

La misión arranca de forma demasiado brusca, aunque el diálogo con Mari Trini la contextualiza rápido y es fácil imaginarme cómo empieza la secundaria. Por desgracia, el diálogo en sí no es bueno, fluye de forma muy antinatural, con esos tochos de Mari Trini y las interrupciones del protagonista que al final son más molestas para el jugador que divertidas. La personalidad del protagonista parece bastante molesta en general, de hecho. Un héroe chulesco que intenta ser gracioso pero que no parece tener demasiada profundidad. Se me antoja un personaje plano, y esto sería grave en todo caso, pero lo es más aún cuando estamos hablando de tu protagonista.

Sobre el papel no me disgusta la estructura de tu misión, primero cadena de combates, luego el interior de la mansión siguiendo a un Pokémon para encontrar los objetivos de la misión. Lo que sí que no me gusta es el tono ni el humor. En especial la escena de los canis, es un humor muy barato, tal y como yo lo veo, e incluso lo llamaría caducado. No creo que la inclusión de canis y el vocabulario elegido resuene hoy en día con la mayoría de jugadores y de todas maneras no haces nada con ellos, los pones y esperas que sean graciosos por el mero hecho de existir. El uso de ciertos términos como "Lmao" en los diálogos queda bastante cutre y es algo que jamás debería aparecer en un diálogo escrito, y además, de nuevo, es algo que me da la impresión esperas sea gracioso por sí mismo. No te esfuerzas en escribir humor, sueltas conceptos y palabras que crees que son graciosos y a tomar por saco. Te falta que el protagonista se gire, mire a la cámara y guiñe el ojo junto a un efecto de sonido de risas enlatadas. Bien pensado eso podría tener gracia dependiendo del contexto... Ah, sí contexto, tu misión no encaja para nada en el lore canónico de la saga Pokémon. Sin ir más lejos: me la ambientas en Sinnoh después de la liga y me mencionas América, por no decir que sí se trata del héroe de la cuarta generación debería ser mudo. Ojalá fuera mudo, luego volveré sobre este punto. Pues vale, pero me temo que no hay mejor forma de sacarme de la historia, y encima casi al principio.

El tema era el humor y, me temo que, en retrospectiva, tu secundaria ha sido seguramente la que menos me ha hecho reír. Diría que por suerte la estructura de la misión está bien... Sobre el papel. Por desgracia en la práctica se cae a pedazos porque se nota que no te paraste dos veces a pensar sobre su diseño. Primero, pides al jugador que tenga cinco huecos libres en el equipo y le metes a una cadena de combate... Con un sólo Pokémon encima. De hecho, no lo dejas claro, pero, ¿si el jugador lleva más de un Pokémon que pasa? ¿No empieza la misión? ¿Se le permite avanzar hasta que tenga que capturar algo y entonces debe volver a dejar un hueco libre? Aunque fuera lo segundo, seguiría siendo un coñazo para el jugador tener que andar yendo y viniendo. Pokémon no se presta a misiones donde necesites huecos libres en tu equipo, para esto lo mejor es o bien hacer que los Pokémon que reclutas durante la misión sean temporales te sigan pero no participen en combate ni formen parte de tu equipo, o poner un PC en el escenario de la misión.

Segundo, ratios de aparición del 5 y del 1%... Como jugador aquí yo cojo tu juego y te digo que te lo metas por donde... Ejem, cerraría tu juego, lo borraría y no querría volver a saber nada más de él. Es una locura exigirle eso al jugador, sobre todo porque no es que sea difícil... Sólo es muy tedioso y aburrido. Si querías darle un puno de dificultad, no se hace así. La dificultad tiene que venir de desafíos que pongan a pruebas el conocimiento y el dominio del jugador sobre las mecánicas del juego. La dificultad jamás debería venir de

tareas aburridas, repetitivas y basadas en el azar. Que por cierto, ¿y si el jugador tiene uno de esos Pokémon? No tienes en cuenta esa posibilidad ni explicas porque no podría darse. La mansión podría haber estado bien... Si te hubieras molestado en pensar un poco como se habría podido mover el jugador por la misma. Había potencial para la exploración y los puzzles, pero al final el jugador se tira todo el rato siguiendo a un Pokémon. La única decisión no vale mucho cuando los caminos no tardan en volver a juntarse.

Y llegamos a los Ghost... ¿Qué pintan en la misión? En torre Lavanda existen por una razón, están justificados a nivel de lore; son los Pokémon fantasma normales pero el jugador no puede ver su verdadera forma hasta que tiene un objeto especial. Aquí tienes tanto fantasmas normales como Ghost. Los has metido porque quedaban chulos, ¿verdad? Sí, ya sé que lo intentas justificar malamente más adelante, pero cruzaremos ese puente cuando lleguemos. Por ahora su presencia me hace preguntarme cómo demonios los niños llegaron comedor. Y es tan buen momento como cualquier otro para recalcar lo irritante que es el protagonista. Si esta fuera la personalidad del protagonista en Diamante y Perla menos mal que no habla nunca, dan ganas de meterle un calcetín en la boca.

La escena de los niños es... Exagerada, no se me ocurre otra palabra. Toda su broma es exagerada, sus reacciones son exageradas, la reprimenda del protagonista es exagerada... No es una escena seria ni dramática, pero tampoco hace gracia y... Te seré franco, soy incapaz de descifrar el tono de esa escena. Y lo del Rotom... ¿Cómo sabía el jugador que estaba allí? De hecho, ¿qué demonios hacía allí? Casi ni me molestó en preguntar sobre el Pokémon oscuro. Y bueno, sobre el final...

“Por Arceus, estoy flipando. Creo que todo esto ha sido un sueño... o una pesadilla. Mejor que me vaya a mi casa. Si me podría dar yo sólo una palmadita en la espalda me la daría...”

No tenías ni la menor idea cómo explicar los Ghost, el Pokémon oscuro y demás, ¿verdad? Podrías haber hecho una buena misión, con combates y exploración, una buena ambientación y tal vez algún que otro puzzle. Pero se te fue del todo, no sé qué necesidad viste de restringir tanto el movimiento del jugador, de poner tantos diálogos irritantes, de meter Ghost, Pokémon oscuros y demás... Al final te metiste tú solito en un lío del que fuiste incapaz de salir, y eso se ve reflejado en tu penúltimo puesto.

Ah, ¿por qué nos has enviado la misión copiada tres veces?