Resumo

O jogo é sobre o protagonista tentando achar um lugar onde humanos conseguem viver em paz.

O Unavomber é o cara que gerou o fim do mundo por motivos Unabombasticos

Ele ainda tá vivo e tem controle sobre varias maquinas (não todas) que ele usa pra proteger esse lugar (Um domo protegido), ele acha que a tecnologia é o que causou a destruição do mundo

**Quarta Fase:** O player precisa atravessar uma nevasca forte enquanto constantemente perse calor, encontrando abrigo em algumas casinhas espalhadas, se passa em um bairro pobre, por isso não tá destruido pela nevasca, sem o prédio da Machi-nax, o novo ponto de referencia é algo (não pensei em nada especifico ainda), basicamente a fase passa a ideia de um bairro de trabalhadores ainda mais explorados que os da fase 2, tem poucos inimigos, mas todos são fortes.

**Quinta Fase:** Uma industria de produção de robos, por algum motivo ainda esta funcionando (hmmmmmmmm)

Por causa disso, ele não permite que nenhum robo/ ciborgue entre

O conflito se dá pelo fato do protagonista querer viver entre os humanos mas não poder viver sem as partes roboticas

Assim, enquanto o Player enfrenta o Boss final (Um robo muito foda) o Unambomber explica as motivações dele, tentando convencer o Player/protagonista

Com o Boss derrotado, o Player tem algumas escolhas:

1. Aceitar o que o Unabomber disse: Nesse caso os implantes roboticos são removidos e os robos dos Unabomber carregam ele pro domo, o Protagonista dá o ultimo suspiro vendo os humanos em paz

2. Negar o que o Unabomber disse e entrar no domo: O unabomber tem uma cartada final, uma pilha de cadaveres coletados das outras fases, como estabelecido, o protagonista não gosta de cadaveres, então as partes tecnologicas ficam meio malucas, mesmo assim, ele pode continuar indo pro domo, enquanto o Unabomber manda mais robos pra cima dele, quando ele alcança o domo tem um final bonitinho dele finalmente podendo descansar em paz

3. Matar o Unabomber: Causa com que o Domo seja desfeito, o que liberta as pessoas dentro pro mundo real

**Introdução**

Uma imagem de uma cidade futurista

Unabomber

Vocês tem tanto, mas continuam roubando e roubano e roubando

Uma imagem das calotas polares derretendo

Unabomber

Vocês sabem de quem, mas vocês não se importam

Uma imagem de florestas queimando

Unabomber

Vocês sabem o preço que terão que pagar, mas vocês não se importam

Uma imagem de uma ilha de lixo no mar

Unabomber

Tudo bem, toda ação tem uma consequencia

Uma imagem de um Tsunami atingindo a cidade futurista de antes

Unabomber

E vocês merecem todas as tragedias que estão prestes a acontecer

Uma imagem de uma cidade sendo dividida no meio por uma fenda gigantesca

Unabomber

Lembrem-se quando o frio vier

Uma imagem de uma nevasca em uma cidade destruida

Unabomber

A terra terá tanta misericordia com vocês quanto vocês tiveram com ela

A camera começa no cêu, sobrevoando uma cidade destruida, ela mergulha na cidade e entra no terreo de um predio abandonado pela porta de entrada

O prédio está claramente abandonado, só uma mesa de atendente, uma cadeira e um aquecedor ocupam o andar. A porta de entrada/saida está aberta

O protagonista se levanta

**Primeira Fase (Tutorial)**

O player controla o protagonista, podendo interagir com o aquecedor (Descansar) e sair do prédio pra realmente começar a fase

Saindo do prédio inicia-se o tutorial: Mouse esquerdo pra atacar, direito pra usar especial, blablabla

O Player começa com uma espada basica e um braço basico que só dá tirinho

A fase se passa em um bairro de uma metropole, predios por todos os lados, predios caidos bloqueando saidas, carros quebrados espalhados pelas ruas e postes de luz

Tem apenas inimigos basicos na fase, o foco é ensinar a jogar o jogo, a exploração também é basica, só tem alguns consumiveis (cura, calor, buffs, etc)

Morrendo ele respawna no aquecedor dentro do prédio, os inimigos respawnam junto, itens não respawnam

O Player inicia e respawna com 3 curas

A fase termina em um tunel, aqueles de cidade mesmo, onde tem um inimigo mais forte (Não é um boss ainda), talvez o robô de construção

Depois de derrotar o robô, avançando no tunel, tem um acampamento improvisado atrás de alguns carros destruidos, os carros escondem o acampamento, só dá pra ver a entrada chegando perto

Tem algumas barracas rasgadas, alguns robôs mortos e um aquecedor

Dentro doo acampamento: O personagem do Adão, o vendedor e a personagem do Claudio (Vou deixar pra ele escrever o dialogo dela) e um aquecedor, os personagens estão espalhados pelo acampamento

**Dialogos:**

Os personagens tem diversas falas, interagindo repetidamente com eles ativa a proxima fala (escritas em ordem)

Se o jogador interagir com o personagem depois de esgotar as falas, a ultima é repetida

Sniper

Você derrotou o robô do tunel? Nada mal, ele me seguiu até aqui de outra parte da cidade, eu ia lidar com ele mais tarde.

Sniper

Não tem muita gente decente sobrando, bem, não tem muita Gente sobrando, talvez isso diga algo sobre os sobreviventes

Sniper

Sinta-se a vontade para usar o aquecedor, eu dei sorte de encontra esse aqui

Sniper

Tá vendo aquela robô ali? Eu quase meti uma bala nela quando ela apareceu aqui, mas ela colocou as mãos pra cima e começou a falar. uma das coisas mais estranhas que já vi

Sniper

Tente não morrer

**FIM DOS DIALOGOS**

Saindo do mini acampamento, O player se encaminha pro fim do tunel, que termina com uma entrada para…

**Fase 1 - A CIDADE DO CLAUDIO**

**Lista de Assets**

- 5 variações de prédios genericos, repetiveis em outras fases

- 3 predios unicos (ponto de referencia)

- Ponte destruida

- Um pequeno prédio entravel com multiplos niveis, cada nivel corresponde a uma loja (exemplo: uma loja de boxe com o robo boxeador), lembrar de colocar faxadas correspondentes as lojas no exterior, as Faxadas são holograficas, estão meio destruidas, então o texto está incompleto e incorreto

- Hidrante

- Poste normal

- Poste danificado

- 5 variações de carros destruidos, repetiveis em outras fases

- 3 variações de prédios destruidos

- 5 variações de entulhos

- Uma limosine

- Partes de robôs destruidos

- Um prédio gigantesco muito foda

- Discutir com o Claudio o que vai ter dentro do prédio, adicionar assets relevantes

A cidade é bem grande com diversas areas para se explorar, algumas saidas levam a leveis opcionais (espero eu), mas o principal é o prédio da minha fase, um prédio gigante diretamente ao norte da parte que o Claudio fez, é a primeira coisa que o Player vê saindo do tunel e é o guia atual da história principal

Vou escrever os dialogos com Npcs depois, não importa muito por enquanto

Seguindo o caminho principal o Player termina em frente a um pequeno portão em um muro cercado que só pode ser aberto pelo lado de fora (onde o Player está), entrando, ele se depara com…

**fase 2 - Bairro proletariado**

**Lista De Assets**

- Casas simples, entraveis

- Casas um pouco maiores com cercas baseadas em tecnologia atras, marcando um jardim, entraveis

- Triplex

- Sofa (Apenas um)

- Fogão

- Microondas

- Guarda roupas

- Cama de casal

- Latas de comida (Podem inventar nome)

- Mesinhas

- Banheira

- Pia

- Vaso sanitario

- armario de cozinha

- Armario de cozinha

- Cadeiras

- Plantas/ arvores sinteticas

- Lampadas

- Porta de madeira

- Mesh em forma de cadaver (não precisa ser detalhada)

- Macacão cinza

- Fit social (camisa social branca, calça Jeans, sapato social

- Fit social com calça social, Blazer e gravata

- Barricadas

- Logo da Mach-nax (a grande emprese monopolica que fez todos os robos)

- Mach-coins (moedas com a logo da Mach-nax)

Um bairro completamente cercado por muros, com um portão para a cidade e um portão para o prédio gigante, e com uma quantidade alta de inimigos

**Qual é a ideia**? Um bairro onde trabalhadores da grande emprese monopolica, a Mach-nax morava, diretamente em frente a sede globla da empresa, a famosa Fase 3. Basicamente é uma mini cidade feita para os trabalhadores da empresa não terem muito tempo de deslocamento para o trabalho, um probleminha: Doutrinação e isolamento

Pela fase estão espalhadas as Mach-coins, moedas que podem ser trocadas em maquinas de venda por itens consumiveis (Lembrando que elas só podem ser encontradas e utilizadas em Mach-areas)

Pelo cenário, podemos encontrar dois tipos de casas genericas: Uma casa simples (dentro de todas elas existem macacões cinzas genericos e roupas sociais genericas) e Uma casa mais pica, com jardim (sintetico), dentro delas podemos encontrar sets de roupas um pouco mais “chiques” e roupas sociais acompanhadas por um blazer e uma gravata

Nem todas as casas são entraveis, na verdade, a maioria não é.

As casas são segredadas, tem uma area de casas simples e uma area menor de casas mais picas

Eu menti

Tem um terceiro tipo de casa, um Triplex que fica isolado do resto das casa, esse triplex pertence a alguém bem mais alto na hierarquia da empresa

O cenário conta a historia de uma revolução das pessoas das casas simples, os “Simples” contra as pessoas das casas complexas, os “Jardins”. Depois do fim do mundo, os trabalhadores ficaram presos naquela area, levando a falta de recursos e ao aumento da tensão entre os grupos, eventualmente, os Simples mataram todos os jardins.

Logo depois, eles descobriram que o cara do Triplex podia abrir os portões esse tempo todo, mas escolheu não fazer por que ele tava tranquilo de recursos

Então mais um ataque aconteceu, porém o cara do triplex tinha controle dos robôs, que massacraram os simples

Não muito tempo depois, os robôs ficaram malucos e mataram o cara do triplex

Ou seja, a fase se baseia em encontrar as pistas que apontam o jogador na direção do triplex

Em um mundo ideal, o jogo possui “Audio Logs”, gravações de audio de momentos relevantes, também me dá mais oportunidade de escrever dialogo, o que é sempre bom, mas também é possivel contar a historia através do cenário mesmo

De qualquer maneira, dentro do triplex tem mais algumas maquinas e uma maquina mais forte/ um boss, e uma chave que abre o portão pra proxima fase

Um detalhe importante, o protagonista não consegue ver cadaveres, num sentido literal, toda vez que ele olha diretamente pra um, é censurado pelos sentidos ciberneticos dele, a parte com cadavere fica borrada e desfocada, talvez seja substituida por algo mais amigavel, tipo cachorrinhos robôs, no triplex tem uma quantidade absurda de cadaveres, quando o protagonista olha pra muitos juntos, faz um barulho de zumbido pela sobrecarga dos sentidos roboticos.

Por enquanto, não é claro se é um erro ou algo que ele fez de proposito

**Por que**? Um, Dá um pouco personalidade pro protagonista. Dois, Mostra uma fraqueza, uma sensibilidade pro protagonista. Três, Mostra que ele se importa com a vida human.

Adicionando algo ao level, com base nas novas informações, tem muitos cadaveres espalhados pelas ruas e pelas casa

Mas, Henri, Por que não tem cadaveres nas outras fases?

Você(s) vai/vão ver depois

Atravessando o portão, nos deparamos com…

**Fase 3 - Sede Global da Mach-nax**

**Lista De Assets**

- Cubiculo de escritorio

- PC

- Variaçõa de PC quebrado

- Acessorios de PC (mouse, teclado, etc)

- Acessorios de PC quebrados

- Cadeira de escritorio

- Mesa de trabalho

- Porta de vidro

- KeyCards

- Porta de cofre

- Barra de ouro

- Bebedouro

- Posteres motivacionais

A sede global da Mach-nax é um prédio de escritorio normal, se você ignorar os robôs espalhados pelos andares e o fato de estar tudo destruido

A fase não se inicia dentro do prédio, tem um pequeno caminho da cidade proletaria até o Prédio, a entrada do prédio é um buraco gigante na parede do lobby

**Qual é a ideia?** Uma fase mais focada na atmosfera de terror e na exploração, cada nivel do prédio (cinco acessiveis no total) precisa de um Key Card pra desbloquear o proximo nivel. A quantidade de cubiculos, e portanto, trabalhadores diminui em cada nivel. A fase está cheia de roôs mortos em todos os andares

No lobby do prédio tem uma porta de entrada que está trancada (Objetivo), uma mesa de secretaria, um espaço na parede esquerda que tem um espaço pra um Key Card de nivel alto, e uma escada pra cima

Também tem um NPC que fala um pouco sobre a empresa e sobre como apenas o CEO tem acesso ao portão e que ele se trancou num cofre escondido do prédio, se vc quiser avançar, você precisa entrar no cofre

Assim, o Player precisa subir e explorar os niveis do prédio, procurando o Key Card do lobby

Não vou descrever em tanto detalhe essa fase pq eu já fiz a maior parte dela, eu só quero adicionar mais alguns niveis

Quando o Player acha o key card do nivel mais alto, ele volta pro Lobby e usa o Key Card, o que revela uma escada secreta que leva a um cofre aberto, dentro do cofre está nada mais, nada menos que a caçadora de ciborgues

Ela vai mandar um dialogo muito foda, vou precisar de mais um tempo no fogão pra cozinhar