

Tu misión tiene dos problemas principales. El primero y más evidente es tu forma de incorporar la temática. Me mete sun Zaratustra que suelta cosas del libro y ale, ya está. Ya sirve. Luego hay un conflicto entre ateísmo y religión en el que acabas diciendo que “los dos extremos son malos”. De hecho, permíteme que me pare un momento en este punto. ¿A qué viene la moralina al final? Es que tengo la impresión de que el tema de los dos extremos son malos existe sólo porque por algún motivo sentías que tu narración tenía que cerrar con una moraleja obvia para el público. Esto en realidad no es algo que yo recomendaría cuando estás hablando de filosofía. Por regla general lo que quieres son preguntas, no respuestas. Al final el discurso de Anne suena como que me está aleccionando sobre... No estoy muy seguro sobre qué, pero sí sé que no quieres que tu público sienta que esta en clase escuchando a un profesor pedante. Bueno, en tu caso esto no es un problema tan grave, al final del día sólo es una moraleja al final. En el resto de la misión no aleccionas, sólo sueltas ideas que se nota no acabas de comprender y esperas que eso sirva para cumplir la temática del concurso. Sí, sirve. Pero no es bueno. Para mi lo mejor que podrías haber hecho es construir una narración que me causara reflexión, ofreciendo quizás una perspectiva fresca a los temas que trataba el filósofo alemán en su obra. También podíais haberos vuelto más locos con las metáforas, mostrarme más y contarme menos. Pero bueno, lo que tu nos has entregado es una misión competente, con un tono marcado que le da personalidad a la historia (esto es lo mejor que tienes, aunque la cagues al final, luego ahondó más en esto) pero que no tiene ningún matiz que la haga destacar. Es sosa en el mejor de los casos.

El otro problema importante es que jugablemente es aún más sosa. Paseo por la montaña, cinemáticas y un combate. Es que estoy escribiendo esto en todas las críticas, tenéis que recordar que esto es un concurso. Luciros, hostia. No me entreguéis una de vuestras misiones de relleno, sino una de esas que hacen dudar al jugador si es realmente una secundaria de lo buena que es.

Pasando a problemas más específicos, ya te comente el tema de la presentación de Zaratustra que parecía que estaba leyendo su ficha de personaje y los problemas de caracterización, así que no me voy a entretener mucho en esto. Reiterar que me gustaba lo que pretendías hacer, pero no creo que lo hayas ejecutado bien. No creo que Zaratustra sea la visión esperpéntica del sabio viejo cascarrabias que querías. También creo que no te diste suficiente espacio para desarrollarlo. Dejar al jugador hablar con él durante el paseo por la montaña es una buena idea, pero habría sido mejor que interactuaran en algún evento más sustancial por el camino y luego en el pueblo. Tienes el problema de que como no me muestras bien como es tu sociedad y que problemas tiene lo que dice tu sabio suena a un viejo gritándole a una nube. El problema de caracterización se extiende a otros personajes además, al final me doy cuenta de que no entiendo exactamente porque Jonás decide seguir a Zaratustra, porque Abraham es tan cerrado y porque Anne decide que quiere ser una

entrenadora. En el tema de Anne creo que hay potencial para comentar sobre la visión que tiene el mundo ficticio de tu juego sobre los entrenadores. Pokémon no lo hace apenas pero, si lo piensas, los entrenadores son en muchos sentidos lo que se podría definir como personas libres. Ahí a lo mejor tenías un buen nexo para unir los temas de tu texto, no estoy seguro. Bueno, esa es otra, para soltarme tanta filosofía y hablarme de extremos no creo que tu historia esté transmitiendo nada en realidad.

Para acabar, y volviendo sobre la intervención final de Anne. Si me señalas que tus personajes se comportan como salidos de un esperpento, como que le quitas un poco de valor al hecho de que los personajes sean tan... esperpénticos. Eso de señalar tú mismo en la historia el tono de tu historia y tus personajes nunca queda bien.