



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
ESCUELA DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

IIC3686 — Creación de Videojuegos — 2' 2021

Tarea 2.1

Integrantes:

- Benjamín Farías
- Felipe Pattillo
- Juan Romero
- Pedro Wachtendorff

1. Resumen Historia

La historia comienza con un chico de 15 años llamado Amon, quien vivía en la pobreza. Desde niño se vió forzado a ser ladrón para poder sobrevivir, pasando por muchas situaciones negativas en su vida. Una noche, Amon intenta robarle a un hombre en un callejón, pero al acercarse es atacado por otro extraño. El hombre del callejón intercepta al extraño para proteger al protagonista, perdiendo su vida en el intento. Resultaba que el hombre era parte de un grupo de superhumanos conocidos como los portadores. Antes de morir, el hombre le transfiere sus poderes a Amon, tras lo que este último escapa. Es aquí cuando Amon se da cuenta de que tiene un poder que le permite incrementar sus habilidades físicas. Nuestro protagonista siente culpa, ya que un completo extraño entregó su vida para que él siguiera viviendo, pero su dura vida lo lleva a ignorarlo y empezar a utilizar estos nuevos poderes para seguir robando. Eventualmente es detenido por Kairos, el jefe de los portadores, quien le ofrece un lugar para vivir, lo que hace que Amon recapacite y se una a su bando para detener a los renegados (personas que usan sus poderes con fines malvados o egoístas). Es en este punto cuando Amon se embarca en un viaje de superación de sus defectos de carácter, ayudando a detener a los renegados con sus poderes y recuperando la confianza en el resto de la gente.

2. Defecto de Carácter del Héroe

En el inicio de la historia, nuestro protagonista es un ladrón. Ha tenido una vida miserable que lo ha forzado a vivir de esta manera, perdiendo todo tipo de confianza en la gente. Además, cuando es salvado por el **portador** al que intentaba robarle, se siente culpable durante gran parte de la historia. A lo largo de su viaje aprenderá a confiar en la gente y entenderá el valor de ayudar a las personas que lo necesitan, eventualmente superando tanto su pasado como el sentimiento de culpa que le atormentaba.

3. Mundo Especial

El mundo en el que transcurre la historia es en gran parte común y cotidiano, como en el que nosotros vivimos. Sin embargo, ciertas personas albergan poderes sobrenaturales dentro de sí que les permiten destacar por sobre los demás, hecho que pasa completamente desapercibido para el resto de la gente. Estas personas especiales deciden como usar sus poderes, ya sea de forma positiva, negativa o neutral. Aquellos que los ocupan para hacer el bien son denominados **portadores**, enfrentándose a los **renegados**, que son quienes los ocupan con fines malignos o egoístas. Una persona con poderes puede transferirlos hacia otra persona, así como también absorber el poder de otro si es que este último muere.

4. Fases del Viaje

4.1. Mundo Ordinario

Inicialmente, Amon (*the hidden one* en griego) vive en un mundo común y corriente en condiciones precarias y no tiene el apoyo de una familia. Se ve obligado a robar para poder sobrevivir, y lo hace junto a un par de amigos que están en una situación similar, Byef y Meier. Se mete en problemas constantemente debido a esto, pero se ha vuelto su única forma de pasar el día a día.

4.2. La Llamada de la Aventura

Una noche, al encontrar a un hombre aparentemente herido, Amon ve una oportunidad para hacer dinero fácil, pero al acercarse a robarle se ve involucrado en el ataque de otra persona que estaba combatiendo contra este hombre. El hombre herido intercepta al agresor, salvándole la vida al protagonista, pero sacrificando la suya. Antes de morir, el herido le transfiere una energía misteriosa a Amon, permitiéndole escapar rápidamente de la escena.

4.3. Rechazo de la Llamada

Luego de obtener la energía, Amon se da cuenta de que se ha vuelto más atlético. Puede correr increíblemente rápido y por más tiempo, es capaz de saltar más alto y tiene más fuerza en general. Además, en situaciones de estrés, estas características mejoran aún más. Nuestro protagonista se siente culpable de la muerte del hombre herido, pero su mentalidad de desconfianza le domina, por lo que sigue robando y ahora con mayor facilidad gracias a sus poderes.

4.4. Encuentro con Mentor

Tras uno de sus robos, Amon es confrontado por un hombre misterioso que tiene poderes especiales, quien le da una paliza utilizando su gran habilidad. Luego, le cuenta que el hombre que le entregó sus poderes era un viejo amigo suyo, y que ellos, conocidos como los **portadores**, se dedicaban a combatir a los **renegados**, personas que tenían poderes y los usaban con fines malignos. Amon empieza a recapacitar sobre sus acciones.

4.5. Cruce del Primer Umbral

El hombre misterioso se presenta como Kairos. Le ofrece a Amon y a sus amigos un hogar, alimentación y una mejor vida, a cambio de que siga sus pasos y lo ayude a combatir contra los renegados como sucesor de su difunto amigo. Amon acepta y comienza su viaje de superación personal junto a Kairos, uniéndose a él junto a sus 2 amigos que también querían encontrar un nuevo propósito en sus vidas.

4.6. Pruebas, Aliados y Enemigos

Los portadores le siguen el rastro a los renegados, intentando averiguar donde se encuentra su base de operaciones (obtienen información de Violeta, una aliada que no participa en la batalla). Amon obtiene experiencia enfrentándose a enemigos que si bien no tienen superpoderes, sí poseen habilidades artificiales entregadas por el jefe enemigo. En estos encuentros Amon también conoce a los demás miembros de los portadores, personas que no tienen poderes especiales pero apoyan utilizando diversas armas y aparatos tecnológicos.

4.7. Acercamiento

Amon se ha vuelto muy capaz a lo largo de su viaje, recuperando gran parte de su confianza en las personas. Se descubre que quien está a cargo de los renegados es un hombre llamado Caos, y logran encontrar su paradero. El grupo se pone en marcha hacia la base enemiga, preparándose para el enfrentamiento final.

4.8. Prueba Difícil o Traumática

Corresponde al combate final entre los portadores y renegados. Durante este combate el equipo sufre una gran pérdida, Kairos se sacrifica para poder derrotar a Caos y ganar la pelea. Sin embargo, Nerebo (la mano derecha de Caos) logra escapar. Como resultado de la victoria, Meier logra obtener los poderes de Caos.

4.9. Recompensa

Tras la muerte de Caos, los renegados pierden sus poderes y dejan de causar males en el mundo. El grupo se propone a regresar a su hogar, donde con los poderes de Amon y Meier piensan ayudar a las personas, partiendo primero por el lugar en donde crecieron.

4.10. El Camino de Vuelta

Nerebo aparece y ataca a Meier cuando estaba separado del grupo. Tras esto, Meier desaparece y el grupo piensa que está muerto. Los portadores se reúnen para perseguir a Nerebo y evitar que los renegados sean reformados, así como también vengar a Meier.

4.11. Resurrección del Héroe

El grupo logra encontrar a Nerebo y se preparan para derrotarlo, sin embargo no contaban con la presencia de Meier, quién los traicionó. Caos nubló su juicio al momento de ser derrotado, y Nerebo lo terminó de convencer de pasarse al lado de los renegados. Meier enfrenta a Amon, tratando de convencerlo para que se pase a su bando. Ocurre una gran confrontación (con algunos aliados perjudicados) donde finalmente Amon logra derrotarlo, pero no es capaz de terminar con la vida de su amigo. Ante este noble acto, Meier se arrepiente y se une a Amon nuevamente. Este cambio de bando inclina la balanza de la pelea a favor de los portadores y el grupo logra acabar con Nerebo y terminar el conflicto de forma definitiva.

4.12. Regreso con el Elixir

Finalmente, y ya sin renegados en el mundo, Amon se preocupa de liderar a los portadores y se encomienda en la misión de encontrar personas adecuadas para portar los poderes y que puedan hacer del mundo un lugar mejor. Meier vuelve a su hogar y ayuda a la gente que vive en condiciones similares a ellos para que no sigan el camino incorrecto en la sociedad.

5. Arquetipos de Personajes

5.1. Héroe

Amon es inicialmente un ladrón que roba para sobrevivir. Es muy astuto, pero le gusta probar sus límites. Además, años de robarle a la gente lo han vuelto insensible al daño que puede provocar, y su desafortunada vida le ha hecho perder confianza en la humanidad. Al aceptar el llamado a ser uno de los portadores, entenderá el sentido de comunidad y buscará una forma de usar sus habilidades para el bien, dejando atrás sus defectos iniciales y convirtiéndose en un héroe.

5.2. Herald

Corresponde al hombre herido al comienzo de la historia, llamado Aren. Es el portador original del poder que luego pasa a ser de Amon. Está dispuesto a sacrificarlo todo por defender su poder y protegerlo de sus enemigos. En su corta interacción con el protagonista antes de morir, ve en Amon un potencial importante y decide entregarle sus poderes, confiando en que usará correctamente su poder y se unirá a los portadores como su sucesor.

5.3. Mentor

Kairos es un hombre responsable e inteligente, actuando como el líder de los portadores que se enfrentan a los renegados. Su habilidad especial le permite manipular el flujo del tiempo en su cercanía, lo que combinado con su inteligencia lo vuelve uno de los personajes más poderosos de la historia. Actúa como el mentor de Amon, haciendo que recapacite sobre sus acciones iniciales y vaya mejorando como portador y persona a lo largo de la historia.

5.4. Sombra

Caos es el comandante de los renegados. Su filosofía de vida es el individualismo, utilizar al resto para beneficio propio, con la excusa de que el mundo lo trató así en su pasado. Amon ve en Caos a la persona en la que él mismo podría haberse convertido si no hubiese conocido a Kairos, pues también usaba sus poderes para beneficio propio debido a su pasado. Destaca por su carisma, y además tiene 2 poderes especiales: manipulación de poderes (copiar, utilizar y replicar) y convencer con facilidad a la gente vulnerable.

5.5. Guardián del Umbral

Nerebo es muy poderoso y astuto, mano derecha de Caos. Tiene el poder de controlar las sombras y oscuridad, y no tiene problema en usar tácticas sucias para conseguir sus objetivos. Es quien ataca y mata a Aren al comienzo de la historia, cuando este último se sacrifica para salvar a Amon. Este hecho atormenta a nuestro protagonista, siendo la fuente de su defecto de culpabilidad a lo largo de su viaje.

5.6. Camaleón

Meier es un amigo de Amon que ha vivido situaciones similares, sino peores. Tras una de las batallas críticas obtiene el poder de Caos. Al sentirse tan poderoso con su nueva habilidad, se ciega y es convencido por el mismo Caos (que está en su último aliento) para pasarse al lado de los renegados. Al final de la historia se arrepiente y decide ayudar a Amon a terminar con los renegados de una vez por todas.

5.7. Bufón

Byef es amigo de la infancia de Amon. No posee ningún poder en especial, pero cree en Amon y está dispuesto a ayudarlo en lo que sea. Debido a su falta de poder y cautela, se pondrá en situaciones riesgosas en las que tendrá que ser salvado por alguien más. Byef representa a la parte más humana del grupo, y es capaz de ver algo positivo en las peores situaciones.

5.8. Aliados

Comando, otro amigo de la infancia de Amon, de carácter humilde. Pierde la vida antes del inicio de la historia, debido a un accidente. Amon se siente acompañado espiritualmente por él desde entonces.

Violeta, una portadora que no se involucra en las peleas con renegados, pues ya vivió muchas tragedias a lo largo de su vida y se siente rendida. Les da información que les sirve para encontrar la base enemiga.

6. Diagrama de Flujo

En la siguiente página se presenta el diagrama de flujo de nuestra historia (rotado para aprovechar mejor el espacio).

