Voy a explicar la historia por fases, cada una de ellas describirá un poco la imagen que tengo en mente de cómo debe ser en el juego. He cogido la historia y la he modificado un pelín, espero que os guste porque me sería fácil representarla. Encuentro que un mundo 100% ficticio será más fácil de crear artísticamente. Me basare en un mundo un tanto futurista, muy semejante al actual pero con algunos detalles ya avanzados como entes artificiales que comparten la vida con los humanos. También he encontrado oportuno ir viendo diferentes reacciones según tus decisiones y la transformación del ente de tu espalda. He establecido el siguiente ranking BIEN (100%), BIEN-MAL (99%-50%), MAL-BIEN (49%-1%), MAL (0%) teniendo en cuenta solo las respuestas que significan el bien. Me hubiese gustado ilustrarlo pero para eso tendréis que esperar más. AUNQUE LA HISTORIA EN ALGUNOS SITIOS SEA LA DE FALCON VOLVER A LEERLA PORQUE HE MODIFICADO ALGUNAS COSILLAS.

1.- ANTES

Kold Waldschrein, un varón de 29 años. A Kold nunca le interesaron los deportes de instituto, las juergas o las necesidades de la pubertad. Siempre tuvo un objetivo claro y eso le ayudó a evolucionar más rápido que la mayoría, su padre Mathias Waldschrein un cirujano de prestigio en Lightown iluminaba cada día su camino a seguir. Aun así Kold nunca estuvo solo, dotado con una personalidad madura y un físico norteño hizo que siempre estuviera rodeado de gente.

Su madre Fhedra Himm que ejercía de psicóloga en un manicomio local, alimentaba su mente de empatía e ingenio.

A lo largo del camino se vio fuertemente influenciado por las doctrinas de sus padres, esto generó un foco de atención hacía la neurocirugía y un paso brillante por la universidad.

Amigos, influencias, mujeres importantes, familia... Todo generaba un círculo en el que Kold se sentía el eje, era feliz y siempre supo apreciarlo.

Con 26 años conoció a Glea, una profesora de física experimental en la universidad en la que impartía clases de master de manera extraoficial. Supo que sería ella por esa sensación en el estómago, Kold era sensato y no creía en zapatos de cristal pero su cuerpo generó la misma sensación que cuando le regalaron su primer estetoscopio, la misma que cuando vio a sus padres llorar en su graduación, la misma que al finalizar su primera intervención exitosa y volvió a sentirla cuando ella no se apartó de su primer beso.

A los 28 Glea le hizo saber que iba a ser padre, esas sensaciones se iban acumulando como una historia perfecta de cine.

Si la perfección fuera un documento con pautas seguramente que la vida de Kold hubiera aprobado, hasta el momento.

Años después Kold se encontraba en su casa preparándose para una gran noche. Hacía tiempo que esperaba el apogeo de su carrera e iba a ser esta noche, en la cena honoraria, donde recibiría la ovación por su esfuerzo. Iba a ser debidamente congratulado.

(Escena) Después de una breve introducción se ve a Kold en su SUBCONCIENTE. De ahí entra en los recuerdos que forman su casa. De camino a los recuerdos de su casa aprendes a utilizar el personaje (desplazo básico y saltar). Se encuentra en su habitación, se prepara y avisa a su mujer e hija (5 años aprox). Somos Kold y revisamos la casa para encontrar a nuestra mujer e hija, podemos chafardear fotos, libros y otros asuntos de Kold, indagar en su vida para meternos en la piel. A lo largo de la instancia aprendes a interaccionar con objetos. Cuando estamos listos vamos a la puerta donde nos espera las dos después de haber hablado con ellas.

2.- ACCIDENTE

Los tres pasaron por la puerta del parking dejando atrás la casa y entrando en las frías carreteras de una noche gris como otra de tantas. Dentro del coche se respiraba la felicidad de siempre y más en una noche como hoy. Kold se sabía el camino de memoria, la cena era enfrente de su trabajo y allí fue directo.

Kold lo intuyo, sus ojos no veían, pero su cerebro lo resolvió casi al instante, como si de una operación matemática se tratara. La mujer que venía invadió la dirección contraria, tenía los ojos empapados y su expresión descubría su interior vacío, casi mecánico.

La fuerza de reacción desencadenó un choque brutal contra el guarda raíles. El coche llegó a pasar por encima de este en una vuelta de campana vertical. En esos instantes las reacciones neuronales que estimulan nuestro cerebro son las de cubrir las partes más vitales con nuestras extremidades, pero cuándo las fuerzas de choque pasan a ser kilos de presión en un instante nada importa para el ser humano.

Dolor, vibraciones, sonidos, oscuridad. No sintió más que eso, no hubo tiempo.

(Escena) Seguimos en el subconsciente y pasamos a ver otro retazo de memoria. Vemos la carretera desde lejos de Kold. Se torna todo negro y se lee con letras blancas “ESTO ME RECUERDA A ALGO…”. Volvemos a ver la carretera, pero ahora es sutilmente más oscuro. Se torna todo negro y se lee con letras blancas “ME DUELE TODO, ME RESULTA FAMILIAR…”. Volvemos a la carretera y vemos unas luces que cada vez se hacen más grandes. Se torna todo negro y se lee con letras blancas “YA RECUERDO”.



3.- HOSPITAL

La primera conexión al despertar, abrió los ojos e identificó un hospital. ¿Él sabía que trabaja allí, pero porqué estaba allí ahora? El peso de los párpados era como despertar con resaca en medio de una tormenta de arena.

Entonces fue como una explosión, una angustia, unos segundos sin que el corazón bombeara. La cantidad de preguntas mentales se dispararon y se pisaron entre ellas como una avalancha de roedores.

La aguja que dosificaba el suero salió de la piel al mismo tiempo que salió de la camilla sin hacer caso del dolor corporal y al collarín. Él trabajaba ahí, corrió por la planta hasta llegar a una enfermera conocida, asombrada por verle en ese estado no llegó a articular palabra y aún menos cuándo escucho los nombres de Dana y Glea.

Los cuatro ojos de la escena empezaron a lagrimar al no ver respuestas por parte de ella. Siguió corriendo pasillo abajo.

No quería, no quería escucharlo, necesitaba la respuesta buena, no podía existir otra.

Seguridad le paró los pies, pero no su voz hasta que apareció un compañero de trabajo junto unos cuantos enfermeros al que le preguntó exactamente por su nombre:

- Brand, por favor donde se encuentran Glea y Dana -

Fue entonces el silencio el que contestó.

Ni los enfermeros, ni su compañero, ni seguridad, ni los pacientes expectantes pudieron apreciarlo, pero Kold entró en un plano muy diferente del que vivían el resto. Un agujero abismal se formó en su mente por el que salieron las más horribles sensaciones, éstas corrieron a través de cada una de las neuronas invadiendo por completo al sujeto.

Kold era un recipiente y en su interior se hallaba lo más oscuro jamás descubierto. Un ser liberado de las más terribles energías se postró en su espalda aferrándole al suelo, imperceptible para el resto, vital para Kold.

No volverán, Glea, Dana, porque ellas, no puede ser. Esta sensación emergían del pozo y parecía que el ser uniforme ensanchaba alimentándose de ellas.

(Escena) Nos encontramos en el subconsciente de Kold que forma un pasillo, este a medida que avanzamos se transforma en el hospital y nos encontramos con médicos y enfermeras que nos dan el pésame por la muerte de la familia, así hasta llegar a la habitación donde esta Kold. Sufrimos un ataque, enseguida nos ponemos bien y vemos que nos ha surgido una mancha en la espalda. Volvemos a interaccionar con otro médico y sigue sin responder/ o da el pésame. Tenemos otro ataque y vemos que la mancha aumenta. Vuelves a interaccionar y al ver sus caras la mancha crece y se materializa en un pequeño bicho viscoso postrado en la espalda. Entramos y nos vemos a nosotros (Kold) en la camilla y nos acercamos hasta meternos dentro.

5.- LA SEÑORA

Pasado dos días con Kold en observación y tratamiento psicológico lo único que había cambiado era su aura, se había hecho tan fuerte que la bestia empezaba a tener una coherencia de aspecto. Incluso los humanos apreciaban una condición de resignación total, era normal para ellos, había perdido lo más valioso lo que su madre colocó en el pedestal de la importancia.

No existía nada para poder calmar todo lo que sentía, parecía que solo había una salida.

¿Quién fue la mujer que se llevó la vida de su mujer e hija?

Kold no se planteaba el suicidio, por extrañas razones estaba aferrado a la vida incluso en las peores horas de su vida.

En cambio empezó a dar paso a la ira y la rabia, con solo indagar en los recuerdos intenciones de venganza empezaron a emerger del pozo. El ser adquirió un color rojizo alimentado por la energía negativa y empezó a moverse como si quisiera tirar de Kold cual marioneta.

(Escena) Despertamos del letargo donde nos encontrábamos (salimos subconsciente). Nos viene a visitar un médico el cual nos dice que ya estamos listos para irnos a casa y que los debidos tratamientos que le han hecho esos días para recuperarse no los cubre el seguro de su trabajo y se lo han quitado de la nómina, también nos confirma la muerte de nuestra mujer aunque de nuestra hija no habla, pero nos hacemos a la idea que ha sufrido el mismo destino evidentemente.

Nos pide calma pues nos ha venido a visitar un abogado, lo cual nos extraña. Ya llevamos días enfermos de ira y dolor y con el viscoso amigo enganchado en la espalda. Ya estamos mejor y recordamos fantásticamente todo lo ocurrido. El abogado entra y nos explica que la empresa E.A.I (Epic-Artificial-Intelligence) nos ha demandado. Nos presenta la siguiente excusa: el auto conducido por Iris, una mujer robot, era un convoy muy especial con unos materiales de alta seguridad y nosotros invadimos el carril e impedimos con el accidente la entrega de este y, además, rompimos ese material y Iris quiere denunciarnos por los daños. Entramos en cólera y decimos que nosotros no invadimos el carril, que fue Iris. El abogado te repite el eslogan que tan arto estas de ver por todos lados: “EQUIVOCARSE ES DE HUMANOS, PERO ELLOS NO LO SON, SON EL FUTURO”. Repasas mil veces tus recuerdos y sabes que tienes razón ¿entonces qué ha ocurrido?

Al día siguiente nos dan de alta y tal cual salimos vamos al entierro de nuestra familia falecida. Más tarde vamos a la comisaria a pagar deudas. Descubrimos que estamos sin blanca y el poco dinero esta embargado por E.A.I. Te dispones a ir a la comisaria cuando en una calle muy tranquila te encuentras con Iris. Lleno de rabia te acercas con la mayor de las malas intenciones, solo te repites que es la responsable. Primera pelea del juego, le pegamos una paliza a Iris. Cuando terminamos con ellos la policía llega y te engancha “con las manos en la máquina” (jaja chiste malo, “con las manos en la masa”). Aun siendo un robot está penado “matarlo”. La primera DECISÓN es si decides matarla (MAL) o no (BIEN).

6.- PERSECUCIÓN

El coronel, cuyo pellejo salvó Kold hace unos meses por una intervención que salió mal en Badstreet, lo mira y le aconseja que huya a cambio de que le salvara la vida anteriormente. No tarda en echar a correr, sabe que no podrá aguantar mucho pues está magullado por las experiencias que acechan su vida desde hace unos días. Con su ingenio consigue huir y esquivar los policías. Por desgracia cuando baja la guardia unos policías le pillan al lado de un callejón sin salida. Ya se rinde pues está demasiado agotado y sabe que ellos ganarán. Intenta negociar con ellos, les dices que llamen al coronel que se lo contará. Ellos solo se relamen los labios pues saben que es buscado. Cuando van a arrestarlo se cae por la alcantarilla y alguien desde la oscuridad le avisa que corra, que él cubre la alcantarilla. Kold avanza por las alcantarillas hasta dar con la salida a la única calle donde los polis no van nunca: Badstreet.

(Escena) Después de hablar con el Coronel sales corriendo, en modo plataforma huyes de la pasma hasta que los despistas, luego viajas por la ciudad perdido esquivando polis que te buscan. Al final en el callejón sin salida caes en las alcantarillas y te advierten que estarás a salvo en Badstreet y en modo plataforma pasas las alcantarillas con cuidado de que no te toquen las ratas y cocodrilos, debes hacerte con un mapa para no perderte y resolver algunos puzles para abrir puertas que obstaculizan tu camino. Llegas a Badstreet.

7.- BADSTREET

Kold sabe que está salvo de la policía pero sabe muy bien qué tipo de chusma se esconde por estos sitios. En andrajos se sumerges en la calle y puedes entrar en todas las tiendas. En una de ellas Kold es reconocido por un hombre de su misma edad dice ser que es el que le ha salvado el culo. Dice que te vio matar a la pareja de robots y te pregunta si te gusto matarlos. Te acompaña a su cuarto después de hablarte de él un poco. No tarda en darse a conocer como Darse y es un delincuente de poca monta que quiere ayudarte después de escuchar tu trágica historia y de deja descansar. DECISIÓN:

(Escena) Caminas por la calle y entras en las tiendas por cotillear (prostíbulos para robots y humanos, tabernas, discotecas, etc). Hasta que Darse te encuentra vas perdido. Darse te pregunta si te gusto matarlos y entonces tomas tu primera decisión (te gusto = una garra por ejemplo, no te gusto = una pequeña armadura con dos alas). Por ahora te alias con el, descubres que se dedica a sabotear a E.A.I y eso te interesa.

BIEN - Si eres bueno (elegiste que no te gustara matarlos) lo ayudaras porque crees que te puede aportar información sobre la empresa, pues intuyes que trama algo, y además quieres que Darse deje este negocio tan feo. Tu madre siempre te dijo que ayudaras al prójimo y procuraras ir al sendero bueno.

MAL - Si eres malote (elegiste que te gustara matarlos) lo ayudaras porque crees que te puede dar información buena y venganza. MUCHA VENGANZA!!

Asociado con él decides acostarte y dar por zanjado ese día de mierda. Al ser la primera decisión solo hay dos sitios donde colocarte.

8.- FÁBRICA

Después del pacto con Darse, este mismo, te ofrece ya la primera misión en una fábrica. Te manda a buscar el número de un tanque que hay en el puerto que contiene material que Darse quiere encontrar. Allá encuentras la información y un laboratorio lleno de gente con la que experimentan muy salvajemente. Te enfrentas al jefazo del nivel y DECIDES si salvar o no a aquellas personas atendiendo a un seguido de consecuencias (que son víctimas de un brutal acoso, pero ellas te ruegan que las dejes allí pues son el sustento de su familia y que ellas eligieron estarse allí).

9.- PUERTO

Con el número del tanque Darse te manda para el puerto. Allí encuentras el puesto de control para acceder al tanque. Ves la cantidad de bio-prótesis en mal estado que van a vender, entonces te sorprende el jefazo del nivel. Este te explica que las utilizan para manipular a la gente, así como jugar con sus vidas (pista de que hay pruebas de que tu accidente fue un montaje). Una vez vencido has de decidir si fastidiar el cargamento atendiendo a las consecuencias bien explicadas e introducidas anteriormente (joder el cargamento para joder la compañía y deshacerse de la mierda-prótesis; o decidir dejarlas y permitir que mucha gente sobreviva gracias a ellas a consecuencia de que puedan ser manipulados y que son defectuosas).

10.- OFICINAS

Darse te vuelve a mandar en una de sus misiones, esta vez quiere que te internes en las oficinas para encontrar la combinación de la caja de un banco. En el despacho del jefazo de las oficinas descubres que Darse era uno de los dos fundadores de EAI.

QUE CONVERSACIÓN TIENEN??

11.- BANCO

En una de las últimas misiones de Darse te manda al banco con la combinación encontrada en las oficinas. Dispuesto a entrar EAI te para los pies y te pide que robes para ellos lo que le ibas a dar a Darse, un dispositivo con un software crucial para parar los pies a EAI y reventar literalmente todo cuanto les pertenece. A cada minuto que pasa sin que les des lo que es suyo matan a un rehén. Has de decidir si dárselo o quedártelo para utilizarlo, si no se lo das mataras a los rehenes de manera instantánea y sin grumos.

12.- EDIFICIO CENTRAL EAI

Vuelves a la habitación de Darse y te da una información vital a cambio del magnífico trabajo realizado hasta la fecha: utilizan cuerpos de gente accidentada para hacer experimentos avanzados, después de que te pregunte si viste el cadáver de tu hija te esperas lo peor, pero surgen esperanzas. Te vuelcas en esta nueva línea de investigación y vas al edificio central con ayuda de Darse para acceder. En el descubres que tu hija está viva y donde está, pero justo en el apogeo de tu búsqueda te enganchan y debes huir.

13.1- CÁRCEL

Si te pillan huyendo del edificio central no hay nada que hacer, solo tenías una oportunidad, vas a la cárcel. Donde deberás utilizar tu ingenio para huir.

13.2- REDADA

Una noche tranquila Kold está en el piso de Darse y este llega preocupadísimo porque piensa que la poli está entrando en Badstreet. No se equivoca y pronto entran en el piso, después de un tiroteo Darse acaba con un tiro en el pecho y el Coronel con otro. Kold intenta socorrer a su amigo Darse pues es lo único que le queda en el mundo, inevitable se muere. Con la rabia bien cargada coge una pistola del suelo se acercas al Coronel y le dispara. Le da tiempo a decirte unas últimas palabras: Dana aún vive. (su hija para los despistaos)

(Escena)En el piso os liais a tiros:

BIEN - No puedes herir a los polis, esquivas y Darse también. El coronel dispara a Darse y tú empujas al Coronel para evitar que mate a Darse. Igualmente Darse se lleva un balazo, lo socorres sabiendo que es inevitable lo que va a ocurrir. El coronel al caer se ha golpeado en la cabeza y sangra mucho. Le detienes la hemorragia y antes de desmayarse te dice que siempre ha confiado en ti, que sabía que eras bueno, que pensaba que estabas muerto y que Dana estaba viva en casa de tus padres. Darse aún tiene pulso y decides llevártelo antes de que eso se llene más de polis. En modo plataforma consigues huir con Darse a cuestas.

BIEN – MAL - No puedes herir a los polis, esquivas y noqueas y Darse también. El coronel dispara a Darse y tú empujas al Coronel para evitar que mate a Darse. Igualmente Darse se lleva un balazo, lo socorres sabiendo que es inevitable lo que va a ocurrir. El coronel al caer se ha golpeado en la cabeza y sangra mucho. Le detienes la hemorragia y antes de desmayarse te dice que siempre ha confiado en ti, que sabía que eras bueno, que pensaba que estabas muerto y que Dana estaba viva pero no te dice dónde está. Darse muere pero tú te echas a la fuga, si te pillan vas a la cárcel sin segundas oportunidades.

MAL – BIEN – Puedes herir a los polis y Darse también. El Coronel y Darse se disparan mutuamente. Intentas socorrer a Darse pero este ya está muerto cuando llegas. Coges el arma y disparas al coronel. Él te dice que has cambiado que te has vuelto un monstruo y que ya no te reconoce. Antes de morir te dice que Dana nunca murió y ya. Y te arrestan.

MAL - Puedes herir a los polis y Darse también. El Coronel y Darse se disparan mutuamente. Intentas socorrer a Darse pero este ya está muerto cuando llegas. Coges el arma y disparas al coronel. Él te dice que has cambiado que te has vuelto un monstruo y que ya no te reconoce. Antes de morir te dice que Dana nunca murió y ya. Y te arrestan.

10.- POR DEFINIR

Esto ya es basura. El que quiera leerla porque piensa que esas seis páginas no son nada pos que continúe. Estaría bien que os lo leyeras porque aunque no lo haya “escenificado” el hilo de la trama está ahí.

Resulta que si estas en la cárcel ya eres un monstruo almenos en un 30% o eres bueno en un 70% (insuficiente si no eres superhabilidoso para huir con las habilidades que tienes) y no dudas en utilizar tus habilidades para largarte a buscar a tu hija.

Si has conseguido huir tienes la oportunidad de conseguir una pista muy buena para incriminar a E.A.I (está por ver qué coño va a ser). Y luego vas a por tu hija tanta si huiste o no. Darse está descansando en el mejor de los casos y te acompaña luego a casa de tus padres. Entras en casa de tus padres y al ver a tu hija se te va todo lo que eres y vuelves a ser solo Kold, su padre. Entonces aparecen robots y el jefazo de E.A.I y dice que es el momento para terminar todo. Se lían a tiros. Darse te cubre en el mejor de los casos muriendo por salvarte a ti, a tu hija y tus padres. Si no está Darse te vuelves el “monstruo” que eras y proteges a tu familia en el caso de BIEN-MAL. En el caso de MAL-BIEN se mueren tus padres y tu hija sale herida. En el caso de MAL mueren y punto.

Vas a buscar venganza o justicia, depende de ti, le envías una carta a la pasma con las pruebas si las tienes, sino les dices que estarás en el edificio de E.A.I y ya. Último nivel de plataformas y puzles que se va complicando a medida que subes. Te enfrentas al jefazo y después activa su última arma. Esta se hace con tus habilidades y tú te vuelves Kold, humano llanamente, y con eso lo derrotas. Simbólicamente quiero representar con esta batalla darte cuenta de en qué te has convertido y con ello retomar el perdón de uno consigo mismo y volver a ser humano. En el mejor de los casos vuelves con tu hija y todo termina. Si no te arrestan y termina ahí en mi opinión.

REALMENTE BRABO SI LEISTE HASTA AQUÍ, ESPERO QE NO SIENTAS QUE PERDISTE EL TIEMPO.