

4.1. Lema

¿Serás el indicado para proteger a tu aldea?

4.2. Historia

KNOX AND THE SECRET OF AILWOOD

Todo comienza en Ailwood, una pequeña aldea situada en un frondoso bosque, donde nació un pequeño llamado Knox. Proviene de una familia humilde de herreros, profesión que pasó de generación en generación y sería el futuro de Knox. Knox vivía felizmente en una pequeña casa junto a sus padres, pero un día su madre desapareció. Todo el pueblo fue en busca de ella, pero no encontraron rastro ninguno.

Knox fue criado por su padre, ya que era muy pequeño cuando su madre desapareció. Su padre le enseñó cómo forjar y usar armas. A Knox le empezó a apasionar el mundo de la lucha y su sueño era ser un valiente caballero para ayudar al resto.

Cuando Knox cumplió 16 años, su padre le regaló un arma muy especial para él, que pertenecía a su abuelo, se trataba de una guja y quería que Knox la tuviera.

Vivían en un lugar tranquilo, donde era extraño que hubiese revuelos, pero un día se empezaron a escuchar gritos de los vecinos y a gente huyendo. Knox decidió investigar este suceso poco usual. Vio que una extraña invasión había causado pánico en la aldea y una especie de robots estaban atacando a la población. Un robot entró en el taller de su padre y Knox sin pensarlo apenas unos segundos, rápidamente cogió el arma que le regaló y derribó al atacante. Le dijo a su padre que sintió que debía ayudar al resto de personas de la aldea y se lanzó a la aventura.

Una vez despejada aquella oleada de robots, se dio cuenta de que seguían viniendo, así que intentaría derribarlos hasta que no quedase ninguno. Estos individuos provenían de algún lugar, por lo tanto, la misión de Knox era encontrar dicho lugar y destruirlo.

Durante el camino tuvo que enfrentarse a diversos atacantes, hasta que logró encontrar el origen de los robots. Encontró una cueva escondida entre los arbustos del bosque, y vio como salían varios atacantes de ese lugar. Decidió entrar y vio una luz violeta que le deslumbraba, era una especie de portal tridimensional, en el cual entró para seguir investigando sobre el origen de estos extraños robots.

Una vez en su interior, vio que ese lugar era como su aldea pero los edificios habían sido derribados y todo estaba repleto de fábricas, humo y ríos de agua contaminada. No entendía nada, así que empezó a investigar. Hubo algo que le llamó la atención y fue una especie de castillo a lo lejos del que salían varios robots voladores. Durante la investigación tuvo que enfrentarse a numerosos enemigos, los cuales logró derribar.

Una vez consiguió entrar en el castillo, empezó a rastrearlo y a luchar contra los enemigos, hasta que encontró en una habitación donde estaban 2 individuos con armaduras y el rostro tapado, Knox se acercó a ellos pero de repente un ejército de robots le atacaron y no fue capaz de derribarlos y quedó inconsciente.

Una vez despierto, vio que estaba encerrado en una celda y enfrente de él había otra celda con un individuo en ella. Habló con él, era un viejo llamado Sary, le preguntó porqué estaba ahí y le contó que el Rey le quitó sus poderes, ya que él era mago, y le encarceló para no

recuperar sus poderes. Tras una larga conversación, Knox le prometió ayudarle si lograban salir de allí.

Knox estuvo observando su celda detenidamente para encontrar un sitio por donde escapar pero no encontró nada. De repente vio que el cristal que llevaba colgado parpadeaba como si le estuviera indicando algo. Lo introdujo en la cerradura de la celda y esta se rompió y logró salir. También ayudó a Stary que se quedó anonadado con lo que acababa de ocurrir, ya que ese colgante le resultaba muy familiar. Huyeron del castillo, pero vieron que ya no había nadie en el edificio, por lo tanto siguieron por las calles de aquel extraño lugar. Durante la exploración Stary le contó que el collar de Knox era igual que el collar que le dio a una mujer que lo quería para proteger a su hijo por si algún día ocurría alguna catástrofe, y Knox recordó que cuando era un bebé su madre le dio un colgante con un cristal y le dijo a Stary que su madre murió y se llamaba Katniss y Stary no se lo creía y le comentó que tenía algo muy importante que contarle. Le contó que su madre en realidad no estaba muerta, que la había secuestrado su otro hijo al cual lo tomó como muerto ya que estaba muy enfermo, entonces ella le llevó a su hijo para curarle con un hechizo, pero su enfermedad era tan grave que se apoderó de él y le provocó un comportamiento agresivo contra el resto, así que Katniss decidió que lo mejor era abandonarlo para que no le hiciese nada a su familia ni al resto. Lo encerraron en la cueva donde Stary creó un portal y lo lanzó a través de él pensando que quedaría en el limbo y así no podría producir ningún mal, tras esto, Stary cerró el portal. El pequeño acabó en una dimensión alternativa de su aldea, donde se crió y se convirtió en el gobernante del lugar. El Rey, que así se hacía llamar el hermano de Knox, consiguió abrir de nuevo el portal con el poder de su cristal y volvió a los años para raptar a Stary y robarle sus poderes que residían en un bastón mágico que siempre llevaba con él, para así poder destruir Ailwood y gobernarla. Knox se quedó en shock y se acordó que los dos individuos que vio anteriormente serían su madre y su hermano, entonces fue en su busca.

Knox protegió a Stary de los enemigos ya que sin su bastón no podía hacer nada. Encontraron a los dos individuos juntos creando otro portal y Knox se lanzó hacia ellos para parar la creación del portal, pero primero tenía que derribar a los robots que les rodeaban para protegerlos. Una vez los eliminó fue corriendo hacia ellos pero el Rey se dio cuenta y sacó su espada para atacar a Knox, mientras este llamaba a su madre, la cual estaba hechizada, pero Knox cogió su cristal y se lo tiró a su madre, la cual cuando lo cogió le reconoció y el hechizo se rompió. Stary y Katniss intentaron distraer al Rey mientras Knox luchaba contra él para quitarle el bastón de Stary, una vez se lo arrebató, apuntó al Rey con él y este le lanzó un rayo que impactó sobre él y lo desplomó en el suelo. Knox le quitó al Rey el fragmento de cristal que tenía, ya que pensó que sería el último fragmento que le quedaba, ya que el resto los utilizó para abrir el primer portal, y así no podría abrir más portales para enviar enemigos a la aldea y se quedaría encerrado para siempre en esa dimensión. Con el cristal de Knox crearon un portal para volver a Ailwood y tras cruzarlo se cerró y pudieron reunirse todos con sus familias y Stary recuperó todo su poder.

SEGUNDA PARTE o FINAL SECRETO

El Rey se despierta tras ser abatido y ve que todos habían huido, pero no contaban con que aún tenía un fragmento guardado con el que podía abrir otro portal.

Cuando lo logra abrir, lo cruza y aparece en Ailwood junto a unos cuantos enemigos. Se queda escondido en la cueva y manda a los robots a la aldea de Knox para atraerle hacia él, lo cual consigue. Knox derrota a los enemigos y llega hasta la cueva donde está escondido el Rey, este le dice que no se va a salir con la suya y que destruirá Ailwood y a toda su población, ya que no perdonaba que nadie hubiese ido en su busca cuando le abandonaron y estaba lleno de rabia e ira. Knox y él lucharon, hasta que logró tirar a Knox al suelo, y a punto de ser derrotado, le quitó el fragmento sobrante de cristal oscuro y lo juntó con su cristal, el cual explotó y provocó un gran destello de luz que empujó al Rey mientras gritaba de dolor. Cuando el efecto del cristal paró, el Rey permanecía desplomado en el suelo y Knox fue a ver qué había pasado y de repente salió el hermano de Knox de la armadura, bastante aturdido sin saber qué había pasado. Al juntar los cristales con diferentes poderes, lograron derrotar a la enfermedad que poseía a su hermano, llamado realmente Nyen.

FIN

4.3. Plot points

El primer plot point de nuestra historia es la llegada de la primera oleada de los enemigos a la aldea, lo cual te introduce de lleno al hilo de la historia. El segundo plot point es el descubrimiento y la entrada al portal al otro mundo, lo cual te presenta algo totalmente nuevo que debes investigar. El tercer plot point es el descubrimiento de la madre y el hermano de Knox, algo que cambia la historia y la mentalidad por completo. El cuarto plot point es la vuelta a la aldea tras el paso por el mundo del portal. Como penúltimo plot point, el final secreto y el portal no cerrado del todo, y como último plot point la eliminación del hechizo del Rey.

4.4. Narrativa

La narrativa que mejor se adapta para nuestra historia sería narrativa de espina. Este tipo de narrativa, permite al usuario desviarse y explorar pequeñas subhistorias de la trama, pero siempre les devuelve al hilo conductor de la historia principal. La principal ventaja es que es muy manejable para nosotros los creadores, mientras que el mayor inconveniente podría ser la pérdida de la dinámica gamificada, lo que lo convierte en demasiado lineal. Hemos elegido este tipo de narrativa ya que al final habrá un final secreto que debe desbloquear el jugador tras recolectar un coleccionable.