

En sí la misión está muy bien. Las mecánicas que has implementado para la misión están muy bien hechas, pero ya llegaremos a eso. Vayamos por orden.

Lo primero que voy a comentar es que se agradece el detalle de las descripciones de transiciones y sonidos, pero la introducción inicial tal vez esté algo mal situada. Me explico: queda bastante mal hablar con un NPC y que de repente salte la cinemática para explicar la misión. Normalmente habría un diálogo previo, al menos saludando al protagonista cuando llega, incluso si el jugador conocía que se requería su ayuda de antes. Y si no lo hacía, puesto que no lo has descrito, entonces es un error.

Dicho esto, cuando vas a pedir algo en el bar, me parece un poco bestia que te echen sin más y que la misión quede cancelada. Especialmente porque parece que se están delatando a así mismos; tal vez una reacción más natural hubiera sido que el bar entero se riese y te trataran como un loco o algo así. En cuanto a lo que viene después, se agradece que hayas puesto los diálogos de los npc y que se necesite pedir algo concreto a lo película de espías es muy guay, pero no me convence tanto que te enteres mediante el borracho, un estereotipo que te hace pensar si tan inútil será la policía para no haber hablado con los beodos antes. También hubiese sido guay cambiar los diálogos del camarero cuando vuelves a pedir bebida.

Y ahora pasamos a la verdadera chica de la misión. La idea del tiempo es brillante. Sirven mucho para meterte en la acción y combinan muy bien con el tono general de la misión, aunque me hace dudar de la precisión con la que se podrían transmitir los diferentes sonidos que indican qué está sucediendo mientras recorres el pasillo, pues con los combates interrumpiendo el recorrido se cortarían a mitad.

Sin embargo, resulta curioso como el fuerte de la misión lleve también a lo que considero que es su punto flojo: el climax. No me malinterpretes; que el resultado y la recompensas sean dependientes del tiempo es lo que lo hace tan interesante, pero he echado de menos algún cierre más sólido, pues todo lo que has hecho ha sido marcarte un Mr. (Ms, en este caso) Exposition sobre qué y quién estaba detrás de todo. Lo que me lleva a pensar otra cosa: ¿cómo se ha desalojado toda una sala en lo que tardabas en llegar a ella si el combate se seguía transmitiendo? ¿Y cómo ha escapado Draco? He echado de menos una escena intermedia, aunque entiendo que te ibas de palabras, algo que tal vez se hubiese solucionado siendo menos descriptivo en las acotaciones.

En general me ha faltado más interacción con el jugador. Si te fijas toda la misión ha ido sobre raíles, siendo la única parte realmente activa la carrera contrarreloj del pasillo. No obstante, es una misión sólida con un elemento muy ingenioso, que a mi parecer le ha dado un toque extra a toda la misión.