

CHRONO RESOLVE

Reconstruyendo la Historia

Chrono Resolve es un videojuego de puzzles histórico donde el jugador debe reconstruir eventos de la historia de la humanidad que han sido modificados, con la ayuda de un misterioso diario que insinúa la solución final. A lo largo de los niveles, los jugadores interactuarán con la historia para recrear los eventos que llevaron a la raza humana a la actualidad.



Mecánicas básicas

- **Viajes en el tiempo:** el jugador no solo viajará a eventos de toda la historia, sino que dentro de estos eventos, podrá acelerar y rebobinar la historia como si se tratase de una película.
- **Diario:** se dispondrá a lo largo del juego de un diario el cual contará de manera algo críptica cómo discurrieron los eventos reales, y será tarea del jugador descifrar los textos del diario junto con los personajes y materiales de los que dispone en las escenas para descubrir qué pasó realmente.
- **Manipulación del tiempo:** dentro de los niveles, el jugador podrá aprovechar algunos objetos y manipular a algunas personas para cambiar los eventos de la historia, recolocando, eliminando y añadiendo elementos que puedan llevar los sucesos por su verdadero cauce.

Controles

Joystick izq.: movimiento	L3: alternar andar y correr	X: Interactuar
Joystick dcho.: cámara	L2: Rebobinar tiempo	O: Coger/Soltar
↑: Rueda de objetos	L1: Parar tiempo	Δ: Inventario
↔: Cambiar objeto	R2: Acelerar tiempo	□: Diario
	R1: Ralentizar tiempo	

Progresión del juego

El juego se dividirá en forma de “mundos” que representarán diferentes épocas de la historia (Edad Media, Prehistoria, Revolución Industrial, etc.) y se podrá acceder a estos en un nivel tipo lobby, donde también se dividirán en “niveles” que representarán los diferentes sucesos importantes de la época a arreglar. Según se avance en el juego, el diario se volverá algo más críptico, y el número de elementos y materiales a manipular en los niveles aumentará drásticamente.

Arte y estética

El aspecto general del juego será realista para ayudar con la inmersión del juego y por su cercanía a la historia real de la humanidad, además que será un aspecto que los jugadores menos veteranos encontrarán más atractivo.

Puntos diferenciadores

- Variedad de escenarios
- Posibilidades de interacción y de variaciones de la historia
- Estética realista e inmersiva

Temática: Histórico

Género: Puzzles

Plataforma: PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X

Serious Doc

Categoría MAPPLE

Chrono Resolve podría fácilmente encajar en la descripción de la categoría *Learning*, especialmente en *Edutainment*, dado que, al final de los niveles, los jugadores están repasando la historia de la humanidad y sus eventos más importantes: se trata de un método de educación entretenido e interactivo. A pesar de que el método es encarnando un personaje que vive en primera persona los eventos, el objetivo final de los niveles y del juego es aprender sobre la historia de la humanidad de una manera más atractiva que la que ofrece el aprendizaje pasivo.

De esta manera, se solventan varios problemas de los que existen en las clases de historia, donde los alumnos no pueden hacer más que escuchar la historia en una asignatura tan teórica como es esta, a pesar de que los sucesos que se narran y cuentan, incluso a pesar de su redacción tan técnica muchas veces, es realmente interesante, por lo que volver esta asignatura más interactiva facilita muchísimo más la comprensión de los cientos de páginas que componen los libros de historia, sobre todo si se cuentan como si de una epopeya épica se tratase.

Motivo del género

El modelo de los videojuegos de puzzles, además de ser un género bastante cercano a cualquier público, teniendo en cuenta la complejidad de los niveles del juego, resulta sencillo de plantearlos como puzzles con una solución, o dicho de otro modo: el nivel otorga las piezas al jugador y el diario deja ver ligeramente el resultado final. Si se traducen así los elementos del juego, resulta sencillo explicarle a cualquier persona el funcionamiento y el *game flow* del juego.

Además, debido a la naturaleza del género, fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas, habilidades que no solo resultan esenciales para entender la historia, sino que es lo que busca la educación y la formación de profesionales del futuro. Los puzzles ofrecen una manera interactiva y envolvente de involucrar a los jugadores, manteniendo su interés mientras profundizan en temas históricos complejos. Además, el desafío de interpretar un diario críptico haciendo uso de un número limitado de elementos que, a primera vista, no están relacionados, hace que el aprendizaje se convierta en una especie de desafío que, a diferencia de un examen normal, no cuestiona la inteligencia del jugador, sino que le reta a aprender.

Importancia del juego

La importancia de *Chrono Resolve* reside en su fusión de entretenimiento y educación de manera innovativa, transformando el aprendizaje de la historia en una experiencia, sobre todo, desafiante. A través de los puzzles y el diario, los jugadores desarrollan habilidades cognitivas como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Esta metodología interactiva no solo facilita la retención de información, sino que también incrementa el interés por la historia gracias a la narrativa del videojuego, permitiendo a los jugadores explorar diferentes épocas y culturas, y comprender cómo los eventos están interconectados y han influido en el desarrollo del mundo del futuro.

Además, *Chrono Resolve* promueve el autoaprendizaje y una actitud proactiva hacia la educación. Al proporcionar pistas sin revelar soluciones completas, el juego fomenta la autonomía y premia la curiosidad, motivando a los jugadores a investigar y deducir por sí mismos. Este enfoque activo de aprendizaje hace que la historia se sienta como un reto de conocimiento desafiante para una amplia audiencia, desde estudiantes hasta adultos, facilitando una apreciación más profunda del pasado y su impacto en el presente de la vida real.

Fórmula

En el caso de este juego, la fórmula utilizada sería *edutainment*, y esto se debe a que promueve un aprendizaje activo, donde los jugadores interactúan directamente con el contenido educativo. El hecho de que sean los propios jugadores los que manipulan y viven la historia en, literalmente, primera persona, hace que la retención de información sea casi 10 veces mejor que si se tratará de una historia contada en una clase. Los variados escenarios y eventos del juego valen para mantener a los jugadores comprometidos y motivados, y los puzzles y la narrativa épica con la que se cuentan los eventos del juego como si se tratarán de casos de vida o muerte (lo cual son, pero contado en un libro de historia, muchas veces no lo parece) hace que los usuarios se vuelquen de verdad en los acontecimientos que se cuentan, y por tanto, en el aprendizaje, volviéndolo algo verdaderamente estimulante.

Además, el aspecto de los puzzles (que, rompiendo la redacción formal, ¿a quién no le gustan los puzzles?) y la profunda narrativa atraerá por igual a los interesados en historia y en los juegos de puzzles, volviendo el juego una herramienta educativa versátil que puede beneficiar a personas de diferentes edades y niveles de conocimiento.

Chrono Resolve ofrece una perspectiva multidimensional de la historia de la humanidad. Los jugadores aprenden sobre diferentes épocas y culturas de una manera interactiva y participativa, enriqueciendo su comprensión del mundo y su desarrollo.

CHRONO RESOLVE



Santiago González Ruiz

Eduardo López Sanjuán

Historia

La Tierra, 2599. La humanidad ha alcanzado un punto crítico, donde las potencias mundiales están a punto de causar una 4^a Guerra Mundial capaz de llevar al mundo a un punto de no-retorno. Esto se debe al desconocimiento de las guerras pasadas a la 3^a Guerra Mundial, también conocida como “La Guerra de los Ignorantes”, debido a siglos y siglos de fragmentación y distorsión de la historia por la desinformación, el control de la prensa, y, evidentemente, las guerras de la información, hasta que nadie sabía qué era verdad y qué no, llegando al punto donde todo el mundo se volvió ignorante tanto del pasado como del presente.

Un día, se encuentra en las ruinas de una antigua biblioteca un misterioso diario llamado “Chrono’s Codex”, el cual tras caer en manos de varios eruditos y arqueólogos, se consigue descifrar que el diario contiene “la verdad desde el inicio de los tiempos”, pero el resto de las páginas están escritas en un idioma rúnico capaz de leerse por pocos, pero capaz de descifrarse por menos, al tratarse de, en su gran mayoría acertijos y enigmas incomprensibles.

Alex Mercer, un brillante historiador y criptólogo parte de una élite encargada de salvaguardar a la humanidad llamada “Inmanity”, por fin consigue poner sus manos en el diario, y un día investigándolo y traduciendo las runas, al pronunciar una de las primeras frases del libro, activa un mecanismo que hace que el reloj de la portada del diario se le fusiona a la mano, y tras unos destellos y caos en el laboratorio, se abre una brecha espaciotemporal en la sala que absorbe a Alex y el Codex.

El jugador acaba en “El Fin del Tiempo”, donde descubre que, efectivamente, puede alterar la historia de la humanidad saltando en el tiempo, pero necesita energía temporal para poder atravesar grandes lapsos del tiempo, teniendo que empezar desde el principio. A medida que Alex avanza y recolecta energía temporal arreglando eventos de la humanidad alterados, no solo descubre que la historia ha sido cambiada previamente por unos entes que quieren destruir a la humanidad para empezar desde cero sin errores, sino que también descubre que el diario, además de revelar la verdad de la humanidad, también contiene lecciones cruciales sobre cómo salvar el futuro.

Para salvar a la humanidad, Alex tendrá que enfrentarse a los “Visionarios”, arreglar los eventos del tiempo alterados, desvelar la verdad, y descubrir qué llevó a la humanidad a su punto crítico para poder reescribir el Codex correctamente, y contar la verdadera historia al mundo.

Gameplay

Los usuarios jugarán en primera persona, y se encontrarán un escenario con unos personajes que contarán una historia a modo de teatro (siendo tu un “spectador” que no podrá interactuar directamente con ellos). La historia que cuenten, evidentemente, estará basada en la historia real en la que esté basada, pero será ligeramente errónea, y se demostrará en el final de esta. El diario mostrará unos textos en forma de acertijo que revelarán el final real de la historia de manera críptica, y al alterar el curso del tiempo (avanzando, retrocediendo, parando o ralentizando el tiempo) se verán de manera diferente los elementos que estén relacionados con el error en el momento en el que esté el jugador. Alex podrá recolocarlos, agarrarlos, guardarlos, inspeccionarlos, etc. para arreglar el evento.

Si el jugador está equivocado, al reproducir los eventos, el tiempo se parará abruptamente para bien rebobinar el cambio, en caso de que el elemento siga en el escenario; o se quedará atascado sin avanzar, en caso de que el elemento esté en posesión del jugador. Al solucionar el evento, este se reproducirá tal y como es realmente, y al volver al “Fin del Tiempo”, Alex hará comentarios al respecto, relacionando el evento con algo que haya ocurrido en el futuro, revelándole información del presente al jugador, y desarrollando la historia.

Game Flow

Para empezar, en la pantalla de inicio el jugador se encuentra un interfaz simple donde hay un botón de iniciar un juego, que llevará al jugador a empezar una partida nueva, otro botón de cargar partida, que en caso de haber jugado antes, el jugador podrá cargar su progreso y, por último, un botón de ajustes.

Al comenzar el juego, el jugador se encuentra con una cinemática la cual hará de introducción sobre la historia y sobre el lore del juego, en esta cinemática, se presenta el contexto en que se encuentra el personaje jugable, el mundo donde se encuentra y los motivos de la aventura en la que se va a adentrar. También, se presenta el misterio diario y su relevancia que tiene en el juego y cómo funciona.

El primer mundo, es la prehistoria, donde al jugador se le enseñarán las mecánicas básicas que hay en el juego y como puede interactuar con el entorno. Se trata de un nivel lineal, donde se guiará a jugador así se le enseña el movimiento del personaje, como se controla la cámara, como interactuar con los objetos y como hacer avanzar o retroceder el tiempo. Después se mostrará al jugador un puzzle simple el cual deberá resolver usando el diario y las pistas que se ofrecen explicándole, así como se hace uso y donde aparece la información en el diario.

Tras el tutorial, el jugador accederá a “El Centro del Tiempo”, un lobby donde el jugador encuentra los mundos donde se podrá ir moviendo y superando los niveles. Para empezar, solo podrá seleccionar la historia antigua e irá desbloqueando más partes de la historia.

Cada uno de los mundos representa una parte de la historia que se ha representado que es: historia antigua, edad media, edad moderna y edad contemporánea. Cada uno de los mundos cuenta con varios niveles con puntos exactos en la historia del mundo. Cada uno de los niveles se desbloquean resolviendo los puzzles del anterior y así hasta acabar la historia.

Al avanzar por los niveles, se irán introduciendo nuevas mecánicas avanzadas. Cada nuevo mundo que el jugador explore ofrecerá objetos interactivos y personajes adicionales. Los puzzles se van a poner cada vez más difíciles, y las pistas en el diario serán menos obvias, así que el jugador tendrá que pensar más. Al terminar cada nivel, el jugador recibirá una evaluación, esta se centrará en las decisiones tomadas y su impacto en la historia, ayudando al jugador a entender mejor las consecuencias de sus acciones. Además, completar niveles desbloqueará contenido, permitiendo el acceso a nuevos niveles y mundos.

Personajes y controles

En un futuro distante, en el año 2599, un historiador llamado Alex Mercer. Su misión es proteger la humanidad de la catástrofe. En un mundo al borde de una cuarta Guerra Mundial, Alex se embarca en una misión para salvar a la humanidad. Su viaje comienza cuando descubre el "Chrono's Codex", un antiguo diario que contiene la verdad sobre la historia humana.

Sin embargo, durante su investigación, Alex se ve envuelto en un accidente que le otorga la habilidad de viajar en el tiempo. Así comienza su aventura en un período conocido como "El Fin del Tiempo".

Alex gracias a Chrono's Codex cuenta con varias habilidades:

- Viajes en el Tiempo: Alex puede viajar a diferentes épocas históricas utilizando el Chrono's Codex.
- Manipulación del Tiempo: Alex puede acelerar, ralentizar, detener y rebobinar el tiempo, permitiéndole manipular eventos a su favor para restaurar la historia correcta.
- Decodificación de Enigmas: Utilizando su conocimiento en criptografía, Alex puede descifrar las runas y acertijos del Codex, lo cual es crucial para avanzar en su misión.

Controles:

L2: Rebobinar tiempo. X: Interactuar con personajes y objetos.

L1: Parar tiempo.

R2: Acelerar tiempo. O: Coger/Soltar objetos.

R1: Ralentizar tiempo. △: Abrir inventario.

↑: Rueda de objetos. □: Consultar el Codex.

←→: Cambiar objeto.

Durante el juego, el jugador se encontrará con personajes históricos importantes que le ayudarán a restaurar la historia. Entre ellos, Julio César, el líder militar romano. Los Reyes Católicos, Isabel y Fernando. Nikola Tesla, inventor y futurista de la Revolución Industrial. James Watt, pionero de la máquina de vapor. Entre otros, cada uno de estos personajes ayuda a contar la historia y a comprender la historia del mundo, haciendo que la aventura sea más educativa.



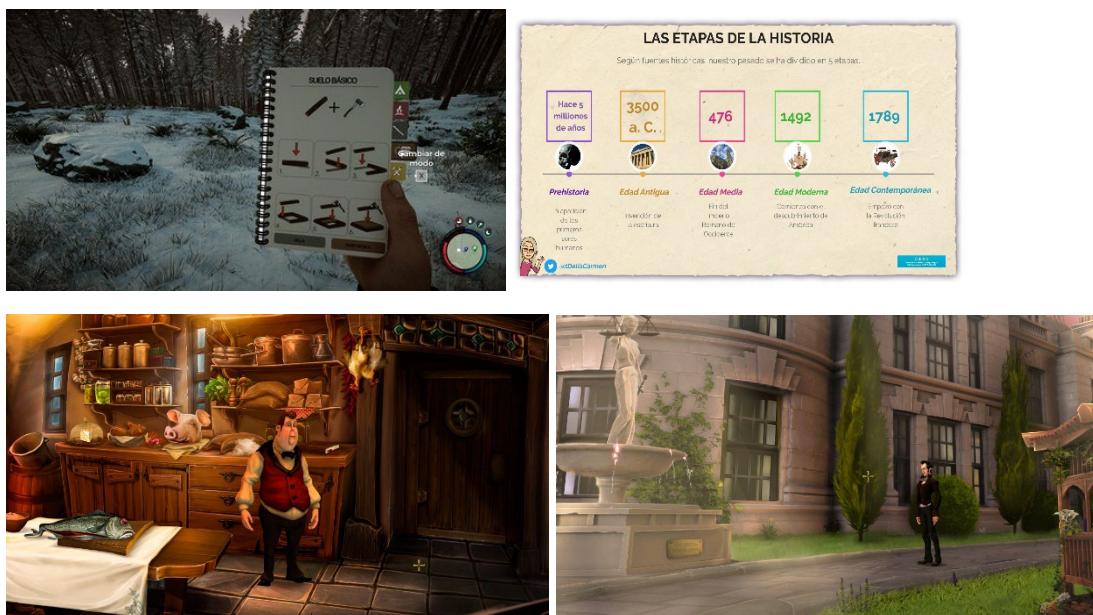
Conceptos principales del gameplay

En *Chrono Resolve*, los jugadores viajan en el tiempo para corregir eventos históricos alterados, usando el poder del Chrono's Codex. El juego contiene diferentes etapas de la historia del mundo, donde en cada una de ellas hay 5 niveles. La idea es que primer nivel de cada una de las etapas de la historia sea el inicio de la misma y después dividir 5 niveles a lo largo de la etapa en momentos clave. Ej: Edad Antigua con la invención de la escritura, Edad Media con el fin de Imperio Romano, Edad Moderna con el descubrimiento de América y la edad Contemporánea con la Revolución Francesa. El jugador podrá acelerar o mover el tiempo a gusto dentro de la época y momento en el que se encuentre.

La jugabilidad combina puzzles y exploración los jugadores recorren escenarios realistas, interactúan con personajes históricos y usan objetos clave para resolver los puzzles. A medida que avanzan, los niveles se vuelven más difíciles, requiriendo pensar más y una mejor interpretación de las pistas del diario. Cada nivel completado no solo avanza la historia, sino que también muestra las consecuencias de las acciones de los jugadores en la línea temporal, fomentando un aprendizaje activo.

En *Chrono Resolve*, usas el joystick izquierdo para mover a tu personaje y el derecho para controlar la cámara con un movimiento libre que favorece la exploración de los jugadores. Para interactuar con objetos, presionas X, y para recoger o soltar cosas, usas el botón O. Puedes inspeccionar, mover y usar objetos clave para corregir eventos históricos, aprovechando las diferentes fases del tiempo. Con el botón Δ abres el inventario, donde gestionas todos los objetos y pistas que recolectas. Esto te ayuda a seleccionar y usar los elementos necesarios para resolver los puzzles y avanzar en el juego. Accedes al diario con el botón □. Aquí lees y descifras pistas importantes. El diario está lleno de textos y acertijos crípticos que debes interpretar para descubrir cómo arreglar los eventos históricos y seguir adelante en la historia.

Todos estos conceptos de jugabilidad y los niveles claramente marcados hacen que sea juego más accesible sobre todo para el entorno al que está dirigido el juego que es un entorno lectivo como puede ser un colegio. Es una manera de aprender la historia sin sentirse abrumado por tener que leer y entender mejor las etapas de la historia.



Game World

El jugador transitará numerosos ambientes distintos debido al contexto de los viajes en el tiempo. Al entrar en un nivel, entrará en un espacio abierto pequeño por donde se podrá mover libremente para ver cómo discurre la historia desde diferentes ángulos. Al completar la historia del nivel, cuando termine de contarse la solución final, Alex será teletransportado de vuelta al *lobby* automáticamente.

Prehistoria

El primer mundo en el que entra Alex, que comienza con un tutorial en la creación del fuego, y abarca desde la Edad de la Piedra y sus etapas, hasta la Edad de los Metales. La mayoría de los ambientes transitables en este mundo se sitúan en diferentes ubicaciones del campo (praderas, colinas, cuevas, montañas, etc.), sin variar demasiado, pero esta consistencia sirve para relajar al jugador de cara a niveles que sirven más para aprender a jugar que como retos mentales.



Edad Antigua

Este comienza en la invención de la escritura en Mesopotamia, y abarca la creación de las pirámides egipcias, la Guerra de Troya de los griegos, y la fundación de Roma. Este periodo abarca mucha más variedad de ambientes para influir en el sentido de novedad del jugador, entrando en desiertos, campos de batalla, ciudades romanas y antiguas, etc. De manera que se vuelve a motivar al jugador a continuar.

Edad Media

Empezando por la caída del Imperio Romano, y viviendo momentos tan importantes como Al-Andalus y la Reconquista, y la Conquista de Constantinopla, este periodo transita a través de una época donde la humanidad está tratando de sobrevivir a la enfermedad y el conflicto bélico, llevando a Alex a escenarios más “guerrilleros”.



Edad Moderna

Este periodo comienza con el descubrimiento de América, y engloba otros eventos importantes como la Revolución Industrial y el Renacimiento. Los ambientes se alejan del estado bélico y se muestran paisajes brillantes representativos del momento de lucidez de la humanidad en tiempos de avance y progreso dentro de ciudades y civilizaciones desarrolladas.



Edad Contemporánea

Empezando por la Revolución francesa, discurre por eventos como la caída del Muro de Berlín, la Guerra Fría, y las Guerras Mundiales, volviendo a espacios bélicos y eventos históricos muy importantes que marcan el fin de la aventura.

Interfaz



NORMAL

La UI se estructuraría normalmente con una línea de tiempo en la parte superior, que representa la totalidad del evento del nivel, desde su inicio hasta el final; acompañada de un reloj que se moverá según como discurra el tiempo (si se acelera, se moverá rápidamente hacia delante; si se para, se parará, etc.). En la esquina derecha, Alex sujetará en la mano el objeto seleccionado, y en la izquierda está la rueda de objetos con el objeto seleccionado en el centro, y a sus lados, el anterior y el siguiente. El resto de estados modifican la imagen saturándola, desenfocándola y aplicando filtros.



REBOBINAR



PARAR

ACELERAR



RALENIZAR

Mecánicas y Power-Ups

Las principales mecánicas en el videojuego son:

Manipular el tiempo: El jugador puede mover el tiempo a gusto para así resolver el planteamiento general del juego. Manipular el tiempo permite al jugador observar los eventos desde diferentes perspectivas y encontrar errores históricos que deben corregirse. Además, permite al jugador reintentar el nivel tantas veces como necesite.

Resolución de enigmas: El Chrono's Codex contiene pistas en forma de acertijos y textos crípticos que el jugador puede descifrar si le es necesario para avanzar. El jugador debe interpretar estas pistas para resolver el puzzle general que se plantea en el nivel y corregir el momento exacto de la historia. En el diario se pueden leer las pistas.

Interacción con Objetos y Personajes: Los jugadores pueden recoger, inspeccionar y usar objetos. El inventario permite gestionar los objetos y pistas recolectados. Los personajes históricos, como Julio César o Nikola Tesla, proporcionan contexto y ayudan a comprender mejor los eventos.

Exploración y Navegación: El jugador es libre de explorar y detenerse a lo largo de los niveles como el prefiera. Esta libertad de movimiento es esencial para inspeccionar los entornos en busca de pistas y objetos necesarios para resolver los puzzles. Además, genera calma sobre los jugadores debido a la nula presión en la resolución de los puzzles.

Las pistas ayudan al jugador a resolver los puzzles y corregir eventos históricos. Las pistas se darán a los jugadores al desbloquear un nuevo lugar, descubrir un secreto, tras cierto tiempo o resolución de algún objetivo secundario. Aquí hay dos ejemplos:

Pista de Objeto Específico: Se refiere a un objeto particular importante para resolver el puzzle, dando una descripción vaga de su ubicación o características sin revelar directamente qué es o dónde está.

Pista de Interacción Secuencial: El jugador debe realizar una serie de acciones en un orden particular. Como hablar con ciertas personas de manera secuencial para comprender un conflicto o saber qué es lo que va a pasar y evitarlo.

Pista de Personaje Clave: Menciona un personaje histórico específico que puede proporcionar información importante. Para que el jugador vaya a hablar con él y lo identifique.

Pista de Entorno: Apunta hacia una característica del entorno o ubicación dentro del escenario que es relevante para resolver el puzzle, como una estructura, una formación natural.



Enemigos

En Chrono Resolve, no hay enemigos directos al jugador, aunque por lo visto, el jugador no se debe enfrentar directamente contra ningún enemigo como tal. Pero obstáculos en el juego encontramos principalmente los puzzles, que es la base del juego y ciertos personajes a lo largo de la historia que intentarán sabotear la línea temporal.

A lo largo del videojuego se encuentran diferentes tipos de puzzles que son:

Puzzles de secuenciación: Los jugadores deben colocar eventos en el orden correcto para restaurar la línea temporal. Para resolver estos, el jugador deberá moverse por la línea temporal y por los escenarios para descubrir como realmente sucedió.

Puzzles de manipulación temporal: Utilizar las habilidades del Chrono Codex para acelerar, ralentizar, detener o rebobinar el tiempo y resolver acertijos. El jugador deberá fijarse en detalles ralentizando la línea temporal para descubrir donde está el error temporal.

Puzzles de interacción con objetos: Encontrar y utilizar objetos históricos correctos para resolver problemas.

Puzzles de decodificación: El jugador deberá decodificar mensajes encriptados o runas del Codex para resolver los puzzles.

Puzzles de lógica y razonamiento: Resolver acertijos que requieren pensamiento crítico y lógica. Como puede ser completar un patrón de mosaico basado en objetos encontrados para descubrir información importante.

Puzzle Completo: Edad Media - La Caída del Imperio Romano

Contexto: Alex viaja al año 476 d.C, antes de la caída del Imperio Romano. Alguien ha alterado los eventos de la historia para que el emperador Rómulo Augústulo no abdicase, lo que evita la caída del imperio y altera la historia futura.

Objetivo: Restaurar la abdicación de Rómulo Augústulo para asegurar la caída del Imperio Romano de Occidente.

Pasos del puzzle: En la escena inicial, Alex llega a un palacio romano en ruinas donde está el emperador Rómulo Augústulo, el cual se niega a abdicar y dejar de ser emperador. Alex deberá salir del palacio y debe encontrar dos objetos clave a lo largo de la línea temporal, uno el pergamo donde Rómulo firma su abdicación original y el anillo imperial, que le da todo el poder al emperador. Por otro lado, deberá hablar con los militares que originalmente forzaron la abdicación del emperador y es quien le dice las dos piezas claves para poder convencerle.

Resolución del Enigma: El pergamo contiene un mensaje encriptado que Alex debe descifrar. Utilizando el Codex, Alex traduce el mensaje que revela un código secreto para activar la estatua de Marte, dios de la guerra, que la encontrará en un templo. Alex coloca el anillo imperial en la mano de la estatua de Marte y pronuncia el código traducido, Marte cobra vida y habla con Rómulo para meterle miedo con cosas horribles iban a suceder, el fin del mundo y Rómulo debido a su devoción sobre los dioses abdica.

CutScenes

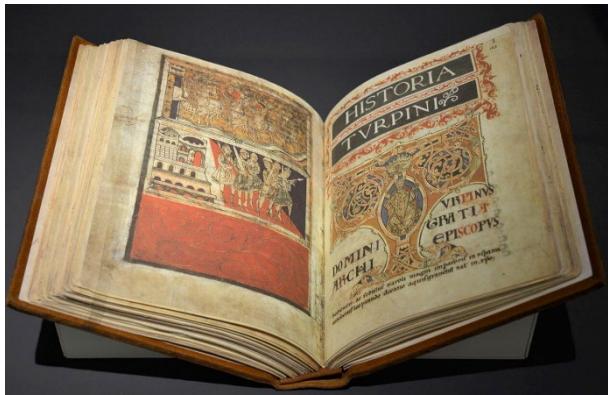
El juego en sí cuenta con muchas cinemáticas a lo largo del mismo ya que por ejemplo en cada uno de los mundos, nada más desbloquearlos, aparecerá una pequeña cinemática contando como era el mundo en esa época y como funcionaba la gente en general, además de mencionar los eventos principales que ocurren y los personajes.

Cada uno de los niveles se centra en un punto clave en la historia de cada etapa por lo que se presenta con una breve introducción a modo de pista o de desvelar que es lo que se va a encontrar el jugador. Por ejemplo, en la edad contemporánea, cuando Nikola Tesla crea la corriente alterna, se podrá ver una cinemática de Tesla en su laboratorio haciendo pruebas eléctricas. Que dará información al jugador sin revelar nada de la historia.

Pero las principales cinemáticas que hay en el videojuego son la inicial y la final ya que para empezar dan contexto a los jugadores sobre la historia que van a jugar y por último hacer sentir realizado al jugador tras haber completado todos los niveles y haber restaurado la línea temporal.

Inicial: Una Tierra en ruinas, con el caos y la destrucción como paisaje común. En medio de ese desastre, aparece Alex Mercer, sosteniendo en sus manos un libro llamado Chrono's Codex. En este escenario desolado, Alex nos cuenta que la humanidad está al borde del abismo, sumida en una era de desinformación y guerra. Sin embargo, él tiene la clave para cambiar el destino: el Chrono's Codex. Alex desvela los secretos de este antiguo diario y que debe utilizar para salvar la humanidad.

Final: Ahora mundo renovado y lleno de color. En el centro de una plaza, vemos a Alex Mercer rodeado de personas agradecidas y admirativas. Con el Chrono's Codex cerrado en sus manos, Alex nos habla sobre el éxito de su misión. La línea temporal ha sido restaurada y la humanidad ha sido salvada. Pero, ahora tienen en su poder el conocimiento necesario para construir un futuro mejor. Con un mensaje de gratitud y esperanza, Alex nos recuerda que, juntos, podemos cambiar el mundo y evitar los errores del pasado.



Conclusiones

Siendo completamente justos con el juego, y después de haberlo desarrollado más en profundidad, realmente lo vemos como un juego muy viable de crear, aunque en las manos de un equipo de desarrollo más cualificado, y con el presupuesto adecuado, claro está. En el aspecto de puzzles le falta aún una buena pulida porque nos da la sensación de que no definimos bien los límites de la manipulación de los objetos interactuables, aunque más o menos solventamos parte de estos problemas con lo de parar el tiempo cuando se soluciona erróneamente el puzzle (ósea, cuando se manipulan mal los objetos). Además, en términos de programación, probablemente sea complicado respetar las leyes de la física al dedillo durante la manipulación del tiempo (mantener el *momentum* de elementos manipulados, teniendo en cuenta si se acelera y después decelera el tiempo, cosas así...). Otro problema que le vemos es la innovación de mecánicas, dado que por motivos de no volver demasiado complejo el trabajo, nos quedamos con la manipulación de objetos y el control del tiempo, pero a la larga, esto puede volverse repetitivo. Pensamos que podríamos introducir una mecánica temática al inicio de cada nueva época, pero además de no tener demasiadas ideas de qué podrían ser (para algunas épocas es fácil, pero para otras que engloban demasiados eventos, no existía un solo elemento que tuviera sentido en todos los escenarios), nos costaba encontrar 5 mecánicas distintas que tuvieran sentido a lo largo de cada época y basar puzzles en ellos, sobre todo para este trabajo que, a nivel de diseño lógico, tampoco se especifican detalles, así que esperábamos que fuera suficiente mientras fuera medianamente alcanzable en programación, y se cumplieran los objetivos serios del juego.

Más allá de todo esto, según la cantidad de niveles totales, 5 mundos suenan como una cantidad bastante decente de niveles si les ponemos a cada uno unos 7-8 eventos importantes, más o menos, por lo que se podría lograr fácilmente llegar a las 80 horas de juego si de media se tarda 1 h en realizar los niveles (teniendo en cuenta el escalado de dificultad). A nivel de marketing, puede ser un juego realmente sólido si se pulen los problemas de diseño y programación iniciales, sobre todo si se vende como un juego al estilo de *Portal* o *C.U.B.E*, que son juegos similares en diseño de niveles.

La historia parece realmente interesante, y aunque el *setting* puede pasarse de extremo, creemos que es una buena base para poder darle sentido a todo el tema de reconstruir la historia, y así justificar la manera que se propone de enseñar como discurrió la historia. Personalmente, y desde el punto de vista de ambos, que tenemos gustos muy parecidos en videojuegos, y nos consideramos bastante exquisitos con la narrativa de los juegos centrados en esto último, consideramos que sería un buen juego que jugaríamos si se seleccionarán correctamente los eventos históricos (eventos no solo interesantes por sus acontecimientos, sino también divertidos de jugar en el género *puzzles*).

Lo vemos un videojuego relativamente viable de desarrollar por una desarrolladora adecuada y un buen presupuesto. En marketing, además de lo comentado, los videojuegos realistas son atractivos a la vista, por lo que sería fácil venderlo. Así que, teniendo en cuenta todo lo comentado hasta ahora, ¿es realmente un juego de *edutainment* adecuado? Es difícil de decir. Los problemas más difíciles que le vemos al aspecto serio son la duración de los puzzles y la narrativa. Lo primero puede hacer que los jugadores menos interesados por la narrativa ignoren la historia que se intenta enseñar, y se centren en la complejidad de los puzzles. Estos jugadores también se divertirán, pero se pierde uno de los objetivos del juego. Por otro lado, la narrativa del juego puede ser otro problema si a lo largo de la reconstrucción de la historia y la compleción de niveles se hace demasiada mención a lo que ocurre en el futuro del juego, por lo que debe tenerse muchísimo cuidado con la cantidad de información que se revela al respecto, cuando, y cómo, de manera que no se superponga a la historia que se trata de enseñar, y a la que se le trata de dar importancia.