1. GEOGRAFÍA DEL MUNDO: Innsmouth

Al comienzo, solo la naturaleza se manifestó. Gracias al caudal de un río cercano (Venecia) y lluvias de temporada, los animales comenzaron a crear sus propios asentamientos para tener un acceso fácil al agua y alimento. Uno de estos grupos sería visto por una caravana de mercaderes, que, al descubrir el lugar, comenzaron a apropiarse del espacio realizando pequeñas construcciones para protegerse de bandidos y depredadores cuando el sol se ocultaba; sin embargo, estas construcciones verían su fin luego de un par de noches de descanso.

Dada la naturaleza del lugar, este sector se convirtió en punto de reunión de mercaderes para compartir información sobre rutas a pueblos cercanos y posibles vetas para extraer mineral. El mercante, por naturaleza viajero, también traía consigo costumbres propias de tierras lejas...condimentos nunca vistos, menjunjes milagrosos y amuletos que aseguraban la protección frente a cualquier mal.

La curiosidad del humano provocaría un interés en las costumbres extranjeras, priorizando todo lo que podría generar un beneficio para ellos o sus negocios.

Primero la información se compartiría como forma de agradecimiento por alimento y protección, luego por conocimientos similares, para finalmente ser intercambiada por bienes materiales.

Sin embargo, tras incontables casos de intoxicaciones con supuestos hongos mágicos, búsquedas de minerales submarinos sin retorno y emboscadas en "mausoleos de reyes olvidados", se empezó a dudar de la veracidad de los conocimientos compartidos.

Es así como Nebrod, uno de los mercaderes más sabios y experimentado (gracias a sus incontables viajes), sugirió recopilar la información para así poder cuantificar, categorizar y validarla.

Para esto realizó 3 sugerencias:

Un edificio que pudiera almacenar todos los relatos <NOMBRE PENDIENTE 1>

Un equipo encargado de la transcripción, mantención y verificación de los conocimientos, el cual debería dedicar su vida a esta tarea. <NOMBRE PENDIENTE 2>

Un equipo, sin acceso a los conocimientos del edificio, encargado de protegerlo de quienes buscaran acceder sin el debido permiso <NOMBRE PENDIENTE 3>

De esta forma se podría acceder a NP1 para revisar los conocimientos rápidamente, se evitaría que el equipo NP2 pudiera ser influenciado externamente para adulterar conocimientos y el equipo NP3 no caería en la tentación de extraer información relevante para su propio beneficio, ya que en su ignorancia no sabrían qué hacer.

<PERIODO DE CONSTRUCCIÓN> (Mercaderes a favor, en contra. A favor los que tenían más bienes y quienes se habían vuelto adictos al conocimiento)

Tras finalizada la construcción, los mercaderes que más apoyaron esta obra sintieron la necesidad de establecerse en el sector, creando viviendas cercanas al edificio. Desde el monte más cercano, se podía aprecia como la alta estructura era rodeada por lo que parecía ser un grupo de viviendas armadas a la rápida. Dada la diferencia en la calidad de los materiales y horas de trabajo, algunas personas bromeaban con que las casas parecían "rezarle" al monumento al conocimiento.

Los años pasarían y más personas comenzarían a vivir en el pueblo, pero ya no en búsqueda del conocimiento, sino en capitalizar las necesidades de quienes vivían en el sector. Obviamente negocios ligados a la alimentación, placer y religión serían los primeros en aparecer, para luego dar espacio a las tiendas extranjeras con la "novedad del nuevo mundo".

<EL CONOCIMIENTO PROHIBIDO>

Un día llega un extranjero al pueblo, asegurando tener un nuevo tipo de conocimiento, dice encontrar lo que todos han buscado y añorado, el conocimiento máximo que podría aspirar el ser humano, mantenerse joven por siempre. Dice ser tan viejo como el tiempo mismo y haber visto muchas cosas en su vida, pero nada le había llamado tanto la atención como lo que tenía este pueblo. Conociendo las costumbres de los mercaderes y la historia de este lugar, decide compartir la información a cambio de todo el conocimiento de la torre y que no se cuestione la información que está compartiendo como ser eterno.

Tras varias acusaciones de fraude, amenazas, insultos y amenazas violentas, el extranjero realiza una demostración de la inmortalidad, dejando a todos los presentes atónitos. Indignado por la desconfianza, pero demostrando un gran carácter, asegura que les compartirá el secreto de la inmortalidad sin pedir nada a cambio, ya que había olvidado lo difícil que es ser humano.

Para obtener la vida eterna, se requería hacer un autosacrificio, en una época específica del año, a una hora específica y con símbolos específicos en el suelo y cuerpo del beneficiado. El extranjero confesó que el motivo principal para compartir el conocimiento en el pueblo fue por la forma en que las casas de los sabios estaban puestas alrededor de la torre, ya que eran muy similares a las que se necesitaban para realizar el ritual y sintió que algo más grande de lo que el podía comprender lo había traído hasta ese preciso momento y lugar.

El ritual funciona, pero en realidad destruye la torre y la casa de los sabios que buscaban monopolizar el conocimiento. Las personas no relacionadas a la torre comenzaron a vivir una época de prosperidad y con el tiempo la historia del edificio del conocimiento se convertiría en mito.

Años más tarde una secta liderada por uno de los descendientes del pueblo descubriría que el extranjero que engaño a los sabios, en realidad era el dios del conocimiento que realizó una invocación demoniaca con el fin de castigarlos por su desconfianza de las palabras de un eterno.

El demonio todavía seguía presente en la zona, sin embargo, nunca nadie pudo saber cómo localizarlo.

Sin olvidar el daño causado, el descendiente buscaría que perpetuara el conocimiento del demonio entre los más sabios del pueblo con la condición de nunca escribir nada, ya que la acumulación de conocimiento era lo que había creado el problema.

El hermano del protagonista descubre parte de los escritos del descendiente y comienza a realizar su investigación, escribe notas sobre lo que va investigando y justo cuando el protagonista llega al pueblo, este descubre que no debía escribir nada.

1. MECÁNICAS DE JUEGO

Considerar elementos para defenderse.

Mecánicas de peleas situacionales.

Mecánicas del Puzzle: Distintos minijuegos.

Darle vida a los personajes

Hacer que cualquier personaje te pueda ayudar, pero con el riesgo se pueda morir (para que el personaje sobreviva, se tiene que conocer la compatibilidad del personaje y el puzzle)

Para pasar el puzzle necesitarás muchas cosas (2 personajes, niveles determinados de afecto, sociabilidad, conocimientos, etc...)

[Modo Puzzle]

Tiempo: Variable

Fases:

* (1) Investigar Puzzle (Temática del Puzzle, Reconocer el lugar donde está el puzzle, conocer de qué se trata el puzzle, las condiciones para resolver, lo que está en juego (por ahora), en qué te afecta, quien te puede ayudar, preparación en general)
* (2) Resolver el Puzzle (Tiempo límite dependiente del puzzle, Utilizar las herramientas o conocimientos de las personas, Dejar lo atrás lo necesario para avanzar {personas, objetos})
* (3) Post puzzle (Recompenza {para seguir avanzando}, Ver cosas usadas, información para el próximo puzzle {variable;descanso;sensación de logro})

Universidad exterior:

RPG MAKER: Para hacer un puzzle, se está limitado por el mapa.

* Contenido Extremo

Instinto = Experiencia/Nivel = Desbloquear habilidades o acceder a ciertos desafíos

Coraje = En situaciones complejas

* Contenido Rutinario (cosas que te ayudan a mejorar)

Stats del PP: Inteligencia, Carisma, Sigilo, Resistencia

¿En qué se ve reflejado esto?

<Literatura>Inteligencia = Disminuir el tiempo de búsqueda de información / Aumenta ser precavido

<Derecho>Carisma = Facilita sociabilizar y ayuda / Descuento en Starbucks

<Ladrón/Cientista Político>Sigilo = Disminuye la probabilidad de ser pillado

<Educación Física>Resistencia = Sicológica y Física

Definir límites de tiempo:

Amanecer, Mediodía, Tarde, Atardecer, Noche, Madrugada

La duración de la misión dependerá de la misma.

* Trabajo ½ día
* Estudiar
* Clases
* Conversaciones
* Almorzar con personajes
* Eventos varios

1. PERSONAJES

Alquimista = Ayudar con conocimientos químicos a nivel de pista. Sacrificio

Personaje Principal =

El ciego =

El cura =

El loco del pueblo =

Hermano del Principal =

El perro del pueblo =

Las hermanas =

1. PUZZLES

* Estados de la materia: Un compuesto X vaya pasando por los distintos estados de la materia hasta llegar a “la meta”, por ejemplo: asesinar con gas venenoso una amenaza.

**Puzzle Medusa, puntos claves**:

**Sobre Medusa:**

Sacerdotisa del culto de Atenea, violada por Poseidón pierde “la cabeza”. Atenea castiga a Medusa otorgándole una apariencia de cadáver con la mirada que convierte en piedra a los hombres.

* Dato interesante: La mirada de Medusa se asocia a la capacidad de ver “a través” de las mentiras y dejar en descubierto tu ser.

**Sobre Perseo:**

El Rey Acrisio, consulta con una vidente si Danae (su hija) tendría un varón al cuál poder legar su reino. La vidente le dice que si y que este lo matará.

Acrisio encierra a Danae en una torre sin comida para que muera. Zeus se mete a la torre y embaraza a Danae, aprovechando de mantenerla viva. Con el tiempo nace Perseo. Acrisio exilia a Danae y Perseo en una balsa, sin comida ni rumbo. Zeus los ayuda y con el tiempo comienzan a vivir en Serisof.

El Rey de Serisof quería casarse con Danae, pero Perseo era muy sobreprotector con esta, por lo que pide que todos los súbditos le hagan un regalo y quien no pueda hacerlo sería expulsado. Perseo ofrece traer la cabeza de Medusa, a lo que el rey acepta.

**Sobre la travesía:**

Sin rumbo, Perseo le pide ayuda a los Dioses. Zeus envía a Hermes para que le entregue las sandalias para viajar entre continentes y le sugiere que busque a las Ninfas. Guiado por Atenea (el conocimiento), va a buscar a las hermanas grayas (hermanas de las ninfas), seres con un solo ojo y diente (compartido) para interrogarlas. Tras arrebatarle el ojo, estas le dicen que las ninfas están cerca de la laguna que separa a los vivos y muertos.

(Aquí hay versiones diferentes, pero en general)

Las ninfas escuchan el relato de Perseo y le entregan un bolso para la cabeza de Medusa, el casco de Hades (que te hace invisible), el escudo de Atenea y la espada de Hefestos.

Cuando Perseo llega a la isla de Medusa, entra a su guarida utilizando el casco de Hades y de espalda, utilizando el reflejo interno del escudo para guiarse hasta Medusa y cortarle la cabeza con la espada. Luego puso la cabeza dentro del saco/bolso y se dirigió a detener la boda entre el Rey de Serisof y Danae.

**Conclusión:**

Perseo utiliza la cabeza de Medusa para convertir en piedra al Rey y a Acrisio (que también había asistido a la boda). Luego lleva la cabeza al santuario de Atenea para entregarla como ofrenda a la Diosa por haberlo ayudado. Se cierra el ciclo.

**Objetos claves:**

Sandalias de velocidad

Bolso para la cabeza

Casco de Hades

Escudo de Atenea

Espada de Hefestos

**Puntos claves de la historia:**

Pedir ayuda a los dioses

Recibir ayuda de Hermes

*Conversar con las ancianas*

Conversar con las ninfas

Guarida de Medusa

Pasos para sobrevivir a Medusa

Cerrar el ciclo

**Elementos útiles:**

Danae (Motivación de Perseo)

Hermes (Ayudante de Perseo)

Atenea (Inicio de Ciclo, ayudante de Perseo y fin de Ciclo, representación del conocimiento)

5) CRONOLOGÍA DEL JUEGO

1. Intro: Se parte con el control del hermano.

El protagonista llega al pueblo, van a la casa del hermano, salen, se cae al hoyo.

1. En el hoyo: No encuentra al hermano, comienza a buscarlo.

* Comienza a recorrer el hoyo
* Se encuentra un objeto clave que le sirva durante todo el juego: Hacha, cuerda, encendedor o algo así.

1. Puzzle de Medusa
2. Sale del hoyo, va la pieza del hermano y así empieza a investigar el pueblo.

Actos:

* Stean;Gate/Día de la marmota. (Repetición constante de tiempo)
* Distintos escenarios (El mundo de la pintura)
* Coordinar a los demás personajes. (Otro día de la marmota, Nivel social dependiente)
* Novela Fausto: Pacto con el Demonio Mefistófeles. Pasar pruebas -> Si no eray. Prueba imposible. Engañar al que hace la prueba. Pero en realidad no, siempre caíste en el juego.

**NOTAS DE RPG MAKER**

1. SEGUIR LAS INSTRUCCIONES DE BRAULIO
2. SIEMPRE AGREGAR LOS INTERRUPTORES PARA NO CAER EN UN LOOP INFINITO
3. EL MAPA ES MÁS GRANDE DE LO QUE PARECE
4. BUSCAR COMO ARREGLAR EL PROBLEMA DE LA CARRETA CON EL CABALLO
5. BUSCAR MÁS TILES
6. BUSCAR COMO HACER TILES DE RPG MAKER EN PHOTOSHOP
7. BUSCAR SCRIPTS ÚTILES
8. APRENDER A OCUPAR GITHUB PARA NO PITEARSE EL JUEGO

6) INTRODUCCIÓN

**[Atardecer]**

**En un camino de tierra, rodeado de pasto que ha llegado casi 1 metro de altura. Se puede ver un bosque lúgubre cercano, que por su densidad no deja ver más allá. Desde un lado de la pantalla aparece un personaje que se acerca a la mitad de la pantalla.**

X: Se hace tarde

**Se mueve nuevamente, caminando de vuelta por donde vino, pero al dar unos pasos, vuelve a caminar en la misma dirección inicial.**

X: Y aun no llega

X: Estoy preocupado

**Se mueve un poco y se detiene rápidamente**

X: No será que…

*SFX: Knack, nack, nack, nack*

El sonido de las pisadas de un caballo y las ruedas de un carro lo sorprende.

X: !

**El personaje se acerca al pasto para dejar pasar a la carreta, que se detiene justo frente a él.**

*SFX: Crujido*

**De la carreta se baja un personaje mucho más joven que X**

Y: ¡Hermano!

*SFX: Crujido.*

**La carreta comienza a moverse siguiendo el camino.**

Carretero: ¡Cuídate muchacho!... no quiero perder más clientes.

**Mientras la carreta sigue su curso, Y se acerca a X**

X: ¡Y! Qué bueno verte, estaba preocupado

Y: ¿Tú también estás con eso?

Y: Ya estoy bastante grande y sé cuidarme solo

**X da unos pasos alejándose de Y, comienza a reír.**

X: Ahahahahahahaha…

Y: ¡Oye! No te burles

X: Lo siento, lo sé. Solo que…

Y: Solo que… ¿qué?

X: Solo que uno se preocupa por las personas que quiere

Y: Hahahaha, el carretero piensa algo diferente.

X: Si, también están los interesados…

X: De verdad me alegra verte.

Y: A mi también

X: Ven, vamos a mi casa, se hace tarde.

**Aquí se da la opción para que el jugador mueva al personaje X. Se puede abrir el menú y esas cosas, pero solo a nivel básico. En cuanto el personaje se acerca a uno de los bordes del mapa, el usuario pierde el control del personaje y estos salen de pantalla. No cambia el escenario y continúa este diálogo.**

Y: ¿Hay algún lugar para comer en este pueblo?

X: Mmm… hay algunos lugares...

Y: ¿Mi buen hermano me invitará a comer?

X: Hahahaha…ya veremos

**[Noche]**

**Se oscurece el plano y cambiamos de ubicación. Estamos en el interior de la casa de X, podemos ver una mesa pequeña, hay papeles por todos lados y libros en cada rincón del hogar, sin embargo, se distinguen pequeños objetos que podrían ser considerados recuerdos y oleos familiares.**

X: ¡Vamos! Deja tus cosas y vamos a comer

Y: Bueno, las dejaré cerca de tu mesa.

**El usuario toma el control de Y. Puede interactuar con los objetos y obtener más información de lo que pasa. (Objetos claves para interactuar: Oleo familiar, libro de investigación, papeles con textos, mesa [Fin de recorrido de casa]) En cuanto se interactúa con la mesa X comienza a hablar.**

X: Muy bien, me voy. (Se va)

Y: ¡No! Espérame… (Lo sigue)

**[Noche]**

**Estamos fuera del hogar de X, se ve el exterior de la casa que está rodeada de árboles, tiene un pequeño camino que va desde la entrada de la casa a ambos lados del mapa, hay bastante pasto, pero se nota que está mucho más cuidado que el camino del primer mapa. Vemos como los personajes salen de la casa y van caminando hacia un lado de la pantalla mientras van conversando.**

Y: Oye… ¿y todos esos libros?

X: No te preocupes por eso…

X: Mejor piensa qué vas a comer.

**Los personajes salen del plano. Cambia el escenario. Un camino de tierra rodeado de un bosque denso y oscuro, se escuchan crujidos de ramas y movimiento de las hojas. Hay un poco de niebla y podemos ver como el X va con un farol avanzando mientras Y lo sigue. No hay diálogo, solo los vemos avanzar. A medida que se mueven comienza a sonar un tono agudo que va creciendo hasta que el viento y los sonidos se detienen. Los personajes se detienen por lo inusual de la situación, mientras el farol se apaga repentinamente, pero aun se puede ver a los personajes (filtro oscuro).**

Y: Hermano qué pasa!?

X mira al farol apagado y lo lanza con rabia al piso.

SFX: <Sonido de metal contra el piso>

X:¡Tenía razón! ¡LOS DEMONIOS EXISTEN!

**Aparece un hoyo bajo los personajes, estos bajan la cabeza y la imagen se va a negro.**

**SFX: Golpe de cuerpo contra piedras**

**Y se encuentra tirado en el hoyo, con sangre visible en su cuerpo. Hay poca visibilidad, las murallas son de arcilla y piedras, el piso igual. Hay un sendero por el cual se puede caminar, pero con bastantes rocas en el camino.**

**Y: Hmmm…¿Por qué estoy en el piso…?**

**Y:… ohh…me duele la cabeza…¿Qué pasó…?**

Y: Ahhhh!…me duele mucho!… ¡dónde está mi hermano!

Y se retuerce, se lleva las manos a la cabeza y se la mira.

Y: Estoy sangrando

7) EJEMPLO FINAL

El demonio revela que todo fue parte de su plan, la cabeza de tus padres están cerca del demonio, este te comenta que la identidad de los personajes que fueron muriendo durante el juego no son relevantes.

Final bueno:

Tus buenas acciones e intenciones refuerzan tu determinación para seguir adelante. Impides que el ritual se lleve a cabo con éxito, salvas a tu hermano y destruyes al demonio.

Final regular:

Tu hermano se sacrifica para salvarte y esto te determina a seguir adelante. Tu falta de poder solo destierra al demonio, prometiendo que el ciclo se repetirá en 100 años más. Decides continuar el trabajo de tu hermano para que las próximas generaciones le hagan frente.

Final malo 1:

(Debe haber rescatado al hermano) Aceptas tus decisiones y reconoces que esto fue lo que siempre quisiste, sin embargo tu hermano interfiere en el sacrificio. (Tomas el control del hermano y tienes que derrotar al persona principal). Tu hermano te asesina y mata al demonio.

Final malo 2:

(El hermano no aparece para ser rescatado) Tu determinación te lleva a aceptar el ritual, sin embargo tu hermano busca interrumpirlo, teniendo que enfrentarlo. Lo matas. Se realiza el ritual y te transformas completamente en demonio. Con tu nuevo poder, te das cuenta que el conocimiento del demonio ya cumplió su función y debe dejar de existir. Lo matas y destruyes el mundo.