

Te voy a dar las gracias muy fuerte por tus tablas de diálogos. Soy muy fan de la idea, en serio. Además, me gusta que seas consciente de las cosas que transmite cada diálogo que escribes; es algo muy positivo.

Pasando ya a la misión, la parte de que un menor no puede entrar a la taberna la verdad es que me sobraba un poco. Quiero decir; es un juego de pokémon. Por no poder, un niño de 14 años no podría ni viajar por un país entero solo, ni perseguir un equipo de malvados interesados en destruir el mundo. Entra dentro de aquello que nuestra suspensión de incredulidad está dispuesto a aceptar. El primer problema que le veo es la función del Anillo frío. Ser bloqueado cada 150 pasos es una completa locura. 150 pasos es lo que dura un repelente y corriendo se gasta en seguida, llegando a durar incluso menos que una ruta de tamaño medio. Siendo que luego nos vas a hacer escalar toda una montaña, yo lo llamaría poco menos que mala decisión de diseño. Tal vez podrías alargarlo a 500 o 400 pasos. Luego dices que dentro de la taberna hay que esperar a que sea de día. ¿Por qué? Ya has trastocado el ciclo al hacer que fuera repentinamente de noche, que nos hagas esperar dentro es completamente ilógico. Si el jugador no puede siquiera salir afuera porque está todo congelado, ¿tiene que esperar? Creo que un fundido indicando que pasó la noche en la taberna sería mucho más adecuado. Eso sin contar que si es la primera noche del jugador en la ciudad me vale, pero si no, no tiene ningún sentido que camine por allí como si no pasara nada hasta que entras a la taberna. Tal vez una opción sería que te la encontraras, pero que la opción de ir en su búsqueda no ocurriese hasta escuchar la historia por parte del tabernero.

El hecho de que mágicamente el camino se aclare tras hablar con la anciana es otro punto. Los muros de hielo no desaparecen porque sí de la noche a la mañana; por eso los juegos oficiales suelen bloquear las rutas mediante acción humana (obreros trabajando, filas largas...). Si quieres conservar el muro sería mucho mejor que el jugador obtuviera algún objeto para poder abrirse paso a través de él. También tengo problemas con la batalla contra Frosslass. El congelamiento es un estado muy voluble, cierto, pero aún así congelar a todo el equipo me parece demasiado. Estaría mejor algo tipo a cada pokémon con 50% o, incluso mejor, aprovechar las respuestas que haya dado al jugador en la casa helada para congelar un número de pokémon dependiendo de eso. Por ejemplo, supongamos que el jugador empieza con 0 puntos. La Yuki-onna llama a la puerta. Si se le rechaza el acceso es 1 punto más. Entra a la casa; es una mujer normal y comienza a hablar contigo. Te pregunta que si te gusta este lugar. Si respondes que sí, otro punto. Al final se desvela que la mujer es Frosslass y te congela un pokémon por cada punto que hayas marcado. Algo por el estilo. De esta forma además aprovecharías para algo la casa de hielo, que aparece en tu misión como cosa abstracta sin que se defina exactamente qué es o cómo afecta a su historia. También me parece una oportunidad desperdiciada temáticamente, pues dado que Frosslass te fuerza un anillo y tienes que hacerle la ofrenda en un altar, pensaba que ibas a tirar por un simbolismo de bodas o una historia que tuviese eso como centro. La verdad es que hubiera sido algo que hubiese sumado muchos puntos a tu favor. Las historias siempre tienen que tratar de comunicar algo, y la Yuki-Onna original lo hace. ¿Cuál es tu mensaje? Piensa en eso cuando escribas tu próximo guion.

Las recompensas son buenas y están muy bien pensadas. El hecho de que el primer pokémon del equipo pueda congelarse en la ruta y que al completarla eso desaparezca es algo que personalmente me encanta si es una ruta de tránsito usual; sería algo genial hacer que el jugador tuviera que pasar por ella de la ciudad anterior a Ciudad Escarchada. Puntos extra por cambiar los diálogos de los npc.

Sin embargo, hay algo que ancla esta misión hacia una posición más baja: la Anciana Cálida. Empecemos por la anotación. Realmente no me parece mal dejar en manos del jugador adivinar que la anciana robó los pendientes, siempre y cuando haya alguna que otra pista sutil además de ese diálogo (decir que “alguien los robó” no es suficientemente incriminatorio). Tratar a tu audiencia de idiota es algo que siempre he aborrecido. El problema viene cuando a eso se suma un rasgo definitorio de su carácter que pones en una pequeña aclaración al final: ser una maldita cobarde que no se atrevió a hacer las cosas bien. Algo así ES relevante y el jugador no tiene forma de descubrirlo. Y lo que es peor, ¿cómo sabía el tabernero que la anciana poseía los medios para anular la maldición? Eso me rompe la inmersión en tu guion, creando agujeros en una historia que habías cerrado de forma más o menos decente. Ojo, no estoy diciendo que no lo añadas, al revés. Añádalo, porque no puedes dejar algo así fuera. El problema es que es un parche mal puesto cuando deberías haber ido cosiendo en su lugar.

Jugablemente, la misión es sólida. Es en las incoherencias narrativas y la falta de ambición a la hora de dar mensajes y tratar temas donde me falla.