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

Principales

El personaje principal

El hermano

El demonio

Bosque:

**Culto de brujas:** Como todo suceso inexplicable de la humanidad, un grupo de personas se han dedicado a adorar la existencia del demonio del conocimiento. Si bien, estas nunca han podido verificar su realidad, la herencia de los relatos de boca en boca han mantenido viva la creencia que, si complaces lo suficiente a este ser divino, te será otorgado el conocimiento que tanto añoras.

Curiosamente, este grupo solo está formado por mujeres de distintas edades y razas, dado que la bruja primigenia del culto, ya fallecida hace cientos de años, vivió obsesionada a un hombre que investigaba el hoyo, dedicando todo su tiempo a complementar su investigación hasta la fecha de su misteriosa desaparición. Esto la hizo conocer a muchas mujeres que habían perdido a padres, hermanos, hijos y esposos en circunstancias poco claras.

Pensando que esto podría estar relacionado a la desaparición de su pareja, comenzó a juntar a estas mujeres con el fin de encontrar alguna pista que le señalara un camino a seguir. Dentro de las conversaciones que tuvo con estas mujeres, se dio cuenta que las desapariciones estaban relacionadas a personas que investigaban un lugar que no existía, donde pernoctaba un dios antiguo de conocimiento ilimitado, con las respuestas que la humanidad necesitaba. Sin embargo, el tiempo había causado estragos en su ser, su cuerpo era débil y a veces su conocimiento se nublaba, generando en ella la necesidad de obtener respuestas a cualquier precio. Bajo la idea de sacrificar almas que pudieran ser del agrado de este ser, instruyó a sus seguidoras más cercanas a que secuestraran niños por ser “jarrones vacíos”, que al morir albergaría parte del conocimiento al ser absorbidos por este ser.

Es así como tras varias generaciones, el culto fue cambiando de lugar hasta llegar al pueblo de Ismouth, dado que, según relatos recopilados a lo largo de los años, había nacido el mito de “El castigo del dios de conocimiento”. Tomando esta información como una señal divina, se asentaron en el lugar, manteniendo la costumbre de los sacrificios. Sin embargo, con los años, muchas de sus seguidoras perecieron, teniendo que separar a los niños secuestrados en niñas que serían adoctrinadas para seguir el legado del culto y niños que serían sacrificados al demonio.

Casa del asesino (casa del lago):

Pescador

**Pueblo:**

El loco del pueblo:

Si bien las historias relacionadas al hoyo aseguran que quienes han entrado nunca han podido salir con vida, este personaje es la prueba viviente de la excepción a la regla. Tras una vida ligada al desarrollo personal y la búsqueda del conocimiento, el destino mostraría su lado más cruel al enfermar a la única persona que este hombre amaba.

Mientras dedicaba parte de su día en mantener con vida a su amada, sus noches eran ocupadas en recorrer el bosque, en búsqueda de alguna hierba que pudiera detener la enfermedad. Esta rutina se mantendría por meses, hasta que, bajo el amparo de la oscuridad nocturna, tropezaría con el hoyo.

Perdido en la inmensidad de este lugar, pasaron años antes que el loco del pueblo pudiera ver nuevamente la luz del sol. Instintivamente, y como muestra de su determinación, su primer destino fue visitar a su amada para verificar su estado, solo para notar, al llegar, que el tiempo no había pasado. Su mujer se mantenía igual que la noche de su partida, joven, bella… y mortalmente enferma.

Esta visión perturbaría aun más al hombre, creyendo que durante su estancia en el hoyo había muerto y esto era parte de un castigo divino por profanar un lugar digno para los dioses. Culpándose por su propia ingenuidad, decidió contar su experiencia a las personas del pueblo, con el fin de prevenir que más personas sufrieran el mismo destino. Sin embargo, al conversar con la gente del pueblo, notó que no solo el tiempo había hecho merma en él, sino que también su aspecto se había visto modificado.

Había perdido parte de su cabello, su tez se había puesto blanquecina y tras años sin poder llevar una conversación coherente con un ser humano, su lenguaje se había reducido bastante; por lo que fue rápidamente tildado de loco y capturado por la guardia del pueblo.

Una vez puesto frente a la gobernadora para ser enjuiciado por perturbar la paz del pueblo, lograría hilar de forma coherente parte de su relato, siendo interrumpido inmediatamente por esta al comenzar a referirse al hoyo. Tras ser sindicalizado como una amenaza y ser condenado a muerte, el loco entra en desesperación y logra escapar, escuchando, antes de escapar, los gritos de la gobernadora prometiendo su futura captura y próximo destino.

La gobernadora

Una de las seguidoras más fieles al culto de las brujas, marcada por los relatos de sus antecesoras, cuya elocuencia y sabiduría le permitiría sobresalir entre sus pares. Secuestrada a los 5 años, de una familia que solo la veía como una desgracia, aceptó rápidamente su destino como parte del culto, viendo a sus captoras como una luz de esperanza de un inevitable futuro lleno de sufrimiento.

Motivada por el agradecimiento, aprendió rápidamente las historias sobre la deidad del conocimiento. A pesar de su corta edad, logró convencer a algunos niños del pueblo de que se adentraran al bosque con promesas de tesoros inimaginables, solo para ser capturados por el culto.

Cuando tuvo la fuerza y destreza suficiente, comenzó a participar en los rituales, sacrificando a infantes incautos. Sin embargo, al madurar, notó cómo la cantidad de niños en el pueblo había disminuido enormemente, dificultando cada vez más la realización de rituales.

Conversando con sus superiores, le señalaron que, gracias a sus dotes, esta podría lograr infiltrarse en el pueblo y ganar la confianza suficiente de los aldeanos con el fin de encontrar otro método para seguir con los sacrificios.

Haciéndose pasar por una mujer de un pueblo cercano que había perdido a su familia por un ataque de ladrones, se inscribió en la universidad con la motivación de convertirse en un líder que pudiera proteger a todas las personas. Dentro de esta comenzó a generar lazos con alumnos y profesores, ganando renombre dentro del pueblo como la mujer ejemplar. Muchos trataron de desposarla, sin embargo, su vocación por las personas no le permitía aceptar a ningún pretendiente.

Tras años de mentiras, logró convertirse en la gobernadora y comenzó a recibir las solicitudes del pueblo. Mientras resolvía cada asunto con raciocinio y justicia, paralelamente buscaba alguna forma de continuar con el secuestro de menores; Hasta que finalmente vio la oportunidad en base a una solicitud que realizó el doctor del pueblo.

Este, tras no poder salvar la vida de su hermano, cayó en la desesperación al conocer el límite de su conocimiento. Motivado por generar avances en el campo de la medicina, quería comenzar a experimentar con personas vivas, sin embargo, sabía que podía ser enjuiciado por esto. Por eso decidió acudir a la persona más sabia y justa del pueblo para conocer su parecer.

Viendo como la moralidad del médico estaba al borde del límite, aprovechó la oportunidad para convencerlo de poder convertirse en el médico más útil de la humanidad, pero para lograr tal objetivo, tendría que dejar de lado todo lo que consideraba correcto y salvar a los niños de este pueblo perdido, para que fueran enviados a pueblos donde pudieran llevar un buen estilo de vida. Solo tenía que convencer a los padres que sus hijos estaban gravemente enfermos y que requerían una revisión durante la noche. En ese proceso los reemplazaría por cadáveres irreconocibles para mostrárselos, mientras paralelamente se los entregaría a una mujer que los transportaría a otra ciudad.

El doctor acepta y su plan funcionó durante algunos meses, hasta la irrupción del loco del pueblo. Previendo una posible dificultad en el camino, lo condena a muerte.

El vendedor de la tienda

El vendedor ilegal

La guardia

El jefe de la guardia

El sepulturero

El doctor

El prisionero

El Senpai

El conservador racista

El cura

La adivina

MISTERIOS DEL PUEBLO:

El loco del pueblo

En el pueblo no hay niños

El doctor del pueblo experimenta con personas y le vende niños a un cliente desconocido

El asesino del pueblo que vive en el lago ocupa una casa abandonada que ocupaban las brujas en el lago. (Personajes que aparecen durante los primeros 2 capítulos son asesinados por él)

Reconocimiento de las brujas

Final del juego

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

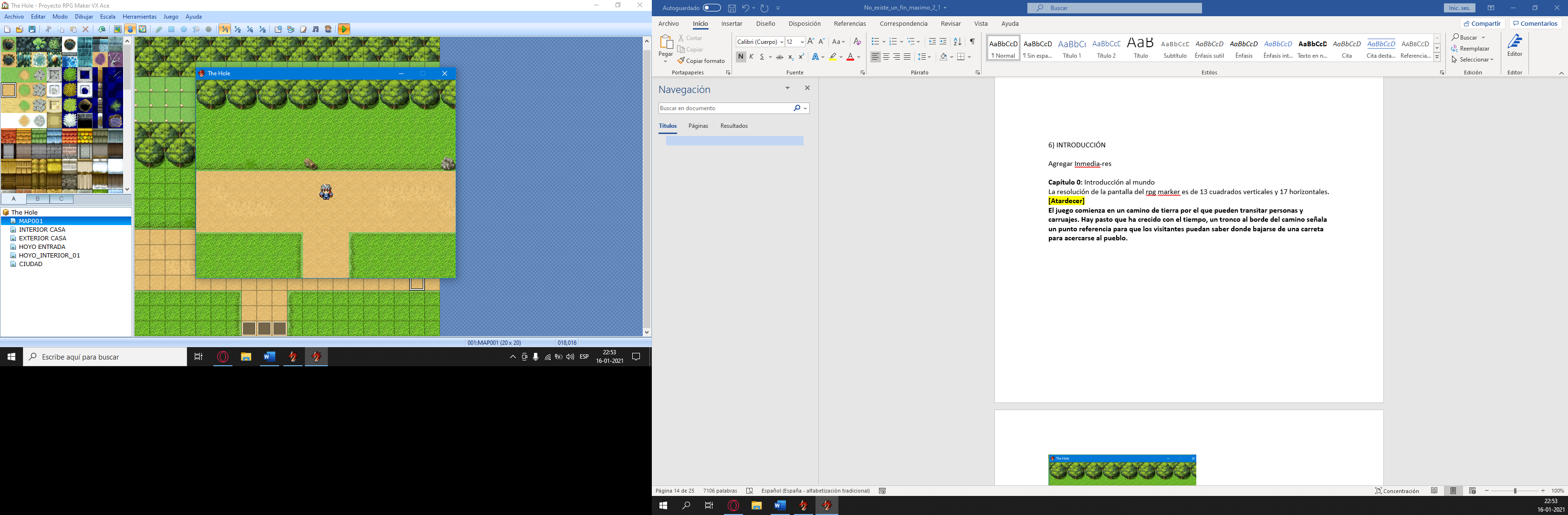
Agregar Inmedia-res

**Capítulo 0:** Introducción al mundo

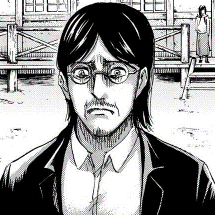
La resolución de la pantalla del rpg marker es de 13 cuadrados verticales y 17 horizontales.

**[Atardecer]**

**El juego comienza en un camino de tierra por el que pueden transitar personas y carruajes. Hay pasto que ha crecido con el tiempo, un tronco al borde del camino señala un punto referencia para que los visitantes puedan saber donde bajarse y tomar el camino colindante a la ciudad. (La piedra solo es referencial)**

**(arreglar)**

**Se ve a un personaje de mediana edad con aspecto intelectual, pero con aspecto maltraido. Está parado en la mitad del camino frente al tronco. Camina 2 cuadros a la izquierda y comenta.**



…: Se hace tarde

**Comienza a sonar música de Dark Ambiente, mientras este se devuelve 3 cuadros a la derecha y vuelve a comentar**

…: Espero que no le haya pasado nada malo.

**Vuelve a caminar un paso a la izquierda y se queda quieto.**

…: No será que…

*Se escucha el sonido de las pisadas de un caballo y el ruido de una careta siendo acarreada por este.*

…: ¡!

**El personaje se acerca al borde del camino subiendo dos cuadros, mientras por el lado derecho de la pantalla aparece la carreta lentamente. El Dark ambiente cambia a una música más pasiva, sin embargo, el agudo rechinar de la madera de la carreta entrega una intranquilidad.**

**De la carreta se baja un personaje mucho más joven que el personaje que está en camino, cercano a 20 años. Se ve en su aspecto que viene de una buena familia y su pasar no ha sido malo. Va con un bolso en su espalda. Al mirar al personaje al borde del camino comenta:**

****

…: ¡Alvis tanto tiempo!

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

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

**Mientras la carreta sigue su curso, el personaje joven se acerca a Alvis**

Alvis: ¡Gerd! Qué bueno verte. ¿Qué tal tu viaje?

Gerd: Muy tranquilo, este lugar de verdad está lejos de todo

**Alvis da unos pasos alejándose y mira a Gerd.**

Alvis: Cuanto has crecido.

Gerd: Han pasado 7 años desde que viniste a trabajar a este pueblo.

Alvis: Como pasa el tiempo…

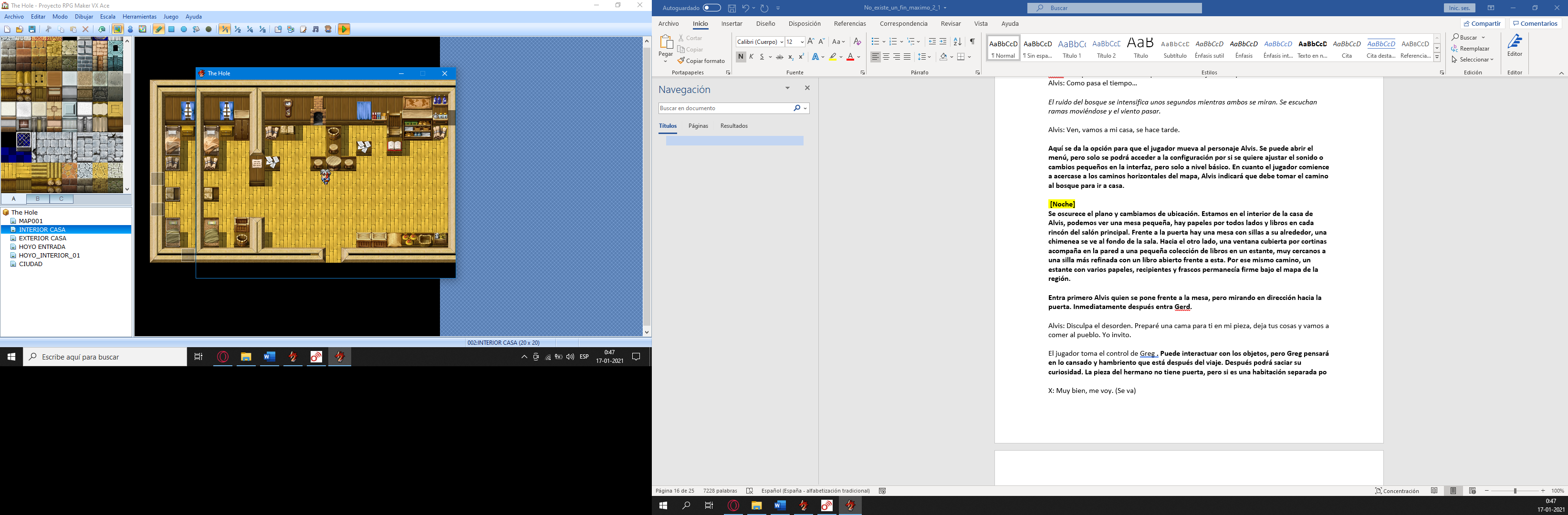
*El ruido del bosque se intensifica unos segundos mientras ambos se miran. Se escuchan ramas moviéndose y el viento pasar.*

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

**Aquí se da la opción para que el jugador mueva al personaje Alvis. Se puede abrir el menú, pero solo se podrá acceder a la configuración por si se quiere ajustar el sonido o cambios pequeños en la interfaz, pero solo a nivel básico. En cuanto el jugador comience a acercase a los caminos horizontales del mapa, Alvis indicará que debe tomar el camino al bosque para ir a casa.**

**[Noche]**

**Se oscurece el plano y cambiamos de ubicación. Estamos en el interior de la casa de Alvis, podemos ver una mesa pequeña, hay papeles por todos lados y libros en cada rincón del salón principal. Frente a la puerta hay una mesa con sillas a su alrededor, una chimenea se ve al fondo de la sala. Hacia el otro lado, una ventana cubierta por cortinas acompaña en la pared a una pequeña colección de libros en un estante, muy cercanos a una silla más refinada con un libro abierto frente a esta. Por ese mismo camino, un estante con varios papeles, recipientes y frascos permanecía firme bajo el mapa de la región.**



**Entra primero Alvis quien se pone frente a la mesa, pero mirando en dirección hacia la puerta. Inmediatamente después entra Gerd.**

Alvis: Disculpa el desorden. Preparé una cama para ti en mi pieza, deja tus cosas y vamos a comer al pueblo. Yo invito.

El jugador toma el control de Greg **. Puede interactuar con los objetos, pero Greg pensará en lo cansado y hambriento que está después del viaje. Después podrá saciar su curiosidad. La pieza del hermano no tiene puerta, pero si es una habitación separada por las paredes del hogar. Dentro de esta hay una que se ve bastante cómoda, junto a una mesa pequeña y un armario para guardar ropa, la otro lado de la habitación, hay una cama improvisada, con una caja para ocupar como armario y un cesto para dejar comida. Al dejar el equipaje en la cama, el personaje podrá revisar el cesto y caja. Dentro del cesto habrá un frasco con agua dulce. Al salir de la pieza del hermano Alvis se comenzará a mover hacia la puerta.**

Alvis: Perfecto, vamos pronto, antes que se haga más tarde.

**Alvis sale de la casa.**

**[Noche]**

**Estamos fuera del hogar de Alvis, 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

El usuario toma el control del personaje, en esta pantalla este camina lento, se ve visiblemente herido y le cuesta moverse, después de dar unos ciertos pasos, se queda quieto y tiembla del dolor. El hoyo es tan oscuro, que solo podrías darte cuenta de que estás cerca de una piedra, junto antes de tropezar si no eres cuidadoso. Al llegar al borde del escenario el personaje desaparece, pero no se cambia de mapa.

X dice: ¿Dónde estoy?…tengo que encontrar alguien que me ayude

Cambia el mapa a la segunda parte del hoyo, el camino es cada vez más estrecho y en medio se puede ver cómo una roca obstruye el paso. El personaje ha recobrado la compostura y se puede mover de mejor manera, pero aun quedan vestigios del daño en su cuerpo. Al tocar la piedra, detrás de X aparece un personaje, cuyo aspecto genera resquemor a simple vista, un cuerpo deformado por el hoyo, de edad incalculable y dada su naturalidad, aspecto antropomórfico emerge de la nada.

Karlen dice: Era muy grande, ¿cierto?. Parecía que nunca iba a terminar

X se sorprende y gira para ver a este ser horripilante.

X dice: ¡Qué!

Karlen dice: ¿Qué pasa joven... perdido?

X se queda atónito ante la vista de semejante ser, sin embargo… tras unos segundos, le responde.

“¿Dónde estamos?”

Karlen suelta una risa burlona mientras gira en torno al personaje, finalmente se detiene en el mismo lugar en el que partió y le comenta.

“En ninguna parte”

X aparece en el mismo camino en el que se encontraba antes de caer, es de día y hay un hoyo en el camino.

X dice: ¿Cómo que en ninguna…?

Después de unos segundos de reflexión, X se da cuenta que ya no está herido y que se puede mover sin problemas.

X dice: Creo que… acabo de alucinar…¿por qué está todo tan claro?...¿Dónde está mi hermano?

Si el jugador decidiese ir a la casa del hermano, los diálogos de los objetos habrán cambiado para recordar que no se entiende lo que está escrito y se sugiere buscar ayuda en la ciudad, pero revisando el certificado de excelencia pegado en la pared se puede obtener información del lugar de trabajo del hermano. En caso de querer entrar nuevamente al hoyo, aparecerá un mensaje que informe al jugador que algo le previene ingresar. Si el jugador va a la ciudad, aparece un mensaje recordando que con el hermano irían a comprar algo para comer.

**En la ciudad**

En la ciudad se puede ver pocas personas caminando, la mayoría solo habla incoherencias y al ser consultadas por el hermano, dicen no recordarlo. Las casas y locales se encuentran cerrados, a pesar de ser de día. Hay una sensación de soledad y descuido en el ambiente. Al llegar al trabajo del hermano, se puede entrar al establecimiento, sin embargo te detienen al avanzar unos pasos y te sacan del lugar. Se puede ingresar por una entrada escondida que lleva a una de las habitaciones de la universidad y comenzar a recorrer algunos pasillos. El personaje evitará ingresar a habitaciones que no corresponda hasta encontrar el despacho de su hermano, desesperándose cada vez más al no encontrar la puerta correcta. Al encontrarla, este ingresará a una habitación con un escritorio y silla, una decoración sencilla en las paredes, libros apilados en algunos rincones y hojas de papel sobre la mesa, además de un estante de libros y objetos de investigación y un libro abierto en la mitad de la habitación que resalta por sobre los demás objetos. Revisando el libro, el personaje reconoce la letra de su hermano y comienza a leer algunos pasajes en busca de información.

El personaje piensa “Parece ser un tipo de glosario con información de la investigación de Y… aquí están sus notas”

Vemos en un tono sepia cómo Y escribe en su escritorio.

“Tengo el conocimiento de un lugar que no existe en este mundo, donde las leyes de la física no tienen sentido y el tiempo no rige sus reglas. Debido a lo inexplicable de su naturaleza nunca lo he podido visitar, por lo que desconozco la profundidad. Sin embargo… y simplificando mucho su realidad, decidí llamarlo “El Hoyo”.

Antes de cualquier cosa, debo recordar, el hoyo es un peligro. No es un lugar al que se pueda ingresar fácilmente y requiere renegar tu humanidad para ser abrirte paso. Quienes han usado el amparo de la noche para ingresar, nunca han regresado. Estén vivos o muertos, no bromeo al decir que quienes están en el hoyo, son olvidados.

Fruto de mi determinación y necesidad para explorar este maldito lugar, he logrado tener en mi poder un artilugio que me permite pasar a través de los obstáculos que se crucen en mi camino. Sin embargo, tras descubrir la existencia del hoyo, siento que las sombras me persiguen… que a cada paso que doy…hay alguien que me sigue atentamente, por lo que he decido esconder este objeto en el cementerio en una tumba olvidada.

El personaje detiene su lectura y comenta “Quizás ese hoyo que estaba cerca cuando desperté… es el lugar al que se refiere… debería visitar esa tumba de la que habla mi hermano”. El jugador vuelve a tener el control del personaje y puede interactuar con el escenario, sin embargo el personaje prioriza salir de aquí llevándose el diario.

Fuera ya de la universidad, al personaje se le acerca una mujer joven, de forma decidida le pide explicaciones por estar saliendo de la ventana de la universidad. El personaje le explica que estaba buscando a su hermano, pero esta persona dice no conocerlo.

X piensa: Esto solo lo confirma, mi hermano está en el hoyo…pero ¿por qué solo yo puedo recordarlo?

El personaje cambia de tema, asegurando que seguirá buscando a su hermano en otro lado. La mujer lo increpa por meterse sin permiso, comentándole que lo mejor es que se vaya a su casa.

El personaje piensa que esa mujer parece conocer a su hermano, por lo que debería tratar de hablar con ella en otro momento, sin embargo su prioridad ahora es encontrar el objeto del que habla su hermano en el cementerio.

Ahora se puede recorrer la ciudad, visitar ciertos lugares y complementar información, sin embargo, al acercarse al cementerio, el personaje aclara que debería esperar a que se haga de noche para buscar lo que necesita.

Al llegar a la entrada de la ciudad, el personaje piensa que será mejor ir a casa a descansar un momento.

Al llegar a la casa, el personaje puede dormir un rato en la cama. El tiempo habrá pasado y aparecerá una notificación que indica que ya es de noche.

El jugador podrá volver a la ciudad pero ahora ya no habrá personas recorriéndola. Las casas estarán cerradas y se podrá ingresar al cementerio.

**El cementerio.**

El espacio está cercado, con varias lápidas, algunas tienes flores y objetos para recordar a las vidas que ya dejaron este mundo. Hay una pequeña cabaña y un mausoleo que destacan en el mapa. Un cuidador se pasea por las lápidas, vigilando que ningún intruso quiera saquear tumbas.

Tras eludir al cuidador y entrar al mausoleo, el jugador ingresará a una cripta. Se puede ver a simple vista que hace años que nadie limpia el lugar. Existen algunas inscripciones que señalan las virtudes del propietario, sin embargo no aparece ningún nombre.

Al medio de esta cripta, hay un pedestal con la piedra de Yesoolth. En caso de que el jugador haya robado uno de los objetos de una tumba, podrá intercambiar el artilugio por el recuerdo familar, en caso contrario al tomar el objeto se activará una trampa que matará al jugador, devolviéndolo al momento en que despertó en la casa del hermano.

Al salir del cementerio un viejo guardia se le acerca al personaje. Con voz firme, le pide al personaje que se detenga y que le explique qué hacía dentro del cementerio a esta hora. Al ver a este representante de la seguridad de la ciudad, decide contarle que está buscando a su hermano perdido y si puede ayudarlo a encontrarlo. Tras un breve silencio, el guardia acepta y comenta: “tras años de trabajo, puedo distinguir cuando un joven me dice la verdad. No veo dudas en tus ojos. Te acompañaré”

El guardia comienza a seguir al personaje. Tras unos pasos, este le pregunta: “¿Cuándo fue la última vez que viste a tu hermano?”, el personaje comenta que no recuerda bien, pero durante la noche venían de camino al pueblo cuando de pronto perdió la conciencia y cuando despertó ya no estaba a su lado.

El guardia guarda silencio y tras unos pasos dice: “No te preocupes, estoy seguro de que lo encontraremos. ¿Cómo se llama tu hermano? ” El personaje guarda silencio y tras unos pasos comenta: “Danero”. El guardia se detiene un par de segundos y sigue caminando como si nada, para luego pregunta por el nombre del personaje. Este le comenta que se llama “Bífano”.

Si el jugador decide seguir recorriendo la ciudad, el guardia irá preguntando más información sobre los personajes. Aquí se interiorizará más sobre la relación entre los hermanos, cómo Bífano se vino a vivir a la casa de Danero ya que comenzará a estudiar en la universidad de la ciudad el próximo mes; y la importancia que tiene Danero en la vida de Bífaro.

Al llegar a la entrada de la ciudad, Bífaro comentará que están cerca del lugar.

Entrando en la zona exterior del hoyo, el guardia demuestra sorpresa, comenta sorprendido la presencia del agujero que hace unos días no estaba ahí. Bífaro se acerca al hoyo mientras comenta que este fue el lugar donde despertó. El guardia comienza a acercarse al hoyo, se detiene unos segundos y comenta: “Déjame ir primero, si tu hermano está ahí dentro, lo sacaré…pero si por alguna razón, no puedo salir… ve a la ciudad y busca el dormitorio de los guardias. Diles que el viejo Plocarus necesita ayuda y que está dispuesto a borrar la deuda que tienen con él.

El personaje asiente. Mientras el guardia comienza a descender lentamente por el borde del hoyo. Su figura comienza a disminuir en tamaño y va oscureciendo hasta que se hace imperceptible. Tras unos segundo, se escucha el ruido de piedras cayendo y el grito ahogado del guardia.

El jugador podrá decidir si volver a la ciudad a buscar ayuda o ingresar al hoyo.

En caso de que el jugador vuelva a la ciudad y pida ayuda en el dormitorio de los guardias, estos le comentarán que no saben quien es Plocarus ni a qué deuda se refiere. Insultándolo e insultándolo por tratar de burlarse de la ley de la ciudad.

**Nuevamente en el hoyo**

Si se intenta ingresar al hoyo, el personaje comenzará a descender tal como lo hizo el guardia. Tras desaparecer de la escena, se escuchará escombros caer.

Dentro del hoyo, el personaje comentará que nuevamente volvió a caer, sin embargo ahora estaba más preparado. En la habitación se puede ver el cuerpo del guardia rodeado de sangre. Tras levantarse lentamente, el personaje se podrá acercar al guardia para despertarlo.

Tras unos segundos, este comienza a reír…”Ja ja ja…¡IDIOTA!…¿ahora quién nos ayudará?”. El personaje se acercará y ayudará a levantarse al guardia, y juntos podrán seguir avanzando. El guardia comentará “Si tu hermano cayó desde esa altura…no debe haber llegado muy lejos. Por mientras sigamos avanzando…ya veremos cómo volver.”

En el siguiente escenario, el guardia comienza a perder la razón a medida que se acercan a la piedra. Comentará incoherencias y en llanto pedirá clemencia para ver una vez más a su familia. Tras esa última frase, el guardia se separa del personaje principal, se toma la cabeza y se arrodilla llorando.

En ese momento, una voz resuena en la mente del Bífano:

“Plocarus… hijo de Plecorus y Dina… tu no estás invitado al Hoyo”

El guardia da un cabezazo al piso, mientras le grita Bífano: “¡Por qué me trajiste aquí!” “¿¡Acaso eres la muerte que vino por mí?!” Después de un silencio el guardia comienza a golpear su cabeza reiteradamente contra el piso, mientras un charco de sangre crece bajo su sombra.

“¡No podrás matarme…yo mismo haré el trabajo….no te daré la satisfacción”

“Nunca lo haré” “Nunca” “Nunca” “Nunga” “Blurga” “Aaaaaaaaa”

Finalmente, en un último azote, el guardia acaba con su vida.

\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_

Al romper la primera piedra del nuevo mapa, el personaje encuentra un libro a maltraer entre medio de los escombros, en una mayor inspección nota que tiene varias hojas rasgadas. Las que no están manchadas con tinta y sangre tienen dibujos erráticos y una escritura inentendible, sin embargo, en la primera hoja se puede ver la Bitacora del capitán, en donde relata cómo tras vivir lo que pareció ser una eternidad, culminará en unos momentos.

“El hoyo ha sacado todo de mí, no puedo dar un paso más sin tropezar. No puedo describir lo que antiguamente eran mis manos; siento deformaciones en toda mi piel. Con mi última gota de razón, maldigo el día en que entré al hoyo. “

Después de ese último párrafo, la letra se vuelve irreconocible. El personaje piensa que podrá inspeccionar de mejor forma el libro más tarde, así que decide llevarlo.

Acercándose a la segunda piedra, el personaje tiene la opción de romperla…o pasar por un camino estrecho. En caso de romper la piedra, se mostrará como otra cae del techo, generando un impacto en el piso. En este caso, el personaje pensará que habrá que tener más cuidado

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.

Los puzles

Ingresas a un gran salón con varias puertas en su pared, en la entrada hay unas hojas tiradas. El personaje al recogerlas…comienza a leer:

“Esta piedra es mi último obstáculo antes de salir del hoyo, ya no me quedan fuerzas para continuar. Todo lo que traía conmigo lo he perdido… lo único que me queda es la determinación de que en algún momento poder ver la luz del sol.

Mis piernas pierden la fuerza y ya no puedo controlarlas bien. Siento como si mis músculos estuvieran comenzando a perder sus recuerdos.”

Tras finalizar su lectura, se puede recorrer la habitación. En medio de esta, hay 6 estatuas en las que se puede insertar un objeto. Cada espacio posee un símbolo que las identifica. Llegando al final de la habitación hay una puerta que llama la atención del personaje. Es grande y de metal, con la imagen tallada de un reptil con alas.

En un rincón de la habitación se encontrará el primer sello, el cual tendrá una inscripción relacionada a Kukulcán. Al incrustar el sello en la estatua correcta, aparecerá un mensaje en la estatua señalando cuál puerta se deberá escoger.

En la primera puerta habrán trampas (Pinchos, flechas y fuego)

En la segunda se tendrá que escapar (Monstruos que persiguen mientras se busca la piedra)

En la tercera (Monstruos y caminos que se rompen)

En la cuarta ()

En la quinta (Se realizarán sacrificios para completar un requisito para seguir avanzando- Ej: que la sangre haga que se mueva la piedra)

Cada vez que se salga de una habitación, esta se destruirá.

Al activar la última estatua, estas se destruirán y la puerta de metal se abrirá. Al cruzar el umbral, de la puerta… la habitación comenzará a derrumbarse.

El jugador aparecerá acostado en la casa del hermano y se cuestionará si lo que pasó fue real.

“Tras de mí se ha cerrado la puerta última puerta que