

Si bien ya de entrada el setting y el worldbuilding impone, y tampoco hay grandes fallos que destacar a lo largo de tu secundaria, sí me gustaría resaltar varios puntos en los que no estoy tan convencido de que los enfoques que has funcionen. Quizá el primero de estos apuntes sea la mera premisa que da lugar a la misión. En la introducción escribes que los nobles secuestran viajeros para trabajar en las minas, y que los religiosos son de los más afectados por esto. Sin embargo, encuentro algo extraño que precisamente estos religiosos sean los que están en el punto de mira: primero, porque precisamente el tener una afiliación hará que se les eche de menos en el caso de que suceda algo y, segundo, porque, a falta de que describas la situación internacional, igual no es buena idea secuestrar a figuras con cierta influencia de regiones vecinas. También, como te ha señalado Doc en su comentario, estaría bien que la parte positiva y negativa de los poderes de los malditos estuvieran relacionadas o fueran consecuencia directa la una de la otra, pues en caso contrario queda un tanto inconexo.

Pasando ya a la primera parte de la cadena de misiones, me encanta el enfoque que le has dado a los diálogos. No solo reproduces muy bien el tono antiguo sino que caracteriza a la perfección a los personajes que están en tu misión. Respecto al desarrollo en sí, repetiré lo que se dijo por mi parte en la llamada: si vas a hacer una misión escolta deberías tener alguna manera de asegurarte que puedes recuperar vida al Pokémon. Como mínimo, creo que debería tener Respiro, ya que, aunque entiendo que en la ruta por la que vas Noctowl debería ser capaz de aguantar el tipo, acto seguido te metes en territorio rocoso y haces un combate obligatorio contra Pokémon tipo roca; basta un poco de mala suerte para fastidiar la misión. También me resulta algo extraño que Yatagarasu no tenga un solo diálogo en la misma, siendo que combate a tu lado durante prácticamente la totalidad de esta.

En la segunda parte, el fallo que le veo es que, como ya dijimos, la amistad es una variable demasiado voluble si la conservas al estilo Pokémon. Mi consejo sería hacer una propia o bien quitar que se pueda ganar por el mero hecho de combatir con el Pokémon y cosas similares. De esa forma sería más fácil llevar un control sobre ella y que cuadre con los números, porque incluso conservando la mecánica tal y como está en el guion, creo que 50 es un número bastante bajo aún contando el descuento de puntos.

En cuanto a la tercera, aunque en general está bien, hubiera encontrado más interesante que aprovecharas que la mazmorra es la mente del Kadabra para jugar con el layout y los alrededores y fuera más que seguir un camino. Por ejemplo, usando Paz Mental para reordenar la habitación o cosas por el estilo. Del mismo modo, me resulta extraño que Ozuno muera y tú te despiertes si la fallas; es decir, estás dentro de su cabeza. ¿Por qué tú no corres ningún riesgo? Veo más factible que fuerces un Game Over en el jugador si pierde y le des la oportunidad de salir del laberinto si lo desea. Tampoco me acaba de convencer cómo escenografías la evolución, pero esto es ya gusto personal.

En general esta es una misión muy bien llevada y con todos los apartados redondos, aunque personalmente me hubiera gustado verte jugar más con las mecánicas y la interacción del jugador. Por el resto, los personajes son buenos, el worldbuilding da gusto y los temas y el guion en sí están fantásticamente desarrollados. Enhorabuena por el primer puesto; está más que merecido.