

Detroit: Become Human

"Detroit: Become Human" é um jogo cujo objetivo é desenvolver a história que acontece progressivamente, com as ações feitas no passado tendo consequência no futuro. O jogo está disponível na plataforma PS4 e PC.



No ano de 2049, o mundo é composto, majoritariamente, por robôs, os quais têm que servir a vida humana. No contexto do ano, os robôs começam a se rebelar contra os humanos, começando a sentir emoções humanas.



Kara, uma robô doméstica, trabalhava para Gorg, um bêbado que tinha uma filha pequena. A robô cuidava dela mais que o pai, então, em um dia, Gorg se descontrolou e Kara virou divergente dos robôs, pois não achou correta a situação. Conforme as escolhas que o jogo te dão, você pode fugir ou confrontar o pai. Normalmente, há uma fuga e Kara e a menina vão viver perigosamente nos centros urbanos futurísticos.



Connor, um robô adquirido pela polícia, tem uma excelente história e é muito frio e calculista. Mesmo com a maior parte da população não gostando da presença dele, lá, ajuda muito a resolver crimes de robôs divergentes.



Markus era outro robô, que trabalhava para Carl, um pintor famoso, no jogo. O filho de Carl, Juck, descontrola-se e mata Markus, pois não concordava com a supremacia robótica. O robô vai para um lixão, e lá, adquire peças e ferramentas para reconstruir-se.



Markus inicia uma revolução robô
contra os humanos, pois não
concordou com a sua quase morte.
Os demais robôs adquirem ao
movimento e a história desenvolve-
se de forma linear e boa.