

Antes de nada, enhorabuena por ganar tu primer SPC. Como sabrás eso no significa que hayas sido el mejor, sino que has sido el menos malo. Oye, es algo. Me gustan mucho tus personajes sobre el papel y la situación que planteas. Tu premisa es perfecta para el humor, quizás no un tipo de humor demasiado elegante pero es uno que te queda ni pintado. Dicho así a las bravas: tienes muchas ideas estúpidas que no funcionan en casi ninguna clase de contexto. Es lo que mató a todas tus secundarias anteriores, pero ahora que te ha tocado hacer algo con humor has decidido convertir tu debilidad en tu punto fuerte. Una panda de locos adoradores de lo oscuro, Halloween, un cementerio, una ouija, lolis y oricorios... Has escrito una supina estupidez y por eso has ganado.

En fin, vamos a ir escena a escena viendo que has hecho bien y que no tanto, a ver si esto no se queda en un golpe de suerte y nada más. Tengo un problema con la primera escena: no tengo claro si el personaje protagonista ve lo que está pasando dentro de la sede o sólo lo ve el jugador. Por el comentario del personaje cuando acaba la escena presupongo que sí lo ve todo, pero no acabo de entender cómo si la puerta esta cerrada, ¿o es que la puerta se abre al interactuar con ella antes de que arranque la escena? Porque si es esto no lo has especificado. Lo que es la escena en sí tiene buena atmósfera, me gusta que juegues con la oscuridad que se va disipando poco a poco según se encienden las velas hasta que se revela el oricorio. Presentas una atmósfera tétrica, parece que está pasando algo malo... Y entonces el oricorio es la punchline: resulta que era todo parte de un chiste. Eso está bien, pero el problema que le veo es que el chiste solo lo pillaría alguien que conociera tu misión del oricorio. Para un jugador que no sabe esto parece que están sacrificando un Pokémon inocente y se pierde toda la gracia de la escena. Ahora bien, entiendo que es obligatorio haber jugado a la misión del oricorio para desbloquear esta (aunque no lo especificas en la parte de contexto, lo cual es un error) pero aún así podrías haber hecho algo para que quedara claro el tono de la escena. Como hacer que el Pokémon empezara a bailar cuando se encienden las velas y la música cambiara a algo más ligero, para acabar con el sacrificio igualmente.

La escena sigue caracterizando con eficacia a los graciosos sectarios. Todos tienen personalidades marcadas y en esta escena queda más o menos clara su dinámica de grupo. El problema es Alter, y esto va a ser una queja recurrente. En esta escena veo a Sara como la líder, a Shean como el cobarde y a Cosette como el regalo de los cielos para la raza humana que es. Pero Alter parece estar un poco de relleno y tampoco tiene una relación clara con el resto de personajes. Esto lo arreglas en la escena del parque, que es genial y una muestra de humor macabro fantástica. Y aquí se ve la apatía de Alter por sus compañeros, se le ve desinteresado de la vida en general, como buen emo que es. Es una pena que no seas consistente con el personaje. También me gusta que la escena del parque sea opcional.

La escena de la tienda es una oportunidad perdida. No haces nada especialmente gracioso con ella y aunque en teoría debería servir para establecer un vínculo de amistad entre el protagonista y Sara, al final lo que haces es que declaren en voz alta que se van a hacer amigos y a tomar por saco. Y tenías a un chino a lo Tom Nook, no puedo creerme que no lo hayas hecho gracioso. Si es que es para matarte. Me pones al chino siguiéndote por la tienda e interviniendo en la conversación entre Sara y el protagonista en momentos

inoportunos y te habría quedado de diez. También podrías haber desarrollado la amistad de Sara con el protagonista de forma orgánica, jugando con los diálogos. Que en principio Sara se muestre más distante, el protagonista cuente unos chistes o algo (a lo mejor una intervención graciosa después de que el chino dijera algo) y que poco a poco se vea reflejado en los diálogos que Sara se va abriendo al protagonista. Todo esto sin que digan directamente que se están haciendo amigos, show don't tell y todo eso.

El protagonista preguntándole a Sara porque fundó la secta es... Mira, se nota a leguas que no sabías dónde meter explicaciones sobre el pasado de los personajes. Yo lo habría metido en algún diálogo opcional. Porque al final no aporta nada, me cortas el ritmo de la narración para meterme explicaciones intrascendentes. Saber que Cosette vive con su abuela es un buen dato pero no me dice nada nuevo sobre su personaje. En su lugar mete un diálogo opcional con Cosette en el cementerio donde el protagonista pregunta si no se preocupara su familia de que esté fuera tan tarde, y ahí la niña le habla un poco de ella. De esta forma además también puedes mostrar como el resto del grupo también se empieza a abrir al protagonista.

En cuanto a Shean, podrías haber puesto que en caso de volver al parque después de la tienda y antes de que se hiciera de noche estuviera ya desenterrado, el resto ya se habría ido a casa. Al hablar con él el protagonista preguntara porque sigue con la secta cuando parece que no lo pasa tan bien como los demás. Shean dudaría y sería muy vago, porque no confía en el protagonista... Pero esto no es que cambie nada porque en tu infodump Sara también es muy vaga. Esto, por cierto, le da a tu historia cierta continuidad temporal muy maja.

Por cierto, el chiste de las gominolas es horrible y es un tipo de humor distinto al que predomina en tu historia, por lo que me desentona bastante.

Sobre los niños del truco o trato... Deberías haber dado más información sobre la casa encantada de Cosette. Estoy seguro que fue genial, todo lo que haga best girl va a estar bien. Podrías haber puesto que los niños del pueblo lo comentaran de pasada si el jugador habla con ellos de noche camino a la sede. Comentarios del estilo de que el año anterior hubo una casa encantada terrorífica que les dejó traumatizados. También podrías haber hecho que en el diálogo del truco o trato hubiera menciones a las "atracciones" de la casa, algo como "esa atracción de las momias y la gelatina" que el jugador tenga que imaginarse qué habrá hecho esa niña con esa premisa.

Y bueno, llegamos al cementerio. No me gusta que Sara se niegue a contarle al protagonista que van a hacer ese año. Parece que estás creando expectación para una punchline pero al final resulta que lo que le oculta es que ese año su pequeña tradición se va a volver más peligrosa que de costumbre, lo cual no es algo que me pegue con el personaje. Sobre la ouija, voy a aplaudir que te hayas molestado en investigar cómo funciona pero criticar que no se te haya ocurrido hacerla interactiva. Si lo tenías a huevo, hombre.

La novela de Shean es graciosa, es tan exagerado todo que el chiste está claro incluso para aquellos que no pillen la referencia. De nuevo, no es el mismo tipo de humor macabro que estabas usando en el resto de la misión pero esta vez la broma es buena, así que te lo perdono. También te felicito por el minijuego con Cosette, es una buena idea. Se ve que fuiste consciente del escenario en el que estaba tu protagonista y supiste aprovecharlo. Aunque me decepciona que las reacciones de Cosette al acabar el minijuego sean tan sosas, sobre todo cuando pierde. No me dio la impresión de que fuera una buena perdedora, me esperaba mínimo una pequeña rabieta. Por desgracia te olvidaste de especificar que pasa al hablar con Alter, aunque llegados a este punto te diría que te olvidaste por completo de que Alter era un personaje. Entiendo que es un emo y que lo suyo es estar en silencio pensando en la muerte, pero podrías haberlo hecho destacar de alguna forma. Por ejemplo, ¿y si tuviera como hobby intentar adivinar cómo murió una persona mirando su tumba? Creo que pegaría con el personaje y en el cementerio te permitiría meter conversaciones con él muy divertidas. También estaría bien que aunque él no hable mucho el resto de personajes reconocieran su existencia, tal vez que Cosette quisiera que jugara con ella pero él respondería con alguna chorrada emo. O se me ocurre que Sara podría enfadarse con él por su actitud tan apática mientras se están preparando para bajar a las catacumbas. Ese personaje es sin duda lo peor de tu relato.

En la parte en la que Shean pone la excusa tonta de las mochilas para quedarse atrás creo que podrías hacer que Sara fuera más comprensiva con él. Al fin y al cabo es un crío a su cargo. Podrías hacer que Sara le diera la razón y le asignara la tarea de vigilar las cosas para darle una razón para quedarse. Que por cierto, siendo la misión peligrosa no las tengo todas conmigo con que Sara deje bajar a Cosette. Me parece irresponsable y no lo acabo de ver con este personaje. Un escenario más interesante sería que Sara le dijera a Cosette que se quedara con Shean pero esta no le hiciera caso y les siguiera. Después, aunque me gusta que en las catacumbas me especificaras sonidos ambientales no me gusta que apenas hayas descrito nada de la mazmorra. Y en la escena de la puerta Alter es directamente otro personaje, es como si te hubieras olvidado de él durante parte de la historia y cuando te acordaste y lo volviste a meter no te acordabas de su personalidad.

Todo el tema de la puerta no tiene sentido, pero creo que ya eres consciente de esto así que no echaré demasiada sal en la herida. En su lugar te voy a sugerir una alternativa. El jugador llega a lo más profundo de las catacumbas y se encuentra a Alter junto a unos escombros. Al hablar con Alter este revela que encontró al monstruo que había sido convertido en piedra por un hechizo y encerrado allí. Sin embargo, el hechizo había sido debilitado por el sacrificio hecho por la secta el día anterior (tu monstruo es un oricorio y el sacrificio fue un oricorio tiene sentido y además, nunca llegas a especificar para qué es el sacrificio así que no estaría mal darle uso). Sara quería liberar al monstruo y enfrentarse a él para salvar su alma como parte de su misión. En lugar de estar asustado Alter está extrañado porque el monstruo no le atacó, y decepcionado por seguir vivo. Esto pega mucho más con su personalidad. La razón por la que el monstruo no le atacó es porque estaba buscando a alguien... Al jugador. Así lo atas con la revelación posterior sobre el origen del monstruo. Todo esto lo he pensado en el momento así que no tiene que ser una solución ideal, de hecho no lo es. Pero lo que quiero que veas es que te complicaste demasiado la vida con la puerta, lo que deberías haber hecho si estabas indeciso era mirar

atrás y ver que podías usar para avanzar la trama, además de aprovechar a tus personajes ya establecidos, no cambiarles la personalidad por conveniencia del guión. Por lo menos pensar una situación que tuviera un mínimo de sentido.

Y bueno, llega el oricorio hipermusculado y llega el dios del caos. Me voy a quejar de que de nuevo este no es el humor que caracterizaba a tu misión... Pero es tu tipo de humor. Este es el punto en el que tu misión se vuelve rematadamente estúpida y es glorioso. Es todo tan exagerado que uno no puede sino reír. Pero no puedes depender de giros locos siempre de ahora en adelante. Ahora te ha funcionado, pero no me la vas a volver a colar. Reflexiona sobre la misión, has hecho más cosas bien a parte del final, sobre todo la dinámica Cosette-Shean. No has usado para nada las partes más interactivas, están ahí pero no me dices nada de ellas. Las catacumbas son un gran ejemplo de esto. Al menos está el minijuego y la escena del parque, pero necesito más. En parte es el mismo problema que tiene Piplup (aunque a menor escala), así que, a fin de no repetirme y no alargar esto más de lo necesario, te recomiendo leer el comentario que le hice. Y ya está. De nuevo, enhorabuena y espero que a partir de ahora sigas mejorando.