

# Trasfondo

## Premisa

Un estudiante universitario muere de cansancio mientras desarrolla un videojuego y despierta en un laberinto en tinieblas. De repente, una voz le dice que es un héroe convocado para acabar con el Custodio del Tiempo y detener el reloj del caos antes de que su tiempo se agote y una entidad más allá de la comprensión sea liberada.

## Trasfondo expandido

Un estudiante de ingeniería en sistemas fallece de extenuado mientras compila la versión final de un proyecto de Computación Gráfica. Al abrir los ojos se encuentra dentro de La Catedral-Laberinto de Axiom, un entramado infinito de pasillos oscuros y llenos de un humor denso. A su alrededor todo parece latir al compás de un reloj, el reloj del caos.

Una voz incorpórea, El Cronista, proclama que él ha sido invocado allí como un gran héroe destinado a derrotar al Custodio del Tiempo y detener la liberación del Caos. Cada campanada del reloj fortalece a todas las entidades, sin excepción en el extraño mundo de Axiom.

Entre las sombras, por los pasillos, las paredes y techos están llenas de líneas de código luminosas que revelan un secreto aterrador, el código ha cobrado consciencia y ahora está atrapado dentro de su propia creación.

## Personajes principales

### El estudiante

- Rol: protagonista
- Descripción: Estudiante extenuado, ahora héroe involuntario. Clase jugable elegida al iniciar partida.
- Motivación: Escapar del laberinto y, si es posible, aprobar la asignatura.
- Evolución narrativa: Acepta su responsabilidad y decide reescribir el "código del mundo" derrotando al Custodio.

## El cronista

- Rol: Mentor/Narrador
- Descripción: Voz omnipresente que mezcla solemnidad y sarcasmo. Sabe más de lo que cuenta.
- Motivación: Guiar al héroe (o entretenerse viéndolo fallar).
- Evolución narrativa: Revela que es el sistema de logging autoconsciente del juego.

## Custodio del Tiempo

- Rol: Antagonista final
- Descripción: Caballero mecánico-arcano fusionado a un reloj colosal.
- Motivación: Proteger la cuenta regresiva que libera al Caos.
- Evolución narrativa: Con cada herida pierde engranajes, mostrando su naturaleza corrupta.

## Entidad del Caos

- Rol: Amenaza latente
- Descripción: Dios máquina proto-cósmico. No posee diálogo directo: se comunica a través de glitches visuales y audio distorsionado.
- Motivación: Liberarse para reescribir la realidad.
- Evolución narrativa: Sólo se manifiesta si el jugador fracasa o en finales alternos.

## Personajes secundarios

- Enemigos
  - Goblin
  - Chamán
  - Caballero oscuro
  - Custodio del Caos

## Tono y estilo de diálogos

- Mezclar misticismo apocalíptico con jerga religiosa para dar un tono ominoso a los personajes.

- Usar la segunda persona para El Cronista.
- Incluir tecnicismos suavizados para no alienar a jugadores sin background de programación.
- Longitud máxima por bocadillo: 90 caracteres; compatible con cajas de diálogo de 3 líneas.
- Emplear elipsis para suspenso.

## Diálogo clave

### Introducción

1. Cronista: “Compilación interrumpida... Carga forzada del Héroe Provisional”.
2. Jugador (pensamiento): “¿Otra noche de crunch? Esto se siente demasiado real...”.
3. Cronista: “Bienvenido a la Catedral-Laberinto de Axiom. Cada segundo que respire alimentará al Caos... o a ti”.
4. Cronista: “Derrota al Custodio antes de la duodécima campanada o... <garbage collected>”.

### Interludio de mejora

- Cronista: “Sientes al código adherirse a tu carne. Estas creciendo, mejorando, aprendiendo...”.

### Confrontación final

- Custodio del Caos: “Mi reloj no se detiene por un simple *commit* humano”.
- Jugador: “¡Pues prepárate para un *force-push*!”.
- Custodio del Caos: “¡Entonces marca esta hora con sangre en bits!”

### Final - victoria estándar

- Cronista: “Proceso completado. *Merge* exitoso. El Caos permanece sellado... por ahora.”

- Jugador: “¿Esto significa que aprobé?”
- Cronista: “Sólo si puedes terminar de documentar antes de que despiertes.”

## Final - fracaso

- Entidad del Caos (glitch de texto): “0xDEAD 0xBEEF 0xF00D...”
- Cronista: “Error fatal. *Stackoverflow* del universo en 3... 2... 1...”