

NOT A HIDEO KOJIMA GAME

PROJECT CYCLOPS



Source: <https://www.youtube.com/watch?v=ILqYrbDfMPs>

Argumento (Pendiente de revisión)

Mi abuelo, mi queridísimo abuelo ...

Mi padre nos abandonó cuando apenas era un niño y mi madre cuidó y me amó de tal manera que la ausencia de mi padre nunca llegó a hacerse verdaderamente notable a nivel afectivo ni económico. Jamás he conocido a nadie con tanta fuerza de voluntad, afán, espíritu de superación y tanta pasión, cariño y amor como el que demostraba ella. Sin embargo y a pesar de todo, por aquel entonces la pena que sentía era más grande que todo aquello, convirtiéndome en un niño reservado y triste, además nunca fui muy popular en el colegio y no se puede decir que tuviese amigos con los que jugar o hablar. De esta manera, las temporadas escolares se hacían oscuras y frías incluso antes de que llegase el frío que promete el invierno.

Mi madre luchó tan fuerte por nosotros que agotó sus fuerzas antes de que la vejez se la llevase y un día se marchó sin previo aviso, más lejos de lo que yo jamás podré llegar hasta que me llegue el momento. Me faltan las palabras para expresar todo lo que tengo que agradecer y me arrepiento de no haberle demostrado nunca lo mucho que le quería.

Mi madre siempre se llevó muy bien con su padre y en verano viajábamos al pueblo, el “Pueblo”, donde mi madre se crió, creció y donde conoció al hombre con el que me trajo al mundo.

Mi madre era un vivo retrato de su padre. Durante la época estival mi abuelo se convertía en el que yo nunca tuve. Mi abuelo tenía algo especial, algo que me hacía salir de la profunda pena en la que nadaba y que era capaz de derretir la gruesa capa de hielo que me separaba de la felicidad y que se había formado durante mi “invierno” ... tenía algo mágico. Por aquel entonces una magia inundaba las calles de pueblo, se respiraba una paz y tranquilidad que parecían no ser naturales de este mundo, una magia que junto con la presencia de mi abuelo, o eso creía, conseguían hacerme feliz.

Aún recuerdo aquellos soleados veranos cargados de felicidad y buenos momentos. Los paseos que daba con él y mamá por el parque, las noches viendo las estrellas acampados en el jardín de casa, las tardes jugando a las cartas y madrugar para ir a tomar chocolate con churros antes de ir al lago a pescar o a recoger bayas, frambuesas y moras. Pero lo que mejor recuerdo son las historias que me contaba. Recuerdos tan claros que podría fingir que me las hubiese contado hoy mismo, casi treinta años después.

Las historias hablaban sobre el pueblo, sobre una magia que lo protegía de algo que mi abuelo llamaba, “Los primogénitos” y sobre un mineral extraño sobre el que se había cimentado aquel pequeño municipio y que según la leyenda, era un material proveniente del espacio y que los mencionados Primogénitos ansiaban.

El pueblo reposaba sobre una depresión, aunque después de oír las historias tenía sentido todo aquello que decían sobre que se trataba del cráter de un meteorito caído hace miles de años y que se había fusionado con el terreno tras el impacto.

Las historias de mi abuelo hablaba sobre un protector, un chamán no del todo humano capaz de canalizar la magia proveniente de aquel mineral y utilizarla para mantener alejados a esos seres y que según contaban, traerían consigo la destrucción de este mundo.

Mi abuelo contaba que los que lo habían visto juraban que era una persona tremendamente alta y con una complexión que ellos describían como osuna. Decían que iba cubierto con una capa raída y que bajo la manta su rostro se escondía en la más absoluta oscuridad, una oscuridad en la que se vislumbraba una luz, el brillo de un único ojo. Nadie jamás lo describió como un tuerto, decían que el brillo provenía del centro del agujero de oscuridad que la capucha creaba sobre la cabeza de aquella criatura, hablaban de un cíclope ...

Todo cambió un año, mi abuelo enfermó muy gravemente, mi madre ya había fallecido por una enfermedad degenerativa rara y parecía que mi abuelo sufría el mismo destino, extrañamente años después ...

La última vez que lo vi fue, nuevamente, un verano. La vida me había alejado de aquel pueblo durante años y cuando regresé después de tanto tiempo algo había cambiado. El pueblo ya no desprendía alegría como antes, se seguía respirando paz y tranquilidad pero el aire estaba más viciado. El aire era dulce ... pero se apreciaban ciertas notas de amargor que alejaban al pueblo de la utopía que un día fue.

Mi abuelo pasaba la mayor parte del tiempo en cama, reposando, luchando contra la enfermedad. Me agradeció enormemente la visita y me relató una última historia. El chamán había muerto, y con él parecían desvanecerse todos aquellos que mi abuelo aseguraba que algún día tuvieron una relación con él. Me contó que el cadáver de la criatura yacía en el cementerio del pueblo y que desde allí todavía protegía al pueblo, perdiendo poder, pero no presencia. Los “Los primogénitos” habían ganado fuerza, pero mientras el chamán descansase en el pueblo no alcanzarían el poder suficiente como para reclamar nuestro mundo.

El pueblo estaba en peligro y solo los más mayores recordaban los tiempos de antaño y la leyenda de aquel chamán que les protegía. Ahora trasnochaban en los bares y ya nadie creía sus historias, sabían que el final estaba cerca y no creían poder hacer nada para evitarlo. Alguien se había puesto en contacto con personalidades externas al pueblo, dedicadas a investigar lo sobrenatural, y que en algún momento vendrían a reclamar el cadáver del ente que todavía protegía el único bastión de defensa en este mundo contra los “Los primogénitos”.

Mi abuelo, mi queridísimo abuelo ...

En sus últimos delirios me pidió entre lágrimas que me quedaría en el pueblo, que lo protegería de esas personalidades que venían a arrebatarles los restos que todavía nos protegían, que evitaría que profanasen la tumba del protector ...la tumba del cíclope ...

Y así fue como ocurrió, así fue como mi vida dio un giro y los acontecimientos me llevaron a vivir en esa casa y en ese pueblo que antaño me trajeron tanta felicidad. Con una promesa que mantener y muchas dudas rondándome la cabeza. Los años posteriores a la muerte de mi abuelo fueron muy tranquilos, cada vez dudaba más si todas aquellas historias eran reales o si eran parte de la demencia provocada por esa enfermedad que terminó con las vidas de mi madre y mi abuelo y que según los médicos degradaba la mente: los “Primogénitos”, el mineral, el meteorito, el cíclope...

Me dediqué a investigar, a buscar esos restos protectores para ponerlos a salvo antes de que esas personalidades que juraban llevárselas, vinieran ...

Nada, excepto las historias de los viejos de los bares, antiguos amigos cercanos de mi abuelo, indicaban que todo aquello fuese cierto. ¿Y si todo salió de la mente de aquel señor al que tanto quise? ¿Y si logró convencer a sus amigos de aquella historia? ¿Y si todo era una simple leyenda, un cuento popular que yo había creído fervientemente y que había corrompido mi cerebro como un cáncer? ¿Y si yo mismo estaba enfermo y al igual que mi abuelo y mi madre mi mente se estaba corrompiendo a un ritmo más acelerado de la misma manera que la enfermedad de mi madre avanzó más rápida que la de mi abuelo?

La enfermedad ... todo parecía cobrar más sentido, todo era una ilusión, un delirio que algunos se habían creído o sobre lo que habían consensuado hablar para tener algo con lo que darle al pueblo un ápice de magia y leyenda. Bajo esa nueva creencia mi cabeza estaba en calma, como el "Pueblo".

El misterio estaba resuelto, nada era verdad ... No existían los "Primogéintos", nadie amenazaba nuestro mundo, nunca hubo meteorito ni un chamán protector y mucho menos nadie venía a llevarse los restos de un cíclope. Todo había cobrado sentido, todo estaba en calma, hasta que un día, vinieron ...

El Mundo

Aquí hablaremos de cómo es el mundo en el que se desarrolla el juego. *insertar fotitos con dibujos del mapa y las distintas localizaciones* *estamos trabajando en ello aka me estoy pegando con RPG Maker para hacerlo bonito*.

Estado del Mundo

Representa un estado en el espacio de búsqueda. Cada estado del juego está limitado por un periodo ficticio de 24 horas (1 día). El estado del juego representa las relaciones actuales del personaje principal con los NPCs. Cuando se produce un cambio de día se reevalúan todas las relaciones del personaje principal con los NPCs.

En el juego contaremos con un temporizador que simulará el paso de las horas. El día acabará a las 00:00, si el jugador no decide terminarlo antes volviendo a casa. Al inicio de cada día, El Director puede proveernos de información sobre qué acciones serían aconsejables. Una forma rápida sería predefinir frases con acciones

y NPCs que se inserten a necesidad, y hacerlas aparecer en un periódico que recibiríamos a primera hora de la mañana.

La condición de estado final será alcanzar una relación de confianza con el NPC que quiere llevarse los huesos del cíclope de nuestro pueblo. Cuando el juego detecte esta relación en un estado, dará comienzo la secuencia final en la que se nos revela el desenlace de la historia.

Personajes y Personalidades

Los NPCs se relacionan con el personaje principal a través de diálogos. Cada NPC tiene una serie de necesidades y posesiones. Nuestro personaje puede conocer las necesidades y posesiones de cada NPC en todo momento al interactuar con ellos. En función de cómo gestionemos estos diálogos, se modificarán los valores numéricos que decidirán el estado de nuestra relación al final del día. Cada NPC tiene, además, su propia personalidad, la cual afecta a su forma de interactuar con el jugador; por ejemplo, un personaje generoso puede estar más predispuesto a darnos dinero. Esto no es necesario en el primer prototipo del juego, sino que serviría para dar más profundidad a los NPCs una vez estén más definidos.

Necesidades y Posesiones

Los NPCs tendrán una serie de necesidades y posesiones, atributos que se puedan cuantificar, y que facilitarán o dificultarán su relación con el entorno y con el personaje principal. Algunos ejemplos de estas necesidades pueden ser:

- **Salud:** estado físico y mental de un personaje. Si la salud es baja puede que nuestro personaje necesite descansar.
- **Dinero:** cantidad de recursos capitalistas. El dinero puede darse, pedirse o ganarse, y agiliza algunos procedimientos.
- **Inteligencia:** mide el nivel de conocimiento del mundo de un personaje. Escuchar las historias de tus conciudadanos puede ser importante para avanzar en la trama.
- **Afinidad:** mide el grado de amistad de un NPC con el personaje principal. Si evoluciona mucho puede llegar a convertirse en amor.

Ciertas estadísticas podrán evolucionar de diferentes formas durante el desarrollo de la historia, dando lugar a nuevas relaciones entre personajes. Las necesidades y posesiones pueden ser materiales (dinero) o emocionales (amistad), o incluso referirse a un objeto en concreto (huesos de cíclope).

Por otro lado, cada necesidad se cuantifica de una forma concreta y diferente a las demás. Por ejemplo, el dinero que el personaje tiene puede aumentar o disminuir según las acciones que realicemos, pero ciertos atributos como el conocimiento solamente podrán incrementar.

En un prototipo más avanzado los NPCs intentarán maximizar la relación entre sus necesidades y posesiones a la hora de realizar ciertas acciones. En conjunto con el mecanismo de personalidad esto debería dar la profundidad necesaria a los NPCs.

Relaciones y Operadores

El jugador puede realizar una serie de acciones durante el día, que son las que irán definiendo sus relaciones con el resto de personajes del mundo. Estas relaciones son las que harán avanzar la trama, ya que las diferentes posibilidades que El Director pueda generar estarán basadas en ellas.

A la hora de interactuar con un personaje, para simplificar las respuestas del NPC, en una primera versión el jugador podría obtener dos respuestas: un icono de una cara feliz, lo cual aumentará su afinidad con ese NPC; o una cara enfadada, lo que la disminuirá. Esto podría ser extensible en futuras versiones a otras estadísticas.

Al cambiar el estado del mundo, El Director actualiza las relaciones entre los personajes, recalculándolas en función de sus estadísticas. Por lo tanto, no veremos las consecuencias de nuestras acciones hasta que no avance el estado del juego. Los operadores que llevan al cambio de estado pueden ser tres:

- **Se acaba el día:** al llegar a las 00:00, si seguimos explorando el entorno.
- **Nos vamos de fiesta:** decidimos ir al bar de noche.
- **Volvemos a casa:** regresamos al hogar en cualquier momento del día.

Bibliografía

I. Griffith. "*Procedural Narrative Generation Through Emotionally Interesting Non-Player Characters*".

B. Kybartas and R. Bidarra. "*A survey on Story Generation Techniques for Authoring Computational Narratives*".

C. Martens and R. Cardona-Rivera. (2017) Procedural Narrative generation.
[Online]. Available: <https://www.gdcvault.com/play/1024143/Procedural-Narrative>