

Unremitted Letters

Videojuego
Schair A. Maniega

2023

Sinopsis

Eyka, uno de los más antiguos Caelesti está realizando un viaje para encontrarse a sí mismo, y mientras tanto, ha ido escribiendo cartas que enviarle a una persona muy especial. Nuestra historia relata las aventuras de Eyka como recuerdos mientras este se está sumiendo en la última de sus aventuras.

Personajes

DEFAULT

Nombre real: DEFAULT

NOMBRE COMPLETO:

PSEUDÓNIMOS:

RAZA:

EDAD:

FECHA DE NACIMIENTO:

ESTATURA:

PESO:

PARENTESCOS:

RELACIONES:

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

CARACTER:

AFICIONES:

DEFECTOS:

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES:

TODO EL MUNDO

Nombre real: toUpperCase(ê) + 'iuj'

Todos los participantes de la conversación actual.

SUMMUS

Nombre real: Summus

NOMBRE COMPLETO: Summus Coeruleum.

PSEUDÓNIMOS: -.

RAZA: Caelesti.

EDAD: 5.247.613.329.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: -.

PESO: -.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Aden Rhennem (HIJO), Swanja Mas'arth (HIJA), Selvanre Rhekem (HIJA), Eyka Rhennem Mas'arth (NIETO), Fae Rhennem Shuruz (BISNIETA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: -.

CARACTER: -.

AFICIONES: -.

DEFECTOS: -.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

EYKA

Nombre real: Eyka

NOMBRE COMPLETO: Eyka Rhennem Mas'arth, Eyka R. Mas'arth.

PSEUDÓNIMOS: Eyka, de la Noche Estrellada, el Hechicero Astral, Segundo Errante de Polaris.

RAZA: Caelesti.

EDAD: 4.543.273.338.

FECHA DE NACIMIENTO: 2º jornada de Floral.

ESTATURA: 180cm.

PESO: 70kgs.

PARENTESCOS: Aden Rhennem (PADRE), Swanja Mas'arth (MADRE).

RELACIONES: Nimúh (EX-PAREJA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: De figura esbelta, ojos color avellana, pelo negro y largo a capas. Suele llevar ropa muy suelta. Tatuado por todo su cuerpo para utilizar una parte de sus Innatas.

CARACTER: De naturaleza seria a la par que pícara.

AFICIONES: Pintura, lectura y alquimia.

DEFECTOS: Es un ser iluso por naturaleza.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Un antiguo mapa celeste que le dio Nimúh.

SWANJA

Nombre real: Swanja

NOMBRE COMPLETO: Swanja Mas'arth.

PSEUDÓNIMOS: Swanja, la Sublime.

RAZA: Caelesti.

EDAD: 1.348.243.389.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: 170cm.

PESO: 58'9kg.

PARENTESCOS: Summus Coeruleum (PADRE).

RELACIONES: Aden Rhennem (MARIDO), Eyka Rhennem Mas'arth (HIJO), Fae Rhennem Shuruz (NIETA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Mujer esbelta y alta, de pelo laceo y cobrizo con un estilo de media melena. Sus ojos marrones parecen tener un cierto brillo cuando se exponen a la luz del Sol.

CARACTER: Activa y quejumbrosa.

AFICIONES: Realizar manualidades naturales a traves de Arthea.

DEFECTOS: Es muy tozuda y difícil de convencer.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Una pinza de enlace.

ADEN

Nombre real: Aden

NOMBRE COMPLETO: Aden Rhennem.

PSEUDÓNIMOS: Aden, el Primogénito.

RAZA: Caelesti.

EDAD: 1.348.243.392.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: 173cm.

PESO: 92kg.

PARENTESCOS: Summus Coeruleum (PADRE).

RELACIONES: Swanja Mas'arth (MUJER), Eyka Rhennem Mas'arth (HIJO), Fae Rhennem Shuruz (NIETA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: De pelo negro y corto. Algo regordito,

CARACTER: Tranquilo la mayor parte del tiempo, pero altamente irascible.

AFICIONES: Tallar y pintar figuras de madera.

DEFECTOS: Cuando se enfada es muy difícil de calmar y su Innata se sale de control.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

SELVANRE

Nombre real: Selvanre

NOMBRE COMPLETO: Selvanre Rekhem Anernu.

PSEUDÓNIMOS: Selvanre del Bosque Blanco.

RAZA: Caelesti.

EDAD: 19.180.

FECHA DE NACIMIENTO: 30º jornada de Proceloso.

ESTATURA: 169cm.

PESO: 58kgs.

PARENTESCOS: - (PADRE), - (MADRE).

RELACIONES: Heden-Zok (MARIDO).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: De largo y ondulado pelo verde claro, decorado con unas sutiles flores en una trenza que cruza su melena en su totalidad. Sus ojos brillan con destellos verdes entre tonos ocres, dejando ver la bondad que mora en su interior.

CARACTER: Tranquilo y pacificador, prácticamente maternal.

AFICIONES: Pasar tiempo en el bosque de Alryne, el cual será conocido como el bosque la Convergencia.

DEFECTOS: Es algo lenta tomando decisiones importantes.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Una carta de un viejo amigo.

VI ' SETH

Nombre real: Vi'Seth

NOMBRE COMPLETO: Vi'Seth Shuruz.

PSEUDÓNIMOS: -.

RAZA: Caelesti.

EDAD: 1.367.269.673.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: -.

PESO: -.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Serhilde Barkog (EX-MUJER), Nimúh Shuruz Barkog (HIJA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: -.

CARACTER: -.

AFICIONES: -.

DEFECTOS: -.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

LELCETH

Nombre real: Lelceth

NOMBRE COMPLETO: Lelceth Zithak.

PSEUDÓNIMOS: Lelceth, el Imprecario.

RAZA: Caelesti.

EDAD: -.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: -.

PESO: -.

PARENTESCOS: Summus Coeruleum (PADRE).

RELACIONES: -.

DESCRIPCIÓN FÍSICA: -.

CARACTER: -.

AFICIONES: -.

DEFECTOS: Su Innata maldijo inintencionadamente a todos los Caelesti.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

NIMÚH

Nombre real: Nimúh

NOMBRE COMPLETO: Nimúh Shuruz Barkog.

PSEUDÓNIMOS: Nimúh, la Iridiscente, la Dama Diurna.

RAZA: Caelesti-Ninfa.

EDAD: 167.

FECHA DE NACIMIENTO: 19º jornada de Brisa.

ESTATURA: 153cm.

PESO: 47kgs.

PARENTESCOS: Serhilde Barkog (MADRE), Vi'Seth (PADRE).

RELACIONES: Eyka (EX-PAREJA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: De figura mesomórfica, ojos color verde oscuro, su pelo cambia de color conforme a su estado de ánimo y largo a capas. Suele llevar un vestido con una falda a media altura, para disimular su ancha cadera frente a los más jóvenes.

CARACTER: Normalmente tranquila y fraternal, pero con picos de irascibilidad.

AFICIONES: Juegos de mesa y lectura.

DEFECTOS: Toma decisiones muy precipitadas.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

SERHILDE

Nombre real: Serhilde

NOMBRE COMPLETO: Serhilde Barkog.

PSEUDÓNIMOS: Serhilde, de las Mil Caras.

RAZA: Ninfa.

EDAD: 257.

FECHA DE NACIMIENTO: 30º jornada de Vental.

ESTATURA: 151cm.

PESO: 49kgs.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Vi'Set (EX-MARIDO).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Personaje algo chaparro, visualmente transmite calidez y tranquilidad, aunque le rodea un aura de tristeza constante. Sus ojos son del color de la nieve sucia. Perdió sus alas de Ninfa porque se las arrancó su ex-marido, del cual no se sabe nada.

CARACTER: Personaje muy familiar.

AFICIONES: Pasar tiempo bebiendo en el lago con las Ninfas.

DEFECTOS: No es consciente de las situaciones que le rodean.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

PASHAN

Nombre real: Pashan

NOMBRE COMPLETO: Pashan Coeruleum Tenebra.

PSEUDÓNIMOS: Pashan, la Sombra.

RAZA: Ángel caído [FAMILIAR].

EDAD: -.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: 157cm.

PESO: -.

PARENTESCOS: Summus Coeruleum (PADRE).

RELACIONES: Tyree Coeruleum Rútila (HERMANA), Eyka Rhennem Mas'arth (AMIGA/FAMILIAR).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Tiene un largo y liso pelo negro que desprende ciertos reflejos cobrizos y la piel muy rosada.

CARACTER: Es gentil y amable.

AFICIONES: -.

DEFECTOS: No sabe expresarse sin ser agresiva.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

TYREE

Nombre real: Tyree

NOMBRE COMPLETO: Tyree Coeruleum Rútila.

PSEUDÓNIMOS: Tyr, del Tino Perenne, la Hostigadora.

RAZA: Ángel [FAMILIAR].

EDAD: -.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: 162cm.

PESO: -.

PARENTESCOS: Summus Coeruleum (PADRE).

RELACIONES: Pashan Coeruleum Tenebra (HERMANA), Eyka Rhennem Mas'arth (AMIGA/FAMILIAR).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Tiene el pelo rubio y ondulado y una mirada sorprendentemente seductora. Utiliza una tela enrollada a modo de túnica para no entorpecer a sus alas mientras vuela.

CARACTER: Rebelde pero nunca con maldad.

AFICIONES: -.

DEFECTOS: Se deja llevar completamente.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

FLORIA

Nombre real: Floria

NOMBRE COMPLETO: Floria Ketsk Rekhem.

PSEUDÓNIMOS: Floria, la Serena, la Indolente.

RAZA: Caelesti-Elfo [FAMILIAR].

EDAD: 233 (Actualmente 1584).

FECHA DE NACIMIENTO: 29ª jornada de Floral.

ESTATURA: 172cm.

PESO: 61'3kg.

PARENTESCOS: Selvanre Rekhem Anernu (MADRE), Heden-Zok Ketsk Fihehu (PADRE).

RELACIONES: Eyka Rhennem Mas'arth (AMIGA/FAMILIAR), Odgim Ketsk Rekhem (HERMANO).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Largo y ondulado pelo rubio, generalmente a juego con su ropa.

CARACTER: Tímida a la par que valiente en batalla.

AFICIONES: Gastar bromas a sus amigos y entrenar con la espada y su Innata.

DEFECTOS: Es muy vulnerable a las palabras de crítica.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Su espada curva, Evelia.

FAE

Nombre real: Fae

NOMBRE COMPLETO: Fae Rhennem Shuruz.

PSEUDÓNIMOS: Fae, la Dragontina, el Hada Escamada, el Afelio del Dragón.

RAZA: Caelesti-Ninfa [FAMILIAR].

EDAD: 154 (Actualmente 1505).

FECHA DE NACIMIENTO: 31º jornada de Floral.

ESTATURA: 157cm.

PESO: 44'7kgs.

PARENTESCOS: Eyka Rhennem Mas'arth (PADRE), Nimúh Shuruz Barkog (MADRE).

RELACIONES: -.

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Tiene un ondulado y voluminoso pelo verde que suele llevar en una desaliñada coleta alta.

CARACTER: Tiende a ser bastante maternal, pero intenta mantener siempre las distancias adecuadas.

AFICIONES: Conversar con Eyka.

DEFECTOS: Se preocupa demasiado por los demás.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Su aguja de combate, Alena.

PÈR

Nombre real: Pèr

NOMBRE COMPLETO: Pér.

PSEUDÓNIMOS: Pér, del Caos.

RAZA: Animal (Gato).

EDAD: 11.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: 47cm.

PESO: 4'7kg.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: -.

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Se trata de un gatito atigrado el cual, debido a una antigua disputa perdió una de sus patas traseras, la izquierda. Está está suplantada por una pata mágica creada por Eyka cuando aprendió a combinar Arthea junto con Ad Astra y Ánima.

CARACTER: Dormilón y perezoso.

AFICIONES: Jugar con los materiales de Eyka.

DEFECTOS: No sabe controlar bien su magia.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

POMP

Nombre real: Pomp

NOMBRE COMPLETO: Pomp.

PSEUDÓNIMOS: Pomp, el Transfigurador.

RAZA: Animal (Mapache).

EDAD: 2.

FECHA DE NACIMIENTO: 12º jornada de Nuboso.

ESTATURA: 53cm.

PESO: 7'6kg.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: -.

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Se trata de un mapache el cual puede variar su forma y transformarse cualquier persona con quien haya establecido un vínculo.

CARACTER: Tímido pero juguetón.

AFICIONES: Gastar bromas a los aldeanos y beber.

DEFECTOS: Es alcohólico.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Una bufanda roja tejida por Shalma.

HEDEN-ZOK

Nombre real: Heden-Zok

NOMBRE COMPLETO: Heden-Zok Ketsk Fihehu.

PSEUDÓNIMOS: Zok, el Inamovible.

RAZA: Elfo.

EDAD: 162.

FECHA DE NACIMIENTO: 11º jornada de Meloso.

ESTATURA: 193cm.

PESO: 93kg.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Selvanre Rhekem Anernu (MUJER), Floria Rhekem Ketsk (HIJA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Es un hombre esbelto pero fuerte a la vez. Sus características orejas de elfo están prácticamente horizontales y le sobresalen de su pelo, el cual posee un color rubio oscuro y es completamente liso.

CARACTER: Taimado.

AFICIONES: Leer y estudiar magia élfica.

DEFECTOS: Es demasiado obtuso e incongruente al hablar.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

SVEA

Nombre real: Svea

NOMBRE COMPLETO: Svea Flamewound Anernu.

PSEUDÓNIMOS: Svea, la Calcinada.

RAZA: Elfo.

EDAD: 42.

FECHA DE NACIMIENTO: 20ª jornada de Brisa.

ESTATURA: 151cm.

PESO: 53'7kg.

PARENTESCOS: Selvanre Rhekem Anernu (ANTEPASADA).

RELACIONES: Eyka Rhennem Mas'arth (AMIGO/COMERCIANTE).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Su figura, de anchas caderas y cuerpo chato es extrañamente embelesante. Su pelo es blanco como la nieve en invierno, aunque algunos de sus mechones poseen unos tintes grisáceos, debido a un accidente que tuvo intentando controlar su magia élfica cuando aún estaba aprendiendo a dominarla.

CARACTER: Es una persona reservada y tranquila, pero siempre tiene un buen consejo para quien lo busca.

AFICIONES: Leer y entrenar con la espada.

DEFECTOS: Nunca habla de sus problemas personales con nadie.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Una de las cartas escritas por Eyka.

ODGIM

Nombre real: Odgim

NOMBRE COMPLETO: Odgim Ketsk Rekhem.

PSEUDÓNIMOS: -.

RAZA: Caelesti-Elfo.

EDAD: 1595.

FECHA DE NACIMIENTO: 11ª jornada de Brillo.

ESTATURA: 165cm.

PESO: 72kg.

PARENTESCOS: Selvanre Rekhem Anernu (MADRE), Heden-Zok Ketsk Fihehu (PADRE).

RELACIONES: Floria Ketsk Rekhem (HERMANA), Eyka Rhennem Mas'arth (PRIMO).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Elfo de mediana estatura algo regordete y con pelo corto y robusto. Siempre está manchado de grasa.

CARACTER: Algo inocente, acompaña sus palabras con experiencias.

AFICIONES: Arreglar objetos estropeados.

DEFECTOS: Puede llegar a ser algo irascible y belicoso.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

SHALMA

Nombre real: Shalma

NOMBRE COMPLETO: Shalma Mountainshiv Yarnut.

PSEUDÓNIMOS: Shalma, de la Tricotosa.

RAZA: Humano.

EDAD: 21.

FECHA DE NACIMIENTO: 31º jornada de Nival.

ESTATURA: 153cm.

PESO: 47'2kg.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Eyka Rhennem Mas'arth (AMIGA/COMERCIANTE).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: De pelo negro con flequillo, cuerpo mesomórfico, en buena forma. Suele llevar el pelo suelto con una pequeña coleta conformada por la parte superior de su pelo en la parte central trasera de su cabeza y ropa ancha que ella misma se confecciona.

CARACTER: Sereno a la par que cómico con toques irónicos.

AFICIONES: Tejer, leer y juegos de mesa.

DEFECTOS: No se siente agusto alrededor de mucha gente.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Un libro de adivinanzas que le regala Eyka y un juego de agujas imbuidas con Arthea.

NAOH

Nombre real: Naoh

NOMBRE COMPLETO: Naoh Hallowbloom Bluereaper.

PSEUDÓNIMOS: Naoh, la Impertérrita.

RAZA: Humana.

EDAD: 22.

FECHA DE NACIMIENTO: 9ª jornada de Lumbre.

ESTATURA: 151cm.

PESO: -.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Eyka Rhennem Mas'arth (AMIGO), Nib Hallowbloom Bluereaper (HERMANO).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Persona pequeña, pero esbelta, con unos rasgos muy sutiles y cuidados. Tiene las manos sorprendentemente tersas pese a que ejerce cuidando de los enfermos de Ockbridge.

CARACTER: Muy amigable a la par que extrañamente triste.

AFICIONES: Leer, dibujar y tomar té.

DEFECTOS: Le cuesta demasiado abrirse al resto.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

NIB

Nombre real: Nib

NOMBRE COMPLETO: Nib Hallowbloom Bluereaper.

PSEUDÓNIMOS: Nib, el Cambiador de Formas.

RAZA: Humano.

EDAD: 22.

FECHA DE NACIMIENTO: 4ª jornada de Proceloso.

ESTATURA: 167cm.

PESO: -.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Naoh Hallowbloom Bluereaper (HERMANA), Eyka Rhennem Mas'arth (AMIGO).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Tiene un largo y rizado pelo castaño que le descansa sobre los hombros y suele llevar suelto junto con una sutil perilla.

CARACTER: Caótico.

AFICIONES: Beber junto a sus amigos y patinar en el lago helado.

DEFECTOS: Tiene muy mala suerte.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

HAFNA

Nombre real: Hafna

NOMBRE COMPLETO: Hafna Starhair Fescinzes.

PSEUDÓNIMOS: Hafna, la Hilarante.

RAZA: Humana.

EDAD: 24.

FECHA DE NACIMIENTO: 18ª jornada de Brillo.

ESTATURA: 154cm.

PESO: 53'7kg.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Eyka Rhennem Mas'arth (EX-PAREJA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Tiene el pelo rubio y rizado, en una media melena.

CARACTER: Siempre está sonriendo, pese a que acarrea una gran tristeza.

AFICIONES: Comer, dormir la siesta y leer.

DEFECTOS: Es bastante rencorosa.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

Localizaciones

OMNE

El universo como tal, en toda su totalidad.

UN VIAJE INESPERADO

Se trata de la primera carta sin remitente del juego, es decir, la primera misión principal. En ella, el jugador acompaña a Eyka en su periplo por las tierras de THRAMDIN mientras mantiene a raya dos de sus Innatas principales, Anima y Ad Astra.

PORQUE PUEDO

Esta carta sin remitente nos cuenta la historia de cómo se conocen NIMÚH y EYKA, y cómo, debido a la canalización de su Innata, EYKA y NIMÚH contribuyen a la creación de FAE, así como al despertar de Ad Astra, y de la maldición de Lelceth todo en conjunto.

BUSCARLE TRES PIES AL GATO

EYKA llega a su casa en ALRYNE después de haberse ido con sus familiares a la taberna EL GRAN VENADO de EROSTEY a celebrar. Al llegar a su puerta se encontrará con Pér, un gatito al que le falta la pata izquierda trasera y con el que se puede comunicar. Éste le pedirá ser su aprendiz, a lo cual EYKA no se niega. Al principio, la convivencia será un poco dura. Es una misión plenamente conversacional, con una pelea final si se realiza correctamente.

NO ERA YO

Esta carta nos cuenta la historia de EYKA y NAOH, y de cómo, sus caminos se separaron debido al estado del propio EYKA.

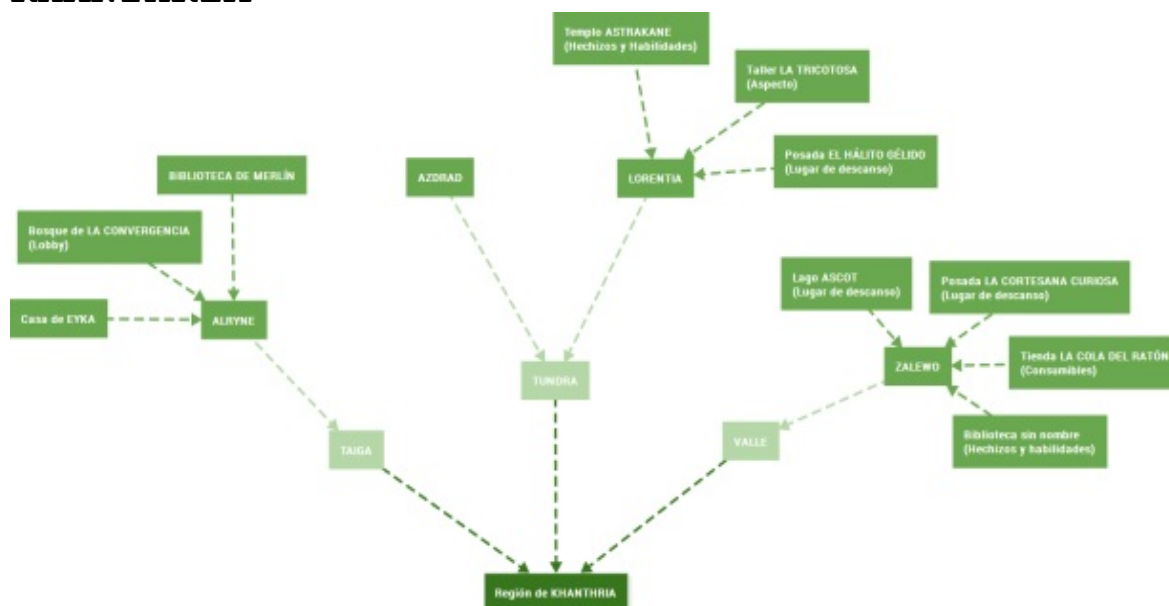
PD: NO ME OLVIDES

Carta que nos cuenta las vivencias de SHALMA, EYKA, PÈR y POMP durante un breve período de la vida de todos ellos. También nos ordena cronológicamente la última vez que EYKA pierde el control de sus Innatas.

KHANTHRIA

Región norteña en la cual vive EYKA. Se caracteriza por tener grandes extensiones de taiga y de tundra. La temperatura promedio del invierno es de -5°C , mientras que en verano se pueden experimentar unos agradables 25°C de media. Se trata de una pequeña región en la que no existe el concepto de grandes ciudades, más bien está conformada por pequeños pueblos ubicados en diferentes localizaciones dentro de la propia región, y en los cuales en cada uno se vive de una manera diferente debido a la orografía en la que se encuentra cada uno.

KHANTHRIA



ALRYNE

Pequeño poblado situado ligeramente al norte de KHANDRIA, rodeado en su práctica totalidad por grandes bosques de coníferas. Es el lugar en el que Eyka ha pasado casi toda su existencia hasta que decidió comenzar a viajar.

LUGARES DESTACABLES:

Bosque de la Convergencia.

Casa de Eyka

Biblioteca de Merlín.

ZALEWO

Pueblo fronterizo entre KHANDRIA y THRAMDIN. Es en el lago Ascot situado en los alrededores de Zalewo donde el jugador conoce a Eyka por primera vez, mientras este viaja. Básicamente se trata de un poblado de paso que sirve a muchos

mercaderes de punto seguro antes de entrar a THRAMNDIN con su mercancía.

LUGARES DESTACABLES:

Lago Ascot

Posada la Cortesana Curiosa.

Tienda la Cola del Ratón.

Biblioteca sin nombre.

AZDRAD

Capital de KHANTHRIA. Se trata de una ciudad medianamente transitada con una gastronomía cuanto menos curiosa. Eyka no se acerca a menudo a esta urbe, no llama su atención, pese a que se menciona como lugar de paso brevemente durante la primera misión de la historia principal.

LORENTIA

Pequeña ciudad en la que residen Shalma y Pomp. Siendo la ciudad más al norte de toda la región de KHANTHRIA, y a pesar de tener un clima de tundra, está ubicada en una escarpada localización, lo cual les permite defenderse de las amenazas naturales que les acechan con una mayor facilidad.

LUGARES DESTACABLES:

Templo Astrakane.

Taller la Tricotosa.

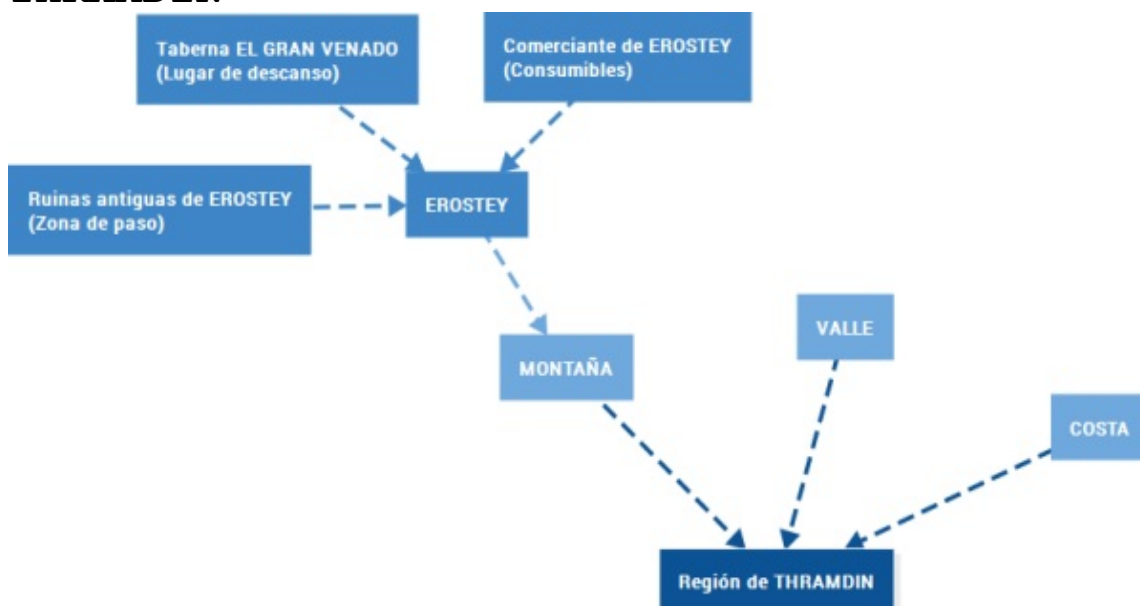
Posada el Hálito Gélido.

THRAMDIN

Región vecina de KHANTHRIA y EYSETR, situada un poco más al noreste que estas, sirviendo esta como límite natural entre KHANTHRIA y el resto de las regiones del continente oriental de OMNE.

Se trata del imperio más grande del mundo, ocupando prácticamente el 65~70% del mundo. Se trata de una representación de los países externos a los sucesos de los cuales toman base los hechos reales que sirven de piedra angular para las historias que se cuentan durante el desarrollo de la historia del juego.

THRAMDIN



EROSTEY

Pueblo portuario de la zona fronteriza de THRAMDIN con KHANTHRIA. Popular por sus ruinas, las cuales se visitarán brevemente y a modo de paso durante la primera misión del juego.

LUGARES DESTACABLES:

Taberna el Gran Venado.

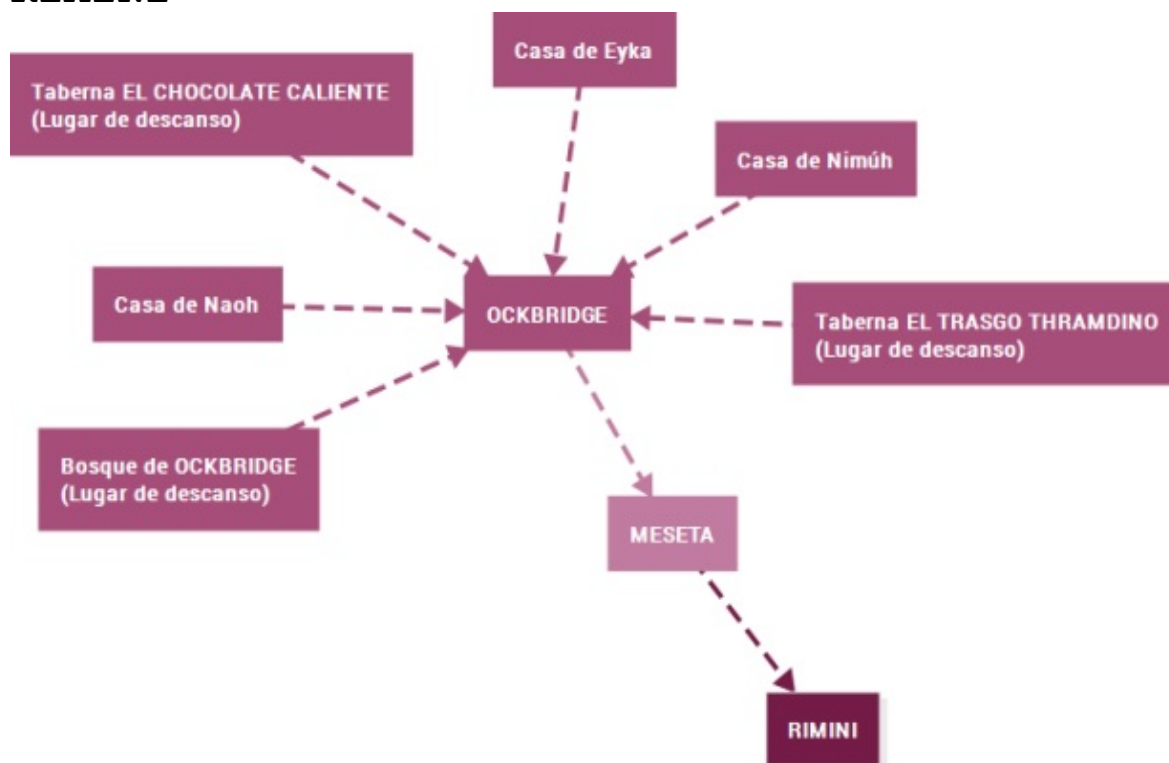
Comerciante de Erosteý.

Ruinas antiguas de Erosteý.

RIMINI

Conocida también como la región de occidente, actúa como primer y último bastión frente a la barrera que supone la parte oriental de THRAMDIN, en conjunción con el océano de Niebla entre medias, el cual actúa a su vez como barrera natural.

RIMINI



OCKBRIDGE

Capital de RIMINI. Se trata de la ciudad más grande que se puede visitar en el juego, es decir, la más grande de entre KHANTHRIA, RIMINI y EYSETR. Eyka viviría en esta ciudad durante algunos años de su existencia; de hecho, es donde conoceré a Nimúh, para más tarde formar la Convergencia en Alryne ambos juntos.

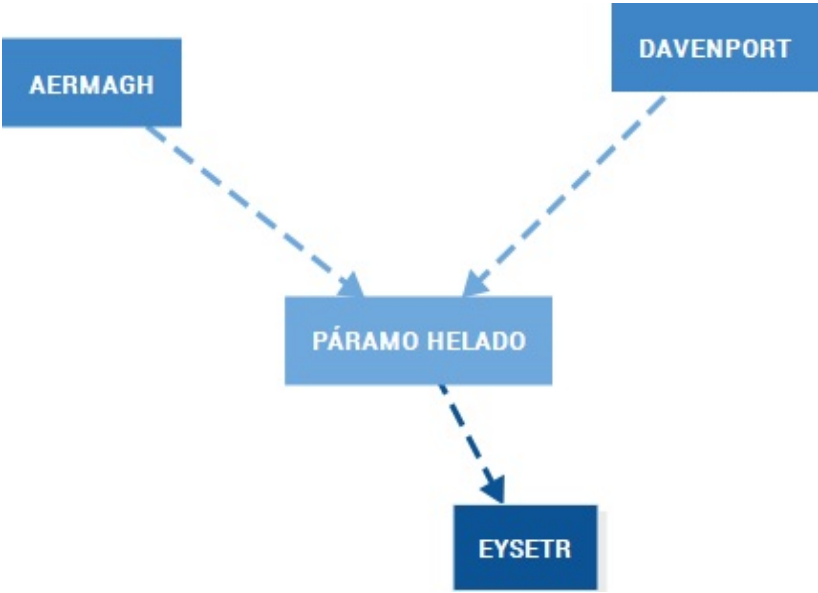
También pasará algo de tiempo junto con Naoh en esta ciudad.

Además, a modo de historia principal, más adelante en el juego, se podrán ver y jugar las vivencias con Hafna, a quién Eyka debe gran parte de su temple.

EYSETR

-.

EYSETR



AERMAGH

-.

DAVENPORT

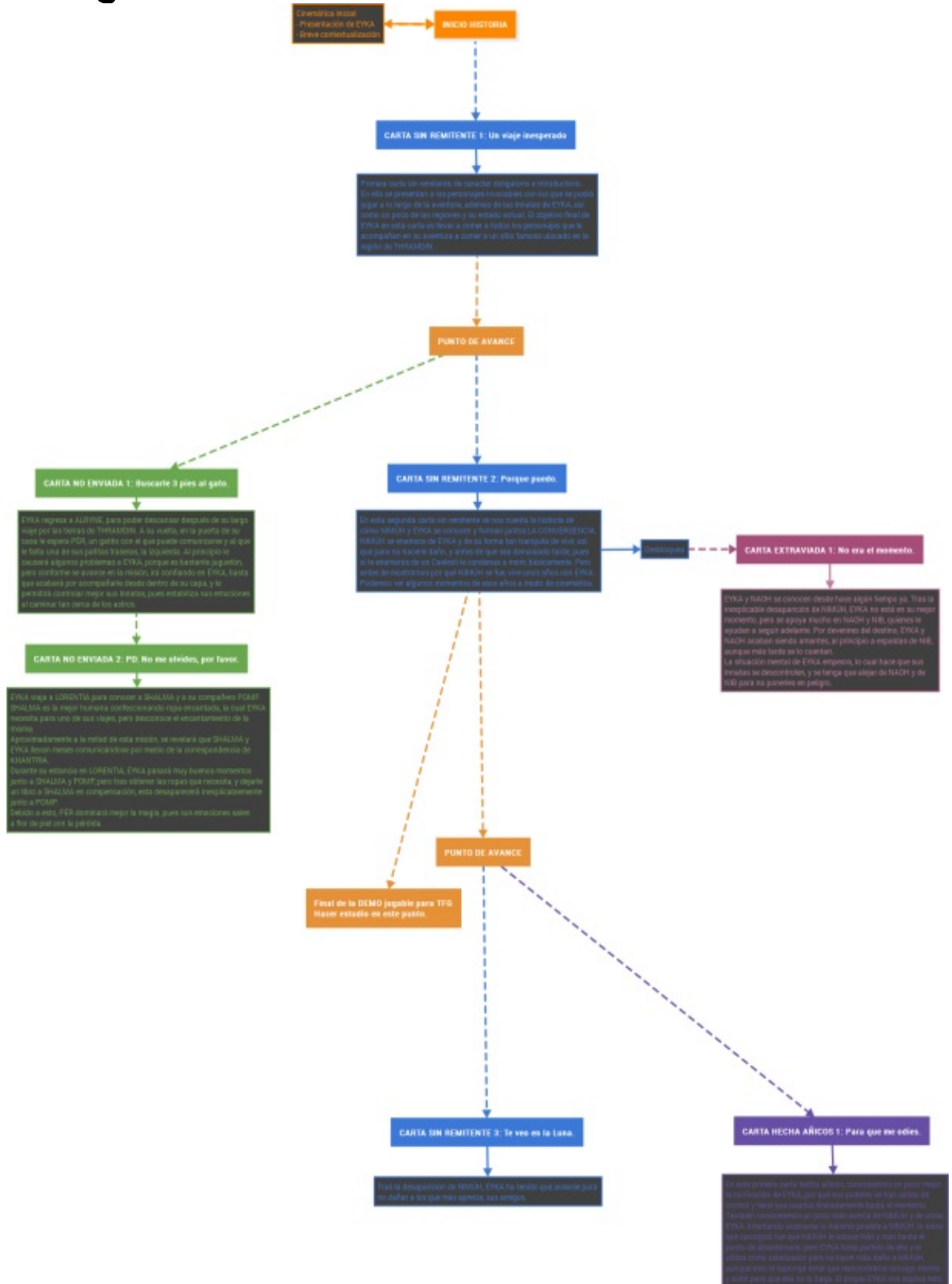
-.

OCÉANO DE NIEBLA

El mayor océano del mundo. Separa las regiones de THRAMDIN oriental y RIMINI a modo de barrera natural. Recibe su nombre por los abundantes bancos de niebla que se generan en su superficie debido a la fría temperatura del agua en contrapunto con las cálidas y húmedas corrientes que llegan desde THRAMDIN hacia RIMINI.

Documentos

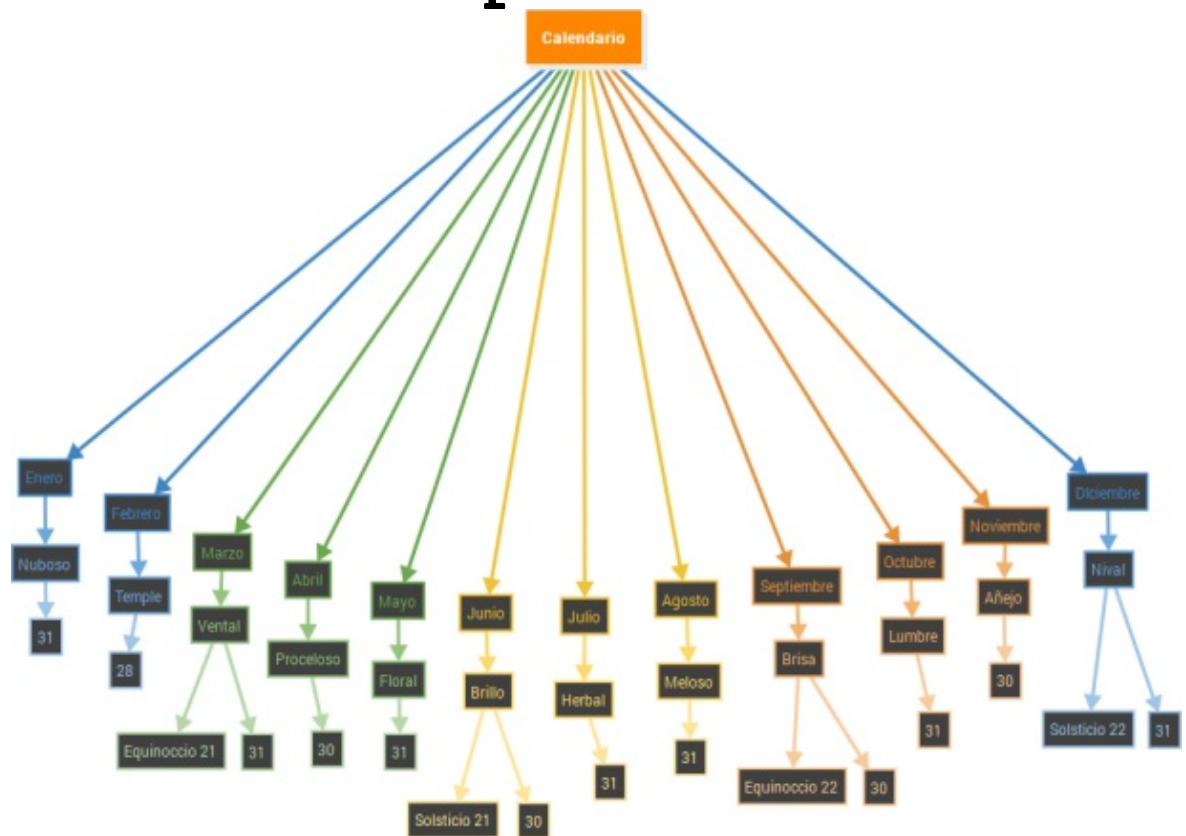
Flujo HISTORIA PRINCIPAL



Relaciones



Ubicación temporal



DOCUMENTACION

BRIEFING

Este trabajo se ha elaborado tomando como base el videojuego en desarrollo, parte de un proyecto personal, cuyo nombre original era Deep Rest. Actualmente el proyecto se encuentra bajo el nombre de Unremitted Letters.

El objetivo de este trabajo es implementar un sistema de música dinámica por medio de el uso de diferentes inteligencias artificiales con el fin de conseguir un dinamismo mucho mayor/mejor/más verosímil e intentar evitar que este esté "hardcodeado" y limitado sólo a los "inputs" en el control del jugador.

PRIMERA PARTE: SISTEMA DE MÚSICA DINÁMICA

Para el sistema de música dinámica, el cual es, en teoría, el encargado de variar las "tracks" que estarán sonando simultáneamente pero con niveles de volumen variados para que, durante el proceso de reproducción de la embebida en el videojuego, esta mantenga cierta cohesión con lo que esté sucediendo en pantalla. Básicamente es el director de la orquesta del videojuego, con la salvedad de que estará recibiendo inputs por parte de las diferentes inteligencias artificiales que estarán leyendo la pantalla y varias variables en tiempo real y "decidiendo" qué "track" deberá de sonar en primer plano, y cual en segundo.

SEGUNDA PARTE: SISTEMA DE UTILIDAD - IA

Sistema de utilidad/IA de utilidad que pondere las variables de ciertos balores gestionados en tiempo real y/o por el jugador y que el dinamismo musical esté en constante evaluación y fluctuación.

No es dependiente de la imagen y/o el movimiento que esté sucediendo en pantalla en ese momento.

No es dependiente de los "inputs" instantáneos del jugador, sino del estado de unas ciertas variables pertenecientes al estado del personaje dentro del propio videojuego; es decir, estas variables son el resultado indirecto de las decisiones del jugador.

TERCERA PARTE: RED NEURONAL - IA

Red neuronal a la cual se le habrá "enseñado" a través de mecanismos de deep learning (o Q-learning en su defecto) por medio de videoclips de música como "método de aprendizaje",

el cual se basará en el análisis del movimiento de la imagen de los videoclips, para enlazarla con un género de música en concreto que se adecúe a lo que esté sucediendo en pantalla en ese momento (en base al color y a los vectores de movimiento).

CUARTA PARTE: COMBINAR IA'S (PENDIENTE DE ESTUDIO DE VIABILIDAD)

Combinación, si fuese posible y/o viable computacionalmente, de la anteriormente mencionadas inteligencias artificiales, trabajando en conjunto para proveer al sistema de música dinámica de los valores necesarios, pero trabajando a su vez independiente y paralelamente para generar las salidas. El objetivo de esta parte es la combinación de la modularización de las inteligencias artificiales anteriores, siendo estas completamente variables en el sentido de que se pueden utilizar o no dependiendo de la cantidad de "tracks" o leitmotives que se quieran agregar al juego.

A su vez, el objetivo de esta parte es conseguir aumentar el efecto dinámico de la música, consiguiendo así un sistema de música dinámica realmente dinámico y autoregulado.

20220922

El avance del proyecto se ha visto parado por motivos personales y principalmente laborales. Actualmente la primera parte planteada, es decir, el Sistema de Utilidad está prácticamente funcionando, a falta de un par de retoques y la finalización de un par de scripts.

El siguiente punto será la modularización para la realización de una pequeña interfaz en el inspector/interfaz centrada en el usuario no experto para facilitar el entendimiento del propio sistema. Además se plantean optimizaciones de código para la DEMO, no relevantes para este trabajo.

20231009

REINTERPRETACIÓN DE DEEP REST:

He decidido cambiar por completo Deep Rest por algo más gráfico y con más fantasía.

Nuevo acercamiento al mundo:

- El protagonista se llama Eyka
- Eyka es un mago especializado en Ánima, la magia arcana del alma y a su vez en Arthea, la magia de materialización del arte.
- En el punto más bajo del camino del héroe establecido para Eyka, despertará el poder de la Innata que tiene dentro Ad Astra, la magia astral.
- La magia recibe el nombre de Innata, y pertenece únicamente a la raza de los Caelesti, a la cual pertenece Eyka, junto

con otros varios personajes.

- Eyka tiene cuatro familiares tatuados; Tyree, un angel; Pashan, un demonio; Floria, una guerrera maga descendiente de las diosas antiguas, y Fae, una hija de las primeras brujas. Realmente se trata de su alma, atada a la tinta con la que se realizaron los tatuajes; esto quiere decir que en algún momento compartieron una historia con Eyka, pero fallecieron, y Eyka decidió mantener sus almas consigo para que no se fuesen al Pulso.

- El Pulso es básicamente la corriente vital que sigue Omne, coloquialmente se le llama el Sino.

- Omne es el universo en sí. Todo lo que existe, por así decirlo.

- Combina Ánima con Arthea para conjurar a sus familiares de su cuerpo y/o sketchbook, a los cuales les enlaza o bien su propia alma, o bien parte del propio alma de Eyka si son invocaciones temporales.

- Sus familiares tatuados solo despertaron y pudo conjurarlos tras la muerte de su alma, es decir, la pérdida de uno de sus seres más queridos.

- Nimúh es una poderosa bruja, causante de la muerte del alma de Eyka. Esto es un paralelismo con la historia de Nimué y Merlín, perteneciente a la leyenda artúrica de Geoffrey de Monmouth.

KHANTRIA (DEPRECATED)

Región norteña en la cual vive EYKA. Se caracteriza por tener grandes extensiones de taiga y de tundra. La temperatura promedio del invierno es de -5°C, mientras que en verano se pueden experimentar unos agradables 25°C de media. Se trata de una pequeña región en la que no existe el concepto de grandes ciudades, más bien está conformada por pequeños pueblos ubicados en diferentes localizaciones dentro de la propia región, y en los cuales en cada uno se vive de una manera diferente debido a la orografía en la que se encuentra cada uno.

FAUNA Y FLORA BOSQUES DE KHANTHRIA (TAIGA):

Ardillas, lobos, conejos, lince, osos negros, venados, liebres, marmotas, alces, ardillas, puercoespines y castores.

Pinos, abetos, alerces, cipreses y abedules.

FAUNA Y FLORA TUNDRA DE KHANTHRIA (TUNDRA):

Zorros árticos, osos polares, lobos grieses, caribúes, gansos de las nieves y bueyes almizcleros.

Musgos, líquenes y arbustos que no superan los 40cm.

FAUNA Y FLORA TUNDRA DE KHANTHRIA (VALLE):

Zorros, osos pardos, jabalíes, corzos, conejos y halcones.

Árboles variados de mediana altura y de hoja caduca en su mayoría y arbustos pseudo-frutales variados.

TEXTOS

20240108

De la nada, estaba ahí otra vez, ya no podía fingir que estaba bien.

Otros 3 días seguidos enclaustrado en la oficina, recogiendo los trozos de miocardio, mota a mota; quizá lo fácil habría sido barrerlo y olvidarme de ello, pero, ¿quién podría?

¿Quién podría sacarse estas ideas de la cabeza? ¿Cómo te quitas de la cabeza lo que te duele en el centro del pecho?

¿Cómo encuentras las respuestas a todo aquello que no se pregunta a nadie?

¿Es el momento adecuado? ¿Existe algún momento adecuado quizá?

¿Merezco la pena? ¿Me elegirá alguien como primera opción? Quizá no valgo para otra cosa que no sea hacer daño.

¿Ha sido todo un sueño?

¿Lo he soñado todo? ¿Cuánto tiempo ha pasado?

¿Por qué? ¿Por qué después de meses he vuelto a dormir en mi cama?

Ni siquiera recuerdo lo que es soñar sin los tintes de las pesadillas.

¿Por qué me sigue dando pánico perder a los que me rodean?

Éxtasis, euforia, conflicto, disforia, crítica, distopía, condena.

Malditas ganas. ¿Por qué, por qué, por qué? Si ni siquiera me gusta tocar a la gente.

¿Qué mierda estoy haciendo? ¿Esto desde cuándo?

¿Es para mí? A veces no sé hay alguien que me vea.

Me estoy volviendo loco. ¿Quién coño soy?

¿No va siendo hora de que me toque a mí también disfrutar?

¿Acaso no me lo merezco? ¿Qué es lo que tengo que hacer para conseguirlo?

¿Cuándo se gana en esta vida?

20240117

Hoy no me siento ni siquiera yo mismo. Tengo la constante sensación de que voy a estropear y/o romper absolutamente todo lo que toque o lo que esté a mi alrededor; al parecer, es lo único para lo que siempre valgo, independientemente de que quiera que todo vaya lo mejor posible. Todos y cada uno de los esfuerzos que hago en el día a día parece que no sirven para absolutamente nada; no paro de perder a la gente que me importa, precisamente por ese mismo motivo, por que me importen. No sé cómo lo hago para cagarla siempre. Incluso cuando realmente no he hecho nada mal, siempre se tuercen las cosas, siempre sale todo mal, o al menos, de una forma bastante grotesca. ¿Qué coño tengo que hacer para poder respirar 5 minutos de tranquilidad? Yo solo quiero que me salgan las cosas medianamente bien, encontrar una estabilidad con alguien que me merezca la pena y ya está; tampoco estoy pidiendo tanto, ¿no?

20240120

Por un momento, había olvidado lo que soy. Un momento que ha durado algunos años. Había olvidado la dulce travesía que supone el periplo hacia el objetivo personal.

Me había olvidado de mí, de que esos objetivos carecían de sentido si no los realizaba por mí.

¡Lo caprichosos que son los sueños! ¿Dónde se habían quedado? Solo había lugar para las pesadillas.