



HOJA SOTHOTH (GAMEPLAY)

Arma para el Concurso de Cómics y Videojuego, Gametopia



27 DE MARZO DE 2018
JORGE FERNANDO ORTIZ PAZ
Guanajuato, México

La Hoja Sothoth

- **Lore**

Creada por el científico Johannes Arkham, bajo influencia inconsciente de una entidad cósmica, la Hoja Sothoth es una doble cuchilla entrelazada en doble hélice, larga y fundida en la punta en representación del infinito, capaz de emitir un pulso electromagnético débil que puede ser interpretado por el lóbulo occipital. También se encuentra hecha de un material aislado de las ruinas del Antártico, una aleación cuyo arreglo cristalino no ha logrado ser dilucidado aún.



*Ilustración 1.
Modelo de la
Hoja Sothoth*

- **Habilidad**



*Ilustración 2. Hoja
Sothoth con distintas
combinaciones de
elementos.*

El portador de la Hoja Sothoth es capaz de percibir la presencia de seres ajenos a su realidad, e interpretarlos como imágenes; en términos comunes, puede ver como sombras a los seres de otros universos que intentan acceder al suyo. El material de la hoja también es capaz de interactuar con tales seres, sirviendo como arma punzocortante, o espada.

Además de las propiedades descritas arriba, clasificadas como "innatas"

de la espada, la Hoja Sothoth es un soporte para otros utensilios que fueron creados por Johannes Arkham en otras realidades. Al combinarse con estos elementos, la espada adquiere nuevas propiedades que alteran la misma realidad. También pueden combinarse dos elementos entre sí, creando una versión más compleja y poderosa de sus habilidades.

- **Combinaciones**

La Hoja Sothoth puede combinarse con los siguientes elementos:

1. **El Heterocrono.** Dispositivo digital capaz de ubicar al portador en un plano temporal distinto, deteniendo el entorno desde su punto de vista.
Al combinarse con otros elementos, otorga la capacidad de "disparidad", permitiendo al portador existir en dos espacios, tiempos o realidades diferentes.
Gameplay: Al oprimir RB, el tiempo del entorno se detiene por cinco segundos.
2. **La Garra de Tíndalos.** Hueso grabado con runas desconocidas, capaz de desgarrar la tela del espacio mismo, desplazando al portador para evadir enemigos u obstáculos.
Al combinarse con otros elementos, otorga la capacidad de alterar el espacio.
Gameplay: Al realizar un doble desplazamiento en cualquier dirección, el personaje se transporta al instante a un par de metros de distancia. Esto sirve de Dash, Doble Salto, o para traspasar paredes.
3. **El Reloj de Plata.** Reloj de bolsillo, con la capacidad de controlar la dirección del tiempo. Una vez obtenido, el portador regresará el tiempo a voluntad.
Al combinarse con otros elementos, otorga la capacidad de alterar la temporalidad.
Gameplay: Al oprimir el Botón Izquierdo (LB), el jugador rebobinará el tiempo, tanto suyo, como del entorno.
4. **El Ojo de Nyarlathotep.** Perla blanca del tamaño de un globo ocular, opaca, con propiedades hipnóticas. El portador es capaz de desplazarse entre realidades a voluntad, pues ya es consciente de ellas.
Al combinarse con otros elementos, otorga propiedades transrealidades.

Gameplay: Al oprimir Y, el jugador emitirá una onda visual que le permitirá cambiar de escenarios, que ocurren en el mismo espacio y tiempo.

Estos cuatro elementos otorgan al portador cuatro habilidades permanentes; sin embargo, la doble cuchilla de la Hoja Sothoth permite crear una habilidad resonante a partir de la combinación de dos de los cuatro elementos, resultando en la duplicación del portador, ruptura del espacio-tiempo, fusión de realidades, etc.

Sin embargo, esto conlleva un gran peligro. Las habilidades poseen un costo de energía, dependiente de la complejidad y ventaja otorgada; y requieren de un tiempo de carga. Además, varias habilidades ponen en riesgo la misma existencia del portador.

- 1. Heterocrono + Garra (clonación espacial):** El personaje crea un clon con unos metros de desfase espacial. El clon repetirá todas las acciones que realice el portador, pero cualquier movimiento que los acerque se verá acelerado, y todo movimiento que los aleje será más pesado. Si el clon y el portador llegan a tocarse, ambos dejarán de existir.
- 2. Heterocrono + Reloj (clonación temporal):** El portador crea un vórtice temporal en su posición. Después de un desfase temporal de unos segundos, surgirá un clon del vórtice, que repetirá todas las acciones del usuario. El clon eventualmente desaparecerá, pero si el clon y el portador se tocan, o si el clon no puede repetir las acciones establecidas, ambos dejarán de existir.
- 3. Garra + Reloj (estela temporal):** El entorno, los enemigos, y el usuario dejarán una estela temporal, derivada de la segregación del espacio y el tiempo. Esta estela puede usarse como plataforma, pared extendida, o duplicación de ítems; sin embargo, los enemigos también se extenderán en el tiempo. El usuario también creará su propia estela, pero si entra en contacto con ella, o es destruida, el usuario dejará de existir.

4. **Heterocrono + Ojo (clonación transrealidad):** El jugador existe en dos realidades diferentes por un corto periodo de tiempo. La pantalla se divide, mostrando dos escenarios que comparten espacio y tiempo, con el personaje presente en ambos repitiendo las mismas acciones. Sin embargo, si uno de los dos muere, ambos dejarán de existir.

5. **Garra + Ojo (fusión de realidades):** Dos realidades se fusionarán por unos segundos, creando un escenario combinado, incluidos enemigos, activables y plataformas. La habilidad dañará severamente al portador, y todo ser consciente entrará en pánico, cambiando su comportamiento hacia el usuario.

6. **Reloj + Ojo (clonación divergente):** El portador crea un Punto Jonbar que comparte tiempo, espacio y realidad; apareciendo un clon con voluntad propia, que apoyará al usuario en conseguir su objetivo. El clon desaparecerá eventualmente, pero si llega a tocar al usuario, ambos dejarán de existir.

- **Esquema Narrativo.**

Algunos equipamientos, y sus combinaciones, son necesarios para avanzar en la historia. A continuación, se muestra la aparición de estos ítems, y su resonancia, en línea narrativa.

Una vez obtenida la Hoja Sothoth, el jugador será libre de explorar en un limitado entorno, que se abrirá una vez encuentre el Heterocrono.

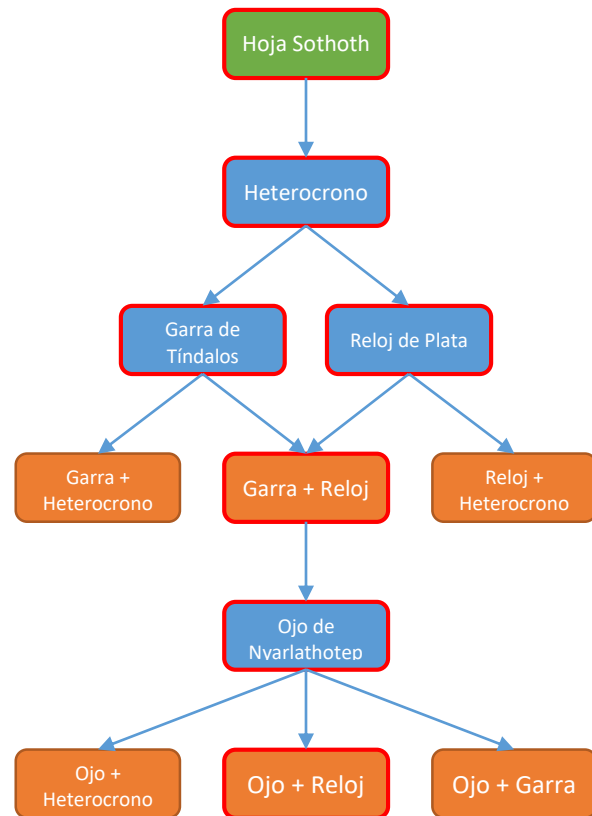
Con el Heterocrono, el nivel de exploración se amplía considerablemente. En

este punto el jugador puede encontrar el Reloj o la Garra en el orden que desee. Conseguidos estos

elementos, por backtracking podrá encontrar sus resonancias, cada una requiriendo las habilidades de sus componentes para alcanzarlas.

La mayoría de las resonancias no son obligatorias para avanzar en la historia, sin embargo, el jugador requerirá la resonancia Reloj + Garra para avanzar.

Con la resonancia Reloj + Garra, el jugador accederá a nuevas zonas, con el objetivo de encontrar el Ojo de Nyarlathotep. Una vez con el Ojo, el jugador, por backtracking, podrá acceder a las últimas tres resonancias, pero necesitará la combinación Ojo + Reloj para concluir la historia.



- **Gamepad (Control Xbox, Microsoft/PC).**
 - Básico.
 - Movimiento (Stick izquierdo).
 - Salto (Arriba).
 - Agacharse (Abajo).
 - Espada (X).
 - Interacción (A).
 - Ítem (B).
 - Settings (Back).
 - Menú (Start).
 - Equipar ítem (Cruceta).
 - Equipar habilidad especial (Stick derecho).
 - Habilidades de equipamento (permanentes).
 - Heterocrono = Pausar el tiempo (LB).
 - Garra de Tíndalos = Dash/Atravesar/Doble salto (Doble desplazamiento).
 - Reloj de Plata = Regresar el tiempo (RB).
 - Ojo de Nyarlathotep = Transrealidad (Y).
 - Habilidades especiales (build, LT+RT).
 - Heterocrono + Garra = Clonación espacial.
 - Heterocrono + Reloj = Clonación temporal.
 - Garra + Reloj = Estela temporal.
 - Ojo + Heterocrono = Clonación transrealidad.
 - Ojo + Garra = Fusión de realidades.
 - Ojo + Reloj = Clonación divergente.