



HEX

Documento contra a empresa HEX

Feito por: Alex Oksana

Contra: Francisco Pereira a22003010

Gonçalo Mendonça a22007323

Josef Mong; Steve Lery;
Funcionários e assistentes

STATUS

CLOSED

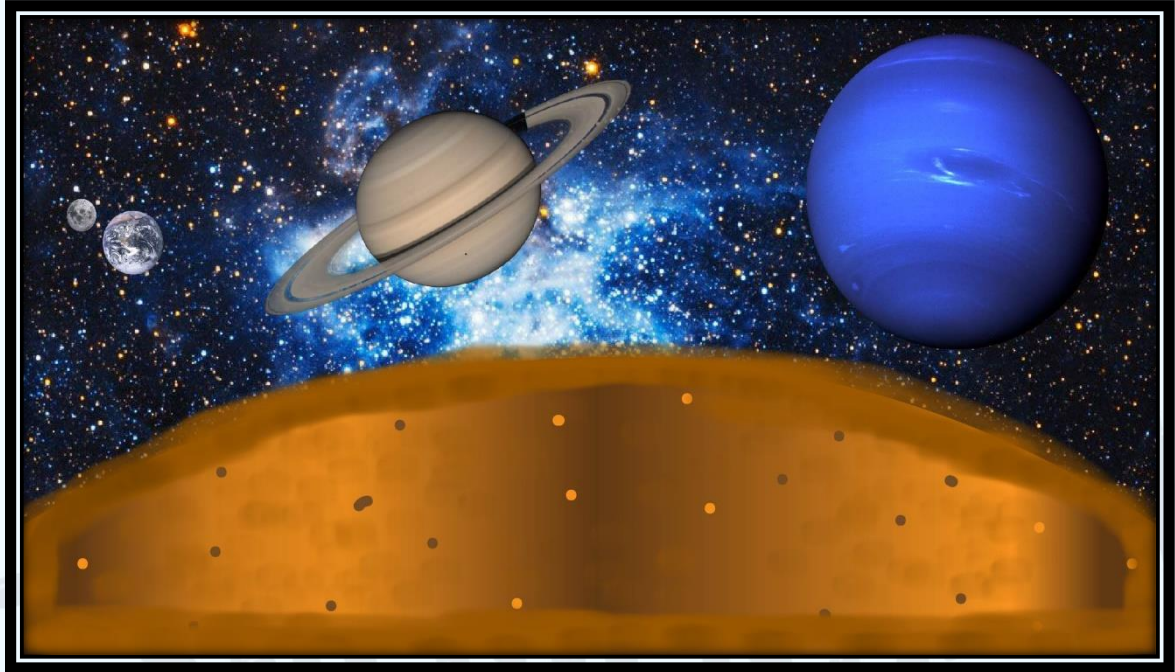
Introdução

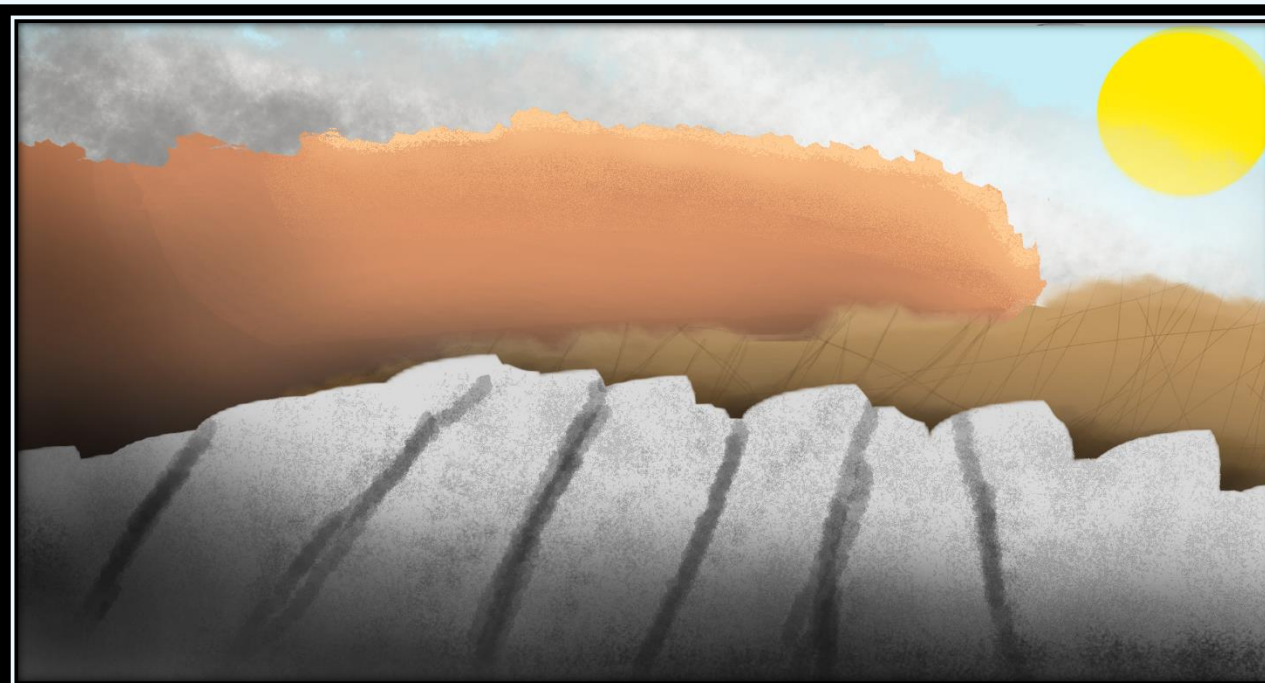
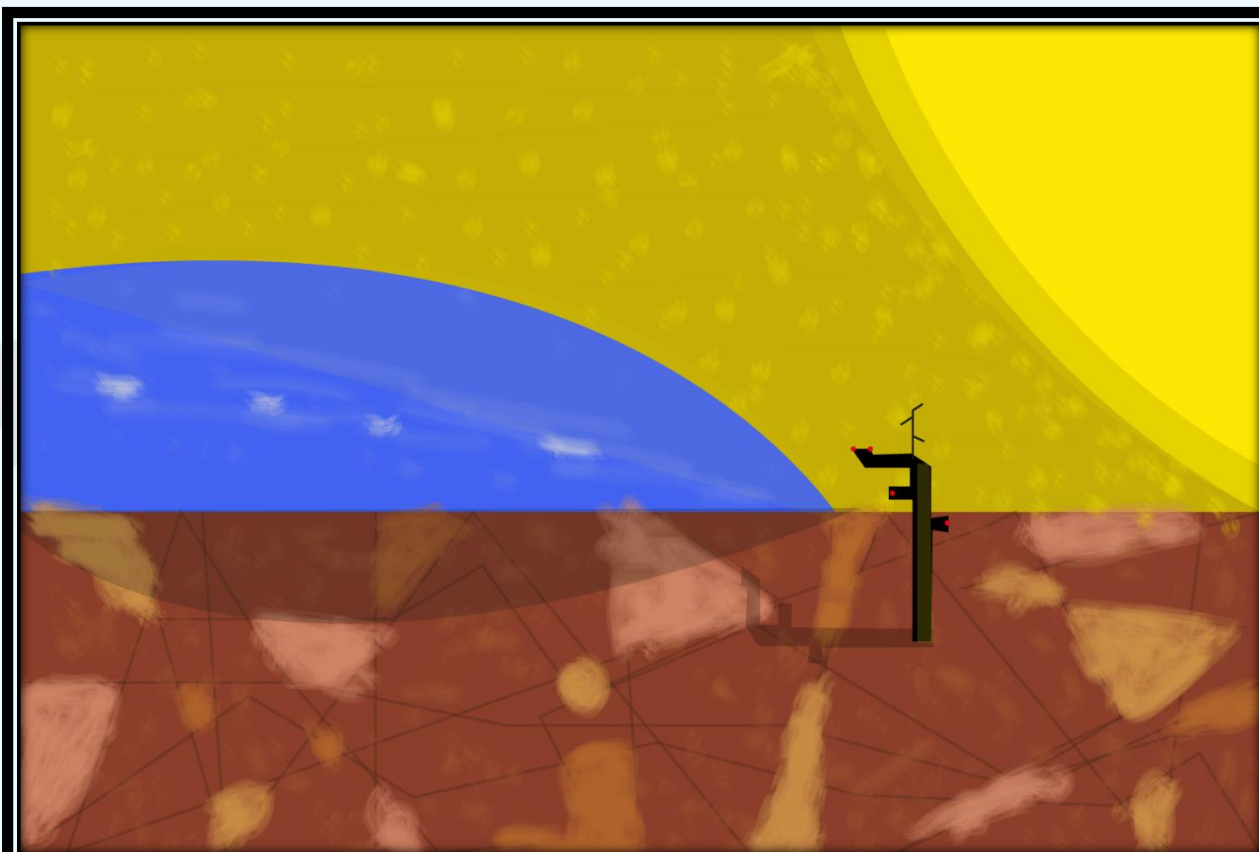
No seu tempo de trabalho, a empresa tinha feito estudos/pesquisas ao planeta que queriam embarcar, uma vez que possuía algo que só uma pessoa queria, sendo essa o Josef Mong. Entretanto, este documento será, principalmente, para expor o trabalho secreto e confidencial desta empresa e instalação, que "trabalhava com impressoras".

Por isso, irei começar a expor esse trabalho. Porém, este documento é como provação que alguns trabalhadores eram massacrados e trabalhavam muito, sem ter o seu respetivo salário, não podendo sair da empresa, bem como da instalação, devido ao seu trabalho que queria que estivesse pronto pelo seu respetivo dono. Este documento prova também como este trabalho era só para beneficiar um, sendo que esse não tinha avisado nenhuma autoridade, governo ou até mesmo ter uma autorização para fazer essa procura e "aterragem" naquele planeta

Assim, este documento será para "deitar abaixo" esta empresa e a sua instalação.

Pesquisa feita pela empresa: Cenários





Estes cenário apresentam um planeta no qual um modelo de robô foi embarcado. Como tal, O planeta foi visto como "Marte", visto que tem as cores parecidas (como o castanho e um bocado de laranja) e a estrutura muito semelhante. A empresa reparou ainda que este planeta foi habitado por um povo antigo e de outra origem, devido a vestígios de "cidades" do tipo deles presentes no planeta e devido à "radiação" que captaram, dando também sinais de que algo vivo esteve presente. As cidades, no entanto, devem ser desertas e devem estar em ruínas.

Contudo, segundo uma pesquisa de um funcionário, "este povo guardava algo no qual o universo e as galáxias não sabiam da sua existência. Assim, decidimos criar o nosso terceiro robô e o mais completo, contendo partes dos outros nossos dois robôs de testes, para embarcar naquele planeta para buscar este "algo", porque pode ser uma coisa que irá revolucionar a nossa espécie. Entretanto, também podemos aproveitar os recursos (se tiverem presentes) ou então este planeta pode ser a nossa segunda terra!". Porém, este funcionário não tinha pensado que esta relíquia poderia ser um perigo...

Além disso, peguei numa informação onde se retratava de um robô ter que ir sozinho para o planeta, tendo coordenadas (tanto para a nave como a ele próprio), dando-lhe como objetivo pesquisar e explorar aquele planeta a todo o custo e tendo como objetivo principal, encontrar aquele objeto que este povo escondeu.

Porém, de acordo com mais pesquisas dos funcionários sobre este planeta, "O planeta é amplo, contendo espaços onde, se o robô for demasiado longe, a gravidade não é controlada, podendo mandar o nosso robô para fora do planeta. Já na nossa análise do planeta, ele contém espaços exteriores e um bocado de interior, mas o robô só é capaz de andar pelo planeta, uma vez que não construímos partes para ele adaptar-se no ar. No entanto, analisamos também que o planeta contém "partes frágeis", onde podem ser destruídas ou então interagidas pelo nosso robô". Por um lado, "o planeta compõe uma espécie de puzzles dentro daquelas cidades. Como tal, não analisamos qualquer tipo de objetos diferentes pelo planeta (a não ser um tipo de pedras, paus e "armas primitivas") e o nosso robô pode

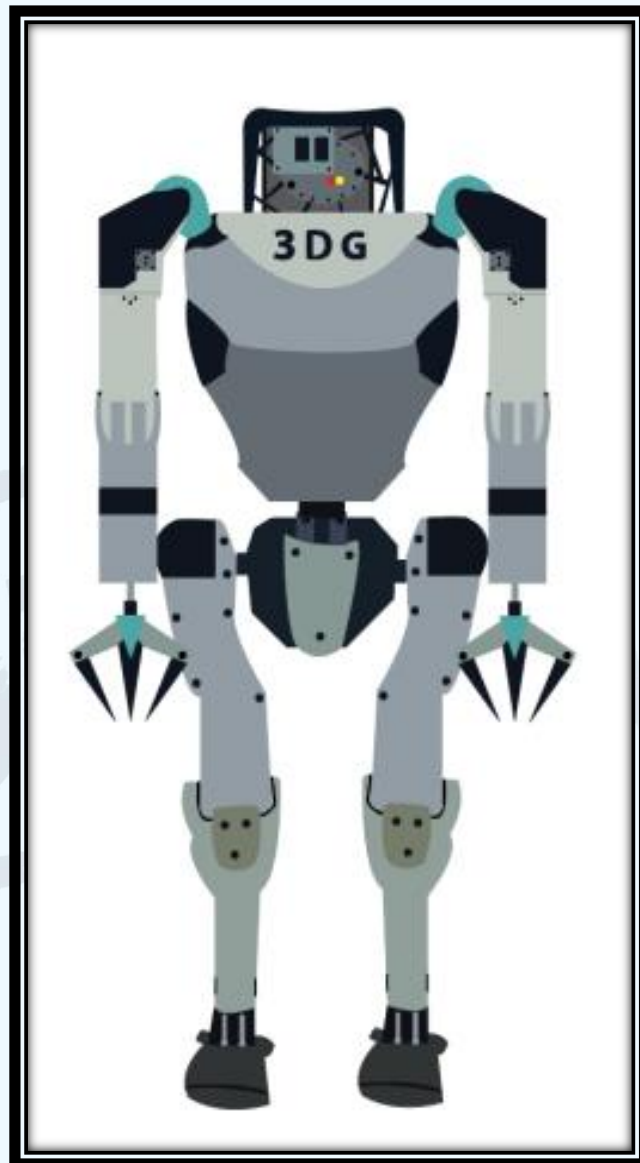
interagir com algumas coisas (de acordo com um certo peso para a sua mão). Avisamos ainda que o planeta contém uma certa luz, sendo muito clara, iluminando o redor do planeta. Mas, tendo sido "abandonado" pelo povo, o planeta tem um "ar" sinistro e obscuro. Finalizando, este planeta, sendo parecido com Marte, apresenta uma cor acastanhada e meia alaranjada e, estando no meio da galáxia, o seu "céu" é preto, com várias estrelas (dando um aspecto de branco e azul no "céu") e alguns planetas." Por outro lado, "nós captamos um tipo de "radiação" no planeta. Segundo os meus colegas e inclusive eu, esta "radiação" é simplesmente sons ambientais, sendo eles sinistros. Estes sons são transmitidos se algo do planeta for mudado ou tocado. Para concluir, o planeta não apresenta qualquer condição climatérica. Contudo, estando no meio da galáxia e do universo, tem possibilidade de receber ondas de calor do sol e um bocado da luz do próprio." Assim, estas foram as pesquisas feitas dos funcionários, de acordo com aquilo que viram e escreveram sobre o planeta, expressando-os nestes "cenários".

Pesquisa feita pela empresa: Personagem

Esta "personagem" que tinham em mente era um robô ou, por outras palavras, um "terceiro modelo", sendo ele o 3DG4R.

Entretanto, um assistente apontou um conceito do robô num relatório. Por isso, irá ser transcrito para este documento o que este assistente relatou: "Sabendo que este robô era o ideal para ir ao planeta, preparamos-lhe algumas noções sobre ficção, como a ficção científica e política, por exemplo (programando-lhe para distinguir o que era real e o que era "não real"). Contudo, com a informação toda programada no robô, estamos preocupados com a "consciência" do robô. No entanto, nós teremos acesso a uma câmara que lhe seguirá por trás, dando uma perspetiva de terceira pessoa (nota: o robô também tem uma câmara própria, sendo essa os "olhos" dele, dando-lhe perspetiva de primeira pessoa para analisar objetos e momentos).Tendo modelizando-o em Tridimensional(3D), tentamos fazê-lo num modo realista como o planeta onde ele vai, dando-lhe cores básicas (preto e branco). - Assistente Jeremy Jackson.

Pesquisa feita pela instalação: Personagem



Para a informação desta pesquisa, deixo as palavras escritas por um assistente que escreveu (sendo esse o meu amigo) num relatório, onde terá a informação completa do robô neste documento.

Assistente Carl Jonathan - "Este modelo contém como base partes mecânicas e informáticas, levando a ele ser um robô. Contudo, Este robô contém também algumas partes dos outros dois modelos anteriores. No entanto, tendo vocês dado como nome 3dg4r ao robô, nós decidimos continuar com esse nome, designando-o como "Edgar" nas nossas instalações. Como tal, nós começamos este projeto em 2027, tendo-o acabado em 2028. Quanto à parte das equipas que trabalharam neste robô das nossas instalações, foram a "team Alpha" para a programação/parte da informática e a "team Bravo" para a parte da mecânica. Já a "team Charlie", tratou do design do robô. Segundo a "team Charlie", este robô não irá ter qualquer tipo de roupa. Contudo, irá ter cores para cada parte do corpo. De acordo com aquilo que tenho visto com este trabalho, as equipas acham o robô como um "herói". Já na estrutura dele, é um bocado alto, com um aspeto de força nos seus componentes (dando também um aspeto de

um robô forte), contendo depois partes fracas. Com isso, leva-me a falar sobre os seus pontos fortes e fracos neste relatório.

Quanto ao seu ponto forte, a capacidade dos seus componentes e da sua armadura é grande. Contudo, na cabeça, é capaz de a perder com um carregador de pistola, levando assim a um ponto fraco. Outro ponto fraco que reparamos foi que, se ele cair, pode demorar a levantar-se. Mas, quando está de pé, pode correr mais do que um carro, levando assim a outro ponto forte. Por fim, o robô pode suportar itens com ele mas a sua mão só aguenta com um tipo de peso. O robô, por si só, é inocente.

Como o planeta "Athzalar" é longe do nosso, tivemos a pensar se iríamos mandar um ser humano para investigar o planeta ou então o robô 3dg4r. No entanto, ao analisar melhor o planeta, reparamos que não existe nenhum nível de oxigénio presente no planeta. Assim sendo, a minha equipa achou que devíamos mandar o robô para lá. Antes de o mandar, tivemos a fazer mais testes com ele. Reparamos que consegue fazer melhor as reparações e os objetivos do que um trabalhador, conseguindo detetar alguma coisa que

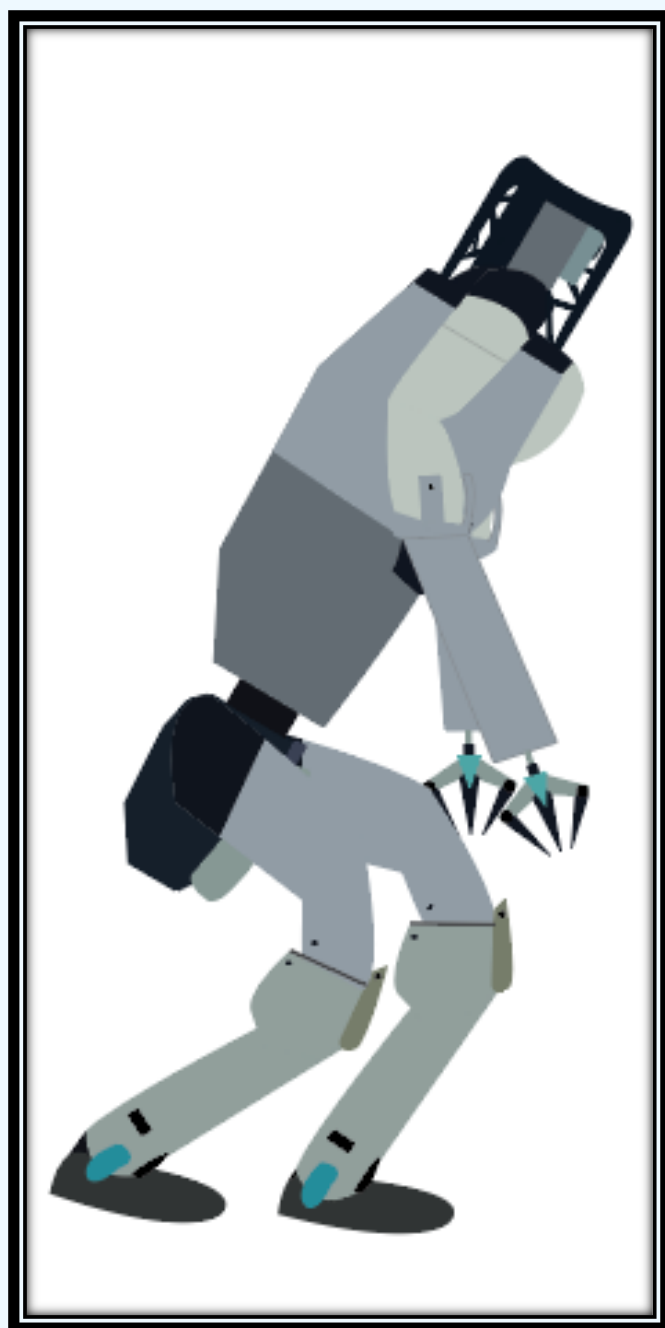
esteja entre algo. Por fim, o robô é capaz de "dar à volta" à situação que se encontra. Testamos ainda as suas capacidades de interagir com algo e foi um sucesso. Antes de finalizar, construímos uns gadgets para o robô e um "objeto". O "objeto" consiste num tipo de "depósito", onde o robô pode pôr algum objeto para guardar ou então para tirar esse objeto para o seu respetivo uso. Esse "depósito" está localizado no seu corpo, abaixo da chapa a dizer "3DG". Já como gadgets, o primeiro é um tipo de mecanismo onde trocava os pés do robô. Se ele quisesse andar rápido, trocava para uns pés que fossem "adaptados" para correr. Se quisesse andar em sítios onde o terreno é muito fértil, trocava para uns pés de "adaptação" ao solo. O segundo gadget é já implementado nas mãos dele, como se fossem "garras robóticas". É possível a interação com os objetos com essas mãos, bem como elas podem-se "disparar" para buscar algum objeto que está mais longe. Ainda pode servir como uma "corda" (do tipo de grapple hooks) para estar em algum lado rápido.

Finalizando, Queremos ainda dizer que o robô está programado com um único objetivo, que é explorar o planeta e

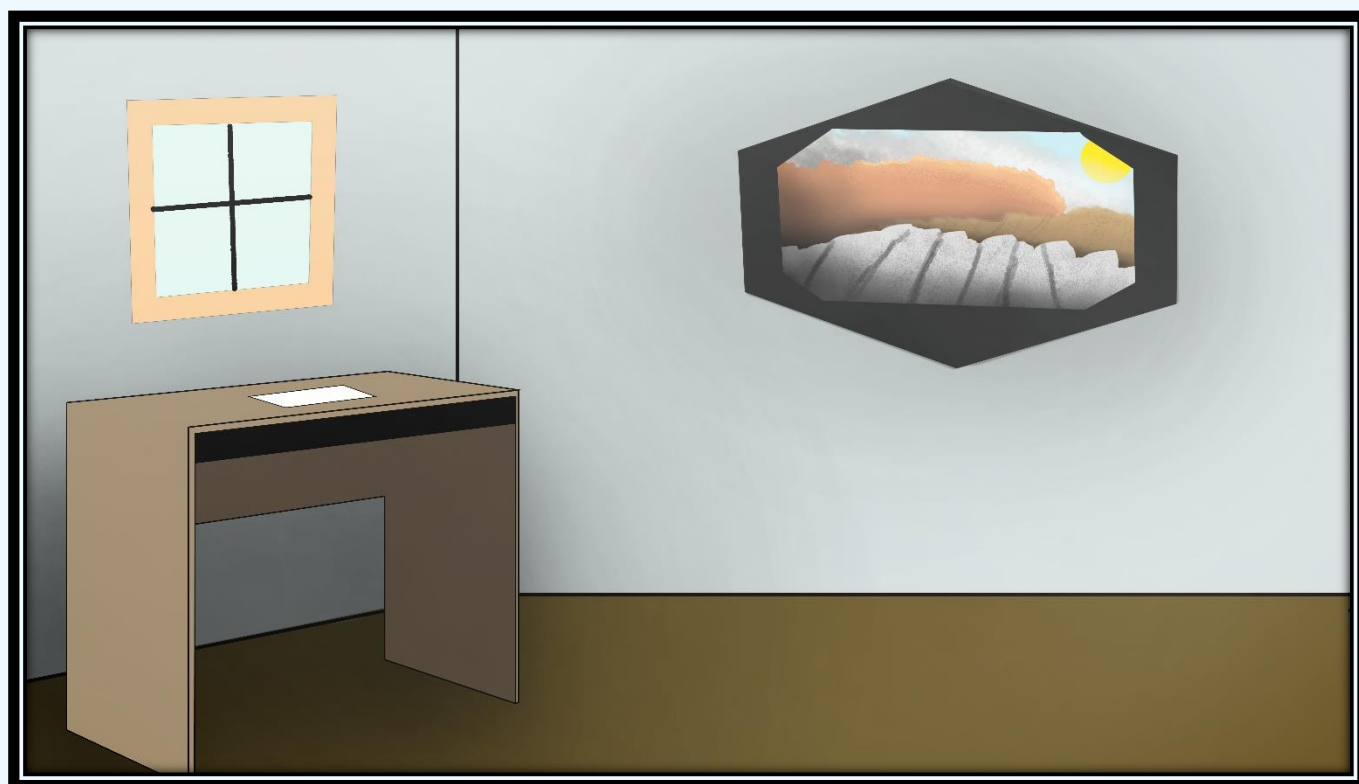
buscar aquela relíquia que vocês falaram. Já quanto à evolução dele, foi um sucesso e achamos que já esteja pronto para ir para o planeta Athzalar. Só esperamos também que o robô não evolua drasticamente psicologicamente.”

Como tal, muita gente que trabalhava não sabia o propósito dele, quanto mais o que se iria fazer com ele.

Entretanto, encontrei mais uma imagem do robô, numa posição diferente.



Já na sala onde as pessoas faziam os seus relatórios, tinha sido "demolida", uma vez que "não dava quase para respirar", segundo um funcionário. Agora, foi construída de uma forma diferente à vista da anterior, deixando mais espaço para se "respirar".



Além disso, quero também expor neste documento quem eram os responsáveis, tanto para a parte da empresa, como na parte da instalação.

Responsável pela Empresa: Steve Lery



Steve Lery é um homem que não gosta muito de revelar quem ele é, como podemos ver, até na minha recolha de informação, não encontrei uma foto com a cara dele. Porém parecesse um homem mau mas é um homem bom.

Entretanto, Steve é um profissional na eletrónica e na mecânica, sendo o chefe dos laboratórios. Como tal, está obcecado com robôs, tendo sonhos e visões sobre eles.

Responsável pela instalação: Josef Mong



Josef Mong, por um lado, é um homem de sabedoria, que gosta de ordem e obediência. Por outro lado, parecia ser um bom homem, mas é um mau homem.

Entretanto, Josef é um soldado reformado que trabahlou também na eletrónica para conseguir trabalhar nas instalações da HEX, sendo o chefe das instalações HEX. Porém, perdeu a sua mão para um robô militar.

Chefe dos assistentes e funcionários: Victor Holt



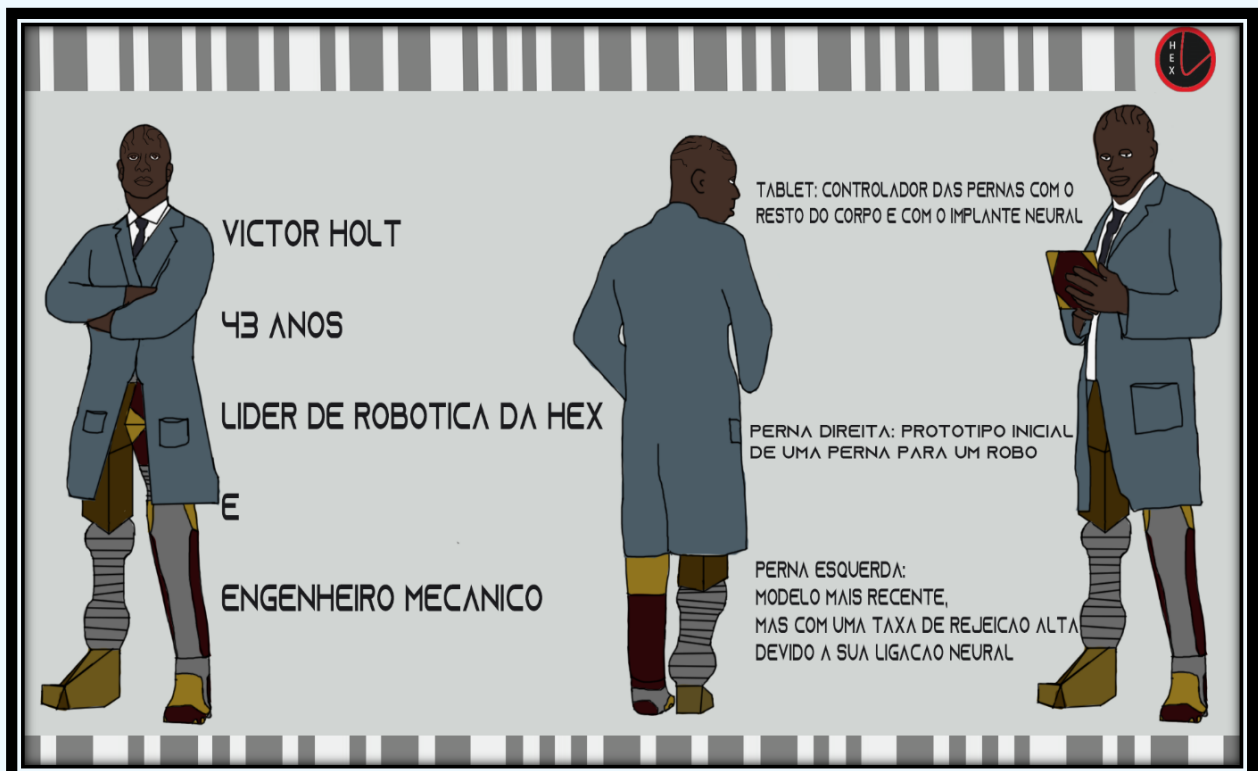
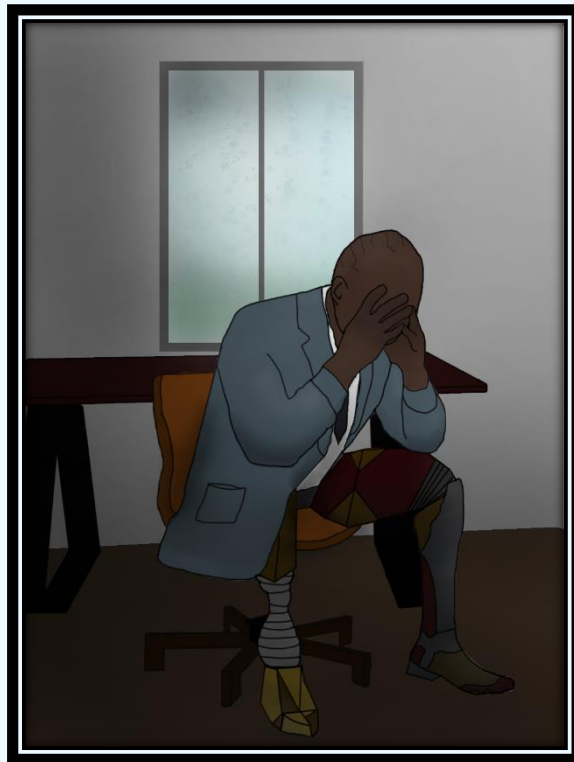
Victor Holt era um homem simples, no qual tiraram a sua simplicidade. Gostava muito de trabalhar e tinha confiança naquilo que fazia.

Entretanto, Victor é um homem com conhecimentos que quer entrar nos laboratórios HEX para ganhar salário, tendo sido depois nomeado a chefe das equipas dos laboratórios HEX. Contudo, a filha morreu para um robô educacional.

Além disso, na informação que recolhi dizia laboratórios, mas é a empresa, visto que retratavam por dois nomes uma

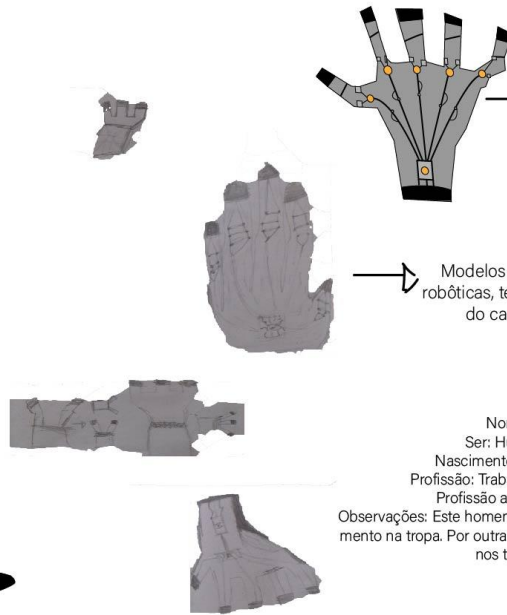
coisa só. Já na parte do chefe das equipas, cada equipa tinha funcionários e assistentes. Mais uma vez, é uma prova de que esta empresa enganava as pessoas.

No entanto, foram encontradas mais imagens, de pelo menos duas pessoas referidas neste documento.





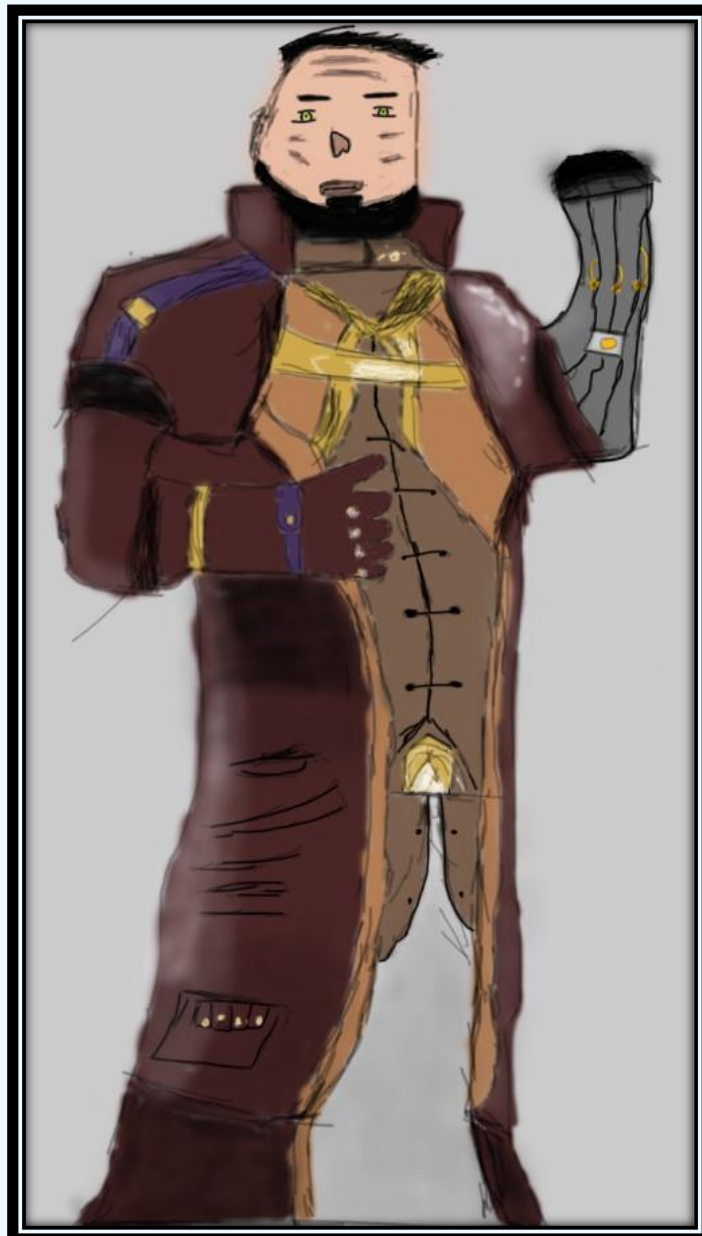
Vestuário dos laboratórios e das instalações da HEX



Mão robótica-Modelo 72HND

Modelos antigos das mãos robóticas, tendo sido "rasgadas" do caderno do Josef

Nome-Josef Mong
Ser: Humano(Masculino)
Nascimento: América(20-02-1975)
Profissão: Trabalhador da parte eletrônica
Profissão anterior: Soldado Militar
Observações: Este homem perdeu a mão durante um acontecimento na tropa. Por outras razões, ele não tem muita confiança nos trabalhos que faz.



Pesquisa feita pela empresa e instalação: História e narrativa

Segundo a informação que analisei, a HEX tinha um tipo de "história" que queriam realizar, se tudo corresse bem. Contudo, eu não deixei que isso "corresse bem", deixando exposto neste documento a história.

Por isso, de acordo com aquilo que analisei, a história estava escrita da seguinte maneira:

-Início (Ato I): Dividido em duas partes, sendo a primeira parte o "Victor Holt", onde iria estar dividida em dois coletáveis de jogo e um onde o jogador iria presenciar, escrita em forma de relatórios. Assim, seria: relatório 1(coletável)- Chegada de Victor à empresa/instalação; relatório 2(onde o jogador irá presenciar e o início da história) - Um mês de trabalho e de interação com as pessoas da empresa; relatório 3(coletável)- Outra perspectiva sobre a empresa. Já na segunda parte, será a "divergência", onde se pode escolher um dos três personagens para continuar a história, sendo: Steve - Uma visão inocente, onde

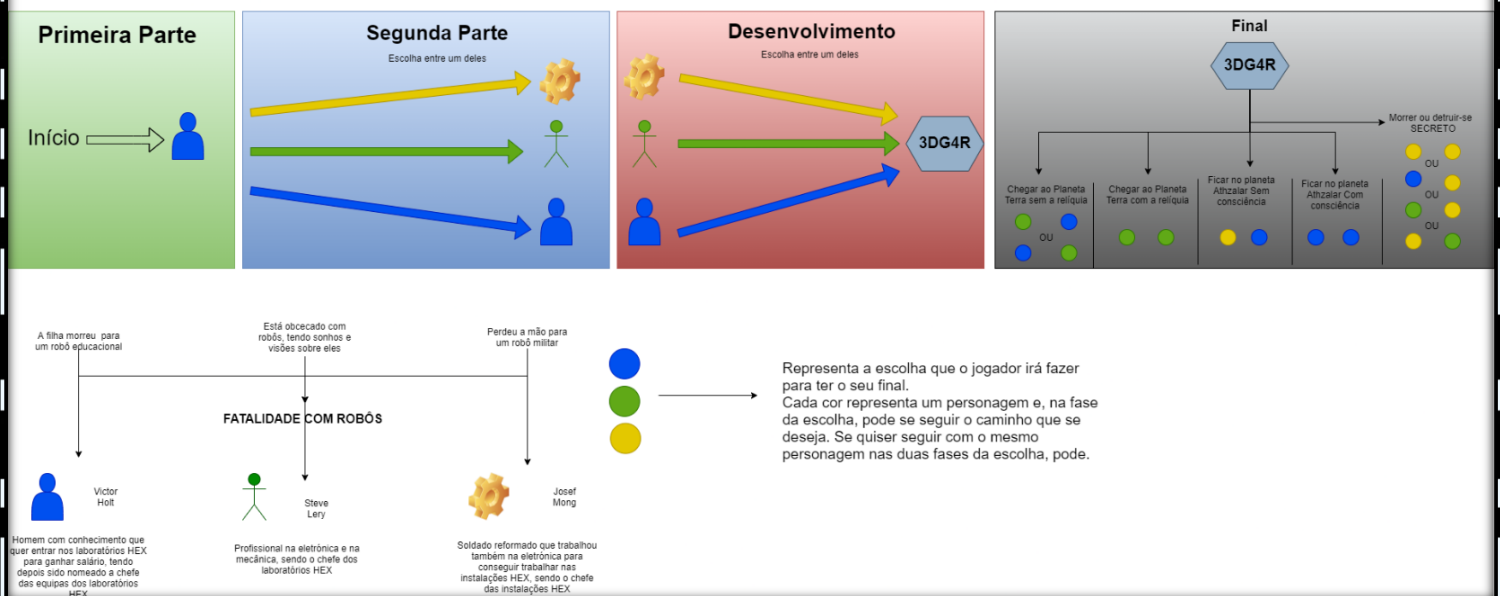
trabalha mais no robô e tem visões sobre ele; Josef Mong - A outra metade, falando com o Victor; Victor - Uma nova vida, tendo falado com uma outra pessoa e tendo sido ajudada por ela.

-Desenvolvimento (Ato II): Dividido em duas partes também, começando pela primeira parte, "Encontros afastados", onde se pode escolher outra vez uma das três personagens para continuar a história, sendo: Steve - Irá ter trabalho excessivo, sem recompensa, mas com uma consequência; Victor - O seu plano e ação; Josef- O verdadeiro Josef, onde irá fazer o que é preciso. Já a segunda parte, será o "3DG4R", onde o jogador irá jogar o tempo que quiser para explorar, andar e analisar tudo que o planeta tem para lhe oferecer.

-Fim (Ato III): Não estará dividida, tendo só uma parte, onde o jogador irá continuar a sua jogabilidade e depois, de acordo com as suas escolhas, terá o seu respetivo fim.

Entretanto, também encontrei nesta informação da história um tipo de estrutura/configuração da narrativa da história, sendo ela linear (no início, na primeira parte) e não-linear (em árvore), na segunda parte do início e na primeira parte do desenvolvimento, continuando depois linear para o fim, para ter o seu respectivo fim, dependendo das escolhas que o jogador faça para ter esse final.

O jogador escolhe um dos 3 personagens dos momentos chave abaixo representados



Além desta informação toda, encontrei também uma nota que estava numa página, a referir as mecânicas da jogabilidade, as regras e os objetivos do jogo.

Assim, tendo pegado nesta nota, retirei o que parecia mais interessante para este documento.

Mecânicas de Jogabilidade: Pode-se interagir (Na parte dos personagens), analisar, pegar para guardar, pegar para usar e andar (Na parte do robô). Já o robô, no planeta, pode explorar, fazendo ou não umas reparações nos postes de transmissão que estão espalhados, interagir com puzzles e enigmas. Já nos personagens, poderá haver "*quick time events*" e exploração num determinado sítio, bem como a interação de algumas coisas.

Entretanto, foi encontrada uma imagem a representar uma das mecânicas.



Regras: O jogador tem a liberdade de explorar a área que lhe é permitida (dependendo da parte da história onde o jogador se encontra). Contudo, o jogador não é obrigado a cumprir os objetivos que lhe são postos, mas, se não cumprir, não terá alguns benefícios (dependendo, mais uma vez, na parte da história onde o jogador se encontra). Por fim, dependendo das escolhas, pode ou não haver restrições na jogabilidade, na parte do planeta Athzalar. Porém, o jogador, na parte do planeta Athzalar, terá limites, mas, se quiser passar esses limites, pode, mas depois sofrerá consequências.

Objetivos: (Na parte da jogabilidade do robô) - Pode explorar o planeta e pode buscar uma relíquia deixado por um povo antigo daquele planeta (dependendo das escolhas) ; (na parte das personagens) de acordo com o que lhe é posto na parte da história, irá ter que cumprir o objetivo que lhe é posto.

Por fim, quero deixar neste documento a história completa que a empresa, junto com a instalação, escreveu sobre o momento da construção do robô e da ida dele para o seu respectivo sítio.

Ato I (início)

Parte 1- “Victor Holt” - (dividido em 3 relatórios, sendo que 2 são coletáveis do jogo e 1 a parte no qual o jogador presencia com *cutscene* e com um bocado de jogabilidade a parte do Victor)

Relatório do dia 27 de setembro de 2027- (coletável do jogo)

“Querida Rosane...

Hoje foi um dia que nem eu estava à espera que chegasse. Sempre fui aceite para a empresa HEX, tendo sido acompanhado por dois funcionários, para me levar a conhecer o que têm para amostrar. Contudo, peço desculpa se não te tinha avisado antes sobre isto... Eu não queria que te relembrasses do que aconteceu... sobre aquilo que nos tormenta os nossos sonhos e olhares. Eu tive que vir para aqui... para conseguir-nos sustentar para a frente.

Só de escrever isto para ti, os rumores aparecem pelas paredes deste pequeno quarto onde eu escrevo este relatório.... Eu não sei se aguento mais a pensar nisto... a pensar naquele horrível acontecimento que se passou à nossa família.... Acho que me estou a dar por louco nunca antes visto. Espero bem que isto saia da minha cabeça, tanto também como na tua, Rosane.

Por falar em rumores, pelos vistos irei ter que trabalhar com um robô, visto que me disseram que as minhas capacidades davam, pelo menos, para treiná-lo nos movimentos e na capacidade do processo. No entanto, um dos senhores, sendo ele o Steve Lery, disse-me que tinha potencial para ajudar nesse robô, para embarcar num planeta. Entretanto, eu fiquei um bocado a pensar para que planeta iria o robô e cheguei-lhe a perguntar, tendo ele respondido que “não é do seu negócio, Victor”. Além disso, Josef Mong esteve-me a amostrar também como eram os laboratórios e as instalações da HEX, tendo dito parte a parte e detalhe a detalhe cada coisa que era presente. Antes de acabar

este relatório, queria-te avisar, Rosane, que só irei poder escrever um relatório mês a mês, tendo tu depois acesso quando eu acabar o meu trabalho. Espero que esteja tudo bem contigo e não penses muito no que aconteceu tal como eu, senão nunca iremos descansar direito e/ou dormir descansado.”

Relatório do dia 28 de outubro de 2027- (parte onde o jogador presencia, tanto em *cutscene* como em jogabilidade)

“(Cutscene com a voz de Victor no fundo) Já passou um mês desde que cá estive. Passou também 6 meses daquele acontecimento que nos atormentou. Acho que já estou para esquecer o passado deixado escrito, tendo agora passado por uma tinta nova... e cá estou eu a escrever mais um relatório para ti, neste quarto pequeno, que agora parece que as paredes opinam por si pela minha vinda até este sítio.

Não fiques preocupado se eu irei voltar ou não.... Mais cedo ou mais tarde, eu irei ter contigo. Mas, por agora, tenho que ajudar num trabalho que me pediram. Trata-se de um robô embarcar num planeta, no qual eu já te tinha falado. (Cutscene com a voz de Victor no fundo)

(Cutscene) Pelo que ouvi, este robô será especial. Josef Mong, um homem com experiência no que faz, disse-me que poderia ajudar no que fosse preciso para este trabalho, tendo que eu ser o responsável para essa parte. Disse-me também que deveria falar com o chefe dos laboratórios, o Steve Lery. No entanto, eu tive que comunicar ao Steve que seria o responsável. Contudo, com a sua “má postura”, ele não ligou, tendo a ficar na cadeira a refletir algo que ele próprio disse que “não conseguiria perder na ideia o que se idealizou antes no mundo”, tendo eu ficado confuso, sendo sincero. (Cutscene)

(Jogabilidade) Assim, tinha saído da sala dele, fechando a porta com delicadeza. Depois, dirigi-me para o laboratório para começar o meu trabalho. Tinha começado a fazer uma *blueprint* da estrutura dele. **(Aqui, na jogabilidade, o jogador irá ter que pegar num lápis e nos materiais de medida, para produzir a base do robô, tendo como referência um robô, para depois produzir na *blueprint*).** Tinha começado pela cabeça, indo depois para o corpo e para os braços. De seguida, desenhei as pernas e um tipo de “patas” e, no fim, uma ideia futura para as suas mãos. Acabando esta parte, guardei depois os materiais que tinha pegado **(Já nesta parte, o jogador irá ter que por no sítio os materiais que pegou).** Isto tudo foi feito no mesmo dia, tendo sido esse 5 de outubro de 2027. **(Jogabilidade).**

(Cutscene) Entretanto, no mesmo dia, quando tinha acabado a *blueprint*, Josef veio ter comigo. Veio ver se estava a fazer o trabalho em ordem. Contudo, tinha-lhe dito que já tinha preparado a “base” do robô, tendo ele dito “muito bem, continue assim que irá subir de cargo”. Eu, tendo gostado de ouvir, perguntei-lhe para que cargo iria, tendo ele dito que iria para chefe das equipas dos laboratórios se, e só se, continuasse como estava ou até trabalhar a mais do que devia. **(Cutscene)**

(Cutscene) Assim, o chefe das instalações foi e, entretanto, passado uns vinte e cinco minutos, apareceu o chefe dos laboratórios, o Steve Lery. Veio também verificar o meu trabalho e notou que estava bem, mas faltava algo. Esse algo, pelos vistos, levou a que ele reclamasse comigo. “O ser humano não é perfeito naquilo que faz, não somos robôs”, foi o que eu lhe disse. Mas, para ele, isso não está no seu conhecimento.... “Eu sei que não somos máquinas, mas Victor... nós temos que ser bons no que fazemos e temos que estar atento naquilo que nos vem. Por isso, FAÇA JÁ aquilo que lhe disse.” Não me irei

esquecer destas palavras do meu chefe... isso te garanto, minha querida. **(Cutscene)**

(jogabilidade) Tendo depois ele ido embora, fiquei a pensar se iria trabalhar mais no robô, resolvendo aquela “falha” que ele apontou, ou então acabava o trabalho naquele dia. **(Aqui, o jogador irá escolher entre “TRABALHAR MAIS” ou “ACABAR O DIA”.** Esta escolha não irá afetar a continuação da história, mas se escolher TRABALHAR MAIS, o jogador irá ter mais conhecimento de como mexer em algumas partes do robô para o futuro. Se escolher ACABAR O DIA, irá para o seu quarto e começará outro dia)

TRABALHAR MAIS

(jogabilidade) Contudo, decidi resolver o problema, para que ele não me chateasse depois. **(o jogador irá ter que pegar outra vez no lápis ou nos materiais e: 1º- se o jogador, anteriormente, desenhou um bocado mal ou mal, irá ter que desenhar melhor; 2º- se o jogador desenhou mais ou menos, irá ter que rever as partes que não estão bem; 3º- se desenhou bem, irá ter que adicionar mais algumas coisas, tendo depois uma foto como referência para ajudar).**

ACABAR O DIA

(Cutscene de Engine) Contudo, decidi por deixar como concluído a *blueprint*, e dirigi-me para o meu quarto, para descansar e esperar pelo próximo dia. **(Cutscene de Engine)**

(Cutscene com a voz de Victor no fundo) No dia 16 de outubro, é um dia que vale a pena relatar para ti. Foi um dia que olhas e pensas que foi bom, mas foi um desastre. A minha *blueprint* tinha sido aprovada e eu fui promovido para chefe das equipas

dos laboratórios. Contudo, eu não sei se irei estar preparado para comandar as equipas, sendo esse um desastre para mim. **(Cutscene com a voz de Victor no fundo).**

(cutscene) Sendo eu agora o responsável, tive que refletir e ver o que era melhor para começar a elaboração do robô. Tive a falar com cada equipa, cada membro e cada pessoa. Foi difícil, mas consegui resolver a situação. Entretanto, Steve estava a olhar para mim com um olhar fixo, parecendo que estava a olhar para mim a pensar eu algo.... Acho que esta pessoa não seja a melhor para pôr uma conversa em dia. **(cutscene)**

(jogabilidade) Tendo já preparada as equipas, mostrei-lhes a minha *blueprint* para começar a trabalhar. **(Aqui, o jogador pode andar pela sala ou sítio, interagindo com as pessoas, falando com elas também, ajudando a trabalhar nas partes e a construí-las. No entanto, o jogador deve escolher qual equipa deve trabalhar para qual parte, tendo ao seu dispor a informação da equipa. Por exemplo, há uma equipa que tem como descrição “peças e partes são feitas à mão”. Esta equipa, no entanto, deve ir para a categoria da mecânica. Assim, existirá 3 equipas (alpha; bravo; charlie), no qual devem ir para a sua categoria especializada (programação/parte da informática; parte da mecânica; design do robô), respetivamente. A má correspondência poderá levar a que o jogador “perca” no fim do trabalho, tendo que repetir o processo.)**

(Cutscene de Engine) No entanto, o robô iria demorar a ser construído, mas ao menos já estavam divididas as equipas para as suas partes. Por fim, estando o Steve a olhar para mim, fez-me um sinal para ir ter com ele, na sua sala. **(Cutscene de Engine)**

(cutscene) Estando eu depois sentado à frente dele, ele começou a falar comigo, sendo sincero: “Victor, eu queria pedir desculpa sobre aquele dia que lhe berrei sobre a melhoria da sua

blueprint... eu ando um bocado “fora do normal” porque é tudo ao mesmo tempo... é o trabalho, é os meus pensamentos, é as minhas visões... tudo me deixa indiferente e alterado algumas vezes. Assim, queria-lhe pedir desculpa sobre aquilo que aconteceu e deixo também já um aviso que se tiver nesses dias, só ignore, senhor Victor”. Tendo ouvido isto, fiquei um bocado “perdido” porque não sabia que ele sofria mesmo destes “problemas”, mas acabei por aceitar a desculpa e acho que agora estamos bem. **(cutscene)**

(cutscene) Passado algumas horas, o senhor Josef veio falar comigo também, enquanto eu estava a pensar como iria ficar a finalização do robô: “Sabe Victor, você está a trabalhar bem... ainda bem que lhe pus como chefe. Sabe, nem todos são iguais a você... você vê e trabalha de uma forma que me agrada.” Parece um bocado exagerado, mas o que este senhor diz são verdades e factos. “Parece que nós os dois iremos fazer uma bela dupla, hm? Que acha, senhor Victor?” Tendo pensado, concordei com o que ele disse, dizendo que “sim, acho que iremos fazer sucesso com este trabalho e com a vida.” **(cutscene)**.

(cutscene com a voz de Victor) E assim, minha querida Rosane, termino aqui o meu relatório de outubro. Escrevo-te para o próximo mês. Fica bem. **(cutscene com a voz de Victor)** – A partir daqui, irá começar o desenvolvimento da história

Relatório do dia 29 de dezembro de 2027- (coletável do jogo)

“Mais um mês se passou... mais uns momentos aconteceram. Quase pronto o robô, fez-nos perder o Natal e irá nos forçar a trabalhar mais no Ano Novo.... Nunca pensei que iria passar cá o Natal e o Ano Novo, Rosane. Eu queria ir ter contigo, sendo esta a altura do ano onde as famílias se reúnem. Contudo, irei ter que

gastar aqui as minhas últimas horas deste ano. Pelo menos poderiam deixar-nos ir ter com quem conhecemos no Ano Novo... mas nem isso irá acontecer. Já antes do Natal, sacrifícios foram feitos. Ao preparar o robô em outubro, este mês foi a sua prática posta em jogo. Como tinha dito, iria ser preciso tempo para o tê-lo a cem por cento. Mas, até agora, ele está quase. O Josef queria mesmo que o robô estivesse pronto. Assim, pôs-nos a trabalhar arduamente nele. Entretanto, um homem das equipas tinha desistido e ficou saturado. Até tinha berrado para o chefe dos laboratórios, dizendo que “Assim não é justo. Nós aqui a trabalhar sempre sem nenhum descanso? Neste último mês, nem salário aumentado tivemos? Estamos a brincar?! Quando tinha entrado aqui, disseram-me que eu iria tratar das partes informáticas de uma impressora. DE UMA IMPRESSORA, PORRA!!! EU ASSIM NÃO AGUENTO MAIS, EU SAIO, seus MENTIROsos!”.

Pelos vistos ele estava mesmo furioso com a situação, tendo chamado a atenção ao responsável, no qual chamou depois a segurança. Entretanto, querida Rosane, este homem não fazia ideia que iria trabalhar em robôs... tendo dito que iria “trabalhar em impressoras”? Acho que ele se tinha enganado... que barbaridade este homem! Por fim, pegaram nele e o Steve falou com ele. Como estava ocupado, não prestei muito a atenção. Aliás, com esta confusão que se passou, até fiquei a duvidar a quem confiar. Se acreditava no que Josef dizia e mandava ou no que Steve queria e enganava....

Passado depois uma semana desta confusão, as coisas ficaram calmas. As equipas estavam quase a finalizar as suas partes, as pessoas a desconfiar de uns dos outros e eu aqui a refletir sobre os chefes desta empresa. Acho que aquele homem disse poderia ter razão, estando agora a pensar... mas não devo entrar nesse campo de pensamento, senão acabo como ele! Por falar nele,

não se sabe o que aconteceu ao homem. Uns dizem que está preso, outros dizem que voltou para casa, mas eu acho que ele foi arranjar outro trabalho.

Já no dia vinte e sete e até ontem, Josef disse que gostaria de falar comigo sobre esta situação do robô: “E então, como vai o progresso?” disse-me ele, tendo eu só respondido que já estávamos a avançar, mas ainda faltava coisas. Pelos vistos, ele não gostou muito da minha resposta. Além disso, estive a falar comigo sobre um assunto à parte, dizendo que o Steve anda muito a pressionar os trabalhadores, a empresa e até mesmo a ele. Disse-me ainda que o que aconteceu na outra vez foi pela pressão dele e que por isso tinha dito que devíamos ficar por cá a trabalhar mais. Disse-me ainda que eu estava num bom caminho, tanto em trabalho como em pensamento. Acho que irei ficar por aqui efetivamente, Rosane.

Já ontem, estava a acabar o meu trabalho. Quando cheguei ao meu quarto, tinha uma carta em cima da mesa. Era do Josef, tendo escrito para ter com ele a um sítio, para “tratar da papelada para ficar efetivo na empresa e para subir mais um cargo e também para falar de uns assuntos que tem ocorrido na empresa e no projeto”. Tinha dito ainda a morada para eu ir ter também. Assim, pensei se iria ou não, tendo acabado por aceitar. Contudo, achei estranho o porquê de ter sido naquele sítio e não neste, visto que este é um sítio oficial.

Por isso, minha querida Rosane, estou curioso para ver o que ele irá falar comigo. Ainda por cima é amanhã que irei ter com ele. Espero que nada aconteça. Espero bem que estejas bem, abraços.

Victor Holt.

Parte 2- “Divergência” - (Com a escolha de um personagem (Victor, Steve e Josef), o jogador irá presenciar cutscenes e jogabilidade. Entretanto, a história irá estar escrita da forma correta de “timeline”, mas o jogador pode presenciar a timeline do início ou até a de “mais tarde”, dependendo da escolha e a escolha que fizer, as outras restantes irão continuar. Por exemplo, se escolher o Steve Lery, a parte das outras personagens irão continuar também a sua história, mas aleatoriamente (na parte das escolhas)

STEVE LERY

29 dezembro para 30 dezembro

(jogabilidade) Lá estava ele, sentado na sua cadeira. Sentado a pensar na vida, ou então a pensar naquela peça rara que um robô deveria ter. Aquela peça que poderia revolucionar a história da humanidade, a história da sua vida ou até a história das histórias. Ficava ele a pensar... a pensar o porquê do Josef querer que todos os que estivessem cá não saíssem do laboratório ou da respetiva instalação. Ficava ele a pensar... a pensar no sonho, no qual ele sonhava de olhos abertos, uma vez que não conseguia fechar os olhos. Estava ele... sentado horas e horas na madrugada. Já estando todos a dormir, ele ficava com pensamentos e ilusões daquilo que se passava... ou então daquilo que estaria para vir. Estava muito obcecado com uma peça... com algo que também tinha visto naquele planeta... aquele cujo nome não se sabia, só somente ele tinha acesso e memorado o nome. Entretanto, sendo quatro da manhã, ele pensou em algo para buscar uma coisa naquele planeta. Uma relíquia. Não se sabia ao certo o que ela fazia ou quanto ela valia,

mas estava ainda por descobrir. Assim, ele decidiu ir desenhar naquela *blueprint* que o Victor tinha desenhado e começou lá a rabiscar. **(Aqui, o jogador irá ter que se dirigir a uma sala onde se encontra essa blueprint e irá ter que desenhar essa peça. Contudo, o jogador irá notar nas “ilusões” do personagem, que irá aparecer no ecrã, no qual aparece um tipo de objeto que irão ter que retratá-lo. Entretanto, quanto mais rápido o jogador andar com o desenho, menos vezes irá aparecer essa peça para ter como referência. Além disso, ao desenhá-la, irá ter que retratá-la quase perfeita. Se desenhar mal, irá ter que apagar tudo e desenhar outra vez. Se desenhar mais ou menos, irá ter que passar uma segunda vez para não se notar os erros. Se desenhar perfeito, não irá ser punido, e receberá um flashback. No entanto, se desenhar mal ou mais ou menos, não irá ter esse flashback, mas sim imagens rápidas desse flashback).**

(Cutscene de Engine) De repente, algo aconteceu nele. Tendo ficado abanado, ficou parado e “desmaiou” por um bocado. No entanto, ele estava a ver “visões” de algo interessante que não era daqui. Parecia que era outra espécie a falar para ele sobre aquela relíquia, estando ele pasmado com o que estava a ver. Entretanto, essa visão acabou e ele acordou. Foi por um instante que aquilo tinha acontecido. Contudo, tendo acordado, teve umas “imagens” rápidas, tipo “flash”. Tinha conseguido memorizar três coisas, sendo elas o aspeto da relíquia, aquilo que o robô precisava a mais para conseguir algo para esta relíquia e uma imagem de um foguetão a ser lançado. Porém, passado duas horas e passado algumas reflexões sobre o que lhe tinha acontecido, Steve pensou em o que fazer. **(Cutscene de Engine)** **(Aqui, o jogador irá ter que escolher entre TRABALHAR ou REFLETIR. Esta escolha não irá afetar a continuação da história, mas se escolher TRABALHAR, irá desenvolver o dito**

objeto que o robô precisa e se escolher REFLETIR, irá passar três horas para a continuação do resto da história.)

TRABALHAR

(Jogabilidade) Pensou em trabalhar nesta parte extra para o robô, tendo ele chegado a uma conclusão que ele precisava de umas garras especiais para apanhar o objeto. Contudo, não disse nada aos seus respectivos colegas, tanto o Victor, como o Josef. Assim, tendo passado três horas, ele tinha concluído esta parte e voltou para a sua secretária. **(aqui, o jogador irá ter que inventar umas garras à sua maneira).**

REFLETIR

(Cutscene de Engine) Decidiu pensar mais sobre o assunto, sobre o porquê deste desmaio e destes “flashes”. Esteve três horas a pensar... tendo depois percebido o que queriam representar e depois voltou para a sua secretária.

(cutscene) Já oito da manhã, Josef entrou na sala:

-Então, Lery. Já acordou?

- Sim... já. – respondeu o Steve

-Hmm.... Acho que você não dormiu outra vez, não foi?

-Bem, sim, mas na verdade não.

Josef riu-se, visto que já sabia como era o Steve.

-Eu já sei como você é, Steve, por isso não vale a pena tentar enganar-me. Por falar em enganar, por acaso você não mexeu mais nada do robô, pois não? -Questionou Josef

-Não mexi em nada. Contudo, estive a analisar a ver como estava o progresso do robô. Daqui a uns meses, ele estará pronto para ir.

-Ainda bem... acho que o Victor está a fazer um bom trabalho com este projeto.

-Verdade.... Mas não sei se ele sabe o porquê que est...

-OH! Isso não interessa- Interrompeu Josef- ele está aqui só para ganhar salário, por isso tem é que trabalhar e fazer o seu melhor. Aliás, ele agora foi eleito chefe das equipas...

-Sim, mas não devíamos avisar os nossos colegas?

-Acha? Olhe pense bem... Nós sabemos que aquele planeta tem algo... algo que pode valer milhões... Sabe o que é milhões?

-S...sei o que é...

-Prontos... então melhor. O nosso único problema é que não temos qualquer ideia de como se chama aquele planeta... bem como as suas coordenadas. Temos que analisar melhor. E com isto, não devemos avisar ninguém. Já há alguns que pensavam que isto era um sítio para trabalhar em impressoras... por isso temos que estar no nosso melhor, Steve. Não podemos estragar esta operação toda, Pá!

-Eu... eu sei Josef. Mas, pelo menos, já temos bastantes coisas para o robô... só falta algumas coisas e está feito.

-Espero bem que sim...

Depois desta conversa, ficou um bocado de silêncio.... Contudo, Josef teve que avisar de algo ao Steve:

-Bem... eu vou indo, Lery. Vou ter com o Victor sobre este trabalho e de outra papelada e depois irei-me dirigir para a minha instalação. Vá mandando atualizações sobre o robô e documentos que eu irei analisar e também remandar para si, em

caso de eu precisar dizer algo. Assim, bom Ano Novo e até daqui ah... hm... dois meses acho?

-Acho que sim também. Vá, fique bem, senhor Josef!

Depois de o Josef ter ido embora, Steve ficou confuso, visto que, tanto o Víctor como o Josef, não lhe tinham avisado sobre esta saída. Mas, isto não era desculpa para o Steve continuar o seu dia. **(cutscene)**

(Jogabilidade) Já de tarde, com trabalho na empresa e com ideias futuras, Steve esteve muito preocupado. Esteve a rever o robô e reparou que algumas partes poderiam ser reusadas por outros modelos de robôs usados. Assim, começou por ver o que se poderia aproveitar e o que se não usou iria para o lixo da HEX. **(Aqui o jogador pode escolher uma das três coisas para o robô: Braços, componentes ou um tipo de depósito. Esta escolha não afeta a história, mas sim afeta depois como o robô irá ser. Se escolher os braços, o robô pode aguentar com mais peso nas mãos e resistem mais. Se escolher os componentes, o robô irá adaptar-se mais facilmente às situações que irão surgir futuramente. Se escolher o depósito, o robô poderá guardar coisas lá. Entretanto, o jogador pode escolher só duas coisas, deixando uma fora. Se, no entanto, o jogador não quiser escolher nenhuma ou se demorar no máximo 45 segundos para escolher, o jogo escolhe automaticamente ou então não escolhe. Se, por outra razão, o jogador não quiser escolher nenhum, também o pode fazer, mas depois irá sofrer desvantagens. Por fim, cada parte irá ter a descrição do que faz).**

Tendo já escolhido as partes e quase hora de jantar, Steve avisou aos seus trabalhadores e colegas que poderiam fazer descanso, uma vez que o Josef não estava presente e porque trabalharam muito e a hora de passagem estava para vir.

Tendo passado já o jantar, todos já estavam preparados para o Ano novo. Tanto a conversar, tanto a divertir-se e houve tanta animação. **(Aqui, a jogabilidade vai ser livre. O jogador pode andar pelo mapa e a falar com as pessoas e a interagir com as coisas. No entanto, quanto mais “fala” com as pessoas, mais o jogador sabe o que se está a passar pela empresa, pelo trabalho e pela saúde de uns dos outros. Entretanto, se o jogador quiser passar esta parte, tem que, pelo menos, interagir com 3 coisas)**

Um minuto quase a chegar para a meia-noite, Steve estranhou o porquê de o Victor ainda não estar lá. Mas, de repente, Josef liga para começar a contagem.

Assim, um ano ficou para trás e ou outro novo veio para a frente.
(jogabilidade)

JOSEF MONG

30 dezembro para 2 janeiro

(cutscene)

-VAMOS!!! OUPA... 5, 4, 3, 2, 1, Feliz Ano Novo, meus camaradas!!! – gritou Josef na sua passagem de ano pelo telefone.

Estando depois umas horas nesta festa, depois de umas boas horas de bebidas e dança, Josef telefonou mais uma vez para o Steve:

-Então Porra?!?! Como Está aí o FEstanço? – Perguntou Josef quase bêbado para o Steve

-Está muito bom... muito convívio, muita diversão... e por aí, também foi?

-AAAi não Se Não Tã também. Aqui COntinUase.

-Que sorte... nós aqui já festejamos, mas agora vamos fechar os olhos para trabalhar no dia seguinte, não é mesmo?

-E fazem BEMMMM.

-Só por acaso, quantas de pênalti?

-AlIIII, isso agora AQUi não interessa, meu parça.

-Ah, está bem então. Vá, fica bem!

-Fica Bem tU taMbém!

E lá estava o Josef com os copos... até o Steve notou logo. Mas, no entanto, ele não é de beber muito, tendo a levar Lery a questionar-se depois a razão pela bebedola...

*flashback*30 dezembro

Depois de ter avisado Lery que ia ter com o Victor, não dizendo que ia para um sítio fora da empresa, levou consigo 3 colegas, no qual ele confiava para lhe ajudar no serviço, visto que a mão robótica dele não está ainda funcional. No entanto, pegou na sua papelada e no projeto do robô para depois ir ter com o Victor.

(Cutscene)

(jogabilidade) Porém, a viaja demorou e, nesse caso, Josef teve tempo para organizar o que iria falar com o Victor **(o jogador, aqui, irá ter que escolher as frases que quer falar com o victor, tendo possibilidade entre 20 falas ou conversas. No entanto, tem que escolher, no mínimo, 5 conversas. Se escolher mais, não irá importar, visto que o jogador irá escolher e depois, mais a frente da história, as suas escolhas não irão aparecer, devido a um incidente.)**

Quase onze horas da manhã, Josef tinha chegado com os seus colegas, mas Victor ainda não tinha aparecido. **(aqui, o jogador pode falar com os seus colegas, mas é opcional. Se falar, irá ter**

informação sobre como estão as coisas nas instalações e no laboratório.) Passado uns minutos, Victor apareceu.
(jogabilidade)

(cutscene) Tendo cumprimentado uns aos outros, entraram num sítio que parecia abandonado. Lá, entretanto, começaram a falar.

-Victor, eu tenho visto o seu trabalho, e **(aqui aparece uma fala que o jogador escolheu anteriormente, mas, entretanto, eu irei representar essa parte como “(...)” para identificar. Contudo, eu irei escrever um exemplo de uma frase, seguido da identificação. Porém, a resposta do victor pode ser diferente, mas, na história, irei escrever aquelas que são importantes, para ambos)** parece que você está a fazer um bom sucesso na nossa organização.

-Obrigado! – agradeceu o Victor

- Entretanto, estive a analisar a sua *blueprint* melhor e o seu trabalho no robô e (...) o senhor está num bom caminho, tendo feito tudo ao pormenor e escolhido bem os componentes.

-Obrigado, mais uma vez!

-Mas, agora, sendo um assunto pessoal, queria-lhe fazer três perguntas.

-Ok, estou pronto para responder.

-Ok então. Assim, como primeira pergunta, (...) você veio com que intenção para esta empresa?

-Eu vim mais para ganhar um salário, para pôr a comida na mesa, se é que você entenda.

-Sim, sim, eu entendo. Segunda pergunta, (...) Acha que o seu robô irá funcionar para o nosso projeto?

-Bem... é assim. Eu fiz a base para um robô que anda na terra. Agora, dependendo do que vocês irão querer, eu não sei se ele

irá ficar “bem” para aquilo que querem. Mas, em geral, acho que vai funcionar.

-Bom.... Ok, agora a última pergunta, (...) você gostaria de subir o cargo e ficar efetivo?

-Eu? – ficou o Victor surpreendido- Pah, para ser sincero, eu não sei se queria subir de cargo, porque irá ser preciso ainda mais responsabilidade e não sei se eu irei conseguir ter isso ou tolerar isso. Contudo, para efetivo, gostava, se não importasse, claro!

-Hmmm, ok!

Tendo depois passado a papelada para o Victor assinar e tendo-lhe dado o documento oficial de aprovação para ficar efetivo, Josef disse-lhe mais uma coisa.

-Sabe... o seu trabalho colaborou muito, mesmo. Mas, eis a questão. Será que vale a pena continuar consigo?

-Ahm, como assim?

-Eu sempre contratei trabalhadores para ver se me construíam o robô, e você foi o único que me conseguiu arranjar um e levou como efetivo uma ideia dele. Contudo, você tinha ouvido o que o outro senhor tinha berrado, não tinha?

- Como assim, senhor Josef? Você não... espere aí. Você está fazendo com que toda a gente deia o seu máximo só para construir este robô, mentindo-lhes sobre um trabalho de impressoras? Então você sempre esteve lá naquela vez.... E o Steve é que levou com as culpas?

-Sabe como é, amigos, amigos, negócios à parte. Eu já o conheço há bastante tempo, mas com a “ilusão” dele com os robôs, não o está a levar a lado nenhum, tendo-o puxado os limites deles para com vocês... Isto não é fácil, senhor Victor. Contudo, o que

tivermos, irá valer mais que as vossas vidas... e isso é que importa!

-IMPORTA? -exclamou o Victor- Você prefere escravatura? E eu a pensar que você era um tipo porreiro...

-A pensar, morreu um burro, senhor Victor. Se soubesse a verdade, não tinha pensado tanto... A sua sorte foi que o Steve lhe tinha contado um bocado do projeto e você não ficou á toa como os outros trabalhadores estavam, como aquele que berrou... Entretanto, muitos outros antes de você, já estiveram aqui também... Ele pode ter dito a verdade sobre o projeto, mas quanto a esta, só uma pessoa sabe a verdade...

-Deixe-me pensar, você?

-Vê como você sabe... só tenho pena que ninguém irá se lembrar deste momento, ou mesmo de si...

-Como assi... -*PEW* -Ah..... ah.... AH....*respiração rápida*

-Como tinha dito antes senhor Victor, parece que nós os dois fazemos uma bela dupla.

Tendo se ouvido um disparo silenciado, tendo havido sangue pelos lados, tendo quase uma piscina de sangue, os colegas de Josef pegaram nele e levaram-lhe para um sítio, para ele ficar encostado. Entretanto, Josef nem sequer olhou duas vezes, tendo-o deixado lá e ido embora. E antes de entrarem para o carro, os dois que levaram o corpo para “apodrecer”, levaram com uma frase do Victor.

-Porquê... *tosse* *tosse*... *inspiração* ... ele também vai vos trair... *tosse um bocado longa*... vá... vão masé...

-Olha-me este... Não foste o único a tar aqui... e mais, ele irá nos pagar quando ele encontrar aquela relíquia-disse um dos dois colegas.

Entretanto, tendo depois tudo entrado no carro e tudo ido embora, Victor disse só uma penúltima frase.

-Iremos ver...

E assim, Victor “descansou” naquele sítio, e um ano ficou para trás e o outro novo veio para a frente. **(cutscene)**

1 janeiro

(jogabilidade) Lá estava ele deitado no chão, quase 5 horas da tarde. Nem fazia ideia onde estava, muito menos que horas eram. Mas, mesmo assim, tentou fazer um esforço:

-AIIIIIIII... tenho que me levantar. Jesus, isto vai cust...-AHRR!

(aqui, o jogador ira ter que pressionar botões ou teclas, para que o Josef esteja de pé. Entretanto, depois de tar em pé, o jogador é que sabe o que quer fazer com ele. Se quer pentear o cabelo, se quer ir tomar um duche, vestir a roupa ou então nada. Pelo menos, duas escolhas têm que ser feitas.)

Depois de um esforço enorme e de se tratar a si, olhou para as horas e viu que já era tarde demais, tendo assim tirado “folga” no trabalho. **(jogabilidade)**

2 janeiro

(Cutscene de Engine) Já vendo o progresso do robô, esteve ele, um momento, a olhar para ele e falou para si próprio, olhando para ele:

-Eu já fiz muita coisa má, muito sacrifício para estar aqui. Já fiz de tudo para te ter aqui presente. Graças a um conjunto de ideias de todos daqui, tenho-te agora. Espero bem que não me desiludas. De todas as vidas que já tirei, de todos os momentos que me arrisquei, nada irá se comparar quando tiver a relíquia. Vemo-nos depois lá em cima!

Como os laboratórios mandavam feedback para as instalações e vice-versa, Josef teve acesso de ver como iriam as coisas, tendo ficado um bocado aborrecido, quando descobriu que ainda faltavam coisas. **(Cutscene de Engine)**

VICTOR HOLT

30 dezembro para 5 janeiro

(jogabilidade- o jogador irá ter que andar/rastejar para chegar ao contentor, apanhando roupa para acalmar o sangramento)

Lá estava ele a descansar... depois de ter levado dois tiros, um em cada perna, conseguiu sustentar a perda de sangue. Já tendo perdido uma parte de sangue, não foi a razão para qual Victor iria parar. Aliás, a razão para continuar a sofrer e a tolerar a dor foi por estar perto da lixeira da HEX. Nem Josef pensou que os colegas deles iriam o pôr perto da lixeira, bem como a confirmação se o Victor estava mesmo morto. Entretanto, a dor era tanta. Nem ele conseguia mais rastejar para conseguir chegar

ao contentor da HEX. Mesmo tendo posto as suas camisolas para parar de sangrar, estava o sangue sempre em corrente. No entanto, no meio do caminho, tinha conseguido arranjado mais vestidos velhos e amarrou à volta das suas pernas, para acalmar o sangramento. Porém, ele encostou-se num canto e ficou um tempo parado a respirar. **(jogabilidade)**

(cutscene de engine) Estando parado, ficou a pensar. Estando a pensar, ficou a sonhar.

voz com eco-Nós...Nós...Nós... fazemos uma bela dupla...
dupla... dupla.

-*suspiro* Josef...

Entretanto. Alguém o interrompe, dando um encosto.

-Ei, acorda rapaz... Tu não pareces que estejas bem.

De repente, Victor abre os olhos e pega pela camisola do homem

-Ei, ei!!!!- disse o homem- Tem calma! Não estou aqui para fazer-te mal. Só queria saber se estás bem... porque tás aí a estancar o sangue nas pernas... Que aconteceu?

No entanto, Victor larga a camisola do homem e começa a olhar para ele, como se fosse alguém que conhecia

-Aconteceu o inesperado... e a sua cara também não me é estranha... Já falamos antes? -perguntou Victor

-Sim e não. Eu sei o que te aconteceu... e sei que você sabe quem eu sou. Só tem que puxar um bocado a cabeça.

Victor esteve a pensar, mas com tanta dor, nem um neurónio conseguia fazer raciocinar. Porém, o homem pegou nele.

-Ande, Victor, eu vou lhe ajudar.

E assim o homem pegou nele, tendo levado para uma cama lá deixada pela HEX, vem como outras coisas que lhe poderiam

ajudar. Com isto, passou-se um dia e um ano velho. **(Cutscene de Engine)**

1 janeiro

(cutscene) Já no novo ano, Victor descansou de uma forma diferente, visto que não sentia as suas pernas, bem como o seu corpo que lhe faltava sangue. Além disso, ao acordar, reparou que estava num tipo de sala parecido com o da empresa, tendo-o ficado a ter “flashbacks” das coisas que se passaram, tendo ficado um bocado aflito. Contudo, o homem apareceu para o ajudar e, estando ele mais calmo, conseguiram falar os dois, calmamente.

-Este sítio... fez-me lembrar más memórias- acrescentou Victor no fim.

-Pois... eu sei, meu amigo. Tu não és o único que teve memórias más. Ainda por cima sobre este sítio...

-Como assim? – interrogou Victor.

-Sabe... eu também trabalhei para este sítio.... Este até era o meu gabinete...

-Seu gabinete? Mas, porquê que está aqui? Tanto esta sala como você?

-Pois... era o meu gabinete, até vir aquele boiola que me estragou a minha vida. Que retirou a minha reputação, as minhas coisas e quase a minha vida... e tendo eles pensado que tinha morrido, retiraram e demoliram tudo e puseram aqui, neste lixo de pesadelos. Não foi fácil, mas tendo recuperado, decidi estar aqui e a viver aqui, neste sítio, com o lixo deles.

-E é assim? Irá ficar aqui? Não irá fazer nada quanto aquilo que aconteceu a você?

-Para quê, eles são muitos... e eu sou só um, sabe? Não vale a pena...

-Não vale a pena o quê? Já viu o que lhe fizeram? Já viu o que me fizeram a mim? Este tipo de pessoas não merecem estar aqui... Nós devíamos...- entretanto, Victor tenta alevantar-se da cama, mas começa a sentir-se mal e quase a perder equilíbrio.

-ElIII, tenha calma! Não saia da cama, porra! -o homem entretanto empurrou o corpo dele para a cama, para estar deitado- Eu sei que isso pode ter sido doloroso, mas, por agora, não podemos fazer nada, percebe? Olhe para si, todo fodido das pernas. Nem andar consegue, nem sair da cama consegue também, quanto mais querer ir atrás deles. Cada coisa ao seu tempo, senhor!

-Tem razão... mas o problema não é por mim, sendo também um bocado, mas é mais para aquilo que ele quer.

-Ele quem? O Josef?

-Sim.... Espere, você o conhece também?

-Infelizmente, sim.... Esse foi aquele boiola que tinha referido antes. Aquele que só vê para ele e não quer saber do resto.

-Pois... faz sentido. Enfim... Mas o que ele quer é aquela relíquia. Aquele relíquia vale milhões ele quer para vender...

-AHH, AHAHAHAh -riu-se o homem, alto e bom som- Tu pensas mesmo que ele quer por isso? Aquele homem que já é rico, quer ainda mais dinheiro? Tás todo cego, meu amigo...

-Então não? Sendo como ele é, só vê dinheiro à frente.

-Vê-se logo que ele vos enganou bem... e até acho que ele enganou também o Steve. Estapor de gajo, este Josef.

-Espere... também conhece o Steve? Mas que raios... Quem é você mesmo, hm?

Depois desta longa conversa, o homem revelou e contou a sua história a Victor, tendo demorado mais umas horas e o Victor também contou a sua. Além disso, o homem tinha chamado um médico, para ajudar o Victor, quanto ao sangue. E assim, os dois ficaram amigos.

-Então, você é o Alex? O tal desaparecido que trabalhava com eles os três? Mas, porque então, eles ou ele queria-o de fora?

-O Josef pensava que estava mais à frente que nós... Mas estava enganado! Quando descobriu depois que eu já sabia das suas intenções, queria-me pôr de fora, tendo chamado aqueles colegas que lhe pegaram a si também. Com isso, estou agora onde estou e a minha sorte foi não estar como você, visto que os colegas dele não tem pontaria. Essa é que foi a minha sorte.

-Pois... você conseguiu logo escapar com o rabo entre as pernas, aahahahah

-Ai não, ahahahaha

-Ai meu deus. O que nos foi acontecer... e já agora, quanto ao Steve?

-O Steve é o melhor.... Faz o seu trabalho, o trabalho que é pedido e é amigo.

-Amigo?

-Sim... tirando aquelas partes quando ele tem alucinações e tal, ele é um bom homem. Contudo, quanto tem visões, parece outro. Não o julgues por causa do problema dele. Ele é um tipo fixe.

-É assim... a primeira impressão que tive dele foi ser um homem mau.... Mas, quando vi a outra face do Josef, nem pensei duas vezes.

-Pois... a tua cabeça também não consegue pensar agora, ahahahaha.

-Seu malandro, ahahahaha

Já passado umas boas horas do dia, chegou um médico. Ajudou o Victor no sangue e ele agora irá ter que ficar de cama e inconsciente durante três dias. Tendo dito o doutor para o Alex, o Victor irá ter que ficar a dormir muito. Entretanto, o doutor perguntou também ao Alex o porquê deste sítio aqui, tendo respondido só o Alex que “a vida é vida”. **(cutscene)**

2, 3 e 4 de janeiro

(Victor fica inconsciente, mas haverá jogabilidade)

(jogabilidade- O jogador, para “cada dia”, irá escolher um cenário ou um tempo memorável do victor, isto é, irá ter que escolher um dia do tempo (mas no sonho) onde victor estava, tendo 3 opções, sendo elas UM DIA NA EMPRESA, DIA DA DEIXA ou TRABALHO DO ROBÔ. Estas 3 serão jogáveis e o jogador pode escolher a que quer primeiro., sendo que irá ter que jogar as três, levando assim a “3 dias” no seu sonho. Com isto, o jogador pode fazer o que quiser nesse dia no qual já jogou antes na história, podendo trocar as escolhas que fez, os seus movimentos e os seus objetivos. Por exemplo, se escolher UM DIA NA EMPRESA, pode fazer igual ou diferente daquilo que fez na última vez que jogou nesse sítio (fora do sonho). Por outras palavras, irá jogar uma segunda vez (dentro do sonho) ou “segunda oportunidade” daquele momento que fez na primeira vez (fora do sonho). Entretanto, cada “sonho” irá ter uma coisa diferente no qual não se passou no real. Por exemplo, UM DIA NA EMPRESA irá ter uma pessoa meio escondida (no sonho), no qual no real não estava lá ninguém. Pode-se considerar que irá ser informação extra do que se irá passar. Assim, UM DIA NA EMPRESA -Uma pessoa escondida à

espera de que o jogador se aproxime; DIA DA DEIXA -sítio onde irá ativar vozes, no qual o jogador irá ouvir se for aquele sítio. TRABALHO DO ROBÔ -o robô irá “expressar-se” para jogador. Isto tudo só ira passar na parte do sonho, visto que no real não se passou nada disso).

5 de janeiro

(cutscene) Finalmente, Victor tinha acordado. Já era dia cinco do novo ano e nem o Victor acreditou-se que tinha dormido tanto. Aliás, nem o Alex soube que ele iria ficar alguns dias deitado. Mas, com uma boa perda de sangue, precisava de descanso para recuperá-la.

-Então!? São horas de acordar? -disse o Alex na brincadeira

-Ai.... Quanto tempo fiquei mesmo? -Disse Victor atordoado.

-Três dias... nem foi assim tanto. Há quem fique uns meses preso numa cama a pedir soro...

-Meu deus... mesmo só estando bem agora, já comesas a dizer porcaria pela boca fora.

-Já sabes como é!

Entretanto, Alex ajudou o Victor a andar, tendo-lhe trazido muletas e, perto daquela lixeira, ajudou-o a mexer para não ficar totalmente paralisado. Passado já umas horas, os dois voltaram àquele gabinete, tendo sentado e falado mais um bocado sobre o assunto que tinham falado no dia um de janeiro.

-Sobre aquele assunto que tínhamos falado a três dias atrás, o que é que ele quer mesmo com a relíquia? -Perguntou Victor.

-Ele “afirma” que quer pelos MILHÕES... tas a ver? Aqueles MILHÕESSSSS...

-Sim, sim, já percebi, carago!

-Prontos... aqueles MILHÕESSS são uma mera ilusão. Quando descobri a verdade daquilo que ele queria, nunca pensei que ele iria mentir a nós e guardar esta verdade da relíquia...

-Mas, o que é?

-Basicamente, a relíquia daquele planeta...

-Já agora, qual é o nome do planeta? -interrompeu o Victor- é que nunca me disseram...

-Nem me deixas acabar... mas respondendo à tua interrupção, o planeta chama-se Athzalar.

-Hmmmm, interessante...

-Tão interessante que interrompeste uma coisa ainda mais interessante do interessante.... Sinceramente!

Entretanto, os dois riram-se com esta frase dita.

-Mas prontos, o que iria dizer era que esta relíquia pode dar um tipo de “poder” a quem possuí-la, tanto na mão, como num raio de alguns metros, que agora já não me lembro.

-Espera... então estás me disser que...

-Sim, aquela merda pode dar um poder para um humano e é isso que o Josef quer! Agora qual, não se sabe. É como se fosse uma máscara de mil caras, onde uma é que se apresenta. Mas, segundo aquilo que vi dos relatórios dele e das pesquisas dele, pode dar algo que ninguém imaginou...

-Nem me acredito...

-Pois... nem eu quis acreditar quando vi...

-Mas por que raios ele quer esse poder? Fazes alguma ideia?

-Fazer ideias não faço, mas tive uma pensada... Acho que, devido ao incidente que teve ao longo da sua vida, principalmente as

mortes que ele causou e a mão que perdeu, ele quer ver se aquilo “traz de volta” a eles ou então se lhe dá “vida infinita”, ou então mesmo poderes absurdos... Nem sei qual é o pior...

-Bem... como pode ser uma máscara com uma das mil caras, é só rezar que não seja uma muito má.

-Concordo!

Porém, Victor já queria fazer um planeamento sobre como iria-se travar o Josef para esta relíquia. Contudo, Alex foi à lixeira buscar umas coisas para o Victor, sendo essas pernas de robôs de modelos falhados.

-O que é que tens aí? -Disse Victor

-Nada de mais... só trago umas pernas de alguns robôs que te podem ajudar para andar...

-Não estás bem, pois não?

-Tem calma... eu arranjei também um tipo de memória para poder implementar a ti para poderes andar e não cair quase para a morte depois.

-Ai é, e como irás fazer isso se...

-Se o quê? Tu pensas que entrei para lá como os outros que era para trabalhar em impressoras? Claro que não! Eu entrei para lá porque sabia como trabalhar num bocado de tudo, por isso fica caladinho enquanto eu irei fazer um “chip” para implementar-te. Entretanto, perde aí um tempinho para escolher umas pernas para te ajudar. **(cutscene)**

(jogabilidade- o jogador irá ter que escolher entre 6 pernas de robôs, sendo que cada uma contém uma coisa específica. No entanto, o jogador irá ter que escolher duas obrigatoriamente, visto que é uma para cada perna. Sendo assim: 1º-contém mais sustentabilidade no chão; 2º-Consegue andar mais um bocado;

3º-contém bolsos para guardar algumas coisas; 4º- pode saltar ainda mais alto; 5º-pode dar patadas e/ou pontapés com mais força; 6º-contém uma arma escondida. Entretanto, estas escolhas não afetam a história, mas podem ajudar na jogabilidade do jogador para a frente.)

(cutscene) -Já escolhi -Respondeu o Victor, passado algum tempo

-Demoraste... mas ainda não está pronto o chip. Mas, só para avisar, isto irá ficar na parte detrás da tua cabeça, quase colado no cérebro para receber respostas imediatas para as pernas! Tu percebes como funciona, por isso...

-*suspiros* Se é assim que tem que ser, que venha a dor...

-Não te preocupes... ao menos não vais ser como o outro que precisa de uma mãozinha, AHAHAHAHAHAHAH!

-Ahahahahah, és mesmo parvo!

Entretanto, minutos passaram e o “chip” do Alex estava pronto.

-Ora bem Victor-disse o Alex- isto vai doer um bocado, para não disser que não vai doer nada!

-Ok, mete iss-AHHHH -Berrou Victor

-Então?!

-Então!? Disseste que não ia doer nada carago!

-Já devias saber que tem que se fazer psicologia inversa para não doer tanto...

E assim, meteu o chip por detrás do cérebro, tendo ligado depois os fios para as pernas e, estando tudo pronto, teve a andar para experimentar o movimento e estava tudo a funcionar. Porém, o Victor estava a achar estranho, porque ouvia vozes robóticas e, algumas vezes, tinha visão de um laboratório.

-Ahm, Alex? -disse Victor um bocado assustado.

-Que foi?

-Porquê que estou a ouvir umas vozes de tipo robô e umas visões de um laboratório?

-Bem... teoricamente não sei... mas praticamente, como o chip era de um robô, possa ser que tenha memórias dele e também as falas deles... Mas isso com o tempo, vais-te habituar!

Pelos vistos, Victor começou a ignorar estas vozes e visões, mas ele achava que isso poderia ser uma mensagem para algo. Já para a noite, Victor teve a mesma visão, mas agora via pessoas. Ele não conseguia identificar, mas pareciam alguém familiar. Contudo, ignorou mais uma vez e esperou que tivesse esta visão durante a noite, enquanto dormia. Já depois do jantar, numa mesa de escritório, falavam enquanto comiam, sobre aquilo que se iria fazer.

-‘Tou um bocado curioso -disse o Alex- como irás planear para parar o Josef? É que eu não fiz nada porque, como sabes, duas cabeças pensam melhor do que uma!

-Sinceramente, ainda não sei... -respondeu Victor- Mas, para já, vou ter que criar uma nova identidade, arranjar novas roupas, um novo corte de cabelo e se calhar mudar um bocado a minha aparência, quanto ao rosto e face.

-Hmm... é que tens que te mudar completamente para ninguém te reconhecer e conseguir entrar e “trabalhar” lá.

-Pois...

- E além disso, não tens planos?

-Épah... assim muito concreto e detalhado ainda não, como tinha dito. Mas, uma ideia, se calhar.

-E qual é essa ideia?

-Assim muito rápido, tentar entrar lá, não me encontrar muito com o pessoal que já falei e ver se chego ao robô que ajudei a colaborar e ver se mudo um bocado a programação ou...

-Ou...?!

-Ou então faço um sacrifício!

-Oh, para de ser parvo, Victor!, Irás conseguir fazer tudo sem ser preciso isso...confia!

-Olha que não sei...

-Ora, eu vou é masé dormir... tou com uma pedra, jasus...

-E... e o que tu vais fazer enquanto eu faço a minha parte?

-Eu? Nada... vou agora dormir e quando chegar o dia, faço algo!

-Oh... mas o que irás fazer mesmo?

-Se calhar tento deitar abaixo a empresa deles, tentando pegar em evidências, partes e coisas que sei que irá fazer jeito. Mas, como disse, até lá, espera-se agora. Se calhar um mês ou dois começa-se os planos.

-Tens razão... como disseste, cada coisa ao seu tempo!

(cutscene)

(jogabilidade) E assim, Alex aterrou logo na almofada da cama e Victor esteve numa mesa a preparar as coisas. **(aqui, o jogador irá mudar o nome do personagem, a sua característica física, roupas, corte de cabelo e a aparência (mas não tanta). Mas, para um exemplo para continuar a história, o personagem terá agora como nome Mason, com pouco cabelo e sem barba, com uma roupa azul, tanto a camisola, como um bocado as calças, com as pernas robótica. Entretanto, o aspeto físico é de uma pessoa que perdeu peso.)**

Tendo acabado o que tinha a fazer, decidiu dormir e esperar que o seu plano deia para a frente. Porém, começou a sonhar com aquilo que tinha visto antes...conseguindo perceber agora o que se estava a retratar, o porquê e quem eram as pessoas presentes. **(jogabilidade)**

Ato II (Desenvolvimento)

Parte 1- “Encontros afastados” - (Como dito anteriormente, com a escolha de um personagem (Victor, Steve e Josef), o jogador irá presenciar cutscenes e jogabilidade. Entretanto, a história irá estar escrita da forma correta de “timeline”, mas o jogador pode presenciar a timeline do início ou até a de “mais tarde”,

dependendo da escolha e a escolha que fizer, as outras restantes irão continuar também a sua história, mas aleatoriamente (na parte das escolhas). Entretanto, esta parte, para os personagens, irá se passar no mesmo mês e no mesmo tempo)

STEVE LERY

Mês de Fevereiro

(cutscene) -Já temos pronto o robô? -Questionou Josef para o Steve, por via telefônica.

-Está quase pronto, mas ainda não sei se irá estar pronto para descolar no fim deste mês...

-O quê? Tem que estar, ó Steve...

-Eu sei, mas...

-Mas nada! Nós marcamos para ser este ano nos seus inícios, por isso temos que apressar!

-Mas, senhor Josef, os nossos colegas já estão sem ver as suas famílias e amigos deste de setembro do ano passado! Eles também têm o seu direito! Temos que trabalhar? Sim. Mas também tem que ser com o seu tempo. Não pode ser tudo ao mesmo tempo que eles não aguentam a nível físico e também psicológico. Por isso, tenha calma você!

-Desculpa??!??

-Ahm... tem que ter mais calma.

-Iremos ver... quanto chegar aí quero ver isso pronto! Se não tiver, iremos ter um problema! Até lá, Lery!

E assim Josef desligou a chamada e o Steve estava desesperado com o que iria acontecer se não acabasse o robô neste mês. Mesmo tendo conseguido expressar contra ele, a sua expressão irá ter um preço! **(cutscene)**

(jogabilidade) Entretanto, cada dia que passava, era um dia de trabalho grande. Já tendo pronto a base do robô, ainda faltava as suas partes e depois a programação do próprio. Por isso, cada dia era para trabalhar numa parte que faltava e na sua programação. **(Aqui haverá jogabilidade, onde o jogador irá ajudar no progresso do robô, para ficar completo)**

(cutscene de engine) Ao decorrer dos dias, Steve olhava pela janela para ver os seus colegas e o progresso do trabalho. Contudo, num dia, estando esta vez sentado a olhar para a janela e ver o trabalho deles, questionou-se.

-Será que este esforço está a valer a pena? -questionou-se- Será que vale a pena gastar o nosso esforço só para o bem do Josef? Acho que estou errado...

No entanto, entra um assistente para avisar Lery que estava um senhor lá fora que queria falar com ele. Porém, este senhor queria trabalhar para a empresa. Assim, Steve saiu da cadeira e foi falar com o senhor. **(cutscene de engine)**

(cutscene) Quando chegou, notou que a cara lhe parecia familiar... mas também o seu aspeto físico lhe questionava se ele era familiar ou não também. Contudo, não hesitou e falou com este senhor. Levou-lhe para uma sala onde se fazia as “candidaturas” ou as “entrevistas” e Steve começou a falar primeiro.

-Ainda bem que o senhor apareceu... é que aqui já estamos com muito trabalho e sempre que venha alguém, já é uma ajuda! - disse Steve

-Sabe como é, quando é para arranjar trabalho, é para ajudar também -responder o homem.

Antes de continuar a conversa, Steve pediu ao seu assistente para deixarem só ele e o homem naquela sala. Com isto, a conversa continuou.

-Então, qual foi a razão para vir trabalhar na nossa empresa? -
Perguntou Steve

-Em primeiro, é por causa do robô que estão a construir. Em segundo, é para falar consigo e em terceiro, para lhe fazer repensar nisto tudo que você fez e está a fazer... e na realidade, não é para trabalhar na sua empresa, é para deitá-la abaixo! -
Respondeu o homem

-Desculpe? O senhor está bem ou precisa de algo? Bem aqui falar assim para mim e pelo nome da empresa? Acho que vou chamar a segu...

-Não é preciso, Steve!

-*meio confuso* Como sabe o meu nome?

-Eu tinha dito que queria falar consigo... por isso sente-se aqui, fale com os seus colegas a disser que irá demorar mais um bocado com esta entrevista e não chame a segurança, senão não lhe conto nada sobre o que está a passar...

Estando ainda confuso, Steve decidiu fazer o que o homem lhe disse, estando depois a pensar no que o senhor tem para lhe contar. Assim, tendo feito aquilo que o homem lhe disse, continuaram a conversar.

-Já lhe fiz o que você pediu... agora vai ter que me explicar o que se passa, o que quer falar comigo e quem é você afinal!

-Quem sou eu, não interessa... mas ao resto, você precisa de saber que o Josef não é de confiança...

-Espere, também o conhece? Mas que raios... diga-me logo quem você é ou vou lá outra vez chamar a segurança...

-Não me ameça que não vai a lado nenhum... porque se quer chamar tanto a segurança, a verdade foge!

-Sinceramente... eu já estou aqui meio confuso com tudo que se está a passar...

-Tenha calma, eu vou lhe contar tudo!

-É melhor contar, porque não tenho o dia todo!

-Então vamos lá começar.... O robô que estão a construir deve ser programado para não apanhar aquela relíquia, porque, sabendo que ele esteja pronto para capturar a relíquia, não o deve fazer para o nosso benefício. Eu sei que ele a quer, mas não a quer para um propósito, mas sim para outro... levando assim a querer falar consigo...

-Como assim?

-Eu aposto que ele lhe disse que a queria por causa de valer milhões de euros... mas na verdade ele quer para receber um “poder” com aquela relíquia, sendo que a relíquia pode possuir um poder em mil poderes, não sabendo qual irá calhar nas mãos dele! Assim, com isto, queria que você repensasse sobre o trabalho que está a fazer! Você já viu como ele era... já viu também como ele maltrata as outras pessoas e até a si! Já viu também que ele só vê as coisas dele e faz de tudo para as conseguir.... Você tem que pensar agora!

-Eu não sei... é que se ele descobre que lhe vou trair, não sei o que é de mim...

-Para isso, basta só força de vontade contra ele...

-Também não sei se o que está a disser é verdade... como posso confiar em si?

-Não tem que confiar... tem que acreditar em mim... Se não acredita, eu só lhe vou dizer mais uma coisa. Você viu

recentemente o Alex? Viu também aquele homem que reclamou aqui sobre o trabalho? E o Victor? Pense sobre isso...

Entretanto, entra um assistente do Steve com a presa, pedindo desculpa pela interrupção e avisou ao Steve que o robô estava pronto e já se podia pô-lo no foguetão, com as coordenadas prontas. Porém, o homem também ouviu. De repente, o assistente sai da sala para ir ao seu posto onde estava a trabalhar e o homem só lhe diz mais uma coisa.

-Agora você tem que pensar Steve.... Ou muda a programação do robô ou então estamos condenados... **(cutscene)**

(Aqui, o jogador irá ter que escolher entre REPROGRAMAR ou DEIXAR. Esta escolha irá afetar a história, sendo que, se escolher REPROGRAMAR, Steve irá mudar a programação com o robô, junto com o homem (final voltar a terra sem relíquia). Se escolher DEIXAR, o homem irá ter que o fazer sozinho. (final voltar a terra com relíquia. No entanto, a escolha correta é REPROGRAMAR).

REPROGRAMAR

(cutscene) -Eu vou me arrepender... Mas ande comigo -Disse Steve

Estavam eles a ir para os laboratórios, para a sala de programação e, ao chegar lá, foram buscar o computador para fazer as mudanças. Ao fazer, Steve esqueceu-se que o robô estava noutra sala e a programação estava a ser feita por via remota, sendo que se trabalhava num sitio mas chegava a informação no outro. No entanto, quando acabaram as mudanças, Steve disse ao homem para ir aquela sala acabar o trabalho. Contudo, ouve-se tiros.... Steve entrou em pânico, mas não perdeu o foco daquilo que estava a fazer. Entretanto, disse

ao homem para ir logo e Steve ficou naquele espaço, a olhar para a janela e reparou que era o Josef que tinha chegado com os seus colegas, a disparar para todos os assistentes e trabalhadores que estavam! Assim, quando Steve reparou que ele estava quase a chegar à sala onde ele estava, ficou para fazer tempo e sentou-se, a falar para si próprio.

-Bem... e é assim que acaba o meu trabalho... de tanto esforço, de tanta maldade, aqui estou eu, perto da minha morte...

Entretanto, passado uns minutos, a porta abre-se e entra o Josef.

-Cá estás tu.... Aqui sentado, a pensar nos robôs, a pensar na vida deles... que patético!

-O que tu foste fazer, Josef...

-O que eu fui fazer? O que é que TU estavas a fazer, hm? Eu tinha-te dito que o queria pronto, mas não me quiseste ouvir...

- A vida dos outros também importa, meu grande cabrão! Se não vês isso, como queres que o robô já esteja pronto...

No entanto, Josef pega no Steve e empurra-o para a janela, apontando-o para baixo

-Vês o que aconteceu aos nossos colegas que não obedeceram às tuas ordens que não seguiu a minha ordem, hm? Acabam assim, morrendo inocentes...

-Eu nunca devia ter feito isto para ti... se soubesse que eras assim... seu grande filho da...

Josef disparou contra uma perna do Steve... sem ele ter acabado a sua frase ou o seu dito discurso...

-Eu espero vem que, se nos encontrarmos no inferno, que tenhas pensado e refletido naquilo que fizeste ou o que não fizeste...

-*suspiro rápido e gritos* tu... nunca irás ter...

-Ter o quê, mesmo?

- A... re...lí...*desmaia por um bocado*

-Ai... foi mais rápido do que eu pensei...-Entretanto, pega nele e põe-no numa cadeira- O que me obrigaste a fazer, Steve...

E assim, Steve está agora como refém para o resto do trabalho de Josef e, entretanto, começa uma contagem... **(cutscene)**

DEIXAR

(cutscene) -Prefiro estar condenado, do que ouvir as suas barbaridades!

-Então, você pensou mal.

Com a resposta de Steve, o homem sai da sala e foi à sua vida. Entretanto, Steve continuou o seu trabalho, deixando a programação e as partes prontas. Depois, dirigiu-se para a sala onde tinha o robô pronto para ser lançado e ouve disparos. Ele decidiu ficar na sala e, passado alguns minutos, entra o Josef com uma arma.

-Então Steve... Sempre fizeste o que pedi?

-O que é que fizeste?

-Eu? Nada de mais, só tirei a vida aqueles que não estavam a fazer o seu trabalho e, como tal, sempre tinham mesmo feito e pronto para agora... sim senhora!

-Não me acredito...

-Mas irás acreditar.... Vá, oupa! Prepara-o para o Foguetão!

Tando com uma arma apontada na cabeça, Steve fez tudo o que lhe foi pedido na última da hora. Além disso, Josef já queria que lançasse o Foguetão.

-Anda lá, agora só falta o foguetão.

-Tem calma, morcão! Não vês que as coordenadas ainda não estão postas?

-Ui... decidiste sair da casca?

-Cala-te masé...

No entanto, Steve pôs as coordenadas mas ainda disse mais uma coisa.

-Acho que ainda não pode ser lançado...

-Não pode?

-Poder pode, mas pode chamar a atenção a quem esteja aqui por perto e ainda falta uma coisa...

-OH! Isso não é um problema. Lança masé!

Assim, Steve preparou a contagem para lançar o robô. Entretanto, levou um tiro na perna por trás como um aviso, sendo ele agora um refém do Josef, para a sua procura naquele planeta! **(cutscene)**

VICTOR HOLT (tendo como identidade um nome que o jogador lhe escolheu. Neste caso, será "Mason")

Mês de Fevereiro

(cutscene) Já passado um mês, depois do que aconteceu ao Victor, tudo mudou. A forma como o Victor pensou no plano, a forma como ele se adaptou às suas novas pernas e a amizade que cresceu ainda mais com o Alex.

Entretanto, tendo o Alex chegado de um sítio, começou a falar para o Victor

-Então, já acordaste? -disse o Alex

-Já! Parece que hoje está grande dia! -respondeu o Victor

-Por acaso está um sol bonito... mas ouvi disser que dava chuva lá para o fim da tarde... mas não tenho a certeza! Aliás, já estamos em fevereiro... como o tempo passa!

-É verdade...

-E quanto ao plano, já pensaste como irá ser?

-Já... e se calhar executo-o hoje!

-Hoje!?!? Mas ainda não está por pensamento o plano ou...

-Já está tudo pronto e organizado. Eu irei hoje... nem penso duas vezes... e também não venhas atrás de mim. Fica na tua vida e depois fazes a tua parte.... Acho que este mês é o último de oportunidade para o parar!

-Tens razão.... Mas, quanto vais para lá?

-Primeiro, vou fazer uma coisa, depois irei tentar entrar lá e falar com o Steve, tentando-o convencê-lo!

-Bem... boa sorte para o convencer!

-Agora quando vou... se calhar depois do almoço, porque eu ainda quero testar as pernas uma última vez.

-Ok... tu é que sabes. Faz o que é melhor para ti. E faz-me um favor também... quando o vires, diz que fizeste isto por nós!

-Está bem! **(cutscene)**

(jogabilidade) Assim, Victor saiu daquele escritório, vestiu uma roupa e foi para fora, testar mais uma vez as suas pernas **(Aqui, o jogador irá poder andar num sítio, onde pode correr para testar, treinar saltos e as respetivas funções das pernas que escolheu, bem como treinar socos e pontapés e subidas e descidas. Quando o jogador ter feito pelo menos 2 vezes de cada “objetivo”, esta parte de jogabilidade para).**

Passado uma hora e meia, volta para aquele escritório e limpa-se e acalma-se da correria que fez. No entanto, no almoço, esteve ainda a pensar melhor no que iria dizer, bem como o Alex, que estava a pensar no que pegar e “atirar à cara” quando for a altura de processar a empresa. **(jogabilidade)**

(cutscene) Já depois do almoço, Victor preparou-se para ir. No entanto, antes de ir para a empresa, pensou se ia fazer uma coisa primeiro, ou então iria logo para lá. Contudo, Alex avisou-lhe de uma coisa.

-Olha, Victor. Ao ires, tem cuidado com eles e está atento... e se fores ver alguém que conheças, não vale a pena ires...

-Mas então, porque não?

-Sabes... também tinha família... mas depois, tendo desaparecido, pensaram que eu estava morto e assim não quiseram mais saber de mim.... Por isso, como amigo, queria-te avisar para não ires ver ou pensar de quem gostes...

-Não sei, Alex... irei pensar... mas obrigado pelo conselho.

(cutscene)

Com isto, ao sair de lá, pensou o que iria fazer. **(Aqui, o jogador irá ter que escolher entre IR PARA A EMPRESA ou então VER ROSANE. Esta escolha não afeta a história, mas pode ser uma escolha onde o jogador possa ver o que irá acontecer se o Victor for ver a Rosane, como se fosse “informação extra”)**

VER ROSANE

(cutscene) Porém, Victor decidiu ver a sua mulher, ver como estava a sua casa e ver o que mudou e o que ficou. Entretanto, Victor não queria chegar muito perto da casa dele, estando um bocado afastado, conseguindo ver o que conseguia ver. Contudo, reparou que a sua mulher estava com outro homem. Quando ele

olhou, ficou chocado no que viu e nem pensou ir falar com ela ou então fazer alguma coisa.

-Nem vale a pena.... Quando se pensa que o outro está morto, já se abre uma janela para outra coisa... - Disse Victor, triste, chocado e um bocado infeliz.

Além disso, reparou que “eles” estavam de mudança, visto que viu a sua “ex-mulher” a levar algumas malas para o carro do outro homem. Assim, Victor esqueceu da sua outra vida, pensando agora na sua nova, tendo inspirado e expirado fortemente e seguindo o resto do seu plano. **(cutscene)**

IR PARA A EMPRESA

Assim, Victor decidiu ir logo para a empresa, continuar o seu plano

(cutscene) Lá estava ele a olhar para a empresa, com cara de que isto irá abaixo daqui a uns meses.... Além disso, só de ouvir o nome da empresa e de olhar para as coisas no qual já tinha olhado, deixava o Victor com um desgosto. Entretanto, tendo entrado e pedido acesso, dizendo que queria entrar para trabalhar, um funcionário acompanhou-o até a um sítio e depois o funcionário disse que iria informar a um assistente para chamar o Steve.

Tendo chegado depois o Steve, Victor estava com um bocado de receio se ele lhe iria conhecer ou não. Contudo, Steve não reparou que ele era o Victor, tendo assim sido acompanhado por para uma sala onde se fazia as “candidaturas” ou as “entrevistas”. Assim, Steve começou a falar primeiro.

-Ainda bem que o senhor apareceu... é que aqui já estamos com muito trabalho e sempre que venha alguém, já é uma ajuda! - disse Steve

-Sabe como é, quando é para arranjar trabalho, é para ajudar também -respondeu o Victor.

Antes de continuar a conversa, Steve pediu ao seu assistente para deixarem só ele e o Victor naquela sala. Com isto, a conversa continuou.

-Então, qual foi a razão para vir trabalhar na nossa empresa? - Perguntou Steve

-Em primeiro, é por causa do robô que estão a construir. Em segundo, é para falar consigo e em terceiro, para lhe fazer repensar nisto tudo que você fez e está a fazer... e na realidade, não é para trabalhar na sua empresa, é para deitá-la abaixo! - Respondeu o Victor

-Desculpe? O senhor está bem ou precisa de algo? Bem aqui falar assim para mim e pelo nome da empresa? Acho que vou chamar a segu...

-Não é preciso, Steve!

-*meio confuso* Como sabe o meu nome?

-Eu tinha dito que queria falar consigo... por isso sente-se aqui, fale com os seus colegas a disser que irá demorar mais um bocado com esta entrevista e não chame a segurança, senão não lhe conto nada sobre o que está a passar...

Estando ainda confuso, Steve decidiu fazer o que o Victor lhe disse, estando depois a pensar no que o Victor tem para lhe contar. Assim, tendo feito aquilo que ele lhe disse, continuaram a conversar.

-Já lhe fiz o que você pediu... agora vai ter que me explicar o que se passa, o que quer falar comigo e quem é você afinal!

-Quem sou eu, não interessa... mas ao resto, você precisa de saber que o Josef não é de confiança...

-Espere, também o conhece? Mas que raios... diga-me logo quem você é ou vou lá outra vez chamar a segurança...

-Não me ameça que não vai a lado nenhum... porque se quer chamar tanto a segurança, a verdade foge!

-Sinceramente... eu já estou aqui meio confuso com tudo que se está a passar...

-Tenha calma, eu vou lhe contar tudo!

-É melhor contar, porque não tenho o dia todo!

-Então vamos lá começar.... O robô que estão a construir deve ser programado para não apanhar aquela relíquia, porque, sabendo que ele esteja pronto para capturar a relíquia, não o deve fazer para o nosso benefício. Eu sei que ele a quer, mas não a quer para um propósito, mas sim para outro... levando assim a querer falar consigo...

-Como assim?

-Eu aposto que ele lhe disse que a queria por causa de valer milhões de euros... mas na verdade ele quer para receber um “poder” com aquela relíquia, sendo que a relíquia pode possuir um poder em mil poderes, não sabendo qual irá calhar nas mãos dele! Assim, com isto, queria que você repensasse sobre o trabalho que está a fazer! Você já viu como ele era... já viu também como ele maltrata as outras pessoas e até a si! Já viu também que ele só vê as coisas dele e faz de tudo para as conseguir.... Você tem que pensar agora!

-Eu não sei... é que se ele descobre que lhe vou trair, não sei o que é de mim...

-Para isso, basta só força de vontade contra ele...

-Também não sei se o que está a dizer é verdade... como posso confiar em si?

-Não tem que confiar... tem que acreditar em mim... Se não acredita, eu só lhe vou dizer mais uma coisa. Você viu recentemente o Alex? Viu também aquele homem que reclamou aqui sobre o trabalho? E o Victor? Pense sobre isso...

Entretanto, entra um assistente do Steve com a presa, pedindo desculpa pela interrupção e avisou ao Steve que o robô estava pronto e já se podia pô-lo no foguetão, com as coordenadas prontas. Porém, o Victor também ouviu. De repente, o assistente sai da sala para ir ao seu posto onde estava a trabalhar e o Victor só lhe diz mais uma coisa.

-Agora você tem que pensar Steve.... Ou muda a programação do robô ou então estamos condenados...

-Eu vou me arrepender... Mas ande comigo -Disse Steve

Estavam eles a ir para os laboratórios, para a sala de programação e, ao chegar lá, foram buscar o computador para fazer as mudanças. Ao fazer, Steve esqueceu-se que o robô estava noutra sala e a programação estava a ser feita por via remota, sendo que se trabalhava num sitio mas chegava a informação no outro. No entanto, quando acabaram as mudanças, Steve disse ao Victor para ir aquela sala acabar o trabalho. Contudo, ouve-se tiros.... Steve entrou em pânico, mas não perdeu o foco daquilo que estava a fazer. Entretanto, disse ao Victor para ir logo e Steve ficou naquele espaço, a olhar para a janela.

Assim, Victor foi para aquela sala e encontrou o robô parado e desligado à beira de uma parede. Ao pegar nele, pôs a informação reprogramada e ligou o robô. Entretanto, esteve um tempo com ele.

-Nem me acredito que uma parte da minha vida foi a tua vinda a este mundo.... Se fosses humano, perceberias o que queria disser...

Entretanto, Victor ouve disparos, percebendo que não tinha muito tempo para fazer o que tinha a fazer, visto que ainda faltava uma coisa no robô. Porém, ele reparou que a contagem estava a ser feita e o tempo estava a acabar-se. Assim, Victor teve que escolher uma opção que se adequa melhor para o robô e para o bem de todos. **(cutscene)**

(Aqui, o jogador irá ter que escolher entre duas opções: SACRIFICAR-SE ou ACABAR O PROGRESSO. Esta escolha irá afetar a história, sendo que, SACRIFICAR-SE levará para o final de ficar no planeta athzalar com consciência e o ACABAR O PROGRESSO levará para o final de voltar a terra sem relíquia).

SACRIFICAR-SE

(cutscene de engine e jogabilidade) Com isto, Victor decidiu tirar o seu “chip” da cabeça e pôs na memória do robô. **(Aqui será um *quick event* para o jogador pressionar para tirar o chip).**

Entretanto, Victor berrou, tendo chamado a atenção a quem estava perto. Porém, as pernas do Victor não estavam a aguentar por muito tempo, visto que ele só poderia estar “vivo” se tivesse o “chip”. Entretanto, a porta abre-se e Victor repara que são os colegas do Josef e o próprio a entrar. Além disso, eles repararam que alguém estava lá, tendo investigado melhor a sala. Contudo, Victor amostrou-se e deu porrada a dois dos colegas de Josef.

Mas, o terceiro colega, deu-lhe um tiro no peito, deixando-o imobilizado no chão esta vez, tendo eles visto quem era, mas não

o tinham reconhecido. **(Aqui terá jogabilidade, onde o jogador irá andar aos socos e pontapés)**. Com isto, Josef falou para ele.

-Com que então eras tu que ainda estavas aqui a mexer no robô... e eu a pensar que o Steve já o tinha no foguetão e depois estava este rato aqui ainda... -disse Josef

-Seu grande boi...

-Calma! Eu nem o conheço, já me começa a chamar nomes? Só por o meu colega ter-lhe dado um tiro?

Entretanto, Victor não responde

-Não irá responder?

Por fim, Victor não dá mais sinais de vida, tendo deixado Josef pendurado com a sua pergunta. Porém, o robô estava pronto para ir e assim, Josef pediu ao seu colega para pegar nele e levá-lo para o foguetão.

ACABAR O PROGRESSO

(cutscene) Com isto, decidiu adicionar mais alguma “reprogramação” para o robô, programando-o agora para não trazer a relíquia. No entanto, sabendo o que lhe esperava, ficou na sala. Entretanto, a porta abre-se e Victor repara que são os colegas do Josef e o próprio a entrar. Além disso, eles repararam nele sentado, mas não o reconheceram. Contudo, tendo eles aproximado do Victor, andou à porrada com dois dos colegas de Josef. Mas, o terceiro colega, deu-lhe um tiro no peito, deixando-o imobilizado no chão esta vez. **(Aqui terá jogabilidade, onde o jogador irá andar aos socos e pontapés)**. Com isto, Josef falou para ele.

-Com que então eras tu que ainda estavas aqui a mexer no robô... e eu a pensar que o Steve já o tinha no foguetão e depois estava este rato aqui ainda... -disse Josef

-Seu grande boi...

-Calma! Eu nem o conheço, já me começa a chamar nomes? Só por o meu colega ter-lhe dado um tiro?

Entretanto, Victor não responde

-Não irá responder?

Por fim, Victor não dá mais sinais de vida, tendo deixado Josef pendurado com a sua pergunta. Porém, o robô estava pronto para ir e assim, Josef pediu ao seu colega para pegar nele e levá-lo para o foguetão. **(cutscene)**

JOSEF MONG

Mês de fevereiro

(cutscene) Lá estava ele no seu escritório na instalação da HEX, estando desesperado com o robô, com a ida dele ao planeta e com a relíquia guardada para trazer para a terra. Não estava confiante com o trabalho que os seus trabalhadores trabalharam, sendo esse a construção do robô. Achava que, mesmo estando quase pronto, já deveria estar para lançá-lo para este mês. Entretanto, Josef não aguentava mais.

-Aquilo já deveria estar pronto.... Tanto tempo, tanto esforço e mesmo assim nada da parte deles? Eu não cheguei aqui para desistir! Depois de tudo aquilo que fiz, daquilo que mandei fazer, não será agora o momento justificatório para parar devido ao que eu fiz.... Só quero que aquela relíquia deia aquilo que eu quero... - refletiu Josef para si mesmo

Entretanto, decidiu fazer uma chamada para o seu “parceiro”, o Steve.

-Já temos pronto o robô? -Questionou Josef para o Steve, por via telefônica.

-Está quase pronto, mas ainda não sei se irá estar pronto para descolar no fim deste mês...

-O quê? Tem que estar, ó Steve...

-Eu sei, mas...

-Mas nada! Nós marcamos para ser este ano nos seus inícios, por isso temos que apressar!

-Mas, senhor Josef, os nossos colegas já estão sem ver as suas famílias e amigos deste de setembro do ano passado! Eles também têm o seu direito! Temos que trabalhar? Sim. Mas também tem que ser com o seu tempo. Não pode ser tudo ao mesmo tempo que eles não aguentam a nível físico e também psicológico. Por isso, tenha calma você!

-Desculpa?!?!?

-Ahm... tem que ter mais calma.

-Iremos ver... quanto chegar aí quero ver isso pronto! Se não tiver, iremos ter um problema! Até lá, Lery!

E assim Josef desligou a chamada. Ao desligar, desatou a berrar e a atirar coisas para a parede, bem como para o chão. A sua raiva estava incontrolável.... Nem ele conseguia parar para pensar ou

acalmar... tendo desatado a dar pontapés e socos aos objetos também. No entanto, passado uns 10 minutos de frustração e de raiva, Josef tinha-se sentado e, estando ainda com um bocado de raiva, disse para ele mesmo:

-Já nem quero saber... VOU LÁ E FAÇO O QUE TENHO A FAZER! Parece que estão a brincar comigo ou o quê!? Carago pá... já nem vou querer saber deles! Agora, vou lá, faço o que tenho a fazer e está feito!

Além disso, Josef fez uma chamada para cada colega que tem, sobre algo que irá fazer e que irá planear ainda melhor, para chegar à empresa e tratar das coisas por ele próprio.

-Quando se quer uma coisa bem feita, tem que ser o próprio a fazer!

Já passado uns dias, era a hora de pôr em prática esse plano. Por um lado, os seus colegas vieram ter com ele para esclarecer melhor o que se irá fazer. Por outro lado, o objetivo do Josef com este plano é buscar o robô, preparar a contagem e lançá-lo para o outro planeta, no qual os seus colegas só entenderam como entrar lá na empresa e “tratar da saúde” dos funcionários e assistentes. **(cutscene)**

(jogabilidade e cutscene) Assim, começou a viagem deles para lá. **(Aqui, o jogador irá ter que escolher entre três armas: uma pistola silenciada, uma submetralhadora silenciada ou uma espingarda silenciada. No entanto, esta escolha não afeta a história, mas será uma escolha onde o jogador escolhe e se sinta à vontade com a escolha que fez sobre a arma).**

Já passado uma hora e meia, tinham chegado ao sítio. Entretanto, um dos colegas colocou uma dúvida ao Josef

-Como irá ser? Entrar sem ninguém reparar ou à bruta?

(Aqui, o jogador irá ter que escolher entre **SILENCIOSAMENTE** ou **À BRUTA**. Esta escolha não afeta a história. Contudo, se escolher **SILENCIOSAMENTE**, o jogador irá ter que entrar sem ninguém notar que o Josef e os seus colegas têm armas. Se escolher **À BRUTA**, o jogador começa a disparar logo mal saia do carro)

SILENCIOSAMENTE (Entretanto, se o jogador, nesta parte de jogabilidade, não conseguir fazer o momento “stealth”, irá passar para a parte **À BRUTA**, automaticamente)

-Vamos entrar sem ninguém reparar! Mas, no entanto, se alguém estranhar, abrem fogo!

Assim, eles saíram do carro e foram para a entrada. Passaram pelos seus colegas de trabalho e não repararam que tinham consigo armas, visto que era o líder e os seus “acompanhantes” que estavam a entrar. Ao chegar onde depois queriam, Josef disse uma coisa.

À BRUTA (Jogabilidade, onde o jogador pode matar as pessoas ou então, se não quiser, não mata e deixa que os seus colegas façam o trabalho)

-Vamos à bruta!

Assim, eles saíram do carro e começaram a disparar para os seus alvos. Tanto sangue... tanto corpo no chão... mas isso não os afetava para chegar onde queriam. Entretanto, tinha aparecido quatro guardas... mas isso também não os parou. Tendo depois chegado onde queriam, Josef disse uma coisa

(o jogador pode escolher 1 de 3 frases para disser naquele momento. A frase não afeta nada, mas, essa frase naquele momento, pode ter sido bem-dita ou ter ficado bem do contexto, dependendo da escolha da frase que o jogador

escolheu: “Lembrem-se do porquê que viemos para aqui!”; “Vamos, agora é o momento”; “Põem-se atento, porque já estamos quase!”. Porém, para a história, irá ser escolhida aquela que se assenta melhor.)

-Lembrem-se do porquê que viemos para aqui!

Ao ter chegado, dispararam para todos aqueles que estavam a trabalhar e para aqueles que olharam e tentaram fugir.

Entretanto, Josef repara que lá em cima estava o Steve a olhar para a janela. Com isso, disse aos seus dois colegas para ficarem e limparem o resto e pediu a um que fosse com ele. Assim, eles subiram para cima para entrar na sala. Porém, as portas da sala não abriam, tendo sido preciso algo com mais força para abrir.

Já tendo essa coisa para abrir, deram três pancadas com isso na porta e assim, ela abriu. Lá dentro, estava Steve sentado à espera do Josef. E assim, Josef começou a falar para ele.

-Cá estás tu.... Aqui sentado, a pensar nos robôs, a pensar na vida deles... que patético!

-O que tu foste fazer, Josef...

-O que eu fui fazer? O que é que TU estavas a fazer, hm? Eu tinha-te dito que o queria pronto, mas não me quiseste ouvir...

- A vida dos outros também importa, meu grande cabrão! Se não vês isso, como queres que o robô já esteja pronto...

No entanto, Josef pega no Steve e empurra-o para a janela, apontando-o para baixo

-Vês o que aconteceu aos nossos colegas que não obedeceram às tuas ordens que não seguiu a minha ordem, hm? Acabam assim, morrendo inocentes...

-Eu nunca devia ter feito isto para ti... se soubesse que eras assim... seu grande filho da...

Josef disparou contra uma perna do Steve... sem ele ter acabado a sua frase ou o seu dito discurso...

-Eu espero vem que, se nos encontrarmos no inferno, que tenhas pensado e refletido naquilo que fizeste ou o que não fizeste...

-*suspito rápido e gritos de dor* tu... nunca irás ter...

-Ter o quê, mesmo?

- A... re...lí...*desmaia por um bocado*

-Ai... foi mais rápido do que eu pensei...-Entretanto, pega nele e põe-no numa cadeira- O que me obrigaste a fazer, Steve...

E assim, Steve está agora como refém para o resto do trabalho de Josef e, entretanto, chegam os outros dois colegas de Josef

-Já está tudo limpo!

-Bem... agora um de vocês que começa a contagem para descolar o robô.

-Mas senhor, o robô não está presente no foguetão!

-Não está? Então ainda deve estar ainda na sala dele.... Vocês os três, venham comigo.

Ao ir para aquela sala, ouvem um berro. No entanto, prepararam as armas e, estando eles atentos, abriram a porta.

Eles repararam que alguém estava lá, tendo investigado melhor a sala. Contudo, um homem amostrou-se e deu porrada a dois dos colegas de Josef. Mas, o terceiro colega, deu-lhe um tiro no peito, deixando-o imobilizado no chão esta vez, tendo eles visto quem era, mas não o tinham reconhecido. Com isto, Josef falou para ele.

-Com que então eras tu que ainda estavas aqui a mexer no robô... e eu a pensar que o Steve já o tinha no foguetão e depois estava este rato aqui ainda... -disse Josef

-Seu grande boi...

-Calma! Eu nem o conheço, já me começa a chamar nomes? Só por o meu colega ter-lhe dado um tiro?

Entretanto, o homem não responde.

-Não irá responder?

Por fim, o homem não dá mais sinais de vida, tendo deixado Josef pendurado com a sua pergunta. Porém, o robô estava pronto para ir e assim, Josef pediu ao seu colega para pegar nele e levá-lo para o foguetão e pediu a outro para pôr as coordenadas

Ao ter levado e a contagem quase no fim, Josef já estava obcecado com a relíquia, não estando atento se o Steve ou aquele homem mudaram algo no robô. Por isso, o robô já estava lá dentro do foguetão. Porém, Josef disparou contra os seus três colegas, tendo-os deixado quase para a morte. Entretanto, Steve acorda, e Josef fala para ele.

-Espero bem que nós façamos uma bela dupla para esta parte do trabalho do nosso robô, Steve!

Mas, já estando acordado o Steve, não estava cem por cento consciente ainda. No entanto. Josef olha para o foguetão a partir-se e, assim, espera que ele traga a sua relíquia.

(Com esta parte de Josef, o seu final irá ser levado para o de ficar no planeta athzalar sem consciência ou o de morrer ou destruir-se. Agora, dependendo como o jogador irá tratar a sua jogabilidade na parte do robô, levará para o seu final. No entanto, tendo feito as escolhas dos personagens, levam para esse final obrigatoriamente, isto é, se o jogador escolher duas vezes o Steve, por exemplo, irá ter o final Chegar ao planeta terra com a relíquia (sendo o final obrigatório que tem), mas, dependendo depois também nas escolhas que fez na sua parte

do personagem, pode guiar para um outro final, como o de não trazer a relíquia com a escolha do Victor. Já na jogabilidade do robô, também poderá mudar o seu final dentro destes obrigatórios.) (jogabilidade e cutscene)

Parte 2- “3DG4R” – (Parte onde será completamente jogabilidade e poucas “cutscenes”).

(cutscene) E lá vai ele. Tendo feito muito barulho, chamando a atenção a quem vivia por perto e tendo deixado algumas pessoas assustadas, já estava a levantar voo para chegar às coordenadas programadas.

No entanto, a sua viagem demorou. Quando chegou ao planeta, ainda a fazer a descolagem, o robô já estava pronto para sair... para fazer o que tinha a fazer.

Assim, tendo já aterrado e abrido as portas, era a vez do 3DG4R fazer a sua parte. **(Agora, dependendo das escolhas que foram feitas, o robô será diferente para o seu objetivo ou para a “sua vida”. Ou seja, Na escolha dos personagens, se o jogador escolheu duas vezes o Steve e se ele escolheu “não irá ter a programação mudada”, o jogador, como objetivo principal, irá ter que encontrar a relíquia. Entretanto, irá ser escrito aqui o objetivo do robô, mediante as escolhas.)**

Steve + Steve = Tem como objetivo principal procurar a relíquia

Victor + Victor = Andar pelo planeta, explorar e procurar objetos

Josef + Josef = Andar pelo planeta, mas se for para as áreas menos seguras, o robô irá ser destruído ou então “perdido no espaço”

Victor + Steve = Andar pelo planeta, podendo ou não buscar a relíquia

Victor + Josef = Andar pelo planeta, mas se for para as áreas menos seguras, o robô irá ser destruído ou então “perdido no espaço”

Steve + Victor = Andar pelo planeta, podendo ou não buscar a relíquia

Steve + Josef = Andar pelo planeta, mas se for para as áreas menos seguras, o robô irá ser destruído ou então “perdido no espaço”

Josef + Steve = Andar pelo planeta, mas se for para as áreas menos seguras, o robô irá ser destruído ou então “perdido no espaço”

Josef + Victor = Andar pelo planeta, podendo ou não morrer naquelas áreas menos seguras

Pondo assim uma perna no planeta e depois a outra para se segurar, tinha sido o primeiro robô a chegar a este planeta. No entanto, não era momento para celebrar. Não porque ele não era humano e não entendia essas coisas, mas sim porque tinha um objetivo para completar. **(cutscene)**

(Nesta parte, será totalmente jogabilidade. Agora o jogador pode fazer o que quiser. Pode andar, pode explorar, pode saltar, pode apanhar objetos, analisá-los e guardá-los. O jogador será livre, mas, dependendo das escolhas que fez antes para partes extras do robô, irá aplicar-se agora. Pode também completar puzzles, pode fazer objetivos secundários para lhe ajudar no seu caminho, como reparar um poste de transmissão para desbloquear áreas que não estavam vistas.)

Ato III (Fim)

“Caminhos Cruzados” – (Nesta parte, o jogador irá presenciar cutscenes “finais”, isto é, dependendo das escolhas que fez, irá ter um final correspondido. Entretanto, a jogabilidade do robô continua)

(Nesta parte, irá também ter o resto da jogabilidade da segunda parte do ato II. Por isso, o jogador pode continuar a fazer o que quiser. Pode andar, pode explorar, pode saltar, pode apanhar objetos, analisá-los e guardá-los. O jogador será livre, mas, dependendo das escolhas que fez antes para partes extras do robô, irá aplicar-se também. Pode também completar puzzles, pode fazer objetivos secundários para lhe ajudar no seu caminho, como reparar um poste de transmissão para desbloquear áreas que não estavam vistas.)

(jogabilidade) Estando ele a fazer o seu trabalho, tendo encontrado coisas novas e feito enigmas estranhos, conseguiu safar-se de tudo que lhe era posto. Porém, algo estranho passava-se com o robô. Com o esforço que lhe era imposto, não estava pronto para suportar tanto, tendo, em algumas vezes, saído partes dele, como um parafuso que prendia a chapa, ou então uma parte de chapa que saía e notava-se os fios conectados no corpo e nas mãos. Contudo, não lhe afetava quanto ao seu objetivo e no seu andamento, tendo feito tudo ao seu alcance. Assim, o robô continuou o seu percurso.

(jogabilidade)

(Agora, dependendo das escolhas que o jogador escolheu e da “liberdade” que o jogador tomou na sua jogabilidade, irá levar para o seu respetivo final. No entanto, os finais vão estar escrito por ordem de tempo, sendo que, dependendo da jogabilidade do jogador e das escolhas, possa ter um final à

frente do tempo ou então um antes do tempo previsto. Os finais são em cutscene)

FINAL DESTRUIR-SE OU MORRER (final secreto)

Já no seu percurso, o robô não estava a aguentar mais com o seu próprio peso. Tendo já saído mais peças e partes, fazendo com que agora o robô não tivesse muito peso, ele não conseguia ir para certas áreas onde pareciam seguras. No entanto, ele decidiu ir passar por essas áreas. Contudo, o terreno parecia mais forte, onde um tipo de vento batia no robô com uma força descomunal. Entretanto, tendo o robô feito análises na hora para detetar onde estava, acabou por descobrir que estas áreas eram as menos seguras. No entanto, as suas partes não estavam a aguentar mais, tendo ido as suas partes para o espaço, como os braços e a Cabeça e, depois, o corpo voava devagar, até desaparecendo para o espaço também.

E assim, um robô foi desaparecido e nunca mais se o viu, estando agora entre o universo e as estrelas.

FINAL CHEGAR AO PLANETA TERRA COM A RELÍQUIA (final mau)

Lá estava ele num tipo de sala secreta daquele planeta... parecendo que alguém já esteve lá antes dele. Além disso, teve que passar alguns enigmas, puzzles e “ratoeiras”, bem como armadilhas. Contudo, a sua passagem levou-o a esta sala, onde se notava num objeto brilhante e radiante, meio amarelado e verde, transmitindo raios pela aquela sala toda onde estava exposto. Com isto, o robô analisou-a e detetou que era a tal relíquia no qual estava como seu objetivo principal e/ou primário. Assim, pegou nela e trouxe-a para o foguetão onde

estava aterrado. Porém, aquilo já estava programado automaticamente, sendo que se aterrar e se depois detetar alguém a entrar pela segunda vez, irá levantar voo sozinho e volta para onde veio, tendo acontecido isso quando o robô chegou. Assim, o robô viajou para onde veio, para sua terra.

Quando chegou, poderia se notar em algo que estava estranho. As pessoas que viviam lá já não estavam mais presentes, a empresa estava em ruínas e havia uma presença de polícias a chegar em carros e carrinhas. No entanto, tendo o robô saído da porta com a relíquia, pouco antes de a polícia ter chegado, encontrou o Josef, com o Steve em sua posse. Entretanto, Josef tinha pedido ao robô para lhe dar a relíquia.

-3DG4R, eu a pensar que não chegarias, mas pelos vistos seguiste a data, a hora e o local de aterragem mesmo a tempo! Agora, passa-me a relíquia, RÁPIDO! Não temos MUITO TEMPO!

-Não... edgar... - tinha dito Steve, todo aleijado, quase a morrer

Assim, o robô tirou a relíquia no seu depósito e/ou da sua mão e deu ao Josef. Entretanto, a polícia tinha chegado. Josef pegou na relíquia, deixou o Steve no chão e o robô lá pendurado. Contudo, tendo a polícia chegado, repararam nos dois.

-MÃOS NO AR, JÁ! NÃO FAÇAM NENHUM MOVIMENTO ESTÚPIDO!

Porém, Steve já tinha morrido, lá no chão, não deixando nenhum sinal de vida. Infelizmente, a polícia pensou que tinha sido o robô a matá-lo ou que tinha sido o robô a deixá-lo naquele estado. Com isto, tendo a polícia reparado que não deu mais sinais de vida, começaram a disparar contra o robô, tendo-o partido a cabeça, o seu corpo e as suas pernas.

E assim, mais um modelo de robô foi para a sucata, estando agora entre as memórias dos outros modelos falhados.

Já no caso do Josef, tinha conseguido o que queria com a relíquia, que era, nada mais, nada menos, a imortalidade.

FINAL CHEGAR AO PLANETA TERRA SEM A RELÍQUIA (final bom)

Lá estava ele num tipo de sala secreta daquele planeta... parecendo que alguém já esteve lá antes dele. Além disso, teve que passar alguns enigmas, puzzles e “ratoeiras”, bem como armadilhas. Contudo, a sua passagem levou-o a esta sala, onde se notava num objeto brilhante e radiante, meio amarelado e verde, transmitindo raios pela aquela sala toda onde estava exposto. Com isto, o robô analisou-a e detetou que era a tal relíquia no qual não era permitido pegar. No entanto, não pegou nela e, passado algum tempo, voltou para o foguetão onde estava aterrado. Porém, aquilo já estava programado automaticamente, sendo que se aterrar e se depois detetar alguém a entrar pela segunda vez, irá levantar voo sozinho e volta para onde veio, tendo acontecido isso quando o robô chegou. Assim, o robô viajou para onde veio, para sua terra.

Quando chegou, poderia se notar em algo que estava estranho. As pessoas que viviam lá já não estavam mais presentes, a empresa estava em ruínas e havia uma presença de polícias a chegar em carros e carrinhas. No entanto, tendo o robô saído da porta, pouco antes de a polícia ter chegado, encontrou o Josef, com o Steve em sua posse. Por um lado, Josef estava a sorrir porque o robô tinha chegado. Por outro lado, o seu sorriso cada vez mais iria desaparecer, visto que não reparou na relíquia. Entretanto, estando o Steve quase a morrer devido à violência que o Josef lhe deu, agarrou-o.

-Hoje, tu irás perder.... Não tens por onde ir...

No entanto, Josef dispara contra ele, com a pistola que tinha guardado. De repente, a polícia chega e “prendem” os dois.

Porém, o Josef foi preso, enquanto o robô foi levado para outro sítio, onde se poderia dar-lhe um bom uso.

E assim, foi a vida de um robô que começou e acabou com outras três vidas.

Já no caso do Josef, ficou o resto da sua vida preso atrás de umas grades...

FINAL FICAR NO PLANETA ATHZALAR SEM CONSCIÊNCIA (final normal)

Já na sua exploração, tendo feito o que era necessário para estar ativo, encontrou vários vestígios de um outro povo que lá habitava, muitos anos atrás. Notou que havia uma espécie de casas e prédios lá abandonados, sem “objetos” com vida. No entanto, muito tempo já se fazia que o robô estava no planeta. Porém, o foguetão não estaria por muito tempo à espera de que o robô voltasse lá para dentro.

Ainda naquela “cidade deserta”, o robô analisa um tipo de “desenhos” na parede, onde explica o que aconteceu e o que aquela relíquia traz de mal. Contudo, o foguetão tinha partido sem ele. Tendo ele detetado o som estridente, tinha corrido para lá. Contudo, já era tarde demais

E assim, o robô tinha ficado no planeta até a sua bateria e as suas funcionalidades deixarem de funcionar.

Já o foguetão, tinha chegado à terra, mas, devido a não ter peso dentro dele, começou-se a dividir em partes, caindo em várias partes no planeta terra.

FINAL FICAR NO PLANETA ATHZALAR COM CONSCIÊNCIA (final verdadeiro)

Já passado um tempo, sem vestígios de vida, sem nada para o objetivo do robô, esteve ele olhando para o céu, onde reparava noutros planetas, estrelas e até no universo em si.

No entanto, algo com ele estava a interferir. Algo que nem ele conseguia detetar o que era, nem conseguir detetar o som que vinha na sua origem. Além disso, o robô estava a presenciar um tipo de memórias que lhe aparecia frente dos olhos. Entretanto, ele estava a reconhecer a voz, as memórias e tinha notado que estava a ser “transmitida” estas memórias devido a aquele chip que o Victor lhe tinha posto.

Assim, o robô tinha captado duas frases, sendo que cada uma delas correspondia a alguém que ele não tinha sincronizado cem por cento a voz com a pessoa. Mas, com uma visão de uma pessoa, consegui identificar quem era.

-*sons de interferência* (...) Espero bem que não me desiludas. De todas as vidas que *sons de interferência* já tirei, de todos os momentos que me *sons de interferência* arrisquei, nada irá se comparar quando tiver a relíquia (...)

- Será que *sons de interferência* este esforço está a *sons de interferência* valer a pena?

Depois desta captação, o robô teve uma memória, no qual era o Victor a pôr o chip nele, sacrificando-se para o bem do robô, para algo que ainda o robô não tinha chegado. Entretanto, o robô só estava com esta memória fixa, não conseguindo a chegar a uma resolução ou de um porquê de isto ter tido acontecido.

Passado mais um bocado de tempo, estando na mesma a olhar para o céu estrelar, esteve a experienciar mais memórias que aquele chip estava consigo.

Porém, o foguetão não estaria por muito tempo à espera de que o robô voltasse lá para dentro. Contudo, o robô nem quis se preocupar com a descolagem dele para a terra outra vez, estando agora mais focado a cada detalhe que lhe era mostrado naquelas memórias, querendo perceber mais a vida dos humanos, o porquê de eles serem assim e, por fim, perceber o que é ele.

Assim, o foguetão tinha partido sem ele e, o robô, estava a perder cada vez mais a sua função de robô.

Entretanto, o seu sistema estava a ficar baralhado, ficando cada vez mais confuso e esquisito. As suas funcionalidades estavam a mudar-se, O corpo dele estava a abanar-se todo, parecendo que alguém estava a entrar dentro dele.

Por fim, estando parado, esta vez a olhar para o chão e, ao indo, devagarinho, a sua cabeça começava a subir, o “cérbero” do robô estava diferente. Não só já não era mais um robô, que recebi ordens e obedecia-as, mas sim, uma cara dupla. Pelos vistos, eram dois em um, sendo o robô, que adquiriu informação humana e que comandava o corpo e o Victor, com as memórias e com o controlo na cabeça, corpo e olhos. Assim, 3DG4R e Victor viviam no mesmo corpo!

-O que se passou? O que se passa comigo? Porquê que estou num robô? Espera... eu sou o Edgar? O QUE SE PASSA?!?! – questionou Victor, estando assustado e confuso ao mesmo tempo

-Não preocupar... -falou o robô- tu estás comigo devido relíquia metros raios aqui planeta!

-A relíquia.... E como é que consegues falar? O que se passa? Eu estou tão confuso...

-Nós estar preso corpo devido relíquia. Relíquia ter poder dentro poderes.

-Isto não pode ser.... Eu deveria estar morto... Josef tinha-me matado... eu tinha-me sacrificado para tu perceberes o que se passou.... Eu não deveria estar cá...

-Afirmativo! Porém, relíquia estar aqui, não estar planeta terra, estar seguro aqui, não planeta terra Josef.

Entretanto, ambos estavam confusos.... Um porquê já não era robô e outro porque estava dentro do robô, psicologicamente.

Porém, o robô faz-lhe uma pergunta a ele mesmo, sendo para o Victor.

-Porquê humanos serem assim? Porquê trair, enganar pessoas? Termos consciência, termos poder? Quem ser eu? Pessoas dominar pessoas? Robôs receber ordens pessoas? O que ser terra?

-Sabes Edgar, sendo humano, também não sei porque somos assim. Algumas vezes, o poder torna uma pessoa em outra pessoa.... Nem nós próprios algumas vezes sabemos quem é quem.... O poder mudar tudo. Quando um pensa que sabe mais que o outro, pensa que o domina.... Ninguém é mais que ninguém... somos todos iguais, humanos, seres com vida, que nascem e são bem-vindos, como se fosse um passaporte para a vida e, depois, quando acaba, morremos. Não devemos pensar muito sobre o que irá acontecer... com o que irá ter que ser feito... nem mesmo acumular coisas para si ou até mesmo para disser que as tem.... Já dizia um sábio que a inocência é a melhor fórmula para o ser humano, sabes Edgar? Tu que eras um robô, eras inocente, recebendo só ordens e fazer o que os outros

diziam.... Mesmo sendo assim, devias ter consciência.... Eu nem sei porque falo para uma máquina... onde não percebe o que é vida... mas que opção tenho também agora?

-Não ter conhecimento algumas vezes ser melhor que ter conhecimento!

-É verdade...

E assim, o robô, junto com o Victor, ficaram no planeta, a falar, a perceber melhor aquilo que a vida lhes tinha dado e tirado agora... e questionando dúvidas sobre tudo o que a humanidade tinha para responder, tentando encontrar respostas ou até resoluções para as coisas. Contudo, o robô foi adquirindo consciência própria, levando a ser o primeiro robô a pensar por ele próprio.

Já o foguetão, tinha chegado à terra, mas, devido a não ter peso dentro dele, começou-se a dividir em partes, caindo em várias partes no planeta terra.

ESCOLHAS PARA LEVAR AO SEU RESPETIVO FINAL (ATO I-PARTE 2; ATO II-PARTE 1)

Steve + Steve = Final chegar ao planeta terra com relíquia

Victor + Victor = Final ficar no planeta Athzalar com consciência

Josef + Josef = Final morrer ou destruir-se

Victor + Steve = Final chegar ao planeta terra sem relíquia

Victor + Josef = Final morrer ou destruir-se

Steve + Victor = Final chegar ao planeta terra sem relíquia

Steve + Josef = Final morrer ou destruir-se

Josef + Steve = Final morrer ou destruir-se

Josef + Victor= Final ficar no planeta Athzalar sem consciência

(O final está “marcado” de acordo com a escolha do personagem. No entanto, se, no momento da história, na parte das escolhas de um personagem, houver outro final sem ser aquele que está “programado”, segundo a escolha do jogador, poderá haver outro. Por isso, irei por exemplos de finais que se pode alterar, de acordo com a escolha do jogador. Só conta na primeira parte do Ato II, visto que na segunda parte do Ato I não tem escolhas que influenciam a história. Este final com escolha só funcionará se o jogador não escolher a opção no momento da história. Ou seja, se o jogador nessa parte não escolher nada, o final já vai estar programado de acordo com a escolha (por exemplo Victor + Victor). Se escolher, ficará Victor + Victor(sacrificar-se) por exemplo.

Steve (Reprogramar) = Final chegar ao planeta terra sem relíquia

Steve (Deixar)= Final chegar ao planeta terra com relíquia

Victor (Sacrificar-se) = Final ficar no planeta Athzalar com consciência

Victor (Acabar o progresso) = Final chegar ao planeta terra sem relíquia



Conclusão

Para concluir, queria disser que esta empresa deveria encerrar, devido ao engano aos seus funcionários, assistentes e/ou trabalhadores, bem como a elaboração de um projeto onde só seis pessoas sabiam.

Entretanto, com este documento, quero comprovar o que se passou dentro na empresa, como na instalação, enquanto uns pensavam que estava tudo bem e outros que pensavam que não se passava nada

Porém, gostaria que os juízes analisassem bem esta informação posta por mim, uma vez que contém informação secreta e confidencial onde o estado não sabia de nada. Por falar em estado, muitas das pessoas que estiveram a trabalhar morreram a um devido incidente que se passou e no qual vocês tiveram a presença no fim.

Por isso, espero que este documento mude as vossas mentes, meus caros juízes!

13 de Outubro de 2028

Alex Vladislav Yerik Oksana

CODIGO DO CASO

92HE4380RTF

NOTAS
