

ORICKGINS

Diseño y desarrollo de videojuegos

Narración, Guión y Storyboard

Grupo 1

Germán López Gutiérrez

Enrique Sánchez de Francisco

Mireya Funke Prieto

Mario Belén Rivera

Sergio Cruz Serrano

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO 1 - "PLUTÓN"	12
CAPÍTULO 2 - "DISCREPANCIA"	19
CAPÍTULO 3 - "REALIDAD"	27
CAPÍTULO 4 - "INSIGNIFICANCIA"	33

INTRODUCCIÓN

INT. CASA DE RICK - DÍA

El juego comienza mostrando al personaje principal (Rick) en el cuarto de su casa durmiendo con la luz apagada.

Sonido de despertador

RICK (off)

Mmmmmmm...

Sonido de despertador

RICK (off)

Mmm... Debo ir yendo al garaje.

Tras esto Rick se levanta de la cama, enciende la luz de la habitación y se le da el control al jugador.

El jugador a continuación debe bajar y llegar al garaje de la casa.

En el pasillo, cuando llegas a las escaleras para bajar al piso bajo Rick se dice a sí mismo lo siguiente:

RICK (off)

Me pregunto dónde se encontrará Diane.

Continúa la sección del nivel hasta llegar al garaje.

Rick entra en el garaje para continuar un experimento que lleva intentando completar con éxito durante meses: la creación de una pistola de portales.

RICK (off)

Muy bien Rick, hagamos que este cacharro funcione por fin.

En este instante aparece por la puerta un nuevo personaje, Diane, la esposa de Rick, sosteniendo a su hija Beth iniciando un diálogo con el científico:

DIANE

Buenos días Rick.

RICK

Buenos días cariño, ¿pasa algo?

DIANE

Voy a ir a hacer la compra, me voy a llevar a la niña también, ¿nos acompañas?

RICK

Lo siento Diane, pero estoy ocupado con este experimento, tengo la sensación de que por fin funcionará.

DIANE

Te deseo suer...

DIANE

¿Quién eres tú?

RICK

¿Qué?

DIANE

Tú no eres... 101010001010

DIANE

010011100110010101100011011001010111001101101
001011101000110111100100000011000010111100101
1101010110010001100001.

DESCONOCIDO 1

¿Qué está ocurriendo?

DESCONOCIDO 2

No lo sé, el recuerdo se está distorsionando y Manuel está convulsionando, por algún motivo su cuerpo está rechazando el tratamiento.

DESCONOCIDO 4

Si muere, la responsabilidad del futuro de toda la galaxia recaerá en usted.

DESCONOCIDO 1

Sus pulsaciones... son cada vez más bajas, si no hacemos algo el paciente podría...

DESCONOCIDO 2

¡Doc, use un desfibrilador, rápido!

DESCONOCIDO 3

Uno, mil, dos mil... ¡Vamos!

Sonido de descarga eléctrica

Tras la descarga provocada por el uso del desfibrilador comienzan a escucharse latidos.

DESCONOCIDO 2

Sus pulsaciones están volviendo a la normalidad.

DESCONOCIDO 1

Vale, vale, sigue vivo, pero no puede quedarse aquí más tiempo, llévenselo a la camilla y trátenlo, es de vital importancia.

DESCONOCIDO 4

Recibido.

Sonido de las ruedas de la camilla

La pantalla continua en negro durante 2 segundos más enlazando con la siguiente escena.

INT. NAVE DE LA FEDERACIÓN

La pantalla en negro se desvanece, mostrando una sala difuminada la cual se va aclarando a medida que transcurren los créditos iniciales junto a la canción "*The man who sold the world*". Se puede observar que se encuentra una doctora en la sala la cual tras un lapsus de tiempo equivalente a la mitad de la canción se da cuenta de que el personaje principal está recuperando la conciencia.

MANUEL

...

DOCTORA

¿?

MANUEL

Hmmmm...

Tras esto la doctora se acerca al personaje, tomando conciencia de que ha despertado, y sale corriendo, tirando sin querer la radio y parando abruptamente la música. Tras 3 segundos de que sale la doctora de la habitación se realiza un fade out negro cambiando a otra escena.

Tras 4 segundos se realiza un fade in y se muestra a Manuel de nuevo tumbado en la cama, pero esta vez un alienígena con bata le está observando. Manuel se despierta y da inicio a un nuevo diálogo:

MANUEL

Mmmm... dónde... ¿dónde estoy?

DOCTOR

Veo que al fin has despertado.

MANUEL

Vaya veo que al final nada de aquello no fue un sueño, sois reales..

DOCTOR

Mmm... vale, veo que nos reconoce. Ahora bien, sería capaz de contarme cómo llegó usted a aquí, que pasó hace unos días.

MANUEL

Emm... creo que sí, sería capaz.

DOCTOR

Le escucho.

La pantalla se torna blanca mediante un flash y se realiza un cambio de escena.

INT. CASA DE MANUEL (FLASHBACK)

Se realiza un fade in mostrando ahora a Manuel sentado en el sofá comiendo patatas y viendo la televisión. Al ser un recuerdo, los colores son menos saturados y mostrando una composición de colores de blancos, negros y grises.

Tras 4 segundos mostrando el ambiente en el que se encuentra Manuel durante la escena comienza a hablar el Manuel de la actualidad a modo de narrador.

MANUEL (Narrador del recuerdo)

Me encontraba en mi casa, sentado en el sofá tranquilamente comiendo patatas y entonces escuché ruidos extraños.

Manuel asoma la cabeza por encima del sofá y tras 2 segundos vuelve a su posición original para continuar viendo la televisión.

MANUEL (Narrador del recuerdo)

Los ruidos proseguían y entonces me di cuenta. La vecina se había mudado el día anterior.

Manuel vuelve a asomar el rostro, pero esta vez no vuelve a su posición original, ahora se levanta de la cama y se le da el control al jugador.

MANUEL (Narrador del recuerdo)

El sonido provenía del garaje.

Ahora el objetivo es ir a investigar el garaje. Cuando Manuel llega al garaje se le vuelve a quitar el control al jugador y Manuel entra al garaje, pero no se muestra lo que ve dentro, la cámara sigue enfocando el pasillo por el que ha ido Manuel para llegar al garaje de su casa.

Seis segundos después de que Manuel haya entrado en el garaje la pantalla se torna negra de una forma abrupta tras el sonido de un puñetazo.

MANUEL (Narrador del recuerdo)

No recuerdo lo que pasó dentro del garaje, pero tras ese momento aparecí en esta misma habitación y no me encontraba solo.

Tras esto se realiza un suave fade out negro y se muestra a Manuel en una sala, la misma en la que se encontraba Manuel en el presente momentos atrás, junto a lo que parece ser un alienígena trajeado con un maletín.

MANUEL (Narrador del recuerdo)

Entonces, le conocí a él.

MANUEL

Ahh, ¿dónde estoy?

MANUEL (Narrador del recuerdo)

Su voz era grave y robusta, hablaba con cierta formalidad. Era muy elocuente.

HOMBRE MISTERIOSO

Buenas Manuel, permíteme presentarme, soy Keplorr, un alto cargo de la federación galáctica, no sé si le sonará.

MANUEL

¿Qué está pasando?, ¿Qué quieren de mí?

KEPLORR

Ha sido seleccionado entre los residentes del planeta Tierra para colaborar con nosotros en una misión de vital importancia: descubrir la verdad sobre el mayor delincuente de la galaxia.

MANUEL

No entiendo nada, ¿descubrir la verdad sobre el mayor delincuente de la galaxia?, ¿y por qué yo?

KEPLORR

Somos una unidad especial de la federación y contamos con una tecnología aún en experimentación, un lector de recuerdos, aunque todavía es un prototipo y se necesita a otro individuo de la misma raza para que funcione.

MANUEL

¿Hay alguna razón para que entre todos los humanos haya sido yo el elegido?

KEPLORR

En absoluto, ha sido totalmente cuestión de azar señor Manuel.

MANUEL

¿Y qué gano yo con esto?

KEPLORR

Si colaboras con nosotros librarás al universo del mayor mal que ha existido jamás, serás reconocido como un héroe, un salvador. Si no quiere aceptar el trabajo siempre es libre de irse, recibirá un lavado de cerebro para que no recuerde lo ocurrido aquí y volverá a su vida normal.

MANUEL

¿Un héroe...?

KEPLORR

Así es, será algo más importante que un mero humano más perdido en la infinidad del cosmos, serás reconocido.

MANUEL

Mmmm... vale... no me queda más remedio ¿no?

KEPLORR

Así me gusta Manuel, por favor sígame.

Manuel y Keplorr andan hasta una gran sala con ordenadores, el delincuente y la máquina lectora de recuerdos.

KEPLORR

Le presento nuestra sala de operaciones, aquí tenemos a Rick, el criminal que le mencionamos antes y esta es la máquina que usará para entrar en sus recuerdos.

MANUEL

¿De qué es juzgado ese tal Rick?

KEPLORR

Técnicamente no está juzgado, es debido a eso por lo que está aquí, para meterte en sus recuerdos y mostrar pruebas de todos los delitos que ha cometido.

MANUEL

Ya... entiendo. La forma de juzgar a la gente en la Tierra es bastante diferente. ¿Y la máquina? ¿Cómo funciona?

KEPLORR

La máquina le disparará un rayo láser en la cabeza el cual está conectado a un prisma reflector que también hará que llegue a la cabeza de Rick, mediante ese rayo su ser pasará a la mente de Rick y tomarás control de sus recuerdos, los vivirás como Rick y actuarás como Rick. Por favor siéntese en la silla, hagamos la primera prueba.

La pantalla vuelve a ser alumbrada por un flash y da pie al comienzo de una nueva escena en la actualidad.

INT. NAVE DE LA FEDERACIÓN

Se vuelve a enfocar a Manuel en la cama.

MANUEL

A partir de entonces tengo recuerdos borrosos de lo ocurrido.

DOCTOR

(Susurrando) Presenta leves síntomas de amnesia tras el uso del descifrador...

Muy bien Manuel hemos terminado, por ahora descansa, Keplorr vendrá en unos momentos y le explicará lo que debes hacer, mi trabajo aquí ha terminado.

MANUEL

Vale, entiendo.

El doctor sale por la puerta de la habitación y la pantalla se oscurece cambiando de escena.

Se realiza un fade in mostrando nuevamente la habitación en la que se encuentra Manuel, esta vez con Keplorr a su derecha esperando a ver si Manuel despierta. Tras 4 segundos Manuel abre los ojos y ve el rostro de Keplorr sobresaltándose de la cama de un susto por la aparición tan repentina del personaje y la cercanía a su extravagante rostro extraterrestre.

KEPLORR

Veo que sigues con vida Manuel, me alegra bastante.

MANUEL

Menudo susto me has dado, la próxima vez no te me quedes observándome tan fijamente mientras duermo, podrías haberme matado del susto.

KEPLORR

Los humanos sois muy débiles, os asustáis con cualquier tontería. Será ese vuestro instinto principal de supervivencia.

MANUEL

Lo que tú digas, ahora dime qué ha ocurrido, ¿por qué estoy aquí?

KEPLORR

Ha habido un error en la sincronización de ambas mentes.

MANUEL

¿Error de sincronización?

KEPLORR

Sí, al parecer uno no puede acceder a según qué recuerdos si no se adapta a la forma de pensar del otro sujeto, debe pensar como él, actuar como él.

MANUEL

¿Y cómo puedo solucionar eso si ni siquiera conozco a ese tal Rick?

KEPLORR

Te insertaremos en recuerdos donde estaba más cuerdo y tenía la forma de pensar de un humano promedio.

MANUEL

¿En el recuerdo anterior no pensaba como una persona normal?

KEPLORR

Recuerde que es el villano más buscado de la galaxia, no piensa como una persona normal, más bien lo hace como un psicópata. Aunque no descartamos que hubiese tenido un ápice de humanidad en su juventud.

MANUEL

Entiendo, todos hemos sido igual de humanos alguna vez.

KEPLORR

En fin, tengo que volver a mi posición, cuando esté preparado ven a la sala de operaciones y haremos la segunda prueba.

Keplorr abre la puerta de la habitación de Manuel y se va de la zona dejando a Manuel solo con la posibilidad de interactuar con diferentes objetos de su entorno. Al lado de su cama se encuentra un ordenador, al interactuar con él:

MANUEL (off)

Está apagado, tampoco parece que pueda encenderlo.

Al interactuar con la radio rota:

MANUEL (off)

Qué raro, para ser alienígenas tienen un reproductor de cintas de la Tierra. Además, con cintas de David Bowie. Curioso.

Al interactuar con la puerta ésta se abre y permite acceder al jugador al pasillo, el cual está interconectado con la sala de operaciones donde se encuentra Rick. Al llegar a dicha sala, se muestra por 5 segundos un plano general de la sala con una música tétrica bloqueándole los controles al jugador por ese lapsus de tiempo. Keplorr se encuentra observando a Rick Sánchez; al interactuar con él se inicia una conversación:

KEPLORR

¿Está usted listo?

El jugador tiene la posibilidad de elegir.

- Opción 1: "NO"

No continúa la trama y el jugador sigue siendo libre de explorar las inmediaciones.

- Opción 2: "Sí"

La trama continúa y el diálogo entre Manuel y Keplorr prosigue:

KEPLORR

Entiendo, por favor siéntese.

Manuel se sienta automáticamente en la silla.

CIENTÍFICO 1

¿Estado de los cañones de insulina?

CIENTÍFICO 2

Preparados.

CIENTÍFICO 1

¿El de los tanques de LCL?

CIENTÍFICO 2

Preparados.

CIENTÍFICO 1

Comandante podemos proseguir.

CIENTÍFICO 2

Esperando órdenes.

KEPLORR

Inicien.

La pantalla realiza un fade out blanco cambiando de escena.

CAPÍTULO 1 - "PLUTÓN"

Mediante un fade in y se muestran 4 imágenes en movimiento de escenas de la serie durante 4 segundos hasta realizar de nuevo un fade out blanco.

La primera imagen muestra a Rick aterrizando en la superficie de Plutón con su nave, la segunda muestra a Rick andando por los calabozos de Plutón, en la tercera aparece Rick luchando contra los plutonianos y en la cuarta aparece de nuevo Rick, pero esta vez escapando de Plutón.

Tras el segundo fade out se realiza de nuevo un fade in color mostrándose a Rick en una celda junto a un alienígena con forma de gato, bípedo y con la capacidad de hablar. Éste le dirige la palabra a Rick, que no lo había visto.

SQUANCHY

¡Tshh! Eh tú.

RICK

¡Aahhh! Qué susto.

SQUANCHY

Calma, no hace falta squanchear de esa forma.

RICK

¿Qué... qué eres tú?

SQUANCHY

¡Soy Squanchy, del planeta Squanch, encantado de conocerte! ¿Cuál es tú nombre, joven?

RICK

Emmm... Rick... Soy Rick Sánchez, de la Tierra.

SQUANCHY

Oooh, el planeta Tierra, aún tengo pendiente squanchear allí.

RICK

¿Squanchear dices?

SQUANCHY

¡Sí! squanchear es nuestra forma de transmitir emociones y/o acciones. Dependiendo del contexto puede significar una gran cantidad de cosas.

RICK

Entiendo...

No espera, no entiendo nada, ¿pero que cojones me dices con eso!?

SQUANCHY

Calma amiguito, vosotros los humanos siempre alterándoos con tanta facilidad.

RICK

Vale, vale, me calmo.

SQUANCHY

A ver dime, ¿qué te ocurre?

RICK

Pues que vine a Plutón para recoger minerales que necesito para terminar un invento que tengo entre manos, pero no contaba con que había vida en otro planeta, además de en la Tierra, y aquí estoy, en una celda capturado por unos bichos extraños.

SQUANCHY

Plutonianos.

RICK

¿Qué?

SQUANCHY

Los seres que viven aquí, todos ellos son plutonianos.

RICK

¿Debería importarme eso acaso?

SQUANCHY

¿Debería, acaso, importarle vuestra existencia a los demás?

RICK

Mmmm... yo... no creía en la existencia de vida en otros planetas. O al menos planetas tan cercanos.

SQUANCHY

Todos pretenden creerse más importantes o únicos de lo que realmente son.

GUARDIA DE LA CELDA

¡Eh, dejad de hacer tanto ruido!

RICK

En fin, debo encontrar una forma de salir de aquí.

SQUANCHY

Igual esta llave nos sirve.

RICK

¿Cómo has...?

SQUANCHY

Aproveche cuando el carcelero te metió en este antro para robarle una de sus llaves. Por suerte creyó que la había perdido y usó su llave de repuesto sin sospechar de mi jeje.

Tómala, haz los honores si quieres.

RICK

Supongo que te debo una.

SQUANCHY

Con que me ayudes a escapar me vale.

RICK

Entonces venga vámonos.

A continuación, Rick puede abrir la puerta. Tras abrirla el guardia de la celda está dormido y Rick tiene la opción de matarlo ya que detrás suya tiene botiquines para regenerar su salud. Se abre un diálogo iniciado por Squanchy cuando Rick abre la puerta de la celda:

SQUANCHY

Atácalo Rick ahora que está dormido.

Tras esto se abre un panel explicando los controles de ataque a modo de tutorial controlado por las flechas de dirección las cuales realizan un ataque cuerpo a cuerpo en la dirección de la flecha. **[Por terminar]**

Ahora Rick debe avanzar por una mazmorra en la que se encuentran soldados plutonianos los cuales serán el enemigo principal durante la misma.

En el escenario se encuentran tanto una llave como un cristal morado.

Cuando Rick coge el cristal:

RICK (off)

Al fin te tengo.

Cuando Rick coge la llave:

RICK (off)

Vale... te tengo.

En una de las salas se encuentra una puerta distinta al resto cerrada.

Si al jugador le faltan objetos clave:

No se tiene acceso a la siguiente área y Rick hace un comentario:

- Si le falta el cristal:

RICK (off)

Me falta el cristal, es el motivo por el que vine a este planeta.

- Si le falta la llave:

RICK (off)

No puedo abrir la puerta sin la llave.

- Si le faltan tanto la llave como el cristal:

RICK (off)

Sin la llave no puedo abrir la puerta, además, tampoco podría irme sin el cristal, por eso vine a este planeta.

Si el jugador ha recogido todos los objetos clave:

Se tiene acceso a la siguiente área, una especie de arena de combate en la que al entrar Rick comienza una cutscene.

INT. MAZMORRA PLUTONIANA - ARENA

Rick avanza hasta el centro de la sala. En dicho instante se cierran las 4 puertas que se encuentran cada una en una de las paredes de la sala. En dicho instante suena una voz proveniente de un intercomunicador:

VOZ DEL INTERCOMUNICADOR

Tú, sucio humano, creías que escapar sería tan fácil. Tenemos cámaras en toda la instalación y sabemos de tu intento de huida, pero déjame decirte que todo fue inútil, ¡nunca tendrás el cristal!

RICK

Tshh.

VOZ DEL INTERCOMUNICADOR

¡Ha llegado tu fin maldito humano!
¡Ahora tendremos espectáculo!

RICK

Con que era eso eh... Dónde me encontraba no solo era un calabozo, además era una

zona de espera para vuestra arena personal. No sois más evolucionados que los seres humanos entonces jeje.

VOZ DEL INTERCOMUNICADOR

¿De qué te ríes tanto? ¡Deja de parlotear y acepta tu final!

Ahora, Rick debe aguantar 3 oleadas de enemigos de 1 minuto y medio cada una hasta que llega Squanchy abriéndole a Rick una de las puertas para escapar de la base.

Cuando Squanchy aparece:

SQUANCHY

¡Por aquí Rick!

Rick avanza hasta la salida. Tras esto la pantalla realiza un fade out blanco saliendo de la escena actual.

CUTSCENE INT. MENTE DE MANUEL

Tras un fade in del mismo color que el fade out anterior se muestra a Manuel en un lugar negro, oscuro, un lugar ubicado en su mente. Pasados 3 segundos aparece Rick de la nada, con el sonido de un foco de teatro diciéndole a Manuel una frase:

RICK

¿Quién crees ser y por qué haces lo que haces?

Tras esta escena se muestra una imagen de una interferencia como el de una televisión cuando no recibe señal.

CUTSCENE INT. BASE DE OPERACIONES (HABITACIÓN DE MANUEL)

Tras dos segundos se muestra a Manuel tumbado en la cama como en el prólogo tras los créditos iniciales.

Keplorr se encuentra en su lado derecho y tras 3 segundos de iniciarse la escena se inicia una conversación:

KEPLORR

Veo que ha despertado. Dime, ¿cómo se encuentra, Manuel?

MANUEL

¿Manuel dice? Ah sí, ese soy yo.

Keplorr cambia a su rostro a uno de extrañeza.

KEPLORR

Mmm, creo que necesitas descansar, igual estar expuesto tanto tiempo a los rayos V del descifrador de recuerdos

puede haberle causado algún efecto secundario imprevisto.

Ahora el rostro de Manuel muestra una gran convicción y seguridad.

MANUEL

Puedo seguir.

KEPLORR

¿Cómo dice?

MANUEL

Que puedo seguir, la seguridad del universo depende de esto, eso dijiste.

KEPLORR

Me agrada tu determinación, pero en serio, necesitas descansar para que no haya problemas durante la lectura de los recuerdos. Por el bien del universo.

MANUEL

Sí... entiendo...

Mientras Keplorr se acerca a la puerta para irse le dice una última frase:

KEPLORR

Que descanse, Manuel.

Cuando Keplorr sale de la habitación la imagen se queda estática durante 5 segundos, tras ese último segundo se muestra por un segundo a Rick a observando al personaje que se encuentra acostado y la pantalla se torna abruptamente negra para dar paso a la siguiente escena.

INT. BASE DE OPERACIONES

Ahora Manuel puede pasearse por la base antes de comenzar el siguiente capítulo al igual que en el prólogo. Al hablar con Keplorr, el cual se encuentra mirando a Rick, le abre el siguiente diálogo:

KEPLORR

¿Qué tal ha dormido Manuel?

MANUEL

Bien, bien, me duele un poco la cabeza, pero nada grave.

KEPLORR

¿Listo para continuar?

El jugador tiene la posibilidad de elegir.

Opción 1: "No"

No continúa la trama y el jugador sigue siendo libre de explorar las inmediaciones.

Opción 2: "Sí"

La trama continúa y el diálogo entre Manuel y Keplorr prosigue:

KEPLORR

Perfecto entonces, por favor siéntese.

Automáticamente Manuel se sienta para ser transportado al siguiente recuerdo.

CIENTÍFICO 2

Esperando órdenes.

KEPLORR

¡Inicien!

La pantalla realiza un fade out blanco cambiando de escena.

CAPÍTULO 2 - "DISCREPANCIA"

Tras finalizar el capítulo anterior, se muestra el texto *CAPÍTULO 2 - "Discrepancia"* en letras blancas sobre un fondo negro durante 6 segundos.

EXT. BOSQUE - DÍA

La escena se inicia mostrando a Rick andando sobre la superficie de otro planeta, esta vez es uno mucho más alejado de la Tierra, de otra galaxia, de aspecto tropical.

RICK (off)

Según mis investigaciones el último material que necesito debería encontrarse aquí, este planeta cumple las condiciones necesarias para que se encuentre en la misma naturaleza.

Rick sigue andando hasta encontrarse una aldea asediada por numerosos soldados de la federación intergaláctica. Rick se esconde en un arbusto.

RICK (off)

¿Esa es la federación intergaláctica?
¿Qué hace aquí?

Uno de los guardias se encuentra hablando con uno de los aldeanos, de apariencia robusta, vestimenta de cuero hecha a partir de animales y de tono de piel amarillento.

SOLDADO

¿Cuándo pensáis pagar?, lleváis ya 4 días de retraso.

Con una voz gruesa y seria el aldeano alza su voz:

ALDEANO

Con la erupción del volcán perdimos la mitad de nuestras riquezas. Por favor entendedlo.

SOLDADO

¿Crees que al jefe le importará eso? Sucio aldeano inmundo.

ALDEANO

Vuestra ausencia de moral y comprensión os llevará a vuestro final, en algún momento.

El aldeano se aleja de la zona acercándose casualmente a donde se encuentra Rick. Rick le llama la atención:

RICK

(Susurrando) Ey, tú. Aquí.

El aldeano gira mirando al lado izquierdo, es decir, el opuesto al que se encuentra Rick.

ALDEANO

¿¿¿???

RICK

(Susurrando) Ahí no, aquí.

Esta vez el aldeano si se gira al lado correcto y ve a Rick apareciendo una exclamación encima de su cabeza. Éste se acerca a él.

RICK

Qué apariencia más rara tienes.

ALDEANO

¿Quién eres tú?

RICK

Soy Rick, un humano del planeta Tierra.

ALDEANO

Ooh, no conozco dicho planeta debe encontrarse muy lejos de aquí.

RICK

A cuatro galaxias de distancia concretamente.

RATONHNAKÉ:TON

A todo esto, no me he presentado, me llamo Ratonhnhaké:ton.

RICK

¿Sabes? soy muy malo recordando nombres, te voy a llamar Hombre Pájaro porque tienes la apariencia de un hombre y alas de pájaro. ¿Lo pillas?

HOMBRE PÁJARO

Me parece que vosotros, los humanos, tenéis una extraña forma de pensar, pero, en fin, en este planeta no le damos mucha importancia a los nombres, llámame de esa forma si así lo quieres.

RICK

Por cierto ¿no sabrás en que parte de este planeta puedo encontrar SDLV no?

Es un líquido de color amarillento que solo puede existir en planetas muy cálidos de día y muy fríos de noche.

Éste al estar tan cerca del sol y poseer dos lunas debería cumplir los requisitos.

HOMBRE PÁJARO

No, la verdad es que no sé de qué me estás hablando.

RICK

Vaya, una pena, tendré que seguir buscando.

Rick se da la vuelta.

HOMBRE PÁJARO

¡Un momento, espera!

RICK

¿Qué pasa?

HOMBRE PÁJARO

Desde hace tiempo, una organización conocida como La Federación Galáctica comenzó a garantizar la seguridad de los planetas a cambio de una comisión de impuestos obligatoria sin posibilidad de renunciar a dicha seguridad o el planeta comenzaría a servir como base de operaciones para dicha organización.

El rostro de Rick cambia a uno de extrañeza.

RICK

Ajá.

HOMBRE PÁJARO

El caso es que el volcán que se encuentra cercano a la capital entró en erupción y se llevó por delante gran parte de nuestras riquezas y no podemos pagar dichos impuestos.

Rick cambia su tono a uno sarcástico.

RICK

Vaya por dios, menuda faena.

HOMBRE PÁJARO

El problema está en que creo que esa erupción no fue por casualidad. Desde hace dos meses he observado que por las noches aterrizan patrullas de la federación y se dedican a extraer materiales de las minas. Creo que buscan algo.

RICK

¿Y qué?

HOMBRE PÁJARO

Pues que igual buscan lo mismo que tú.

RICK

Bueno, tendré que ir a preguntar.

HOMBRE PÁJARO

¿Cómo, vas a ir así sin más? Pueden matarte por el mero hecho de preguntar.

RICK

(Guiñando un ojo) Tranquilo, no me pasará nada.

En ese momento Rick sale del matorral y se dispone a hablar con los guardias de la aldea. Rick se para en un punto donde se encuentra un soldado a su derecha, otro a su izquierda y otro enfrente, todos a una distancia prudencial.

Rick le inicia conversación al guardia que tiene enfrente mientras los que se encuentran a sus lados se limitan solo a apuntarle con sus armas.

RICK

Ey, ¿qué pasa?

SOLDADO

¡Alto, quédese dónde está!

RICK

Tranquilo, tampoco tenía intención de moverme.

SOLDADO

¿¡Qué quieres!?

RICK

Solo quiero hacerle unas pequeñas preguntas.

SOLDADO

(Bajando el arma) A ver, di.

RICK

¿Buscáis algo en concreto en este planeta?

SOLDADO

(Elevando el arma) ¡Explícate!

RICK

Las excavaciones nocturnas, buscáis la SPVD ¿verdad?

SOLDADO

¡Abran fu...!

Rick se equipa rápidamente un arma y dispara al soldado que tiene enfrente y sucesivamente a los que tenía tanto a su izquierda como a su derecha antes de que alguno pudiese reaccionar.

RICK

Habría sido más fácil hablando.

Rick se da la vuelta y dice en voz alta:

RICK

¿Ves? Te dije que confiaras en...

Vaya, se ha ido, en fin, tendré que explorar.

Ahora Rick puede explorar el mapeado, una zona selvática con pequeños poblados. En la zona inicial, donde se encuentra Rick tras matar a aquellos guardias aparece una señal de interacción en uno de los cadáveres.

Al interactuar con el cuerpo:

RICK

¿Qué es esto? Parece una nota.

Tras este comentario aparece el contenido de dicha nota, con letras en color negro sobre un fondo marrón con restos de sangre:

"Escuadrón Delta, su objetivo es seguir extorsionando a los aldeanos de Klipton para forzarles a pagar los impuestos. Como no se verán capaces de pagar dichas cuotas se verán forzados al cabo de unos días a renunciar a distintos terrenos. Forzados a renunciar a las minas, así podremos extraer los recursos que necesitamos para llevar a cabo el experimento sin impedimentos horarios."

RICK

¿Llevar a cabo un experimento? ¿Dará la casualidad de que quieren hacer lo mismo que yo?

Continuando por el nivel se encuentra otro pequeño campamento asediado por soldados de la federación, al acercarse a ella:

RICK

Vaya, parece que voy a tener que volver a quitar el seguro.

A partir de este punto comienzan a haber enemigos por el camino. Por el camino, concretamente en los campamentos, los aldeanos que siguen con vida apoyan a Rick dejándole comida que regenera su salud.

Al final del mapeado se encuentra la entrada a una mina, cuando Rick se encuentra a pocos pasos de su entrada se para y comenta:

RICK

Esta debe ser la famosa mina. Veamos que pasa aquí dentro.

INT. MINAS

Al entrar se encuentran más soldados de la federación. En una de las piedras resplandece una especie de líquido verde brillante, Rick debe interactuar con él para poder proseguir. Al interactuar con el líquido:

RICK

Vale, te tengo.

Tras esto Rick debe seguir avanzando hasta la salida, al llegar a esta existen dos posibles reacciones:

Si Rick no ha extraído el líquido de la piedra:

Rick se queda quieto y abre diálogo:

RICK

No puedo irme así sin más.

Si Rick ha extraído el líquido de la piedra:

Rick avanza automáticamente a la salida.

EXT. BOSQUE - NOCHE

Al salir se encuentra con 6 guardias de la federación, el que se encuentra en el medio de aspecto más imponente a la par de gordo le dirige la palabra:

ALTO CARGO DE LA FEDERACIÓN

Creo que ha llegado demasiado lejos.

RICK

Mmm... vaya menuda sorpresa, ¿me estabais esperando o qué?

ALTO CARGO DE LA FEDERACIÓN

Ha atentado contra la propiedad privada, ha asesinado a numerosos hombres y ha robado. A partir de ahora usted será buscado para ser encarcelado. Es usted un criminal.

RICK

¿Acaso atentar contra la propiedad privada no es lo que habéis estado haciendo todo este tiempo?

Durante bastante tiempo estuvisteis extrayendo minerales de las minas sin ninguna clase de derecho y provocasteis

la erupción de un volcán que ha arrasado aldeas. ¿En serio yo soy el único criminal presente?

ALTO CARGO DE LA FEDERACIÓN

Hablas demasiado.

RICK (off)

Mmm... no voy a poder matar a 6 soldados con la velocidad suficiente para no recibir ningún disparo.

ALTO CARGO DE LA FEDERACIÓN

¡Apunten!

RICK (off)

Estoy acorralado.

En ese instante aparece Hombre Pájaro que mata a tres soldados, los tres restantes se dan la vuelta y segundo después son disparados por Rick. Hombre Pájaro y Rick son los últimos supervivientes.

HOMBRE PÁJARO

¿Estás bien?

RICK

¡Buen rescate! ¡No lo habría contado sin ti!

HOMBRE PÁJARO

Gracias.

RICK

No creo que vuelvan más soldados de la federación por una temporada.

HOMBRE PÁJARO

Pero eso será por un corto período de tiempo, volverán para responder contra esta revuelta.

RICK

Eso es posible, pero en caso de que ataquen avísame.

Rick se acerca a Hombre Pájaro y le da un artilugio con forma circular.

HOMBRE PÁJARO

¿Qué es esto?

RICK

Es un teletransportador de partículas,
en caso que necesites ayuda ven y mi
mundo y búscame e iré a ayudarte.

HOMBRE PÁJARO

Muchas gracias, por todo.

A continuación, se realiza un fade out blanco cambiando de escena.

INT. BASE DE OPERACIONES

Tras un fade in se muestra a Manuel levantándose de la silla para posteriormente vomitar en el suelo. El único sonido presente en esta escena es el de un pitido.

KEPLORR

¿Manuel, me oye?

La visión comienza a emborronarse. Por un segundo se cambia la apariencia de Manuel por la de Rick joven y tras otro segundo recupera la apariencia normal. Manuel da unos pequeños pasos hacia la posición en la que se encuentra Keplorr y cae en el suelo desmayado. Durante cuatro segundos se muestra a Manuel en el suelo mientras la pantalla continúa emborronándose hasta acabar totalmente en negro.

CAPÍTULO 3 - "REALIDAD"

INT. SUEÑO DE MANUEL

Se realiza de nuevo un fade in y se muestra a Manuel en un pasillo oscuro. El jugador debe avanzar hacia la derecha. Mientras avanza aparecen las siguientes frases en color blanco sobre el fondo negro del escenario:

"¿Quién eres tú?"

"Creo que ha llegado demasiado lejos."

*"¿Debería, acaso, importarle vuestra
existencia a los demás?"*

"Esperando órdenes."

"Hablas demasiado."

Tras avanzar y aparecerse la última frase, al cabo de 4 segundos se muestra durante 2 segundos en la pantalla una imagen de pérdida de señal de una televisión usándose como transición a otra escena.

En la siguiente escena se muestra una pantalla en negro y una frase con letra en color blanco:

"¿POR QUÉ LO HACES?"

3 segundos después desaparece dicha frase. Acto seguido, junto al sonido de un foco de teatro, se muestra Manuel sobre un aro de luz.

MANUEL

¿Qué quieres decir?

Nuevamente junto al mismo sonido anterior, se muestra ahora Rick enfrente de Manuel bajo otro aro de luz respondiéndole:

RICK

Que por qué continúas obedeciendo órdenes.

MANUEL

¿Rick?

RICK

¿Te dejas manipular por algún motivo?

MANUEL

¿Qué quieres decir? Hago lo que hago porque eres un peligro para el universo.

RICK

Si eso es cierto ¿por qué no me matáis sin más?

MANUEL

Porque necesitan pruebas para llevarte contra la justicia.

RICK

Como suponía. Solo eres una marioneta.

MANUEL

¿Qué quieres decir?

RICK

Pues eso, que solo eres un peón en una partida de ajedrez. Solo haces lo que te dicen. Quieren saberlo todo de mí... claro... quieren la pistola de portales.

MANUEL

¿La pistola de portales? ¿Qué quieres decir?

RICK

Así que es eso... Quieren encontrar la forma de fabricar mi pistola... Para controlar todos los universos...

MANUEL

¡No entiendo nada!

RICK

¿Por qué lo haces?

MANUEL

¿Qué?

RICK

¿Por qué le ayudas con esto?

MANUEL

Emmm... por el bien de los demás, para que no vayas destruyendo todo lo que encuentras a tu paso.

Aparecen Squanchy y Hombre Pájaro junto al sonido del foco e interrumpen lo que está diciendo Manuel.

SQUANCHY Y HOMBRE PÁJARO

Mentiroso.

Vuelve a distorsionarse la pantalla como cuando se va señal en un televisor y se cambia de escena.

Se muestra a Manuel junto a Rick, esta vez en un escenario en blanco.

MANUEL

Si no lo hago por eso dime tú a mí por qué lo hago.

RICK

Para ello te haré imaginarte una situación. Piensa en un sicario, al que otro hombre ha contratado para asesinar a un campesino de un pueblo lejano ya que le hace competencia en el negocio. ¿Por qué lo hace el sicario? ¿Lo hace por el hombre que le contrato? ¿O por sí mismo?

MANUEL

Lo hace por sí mismo, el hombre que le paga le da igual, lo hace solo por el dinero que le piensa pagar.

RICK

Entonces está claro que lo hace por egoísmo y no por otro. Ahora bien, imagínate a otro hombre distinto que ve al sicario con el arma dispuesto a matar al campesino y éste se dispone a defender al campesino y ataca al sicario. Dime, ¿este hombre por qué lo hace? ¿También por egoísmo o por el campesino?

MANUEL

Ese hombre no lo hace por egoísmo, ha visto a un hombre indefenso que iba a ser atacado y se ha dispuesto a ayudarlo arriesgando su propia vida.

RICK

Bien, aquí el fallo es uno de perspectiva. La respuesta correcta es que ambos sujetos, tanto el sicario como el hombre que ayuda al campesino son igual de egoístas.

El sicario como tu bien has dicho lo hace por el dinero, por tanto, es por beneficio propio.

Por otro lado, para entender por qué el hombre que arriesga su vida para salvar al campesino también es egoísta hay que descomponer sus motivaciones. Él arriesga su vida para ayudar al indefenso campesino, pero ¿por qué lo hace?

MANUEL

Altruismo.

RICK

Si tú fueses ese hombre, ¿cómo te sentirías si no hubieses ayudado al campesino?

MANUEL

Me habría sentido mal, inútil.

RICK

Bien, ¿y si, en el fondo, sin ser consciente de ello, el hombre ayudó al campesino para evitar sentirse así? No

sería igualmente un acto egoísta, lo hace para no sentirse mal consigo mismo, por tanto, lo que busca es un beneficio propio, una satisfacción personal.

MANUEL

Entonces... ¿Quieres decir que todo gira en torno al egoísmo?

RICK

Sí, mira, déjame mostrarte esto.

Se realiza un fade out blanco cambiando de escena.

INT. CASA DE MANUEL

Tras un fade out, se muestra a Manuel durmiendo en la cama de su habitación, en su casa en la Tierra. Después de 2 segundos suena la alarma del despertador.

MANUEL

Mmm...

Manuel bosteza

MANUEL (off)

Hora de ir al trabajo.

El objetivo ahora es ir al garaje. Cuando llegas a él se realiza un fade out mientras Manuel se acerca al coche, cambiando de escena, finalizando con el sonido de un coche arrancando de fondo.

Tras 4 segundos, se muestra sobre un fondo negro la frase: "Ocho días después". Tras otros 4 segundos la frase desaparece y suena el freno de un coche y realiza un fade in en el que Manuel sale del garaje.

MANUEL (off)

Pues hora de irse a dormir.

Ahora el objetivo es ir a la cama que se encuentra en la habitación de Manuel. Al llegar a ella aparece un destello que tiñe la pantalla de blanco durante 3 segundos cambiando de escena.

Vuelve a aparecer Manuel en su cama y se repite todo lo ocurrido desde que Manuel se levanta de la cama para ir al garaje hasta que llega a casa y se va a la cama en su habitación, volviendo a finalizarse con un destello y esta vez cambiando a una nueva escena.

SUEÑO DE MANUEL

Volvemos a un área totalmente negra, con Rick frente a Manuel.

RICK

Y así un día tras otro.

MANUEL

¿Ese era yo? ¿Un yo de otra realidad?
Un yo de una entre infinitas realidades.

RICK

Ese eres tú, si no hubieses trabajado
para Keplorr.

Dime, ¿qué piensas de esa vida?

MANUEL

Es... monótona. Todos los días la misma
rutina, los mismos objetivos, los
mismos finales.

Una vida sin apenas cambios,
variaciones, decisiones.

Quizás por eso elegí ayudar a Keplorr..
por egoísmo...

¡Eso es! ¡No lo hice por ayudar a nadie,
no lo hice por el bien de nada, lo hice
por mí! ¡Todo lo he hecho por mí!

RICK

Y eso es lo que hago yo, Keplorr y todos
los seres existentes poseedores de
razón.

Vuelve a aparecer Hombre Pájaro en la espalda de Manuel, pero ésta
vez sin el sonido del foco de teatro.

HOMBRE PÁJARO

La naturaleza del ser recae en el
egoísmo. El altruismo es solo una
máscara creada por los seres humanos.
La realidad es que el interior de todos
los corazones es siempre el mismo.

Tras hablar Hombre Pájaro también aparece Squanchy a su izquierda,
también sin el sonido del foco.

SQUANCHY

Pero el qué pensará el prójimo o incluso
uno mismo nos hace mentir y creer que
son otras las motivaciones que nos guían
a seguir adelante.

MANUEL

Pero si todos somos iguales, no habrá nadie especial. Todos seremos la misma basura.

RICK

Nadie destaca sobre otro, todos somos igual de insignificantes. Esa insignificancia o carencia de valor es otro ingrediente a la fórmula de la vida.

MANUEL

Y por eso yo seguiré adelante.

Junto al sonido de un cristal al desquebrajarse, se rasga parte de la pantalla. A continuación, a cada frase suelta de Manuel, el desquebrajamiento va en aumento.

MANUEL

¡Seguiré trabajando para Keplorr!

¡Esta vez sin escudarme, sin mentirme a mí mismo, lo haré por mi egoísmo, por mi beneficio personal!

¡Puedo seguir viviendo!

¡Podré descubrir lo que tanto desea saber la federación sobre ti, Rick, y llegaré al final!

¡No por ellos, no por la federación!

¡Lo haré por mí!

La pantalla se estalla en pedazos y se muestra un potente flash blanco que cambia a la siguiente escena.

CAPÍTULO 4 - "INSIGNIFICANCIA"

INT. BASE DE OPERACIONES - CUARTO DE MANUEL

Tras un fade in brusco se muestra a Manuel en la silla de la sala de operaciones, despertando con una sonrisa.

CIENTÍFICO DE LA FEDERACIÓN

¿Ha... ha despertado?

Keplorr se limita a observar la sonrisa y la decidida mirada que muestra Manuel en su rostro.

MANUEL

Keplorr, estoy listo para continuar, podré acceder al recuerdo en el que Rick fabrica la pistola de portales.

Los soldados cercanos a él se alertan apuntándole con sus armas.

KEPLORR

¿Cómo sabes...?

Junto al sonido de una explosión comienza a retumbar la zona. Comienzan a sonar alarmas y el escenario cambia a tonos rojizos cambiando las luces principales de la base por las de emergencia.

KEPLORR

Así que ya están aquí...

MANUEL

¿Qué fue ese sonido? ¿Por qué han cambiado las luces?

KEPLORR

Ricks pertenecientes al Convenio, una asociación compuesta por Ricks de infinitas dimensiones. Vienen a rescatar a Rick que tenemos capturado... o a deshacerse de él.

SOLDADO DE INFORMACIÓN DE LA FEDERACIÓN

¡Están llegando a los pasillos!

KEPLORR

Manuel toma este fusil, ayúdanos a defendernos. Por favor.

MANUEL

Vale, puedo hacerlo.

Ahora el jugador debe resistir en la sala en la sala principal donde se encuentra Rick hordas de enemigos durante un minuto. Al transcurrir dicho minuto las hordas ceden y Keplorr se acerca a Manuel:

KEPLORR

¡Los Ricks no van a dejar de aparecer ya que son infinitos! ¡La única forma de acabar con este asalto es hacer un salto espacial a la velocidad de la luz para que nos pierdan el rastro! ¡He intentado contactar con la cabina de mando, pero no responde! ¡Por favor ve tú y nosotros nos encargaremos de decirte lo que debes hacer, nosotros defenderemos al prisionero mientras tanto!

MANUEL

Entendido.

KEPLORR

¡Toma este interlocutor portátil,
cuando llegues contáctame, la
frecuencia ya está configurada!

Tras este diálogo Manuel debe avanzar por la nave acabando con los Ricks que se encuentran por el camino hasta llegar a la cabina de mando.

INT. CABINA DE MANDO

Al llegar a la cabina de mando y acabar con los Ricks que se encuentran en ella se activa una cutscene. En ella, Manuel guarda su arma y contacta con Keplorr con el interlocutor portátil que le dio anteriormente:

MANUEL

Keplorr, ¿me recibes?

Con sonidos de disparos de fondo

KEPLORR

¡Sí, le recibo!

MANUEL

Ya llegué a la cabina, ahora dime qué debo hacer.

KEPLORR

¡Ve al panel numérico de la cabina y teclea la contraseña para saltos de emergencia: 7841! ¡El salto se iniciará automáticamente a una base nuestra para situaciones de emergencia como estas!

MANUEL

Entendido.

Manuel se acerca al panel y recibe un disparo en el costado de un Rick. Manuel le devuelve el disparo matándolo.

Mientras Manuel se desangra el jugador debe avanzar al panel de comandos y teclear rápidamente la contraseña anteriormente mencionada perdiendo puntos de salud lentamente a medida que pasan los segundos.

Tras teclear la contraseña se realiza un potente flash blanco junto al sonido de la nave realizando el salto interestelar.

Se muestra durante 7 segundos una imagen en blanco mientras suena un leve pitido. Transcurrido el tiempo se realiza un fade in mostrando a Manuel tirado en el suelo junto a un charco de sangre en la cabina sin las luces rojas de emergencia ni la alarma activadas.

Manuel despierta y se habla a sí mismo:

MANUEL

Esto... esto aún no será mi fin.

Manuel se levanta del suelo y ahora debe volver andando lentamente a la sala de operaciones donde se encuentra Keplorr dejando por el camino un rastro de sangre.

Apenas llegar al pasillo que conecta la cabina con las demás salas aparece Keplorr junto a un grupo de 4 soldados dando inicio a otra cutscene.

MANUEL

Keplorr...

Manuel anda lentamente hacia el comandante y los soldados que le acompañan le adelantan y disparan furtivamente a Manuel.

MANUEL

Cof *Cof*

Manuel cae arrodillado en el suelo. Keplorr se acerca a él.

KEPLORR

No te lo tomes como algo personal. No sé cómo, pero poseías demasiado conocimiento sobre nuestros planes. Sabías acerca de la pistola de portales y eso es suficiente para que tenga que borrarle del mapa.

Ya te dije que eras fácilmente sustituible, cualquier humano podía continuar tu misión, pero ya ni eso hará falta. Hemos ideado una nueva tecnología que nos permitirá descubrir sus secretos sin necesidad de herramientas como vosotros.

Sois insignificantes.


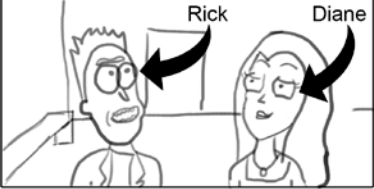








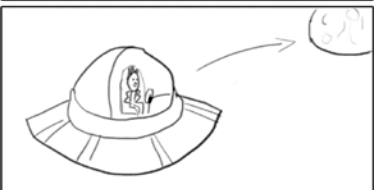




MANUEL

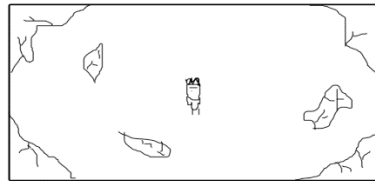
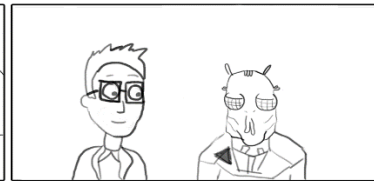

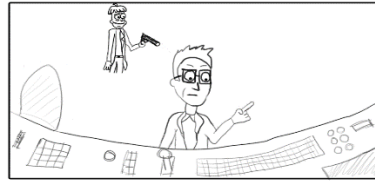
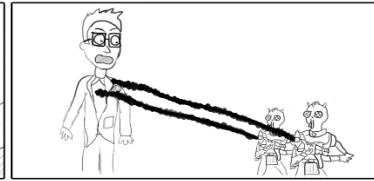
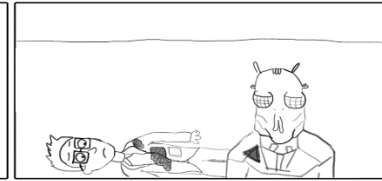
Cof *Cof* Tú... eres igual de insignificante que yo...

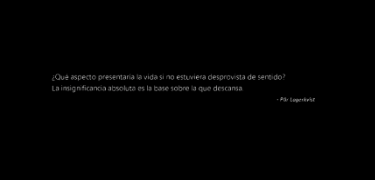


Tras este comentario de Manuel, Keplorr lo remata disparándole en la cabeza. Junto al sonido del disparo la pantalla se torna

bruscamente de color negro y comienzan los créditos junto la canción "The man who sold the world".

Storyboard

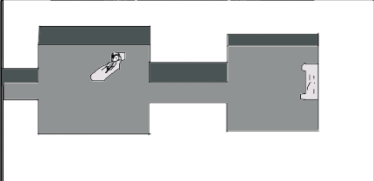
Escena: Introducción: Casa de Rick	Escena: Introducción: Garaje de Rick	Escena: Introducción: Garaje de Rick
		
Suena el despertador, Rick se levanta y decide ir al garaje para continuar con su experimento.	Rick llega al garaje a continuar con un experimento que tiene entre manos. Diane (su esposa) le dice que irá a comprar con su hija y le pregunta si le va a acompañar contestando negativamente.	Durante la conversación, la apariencia de Diane se altera, tomando su apariencia en una descompuesta, como si se hubiera corrompido o cargado erróneamente una imagen.
Escena: Introducción: Base	Escena: Introducción: Flashback	Escena: Introducción: Base
		
Manuel despierta	Manuel habla con Keplorr, un alienígena que le contrató en el pasado para desentrañar los misterios de uno de los mayores criminales de la galaxia: Rick Sánchez Martínez.	Ya en el presente, se muestra a Manuel y Keplorr hablando mientras Rick está atrapado. Manuel le pide a Keplorr una segunda oportunidad de intentarlo.
Escena: Capítulo 1: Introducción al sueño	Escena: Capítulo 1: Prisioneros en Plutón	Escena: Capítulo 1: Escapar de la prisión
		
Manuel decide introducirse en la cabeza de Rick para navegar entre sus recuerdos.	Se encuentran Rick y un conocido de Rick (Squanchy) en una prisión de una base alienígena en Plutón	Rick huye de la mazmorra haciendo uso de su inteligencia, eliminando por el camino plutoniosos que intentan evitar su huida.
Escena: Capítulo 2: El coliseo	Escena: Capítulo 2: Viaje a un planeta lejano	Escena: Capítulo 2: Hombre Pájaro y su aldea
		
Rick llega a un coliseo tras encontrar un cristal que necesitaba y una llave para abrir la puerta de huida. Al llegar a dicho coliseo descubre que es una trampa creada por los plutoniosos y debe sobrevivir a unas oleadas de enemigos plutoniosos y cuando por fin logra vencerlos. Tras esto, Rick escapa junto a Squanchy en su nave espacial y Manuel despierta del sueño.	Rick decide ir a otro planeta de otra galaxia para seguir con su investigación	Rick aterriza en ese exótico planeta y merodeando por dicho planeta llega a una aldea en la cual conoce a uno de sus habitantes (Hombre Pájaro). Mientras estos charlan aparecen unos alienígenas de la federación intergaláctica y amenazan con la aldea.
Escena: Capítulo 2: Rick VS Aliens	Escena: Capítulo 2: Fin de la Federación Intergaláctica en el planeta Klippton	Escena: Capítulo 3: Mente de Manuel
		
Rick se enfrenta a todos los alienígenas de la federación intergaláctica	Rick salva su vida tras un ataque de 6 alienígenas gracias a la ayuda de Hombre Pájaro. Durante la estancia de Rick en este planeta Rick encuentra el material que buscaba (SDLV), y se va del planeta en su nave espacial. En el presente intentan desconectar a Manuel de la máquina pero no pueden. Manuel se encuentra atrapado en la mente de Rick.	Manuel y Rick empiezan a hablar, en la mente de Manuel, y durante esta charla, básicamente Rick le dice a Manuel que si el realmente cree que todo lo que está haciendo es por cuenta propia u obligado. Tras la conversación Manuel descubre su naturaleza egoísta común en todos los seres racionales, empujando que nada de lo que hace es por altruismo.

Escena: Capítulo 3: Un nuevo comienzo	Escena: Capítulo 4: Manuel despierta	Escena: Capítulo 4: Invasión de Ricks
		
<p>Manuel reflexiona sobre sus actos y tras descubrir su auténtica naturaleza rompe las barreras de su mente, permitiéndoles volver a despertar.</p>	<p>Manuel despierta del sueño y se dirige a Keplorr con más seguridad que nunca, comentándole que le ayudará a descubrir la fórmula para crear la pistola de portales, comentario que alerta a Keplorr y sus guardiasde escucha una explosión que hace activar las alarmas.</p>	<p>Ricks de otras dimensiones inician un asedio para rescatar al Rick que la federación tiene capturado. Manuel decide colaborar para detener dicho ataque.</p>
Escena: Capítulo 4: Llegada a la cabina	Escena: Capítulo 4: Traición	Escena: Capítulo 4: Final
		
<p>Manuel llega a la cabina para llevar a cabo la evacuación. Al llegar éste recibe un disparo que le incapacita durante breves segundos aunque consigue recomponerse, matar al Rick e iniciar la evacuación.</p>	<p>Tras su éxito en la cabina, Manuel intenta encontrar a Keplorr estando malherido. Lo consigue pero es traicionado y fusilado por unos guardias que lo acompañan.</p>	<p>Keplorr le explica a Manuel que le traiciona debido a que conoce demasiado acerca de sus planes. Tras su explicación y un comentario de revelación por parte de Manuel éste le remata disparándole en la cabeza y tomándose la pantalla en negro y mostrando los créditos.</p>

TRANSICIÓN	VISTA ISOMÉTRICA(CUARTO DE RICK)	VISTA ISOMÉTRICA (PLANTA BAJA)
		
<p>Tras empezar la partida se muestra una frase del escritor sueco Pär Lagerkvist acerca del tema del juego. En el capítulo 3 esto se repite con una de Alexander Pope.</p>	<p>Vista isométrica en 3ª persona que permite ver al jugador todo lo que ocurre alrededor.</p>	<p>Vista isométrica en 3ª persona que permite ver al jugador todo lo que ocurre alrededor.</p>

VISTA ISOMÉTRICA(CUARTO DE MANUEL)	VISTA ISOMÉTRICA (BASE DE OPERACIONES)	VISTA ISOMÉTRICA (PLUTÓN - MAZMORRA)
		
<p>Vista isométrica en 3ª persona que permite ver al jugador todo lo que ocurre alrededor.</p>	<p>Vista isométrica en 3ª persona que permite ver al jugador todo lo que ocurre alrededor.</p>	<p>Vista isométrica en 3ª persona que permite ver al jugador todo lo que ocurre alrededor.</p>

VISTA ISOMÉTRICA(PLUTÓN - COLISEO)	VISTA ISOMÉTRICA(KLIPTON - BOSQUE)	VISTA ISOMÉTRICA (KLIPTON - CUEVA)
		
<p>Vista isométrica en 3ª persona que permite ver al jugador todo lo que ocurre alrededor.</p>	<p>Vista isométrica en 3ª persona que permite ver al jugador todo lo que ocurre alrededor.</p>	<p>Vista isométrica en 3ª persona que permite ver al jugador todo lo que ocurre alrededor.</p>

VISTA ISOMÉTRICA(BASE - CABINA)

<p>Vista isométrica en 3ª persona que permite ver al jugador todo lo que ocurre alrededor.</p>