

A BATALHA DO INVENTOR

ATO 00. CUTSECENE. INDEFINIDO. INDEFINIDO.

PRÓLOGO.

O jogador inicia o jogo e a tela fica preta. A música do prólogo entra. Uma frase escrita em branco aparece:

NARRADOR:

"[...]Aquele que aumenta o conhecimento...

Em seguida, o texto é completado; abaixo da frase anterior anterior:

NARRADOR:

...aumenta o sofrimento."

- Bíblia, Eclesiastes -

As palavras lentamente somem, sendo que as palavras "conhecimento" e "sofrimento" demoram mais para desaparecer.

ATO 01. CUTSCENE. INT. DIÁRIO. MADRUGADA.

DATA E HORA DE MORRER.

É apresentado o título do ato:

NARRADOR:

Ato 1

"Ato 1" desaparece da tela; aparece:

NARRADOR:

Data e hora de morrer.

A câmera foca numa página do diário do cientista; nela está escrito:

02 de Abril de 2017, Ilha das Novas Portas

A Morte é bem mais compreensível do que nós mortais imaginávamos.

Ontem, de fato... eu falei com a Morte, ela tinha vindo me buscar.

Implorei para que ela me desse mais tempo. O trabalho de minha vida está incompleto!

E diferente do esperado, com um sorriso no rosto, ela me deu mais um mês de vida, e que, ao final desse um mês eu me dirigisse, a meia-noite, para o topo dessa torre de comando para re-encontrá-la.

Não sei se um mês é suficiente para completar minha invenção... Só sei que sem aviso algum, ocorreu um black out... A Morte havia desaparecido, e fantasmas surgiram.

Por alguma razão, eles me perseguem... Consegui despistá-los e estou escondido.

Eles parecem ser feitos de um tipo diferente de energia. Talvez com algumas modificações, eu possa utilizar a energia dos fantasmas como fonte de energia para reabastecer a ilha e continuar meus experimentos.

ATO 01. IN-GAME. INT. TORRE DE CONTROLE. MANHÃ.

TUTORIAL.

Em algum lugar da torre de comando da ilha (provavelmente no mesmo lugar do menu principal) o cientista anda equipado com sua invenção. O HUD já pode ser visto.

SCI:

Bom, hora de procurar um fantasma, mas, antes, checar o equipamento.

O HUD fica em destaque na tela. A primeira interface a ser explicada são os MegaWatts. Cada interface é explicada passo a passo por SCI:

SCI:

LEITOR DE ENERGIA... [números sobem e descem no contador] Ok.

RELÓGIO... [tempo aparece na interface] Ok.

NIVELADOR DE APROVEITAMENTO...[níveis variados de aproveitamento são mostrados na tela]

DISPARO COLETOR DE ECTOPLASMA...[mostra a tecla e o mouse para o jogador, espera ele disparar] Ok.

RADAR...["fantasma-alvo" aparece no mapa] Ok.

Ao FANTASMA...[deixa o jogador movimentar-se, enquanto SCI marca com balões de fala, os comandos que o jogador deve aprender. Esperamos o jogador derrotar o fantasma, seu score aumenta] Ok.

Sinto que *AQUECEU* um pouco... Qual o seu limite? [lembrar o jogador de atirar continuamente, até que a invenção super-aqueça] Hmm...

[Agora que a invenção está super-aquecida, dois fantasmas aparecem, um acerta o jogador, mostramos que seu TEMPO É REDUZIDO o outro fantasma fica apenas flutuando na tela].

Ah-ah... quee-que friio. Laan-LANTERNAa.[o balão de scroll aparece, para que o jogador use o scroll. Depois que o jogador acerta o fantasma, é mostrado que o fantasma foi apenas reposicionado.]

Ok. Tudo pronto. [O jogador pode continuar TREINANDO com um fantasma que fica reaparecendo, mas, que não ataca. O jogador tem que apertar algum botão, para prosseguir.]

[Depois que ele apertar o botão, o jogador volta para o menu principal. O tutorial continua, apontando, brevemente, a função de cada elemento desse HUD.]

[BARRA DE ENCONTRO COM ÍBLIS, quando essa barra representa a quantidade de energia necessária para reativar a ilha. Esses pequenos retângulos representam os eventos especiais que são abertos depois que certa quantidade de energia é acumulada. Cada um deles marca o início de um novo ato.]

[HIGHSCORE, aqui é guardado as pontuações e elementos destravados durante o jogo.]

[JANELA, aqui é onde são escolhidas as fases a serem jogadas. Cada fase tem um limite de tempo pelo qual SCI pode permanecer. Para avançar para cada ato, é necessário aproveitar o tempo de cada fase pegando a maior quantidade de energia possível.]

[Checar outras interfaces... talvez a barra do ÍBLIS pudesse continuar no menu MAPA.]

[Fim do tutorial.]

ATO 01. CUTSCENE. INT. TORRE DE COMANDO. NOITE.

DATA E HORA DE MORRER.

Após coletar a quantidade necessária de energia para passar de fase, e após ter iniciado o primeiro evento do jogo, o jogador assiste a uma animação do cientista subindo para o telhado da torre de comando para falar com ÍBLIS. A luz da Lua cheia entra pela janela.

O cientista chega no telhado através de um alçapão que é ligado a sala do menu por uma escada de ferro. Lá em cima o céu está com algumas nuvens e estrelas. Desse local é possível ver toda a ilha, toda a sua extensão e todas as suas ligações com o mar.

Quando uma voz surge:

CHEFÃO HOMEM DAS CAVERNAS:

- Uga-Buga!

O CHEFÃO HOMEM DAS CAVERNAS aparece diante de SCI. O homem das cavernas bloqueia o caminho de SCI. Antes da luta começar, a mecânica da LUTA CONTRA CHEFÕES é introduzida:

NARRADOR:

Os Chefões, diferentes dos fantasmas, são capazes de remover a energia armazenada na invenção.

Mas, como fantasmas, comuns, ao serem derrotados, podem ter sua energia absorvida e guardada.

Porém, caso o boss roube toda a energia que você armazenou, você é derrotado, e pode reiniciar a batalha, mas, começando com 25% da energia que tinha antes de iniciar a luta.

Se o jogador vencer a luta, a cutscene continua. O homem das cavernas se afasta um pouco do jogador e fica flutuando próximo ao chão como se estivesse de joelhos. Sua expressão está diferente; agora parece estar um tanto triste, mas, aliviado.

CHEFÃO HOMEM DAS CAVERNAS:

Buuu...ga-u...ga.

Mo-morte ruim... te-ter... segredo ruim.

Aos poucos o homem das cavernas desaparece.

SCI vai até a cerca que fica na beirada do topo da torre, passando por uma pequena chama de fogo. Ele chama a morte:

SCI:

Morte? Estou aqui... como o combinado.

ÍBLIS, demora um pouco para aparecer. A chama de fogo pela qual SCI havia passado cresce como um portal, ÍBLIS sai dela por uma abertura no meio do fogo. A chama desaparece. Ele caminha mostrando um relógio em seu pulso esquerdo e com a mão segura sua foice. A ponta da foice virada para trás. Íblis está com seu habitual sorriso cínico:

ÍBLIS:

Tsk, tsk... você está quarenta e cinco minutos atrasado. Que desperdício de tempo... Tsk, tsk.

SCI:

Não tive escolha... mas, você também está atrasado.

ÍBLIS:

Não, não.. meu caro. Nunca estou atrasado. Estou presente em todo lugar a toda hora... e ainda tenho toda a eternidade pela frente... já você, alguns segundos.[o sorriso de Íblis fica ainda maior e mais ciníco.]

SCI:

...Por favor... me dê mais tempo... não fui capaz de completar o meu experimento.

ÍBLIS:

...e porque eu deveria? Por que logo você de todos os mortais que já me suplicaram por suas vidas, deveria receber mais tempo... e pela segunda vez?

SCI:

Entenda... eu vivi minha vida inteira tentando completar esse experimento... sempre quis fazer algo que fosse importante e satisfizesse a minha curiosidade... Se eu não terminasse essa máquina antes de morrer seria como se eu nunca tivesse vivido... e para morrer é necessário estar vivo, correto?

ÍBLIS:

Sinceramente, não entendo o que quer dizer. Ser imortal é algo diferente de estar vivo ou morto. Mas... abrirei a exceção novamente. Você é um humano muito interessante. Nos vemos aqui, daqui a um mês, ao pôr do sol.

SCI:

Eu compreendo, obrigado por respeitar a minha existên...

Mas, ÍBLIS desapareceu (coberto por fogo) antes que o cientista pudesse terminar seu agradecimento.

ATO 02. CUTSCENE. INT. DIÁRIO. MADRUGADA.

FANTASMAS DA CIÊNCIA.

Novamente, é apresentado o título do ato:

NARRADOR:

Ato 2

"Ato 2" some da tela; aparece:

NARRADOR:

Fantasmas da Ciência.

Mais uma vez na página do diário do cientista; nela está escrito:

01 de Maio de 2017, Ilha das Novas Portas

Não consegui terminar o meu experimento. A morte me deu mai um mês... disse que sou um humano interessante... será que talvez por o meu esforço e dedicação diários?

Pode ser que a imortalidade realmente deixe a vida desinteressante...

E quanto ao que o homem das cavernas disse... "Morte ruim ter segredo ruim". Ele... quisesse me dizer que a Morte só me levaria se eu possuísse más intenções...

Eu também gostaria de sabe por quê essa ilha está sendo mal-assombrada.

Depois disso o jogador volta para a tela de menu principal.

ATO 02. CUTSCENE. EXT. TORRE DE COMANDO. PÔR DO SOL.

FANTASMAS DA CIÊNICA.

Após o jogador ter obtido a pontuação necessária para passar para o segundo ato e clicar no ícone que inicia o segundo evento, mais uma vez, ele assiste a mesma animação de subindo para o telhado da torre. Ao sair do alçapão, SCI se dirige para o lugar onde encontrou ÍBLIS da última vez. Porém, ouve uma voz que o faz parar:

CHEFÃO LEONARDO DA VINCI:

Você não deve passar por aqui.

SCI:

Mas...

Leonardo Da Vinci não dá chance para conversarem, imediatamente ameaça atacar SCI.

Caso o jogador vença a luta, a cutscene continua. Caído recolhido Leonardo Da Vinci parece estar tranquilo, seu olhar é bondoso. Antes de desaparecer como o homem das cavernas ele diz:

CHEFÃO LEONARDO DA VINCI:

O corvo da Morte... sempre... encara suas vítimas.

Da Vinci desaparece. SCI prossegue para falar com ÍBLIS, desanimado, caminha lentamente. Ele se aproxima da mesma chama vermelha de fogo, da qual ÍBLIS havia saído anteriormente. Dessa vez, ÍBLIS surge sem SCI chamá-lo.

ÍBLIS:

Então... conseguiu terminar a invenção que é tão importante?

Já pode morrer em paz?

SCI:

...Não.

ÍBLIS:

Não pode morrer, ainda não? O que foi que fez com que demorasse tanto? Certamente, que o seu gênio é mais rápido que isso.

SCI:

Esses fantasmas... não sei o que querem comigo...

ÍBLIS:

Hmpf... você tem mais um mês, esses cientistas acham mesmo que podem te deter. Ao meio-dia, aqui novamente!

SCI:

Mas... espere!

Íblis não esperou, desapareceu.

ATO 03. CUTSCENE. INT. DIÁRIO. MANhã.

RETRATO DA MORTE.

Novamente, é apresentado o título do ato:

NARRADOR:

Ato 3

"Ato 2" some da tela; aparece:

NARRADOR:

Retrato da Morte.

Mais uma vez na página do diário do cientista; nela está escrito:

01 de Maio de 2017, Ilha das Novas Portas

Não consegui terminar o meu experimento. A morte me deu ainda mais tempo.

Tenho que conseguir dessa vez... acho que essa será a última.

ATO 03. CUTSCENE. INT. TORRE DE COMANDO.

MEIO-DIA. RETRATO DA MORTE.

O jogador se dirige para seu próximo encontro com Íblis, até que:

CHEFÃO ALBERT EINSTEIN:

Você... nunca irá passar por aqui.

Caso o jogador vença a luta, a cutscene continua. Caído recolhido Einstein parece estar calmoiz:

CHEFÃO ALBERT EINSTEIN:

A Morte... nunca... sorri ou chora.

Einstein desaparece. **SCI** encontra com **ÍBLIS** novamente, só que com as três dicas dadas por cada Chefão ele descobre que **ÍBLIS** é um impostor, **ÍBLIS** se revela. Começa a última luta contra chefão.

Se o jogador ganha o fim da história é mostrado:

ÍBLIS fica sem energia caído no chão e a invenção é sobrecarregada com sua energia, o que resulta numa grande explosão. SCI perde a consciência, e, quando acorda percebe que também perdeu a memória. Não se lembrava de absolutamente nada. Tudo o que resta de seu passado é o seu diário, e quanto a ÍBLIS, nada se sabe.