

Lo primero de todo, voy a elogiar el formato. Creo que es la primera vez que nos entregan uno que siga la estructura al dedillo, y aunque normalmente nos conformamos con un apaño general del texto para que quede similar, no puedo evitar destacar que este guion lo haya seguido. Gracias por eso.

Pasando ya al texto en sí, encuentro curioso que hayas decidido ambientar la misión en un juego oficial, porque no suele ser una elección popular, pero he de reconocer que juega muy a favor del mismo. El tono y la estructura encajan con los que serían originarios de Game Freak y ya el mismo contexto del juego sirve perfectamente como trampolín para tu visión sobre los equipos villanos, que veo como el punto fuerte de la secundaria. Sin embargo, una misión no se limita solamente a su contexto, y es aquí donde radican los problemas. El principal es de jugabilidad.

Pokémon, especialmente en un juego canon, no está hecho para grandes bloques de texto. La caja donde se dibujan las líneas es pequeña siendo optimistas e ineficiente en el peor de los casos. Solo por este motivo, los discursos grandilocuentes como los que da Zaratustra en tu misión no funcionan bien, a pesar de que hayas intentado suavizar el tedio con elecciones para el jugador, lo que te lleva a forzar todavía más líneas de diálogo. Y ahí reside la segunda dificultad: la misión es puro texto. El combate, aunque bien integrado dentro de lo cabe, es, a fin de cuentas, irrelevante. No aporta nada más que dar una excusa para introducir el tema, no tiene ningún tipo de tensión, propósito o carga argumental y, a partir de él, el personaje nos suelta un cúmulo de ideas que hubiera sido mucho más recomendable mostrar en lugar de contar. También esto ha afectado a la calificación de la misión: el guion es aceptable, pero no se puede decir mucho más sobre él. No hay ningún tipo de movimiento, ninguna sensación real que despierte en el jugador más allá de una breve reflexión, si es que ha aguantado hasta el último diálogo y ha estado atento a lo que se contaba. El tema está bien implementado en el mundo Pokémon, pero no dentro del juego en sí. Y siendo esto, además, un concurso, buscábamos cosas más atrevidas o llamativas que un único diálogo con un NPC.

Siento que no hay mucho más pueda decir. Quizá hubiera agradecido un uso más palpable del entorno 3D en las escenas, pero con el setting usado no podía hacerse mucho más. La introducción de la misión podría haber sido más breve o más libre, e incluso creo que podrías haber montado la secundaria como una cadena de buscar a Zaratustra por las islas para dar algo más de movilidad e incentivar al jugador a buscar por sí mismo y a la interacción con el resto de NPCs. En su forma presentada es, como he dicho antes, una misión aceptable y tiene sin duda más puntos positivos que negativos, pero posee un guion demasiado limitado para poder destacar. Mi recomendación es hacer la misión más jugable y, de ser posible, más ambiciosa. Estoy seguro de que algo así tendría muchas más posibilidades de escalar posiciones.