**INTRODUCCIÓN**

En el año 2098, la humanidad alcanzó un hito histórico: una misión espacial con destino a un planeta situado en la galaxia de Andrómeda. La NASA, en colaboración con las principales agencias espaciales del mundo, seleccionó cuidadosamente a seis astronautas para formar la tripulación del *Horizon*. Su objetivo era investigar un mundo prometedor donde se detectaron indicios de vida inteligente y una fuente de energía desconocida. Entre ellos estaba Alex Carter, un ingeniero especializado en sistemas de supervivencia y el protagonista de esta historia.

El *Horizon* surcó el espacio durante años, enfrentándose a desafíos técnicos y psicológicos. Todo parecía ir según lo planeado hasta que la nave se aproximó al planeta. Las pantallas de monitoreo comenzaron a parpadear, alertas de presión y energía inundaron la cabina, y una serie de vibraciones sacudieron violentamente la nave. Alex sintió cómo la gravedad fluctuaba, su visión se nublaba, y una sensación de mareo lo arrastró a la inconsciencia.

Cuando despertó, la nave estaba en completo silencio. Las luces de emergencia titilaban, y el resto de la tripulación había desaparecido. Alex estaba solo, rodeado de una nave dañada y con un planeta alienígena esperándolo fuera. Sin tiempo para asimilar lo ocurrido, su entrenamiento lo llevó a priorizar la supervivencia. Debía reparar los sistemas críticos de la nave, pero algo le decía que encontrar a sus compañeros sería mucho más complicado de lo que parecía.

A medida que Alex exploraba, descubría un planeta vibrante, lleno de flora bioluminiscente y criaturas nunca antes vistas. Pero no estaba solo. En las sombras, formas humanoides lo observaban. Eran los *Seraphs*, una antigua civilización avanzada que protegía celosamente su tecnología. Alex se dio cuenta de que algo había salido mal con su misión. La grabación restaurada de la nave reveló que Ethan, uno de los miembros de la tripulación, tenía planes secretos. Había investigado sobre los Seraphs en el pasado y sabía que en este planeta existía un artefacto conocido como el *Nexus*, capaz de alterar la estructura del espacio-tiempo. Ethan planeaba apoderarse de esa tecnología para sus propios fines, pero su arrogancia provocó un enfrentamiento con los Seraphs, quienes capturaron a la tripulación y destruyeron parcialmente la nave como advertencia.

La misión original de exploración se transformó en una lucha por la verdad y la supervivencia. Alex tenía decisiones que tomar: ¿reparar la nave y regresar a la Tierra para advertir del peligro? ¿Rescatar a sus compañeros y huir juntos? ¿Aliarse con los Seraphs y quedarse para preservar su legado? ¿O arriesgarlo todo al desafiar a los Seraphs y liberar el Nexus?

Con cada paso, Alex se enfrentaría a su propia humanidad, desentrañando no solo los misterios del planeta, sino también los oscuros secretos que su tripulación guardaba. Y mientras lo hacía, la pregunta seguía resonando en su mente: *¿estaba preparado para las consecuencias de sus decisiones?*

**MISIONES PRINCIPALES**

1. **Reparar los sistemas críticos**
   * Alex debe recorrer la nave, encontrar herramientas y reparar los sistemas vitales (oxígeno, temperatura y energía) mediante un minijuego de reconexión de cables.
     1. Recolectar linterna, destornillador y medidor de energía.
     2. Identificar sistemas críticos con el *medidor de energía*.
     3. Iluminar la zona de ese sistema con la *linterna*.
     4. Abrir el panel eléctrico con el *destornillador*.
     5. Resolver minijuego.
2. **Recuperar las grabaciones de seguridad**
   * Alex busca componentes como un chip de memoria y un conector de datos para restaurar las grabaciones de la nave. Estas revelan pistas sobre lo que ocurrió antes del aterrizaje.
3. **Explorar el exterior en busca de recursos**
   * Alex recolecta minerales, herramientas y notas dejadas por los compañeros para avanzar en las reparaciones y descubrir más sobre el planeta.
4. **Investigar la fuente de las alertas recibidas**
   * Encuentra una antena alienígena que activó las alarmas. Descubre cómo usar energía cristalina para activarla y acceder a un mensaje de advertencia.
5. **Descubrir el paradero de los compañeros**
   * Siguiendo rastros de la tripulación, Alex llega a una cueva protegida por un campo de energía. Resuelve acertijos para desactivar el campo y encuentra a los compañeros retenidos en cápsulas.
6. **Recuperar las grabaciones fragmentadas del Nexus**
   * Encuentra terminales alienígenas en el Nexus para reconstruir los registros de la tecnología. Aprende sobre el sabotaje de Ethan y las intenciones de los Seraphs.
7. **Confrontar a Ethan en el Nexus**
   * Decide entre detener a Ethan, colaborar con él o negociar con los Seraphs para evitar un conflicto.
8. **Preparar la nave para el despegue**
   * Recolecta materiales y activa las reparaciones finales. Según las decisiones anteriores, Alex puede escapar solo, con los compañeros, o quedarse en el planeta.
9. **Establecer contacto con la Tierra**
   * Utiliza la antena alienígena para enviar un mensaje de rescate. La respuesta terrestre puede influir en la historia, dependiendo de si apoyan el regreso o deciden reclamar la tecnología alienígena.
10. **Desactivar el Nexus (opcional)**

* Si Alex decide no permitir que Ethan lo active, deberá infiltrarse en el complejo y resolver un complejo rompecabezas para apagar el núcleo energético del Nexus.

**MISIONES SECUNDARIAS**

1. **Estudiar las criaturas del planeta**
   * Si Alex interactúa con la fauna local pacíficamente, desbloquea esta misión para recolectar datos biológicos sobre las especies y sus comportamientos.
2. **Explorar una zona de energía inestable**
   * Si el jugador recolecta cristales energéticos, descubre un área donde la gravedad es errática y debe resolver un acertijo para desbloquear un módulo alienígena con mejoras para su traje.
3. **Reparar el dron explorador**
   * Si Alex encuentra un dron roto en las inmediaciones de la nave, puede repararlo con componentes recolectados y usarlo para explorar zonas peligrosas.
4. **Salvar una criatura atrapada**
   * Durante la exploración de una cueva, Alex puede liberar a una criatura atrapada. La criatura puede guiarlo hacia un escondite con recursos raros o una zona secreta.
5. **Intercambiar conocimientos con los Seraphs**
   * Si Alex intenta negociar en lugar de atacar, los Seraphs le asignan tareas, como reparar estructuras o devolverles artefactos alienígenas.
6. **Descubrir un campamento abandonado**
   * Si Alex explora los restos de un lugar señalado en un mapa, encontrará un campamento humano de otra misión perdida. Podrá recolectar registros y tecnología avanzada.
7. **Recolectar flores luminiscentes**
   * Si Alex activa una luz ultravioleta en su traje, descubre un área donde crecen flores raras que pueden ser usadas para curar o fabricar mejoras para su equipo.
8. **Acceder a las ruinas subterráneas**
   * Si Alex explora una grieta durante su búsqueda de recursos, desbloquea una red de túneles con tesoros tecnológicos y trampas antiguas.
9. **Recuperar la cápsula de escape**
   * Si Alex sigue las grabaciones, encuentra una cápsula dañada que puede reparar. Esta cápsula podría ser clave para escapar del planeta en caso de no reparar la nave.
10. **Defenderse de un ataque alienígena**

* Si Alex activa ciertas áreas del Nexus, desencadena un ataque de defensa automática. Deberá enfrentarse a drones alienígenas o resolver un acertijo para detener el sistema.

1. **Conseguir el idioma de los Seraphs**

* Si Alex encuentra un traductor alienígena en las ruinas, desbloquea la capacidad de comprender a los Seraphs y mejorar la relación con ellos.

1. **Encontrar restos del sabotaje de Ethan**

* Si Alex explora un módulo específico de la nave, descubre evidencias del sabotaje de Ethan, incluyendo un arma o herramienta modificada para desactivar sistemas.

1. **Reparar un puente roto**

* Si Alex intenta cruzar un río para llegar a una zona clave, debe recolectar recursos para reparar un puente y desbloquear acceso a una nueva área.

1. **Recolectar muestras de agua cristalina**

* Si Alex analiza una corriente de agua alienígena, puede encontrar propiedades únicas útiles para curarse o fabricar herramientas.

1. **Salvar a un compañero inconsciente**

* Si Alex explora una zona cercana a la nave, encuentra a un miembro de la tripulación que logró escapar de los Seraphs. Podrá salvarlo y recibir ayuda con las reparaciones.

**POSIBLES FINALES**

**1. Reparar la nave y huir a la Tierra**

Tras completar las reparaciones de la nave y recopilar los recursos necesarios para el despegue, Alex decide que su prioridad es regresar a la Tierra. Antes de partir, deja atrás a los Seraphs y a sus compañeros capturados, consciente de que compartir lo aprendido podría cambiar el destino de la humanidad.

En el viaje de regreso, Alex analiza las grabaciones y datos recopilados. Una vez en la Tierra, la comunidad científica se divide: algunos ven el descubrimiento del planeta como un avance, mientras que otros temen una posible represalia por parte de los Seraphs. Alex queda atrapado en el dilema ético de su decisión y vive con la incertidumbre de si tomó el camino correcto al no enfrentarse a los desafíos del planeta.

**2. Rescatar a los compañeros y huir con ellos**

Tras reunir las pistas necesarias y adentrarse en los dominios de los Seraphs, Alex encuentra a sus compañeros retenidos en cápsulas de contención. Utilizando los conocimientos adquiridos en sus exploraciones, logra liberarlos y escapar. En el proceso, Ethan, el traidor de la tripulación, intenta sabotear el plan de rescate, pero Alex lo confronta y lo deja atrás, sacrificándolo para garantizar el éxito de la huida.

Aunque logran escapar del planeta, la experiencia cambia a cada miembro de la tripulación. Algunos sienten remordimientos por las vidas humanas y alienígenas que se perdieron; otros, como Alex, ven la misión como un recordatorio de los límites éticos que la humanidad debe respetar.

**3. Quedarse en el planeta y aliarse con los Seraphs**

Alex decide quedarse en el planeta, fascinado por la avanzada civilización de los Seraphs y sus enseñanzas. A través de sus interacciones con ellos, descubre que la tecnología del *Nexus* no solo es un artefacto de poder, sino también una herramienta de equilibrio diseñada para proteger el universo. Los Seraphs aceptan a Alex como un guardián y, en una ceremonia final, integran sus conocimientos y habilidades humanas a sus sistemas.

La nave se queda como un monumento en el planeta, un recordatorio de la llegada de Alex y su elección. Con el tiempo, Alex se convierte en un puente entre dos mundos, aprendiendo y enseñando, mientras la humanidad sigue explorando el cosmos sin saber que uno de los suyos eligió otro destino.

**4. Entrar en guerra con los Seraphs**

Impulsado por la necesidad de recuperar el artefacto del *Nexus* y liberar a sus compañeros, Alex elige el camino de la confrontación. Reúne tecnología alienígena y utiliza sus habilidades para hackear sistemas Seraphs, provocando una rebelión en el planeta. En una batalla final, Alex logra destruir parte del *Nexus*, debilitando a los Seraphs, pero causando un daño irreversible al ecosistema del planeta.

Aunque logra liberar a algunos compañeros, las acciones de Alex tienen un costo enorme. El planeta comienza a colapsar, y Alex y su tripulación apenas logran escapar. En el viaje de regreso, reflexiona sobre las consecuencias de su guerra, consciente de que su victoria personal dejó cicatrices imborrables tanto en el planeta como en su alma.