

Tu contexto está muy trabajado. Tienes bien definido el mundo y lo mismo con los personajes principales, al menos a nivel individual. Es una lástima que no pueda decir lo mismo de la dinámica de tu grupo protagonista, pero ya llegaremos a eso. Bueno, vamos a sacarnos este punto de encima cuanto antes. tu secundaria es un más que notable episodio de anime, pero deja que desear como juego. De hecho, te planteo lo siguiente, ¿hay algún punto de tu historia donde la agencia del jugador importe para algo? Me explico, tal y como esta estructurada tu historia pasas de escena en escena a un ritmo más o menos bueno con ocasionales momentos donde haces que sea el jugador quien se mueva hacia la siguiente un punto concreto para que se active la siguiente escena, y siempre sabe dónde tiene que ir. No hay ningún escenario que explores por ti mismo teniendo que encontrar tu siguiente objetivo, o un momento en el que no tengas un objetivo claro y estés moviéndote por tu cuenta para ver que pasa. Ahora bien, puede haber secundarias como la tuya donde el jugador siempre tiene claro que hacer y cómo hacerlo, no es algo que tenga que ser negativo per se, pero en tu caso creo que podrías haber hecho algo más interesante y el hecho de que hayas estructurado la misión así para mí demuestra que aún no eres capaz de pensar en el videojuego como un medio interactivo donde la narrativa se construye a base de interacciones jugador-sistema. Pero bueno, vayamos por partes.

La primera conversación es opcional, lo cual está muy bien. Luego tienes el buen sentido de obligar al jugador a pasar por el gremio en el camino a la posada, aunque creo que hubiera preferido que el jugador hubiera tenido libertad para moverse y visitar la posada antes, quizás podría haberse encontrado con que la troupe estaba acaparando todo el mostrador y discutiendo con la recepcionista (y entre ellos) sobre las habitaciones. Esto podría servir para justificar que el jugador no pueda activar el evento de la posada aún. Si el jugador ya ha hablado con Cross y Bell seguramente en su mente ate cabos. Como mínimo sabrá que esos personajes van a ser importante, esto crea expectación en el jugador. Luego de visitar el gremio el jugador vuelve a la posada, la troupe está preparándose para ir a sus habitaciones y el mostrador está libre, aquí estarían creando una continuidad temporal muy maja.

Una vez empieza la escena en la posada el jugador no vuelve a tomar el control hasta el día siguiente, cuando tiene que realizar la entrega. Y es lo único que puede hacer. Si esto fuera otro medio te habrías saltado el paseo por el pueblo y hubieras cortado a la escena en el gremio. Pero ya que es un videojuego, ¿qué tal aprovechar un poco el paseo? Podrías, por ejemplo, poner otro evento temporal. Se me ocurre que los personajes podrían encontrarse con unos Pokémon que tienen dificultades para colocar unos adornos y el jugador podría elegir ayudarles. Esto resultaría en una pequeña conversación opcional en la que los Pokémon desvelan que en realidad se suponía que Cross y Bell debían haber estado allí para ayudarles pero que nadie les ve desde la mañana, esto es por supuesto porque estarían planeando su ataque sobre la troupe. Después podrías hacer que si el jugador vuelve a la posada vea al grupo bebiendo y en el exterior de la posada a Cross y a Bell hablando de lo mucho que los odian y calentándose cada vez más. Todo esto, de nuevo, contribuye a crear una sensación de continuidad temporal y espacial mucho más fuerte de la que podrías tener en otros medios.

El siguiente intervalo jugable después de esto es en el que el jugador puede ir a la cabaña o a la posada. Un problema que le veo es que dices que los habitantes no saben nada del secuestro... Por lo que hablar con ellos no ayuda al jugador en nada, con cambios de diálogos que están muy bien como algo opcional, pero si planteas un escenario donde se sugiere al jugador que puede ser buena idea hablar con ellos pierden su valor. Como sabes te tengo una sugerencia aquí. Charm podría saber que tienen un escondite secreto pero no dónde. Los NPCs podrían dar información sobre esto. El escondite podría estar al final de un sendero oculto entre los árboles, teniendo el jugador que interactuar con un tile en concreto para encontrar la senda. Para encontrar el tile usaría pistas proporcionadas por los NPCs, claro. La opción de ir al escondite o volver a la posada no creo que sea necesaria, si el jugador interactúa con el tile y acepta seguir por la senda es obvio que va a dar a parar al escondite. Como ha tenido que recoger pistas de los NPCs seguramente ya haya pasado por la posada de todas formas. El problema de esto es que estarías alterando tu historia y sacando la cabaña de la ecuación, aunque discutiría que no tiene mucho sentido que se lleven a los Pokémon que quieren apalizar a su casa y no veo porque iban a querer retenerlos (y, de nuevo, seguiría sin tener sentido que los retuvieran en su casa).

Un detallazo genial es que el combate acabe antes de que lleguen a OHP. Los dos serán un poco impulsivos pero tampoco quieren morir y además muestras la clara superioridad de los exploradores. Todo de forma mecánica. Está muy bien.

Por último tenemos la obra de teatro. Puedes hacerla interactiva de muchas formas, una obvia sería con opciones de diálogo, siendo una la frase correcta que Zel tiene decir a continuación una opción y el resto frases erróneas que producirían divertidos resultados en la obra. Quizás los otros actores dudarían y tendrían que improvisar. A lo mejor podrías hasta cambiar los diálogos de los NPCs al día siguiente reflejando su grado de satisfacción con la obra según la actuación de Zel. El problema de esto es que requeriría que en algún punto metieras una escena en la que se lee el guión de la obra y, a decir verdad, no veo donde podrías hacerlo sin cargarte el ritmo de la historia. Lo dejo como idea, de todas formas, porque creo que podría quedarte bien.

En la obra tal y como la tienes la parte más obvia para añadir interactividad (que además podría quedarte bastante divertido) es la lucha de cuchillos. De nuevo se me ocurren dos opciones. Una, combate por turnos con comandos especiales. Final Fantasy IX añadía en los combates de su obra de teatro un comando SFX de efectos especiales. Al seleccionarlos el personaje básicamente lanzaba confeti al enemigo o hacía sonar una bocina. Algo por el estilo. Podrías haber representado de una manera similar un combate fingido pero interactivo, con intervenciones graciosas de los personajes a mitad de combate. De hecho, atándolo con la idea de antes de la satisfacción del público. En el combate podrías meter un medidor de satisfacción y el objetivo sería llenarlo antes de acabar el combate. Esto podría ser un desafío interesante que mantendría la atención del jugador, a parte de encajar a la perfección con el tono de tu historia. La otra opción es hacer un minijuego de lanzamiento de cuchillos, por supuesto. Lo cual podría ser divertido a su manera, aunque creo que quedaría menos natural al no basarse en mecánicas propias del juego normal. Además, sería bueno que el minijuego entonces existiera más allá de la secundaria.

En resumidas cuentas, creo que tu secundaria tenía potencial para ser indiscutiblemente la mejor, el ritmo es bueno, la historia no está nada mal, el humor está bien... Pero me falla el juego.

Ahora vamos a hablar de tus personajes. Como adelantaba al principio, creo que no tienes bien pensada la dinámica de tu grupo protagonista. Funcionan bien por separado e incluso por parejas, pero como trío no me acaban de funcionar. Diría que el problema es Zel. Aria tiene una relación clara con Arc, lo mismo Zel con Arc, pero no sé de qué hablarían Zel y Aria si estuvieran los dos solos. Supongo que habría un silencio bastante incómodo. En juegos con grupos de protagonistas normalmente quieres que el jugador sienta que está jugando con un grupo cohesionado, donde todos se entienden con todos y no hay elementos que van a su bola o no tienen ninguna razón para estar con el grupo. Voy a sacar a la palestra a la biblia oficial de PokéLiberty: Trails in the Sky. En concreto, vamos a hablar de Trails in the Sky The 3rd, un juego con 16 personajes. En este juego hay un área de descanso a la que el jugador vuelve a menudo y aquí los personajes que no tenga en su grupo se encuentran pasando el rato, charlando entre ellos o preparándose para una futura expedición a una mazmorra. Forman distintos grupos, esto es normal. Dos personajes con mucha afinidad entre sí suelen pasar su tiempo libre juntos. Pero a veces forman grupos raros, o uno decide estar solo por alguna razón. Y los diálogos opcionales en estos momentos siempre son super naturales y caracterizan a los personajes a la perfección. El jugador puede tener claro en todo momento qué dinámica tiene cada personaje con los quince miembros restantes del grupo, aunque sea una de meros conocidos con una meta común, tienen sus personalidades marcadas y si pones a dos personajes al azar en una sala siempre podría surgir una conversación entre ellos. No creo que pueda decir lo mismo de tus personajes.

También desaprovechas muchísimo a la troupe. En la conversación inicial en la posada presentas sus personalidades para que la mayoría no vuelvan a abrir la boca en toda la misión. Creo que mis cambios para hacer la misión más interactiva ayudarían en esto también, añadiendo una escena opcional en el mostrador y otra en la que se están emborrachando podrías aprovechar para mostrar un poco más de sus personalidades y las dinámicas entre ellos. También desaprovechas una temática potencial muy atractiva. Tu juego va de viajar, de hecho es una constante en muchos de tus trabajos, tus personajes viajan por el mundo explorándolo y descubriendo sus secretos. Podrías enlazar este núcleo temático con la idea de la troupe viajando en busca de un nuevo hogar. De aquí sale un tema: ¿por qué viajas? Podrías crear un paralelismo entre la troupe y tus personajes, ellos viajaban para encontrar un lugar al que llamar hogar y al ver esto los protagonistas podría reflexionar sobre la razón por la que viajan. Tal vez ellos también estén buscando un lugar al que regresar, aunque sea de una forma más metafórica. Esto le añade capas a tu historia, la hace más compleja e interesante.

Sobre tus diálogos, son bastante dinámicos, eso es bueno. Hay alguna frase cuya estructura me parece rara, pero bueno. El principal problema es que pones intervenciones de relleno que cortan el ritmo de la conversación. Demasiado "Sí", "Vale", "Gracias" y similares. Por ejemplo, en la parte en la que Aria introduce a Arc a Rosa este contesta

“Hola” a secas. Esto es puro relleno que no aporta nada a la conversación, no obstante si lo cambias por un “Es un placer” no sólo creo que fluye mejor, sino que estarías reflejando algo de la personalidad de Arc en el diálogo, que es una persona educada y seria. Volviendo sobre el tema anterior de la dinámica de tu grupo, la forma en la que Aria introduce a sus compañeros podría reflejar la relación que tiene con ellos. Mientras leí por primera vez tu misión y te comentaba mis impresiones iniciales en vivo te sugerí que Aria bromeara ignorando la presencia de Zel, transmitiendo que no se lo toma tan en serio como a Arc, o tal vez que se siente más a gusto siendo informal y graciosa con Zel. Es sólo un ejemplo, si no te gusta puedes escribir una dinámica distinta y representarla como veas más adecuado. Esto además le daría un mejor ritmo al diálogo, no sería un intercambio de presentaciones soso, habría algo de chispa que mantendría mejor la atención y el interés del jugador. De hecho, es el mismo tipo de chispa que si tienes en la conversación en la que Rosa informa a sus compañeros de que deben compartir habitación.

Y ahora un pequeño inciso sobre los memes. El problema de meter cosas como RKO es que si el jugador no conoce el meme queda como un pegote feo en la historia. La mejor forma de referenciar el mundo real en un juego en mi opinión es recontextualizando el meme en el juego para que tenga gracia de por sí y pillar la referencia sea valor añadido, no todo el valor. Los RPGs de Mario hacen esto de lujo, por si quieres una referencia.

Y llegamos a la conversación final entre Arc y Aria. En esencia es pura exposición, sirve para dar información al jugador del pasado de Arc. Lo que no me gusta es la forma en la que fluye, sobre todo el principio, empiezan hablando del humor, parece que vas a encaminar la conversación hacia las diferencias entre los mundos de Arc y Aria, luego hablan de intercambiar información sobre sus respectivos mundos (una dinámica que me gusta, pero ese tipo de conversaciones ya deberían haberlas tenido con anterioridad) y de eso saltas a la guerra. Entiendo que querías meterlo para caracterizar más a Arc, pero creo que no lo has hecho bien. Lo peor es que a nivel temático lo tenías a huevo. El día de las sombras se convirtió en una oda al humor para levantar los ánimos durante la guerra. Podrías haber enfocado la conversación de esta manera: Aria habla de cómo es fantástico que el humor hiciera olvidar a los habitantes su terror y su angustia y esto podría hacer a Arc recordar su obsesión con la historia. Pero vamos a hacerlo bien, show not tell y todo eso. Aquí podrías saltar a un flashback corto de un joven Arc sumergido por completo en una pila de libros de historia. A través de una venta abierta en su habitación entran pequeños pétalos de flor arrastrado por el viento. De repente se convierten en hojas verdes, luego marrones y amarillas. Por último son copos de nieve. El Pokémon estornuda y cierra la ventana. Volvemos al presente y sigue la conversación, el cómo depende de cómo quieras hacer el personaje de Arc, podría expresar su acuerdo o su desacuerdo con la afirmación de Aria, o colocarse en un punto medio. No creo que sea necesario hablar demasiado de la guerra, se sobreentiende por el contexto que fue muy dura y la escena que te he sugerido de Arc muestra una obsesión insana que es fácil suponer ha provocado una cicatriz emocional muy profunda. Pienso que de esta forma transmitirías la misma información que en tu conversación pero más rápido, con más fluidez y sobre todo de manera mucho más elegante e interesante.

Y eso es todo por mi parte, espero que el comentario te haya servido. Tu base es buena, pero el demonio está en los detalles y en tu misión faltan detalles y una mayor atención al escribir a los personajes y las escenas. Incluso utilizaría la palabra sensibilidad, sobre todo por lo de la última escena. Tu escena puede ser emotiva pero discutiría que cambiándola un poco (no tiene que ser como mi ejemplo, ojo, que al final del día escribí sobre la marcha mientras redactaba el comentario y entiendo que a lo mejor si quieres que la totalidad de tu historia sea accesible para el público general no es la mejor idea) transmitirías las emociones que siente Arc de forma mucho más eficaz y, si me permites la redundancia, emocionante. Ahora mismo creo que la primera prioridad de tu diálogo es informar, no emocionar. Como mínimo deberías invertir esas prioridades. Pero bueno, en general es una buena misión y no estás tan lejos de ser capaz de hacer misiones redondas como te crees.