**PLOT BASE:**

L’idea del gioco è che il protagonista affronti un certo numero di livelli e sfide, a ognuno legato un particolare tema, inoltre al relativo tema sarà legato anche un nuovo personaggio che si aggiungerà al gruppo ad ogni livello.

Durante il viaggio verranno svelati i motivi dietro al male che sta corrompendo il mondo (7 peccati capitali) e si scoprirà la mente dietro a tutto questo.

In base alle scelte compiute durante il gioco il protagonista può scegliere se arrivare a un finale buono o   
a un finale cattivo.

I finali si avviano nei seguenti casi:

* Vinta la battaglia finale, parte il finale buono;
* Persa la battaglia si può scegliere:
* Se rinunciare alla proposta del Boss finale, ricominciando dall’ultimo salvataggio;
* Se accettare la proposta del Boss finale, parte il finale cattivo.

**Finale buono:**

Il protagonista, insieme agli alleati che raggrupperà, salverà il mondo dalla corruzione.

**Finale cattivo:**

Il protagonista, insieme ai suoi compagni, diverranno i nuovi idoli del male del mondo.

**PLOT PRIMO LIVELLO:**

\*Il giocatore sceglie il nome e il sesso del personaggio (così da poter stabilire a priori le varie interazioni)\*

[main\_character] è una nuova matricola universitaria della facoltà di [facoltà] dell’università di [università].

Durante la notte, che precede il primo giorno di lezioni, si sente richiamare da una voce e improvvisamente si risveglia in un mondo onirico.  
Osservandosi attorno nota una figura, la stessa che lo sta richiamando, si avvicina e si presenta [guide\_character].

[guide\_character] spiega a [main\_character] (con toni ambigui/generici) che le masse si stanno affidando ad un’entità che sta portando il mondo (reale) a una condizione precaria/ di corruzione e gli affida il compito di salvarlo, cercando di raggruppare più alleati possibili.

[guide\_character] pone a [main\_character] qualche domanda

\*Il giocatore dopo un serie di risposte sceglierà la sua classe\*

[guide\_character] gli indica il suo destino (ovvero la sua classe) e lo metterà alla prova

\*Parte il tutorial per i movimenti base del gioco\*

Conclusa la prova, [guide\_character] dice a [main\_character] che è il momento di andare e che presto capirà quale sarà il suo ruolo e i poteri che gli verranno affidati.

[main\_character] si sveglia dallo “strano sogno” abbastanza confuso, si alza non preoccupandosene troppo ma realizza, sconvolto, di essere quasi in ritardo per il primo giorno di università.   
Dalla fretta esce immediatamente fuori casa e, mentre corre, nota un [mascotte\_character] che svolta un una via e gli fa venire in mente delle scorciatoie per poter arrivare in tempo.

[main\_character] prende le scorciatoie ma nota che qualcosa che non va, l’ambiente attorno a lui è strano e una creatura lo attacca

\*Comincia la prima battaglia indipendente\*

[main\_character] realizza di poter usare le abilità che gli sono state donate in quel sogno; sconfigge la creatura e cerca di proseguire per le “scorciatoie”, dove affronterà altri nemici.  
Dopo aver sconfitto alcuni nemici si ritrova davanti un nemico più forte del normale (si rivelerà il Boss del primo livello), questo sconfigge [main\_character] (battaglia “scriptata”) e lo fa svenire.

[main\_character], per terra, viene risvegliato da sconosciuto, che gli chiede se sta bene.   
[main\_character], senza preoccuparsene troppo nota di essere vicino l’università quasi in orario, si alza di scatto, ringrazia lo sconosciuto e torna a correre per arrivare in tempo alla prima lezione.

[main\_character] arriva in tempo per la lezione, si siede e, “casualità del destino”, si ritrova accanto al banco lo sconosciuto di prima. Si presenta [secondary\_character], fanno amicizia e seguono le lezioni insieme…

Finite le lezioni [main\_character] e [secondary\_character] fanno strada insieme per tornare a casa, tornando però si l’ambiente cambia di nuovo trovandosi dove prima si era ritrovato [main\_character].

// Da lì cominceranno una nuova serie di battaglie e si prosegue nella storia del primo livello

// Plot da continuare