História

Enredo

Uma fada chega para o jogador em uma noite e diz que ele deverá caçar cada Comandante monstro — Que será o chefe de cada grupo de monstros —, e com isso obter fragmentos necessários para encontrar o Rei dos Monstros, e enfim mata-lo. O plot do jogo é que na verdade o verdadeiro vilão era a fada que tinha a função de dar sua energia vital para os monstros e manter o equilíbrio do mundo, mas com isso ela enfraquecia. O plano dela era eliminar todos os monstros poderosos e assim recuperar sua força e dominar o mundo. O Rei dos Monstros era mais forte que ela no estado que ela estava, ao derrotar ele o jogador descobre que ele havia condenado ela a suprir o mundo com sua energia vital, o que também o mantinha mais forte que ela para evitar que ela se libertasse. Ele diz que com a morte dele ela recuperará toda sua força e será imbatível. Então ele pede para o jogador derrota-la e trazer sua energia vital para ele. Depois disso o jogador deve caçar a fada e derrota-la. Após fazer isso e o Rei dos Monstros recuperar sua vida, ele diz que agora dominará o mundo, e tudo começa a tremer. Mas ele então diz ao jogador que estava apenas brincando e, então, devolve o ursinho de pelúcia que a fada havia roubado no inicio do jogo como chantagem para o jogador fazer o que ela queria.

Trama

Halek, apenas um jovem dormindo em uma noite tranquila, é surpreendido por uma fada chamada Vanki. Que lhe diz que o mundo está em perigo, e que ele deve derrotar todos os Comandantes Monstro para obter os fragmentos do Cristal das Sombras. E que esse cristal seria necessário para encontrar a causa de sua preocupação, o Rei dos Monstros.

O garoto recusa, dizendo que ele estava bem do jeito que estava e que não gostaria de tornar-se um herói. A fada, por sua vez, não gosta nada disso e pega para si o ursinho no qual Halek dormia abraçado. Halek fica assustado e pede para que ela não faça nada com seu amigo e que aceita a missão.

A fada lhe dá apenas um graveto como punição. O mesmo deveria ajuda-lo em sua aventura, servindo como arma. Halek pega sua mochila e parte para cumprir sua missão.

Finais

* Herói (final bom) – padrão
  + O jogador derrota a fada e recupera seu ursinho.
* Ajudante de vilão (final ruim)
  + O jogador se recusa a matar a fada e ajuda ela a dominar o mundo.
* Preguiçoso (final neutro)
  + O jogador ignora o pedido da fada.
* Anjo de todos (final excelente)
  + O jogador descobre onde o Rei dos Monstros está sem matar os Comandantes. (Para isso ele vai precisar tornar-se amigo de cada Comandante — fazendo missões para eles —. Dessa forma eles os fragmentos que o jogador precisa)

Mecânicas

Geral

* Estilo 2D com câmera vista de frente.
* O jogador poderá andar para esquerda, direita, pular e abaixar-se.
* Para mudar de cenário, o jogador deverá ir para a bordas da cena.
* O jogador poderá interagir com certos objetos clicando sobre eles.
* Em locais hostis — Como florestas — haverá uma chance do jogador se deparar com um inimigo enquanto explora.
* O jogador terá algumas opções de resposta nos diálogos.
* Alguns diálogos tem um cronometro.
* As respostas do jogador afetam sua reputação.
* O jogador sente fome, sede e sono.
* Qualquer NPC e o jogador podem ser afetados por efeitos negativos ou positivos — Como determinação, atordoamento, fraqueza, etc.
* Os dias e as horas passam no jogo. Cada hora demora 1min na vida real.
* O jogador poderá terminal o jogo com finais diferentes dependo de suas escolhas.

Reputação

* O jogador poderá lutar com qualquer personagem, mas isso afetará a sua reputação.
* O jogador terá uma barra de reputação que poderá ser boa ou ruim de acordo com suas ações.
* O jogador poderá roubar. Sua barra de reputação só será afetada se alguém ver.
* O jogador poderá pegar missões com alguns NPCs. Eles aparecerão com uma exclamação. Caso ele não cumpra até o final do prazo estipulado, sua reputação decairá.
* O jogador poderá aumentar sua reputação fazendo missões e ajudando NPCs necessitados;
* A reputação influenciará no valor dos preços em comércios, na hostilidade dos NPCs, nas escolhas deles — Dar abrigo ao jogador, dar informações e presentes — e nos diálogos.
* Cada NPC terá sua própria opinião sobre o jogador dependendo das ações dele com o mesmo. Os NPCs com ligações com esse primeiro terão a sua opinião afetada de maneira leve.
* A reputação do jogador em cada local será a média das opiniões dos NPCs que vivem nele.
* As autoridades locais terão mais chances de implicarem com o jogador dependendo da reputação ele no local.

Combate

* Baseado em turnos;
* Acontecerá em uma tela específica de batalha onde o jogador posiciona-se no lado esquerdo e o oponente no direito.
* O fundo da cena dependerá do mapa em que o jogador se encontra.
* O jogador poderá escolher entre três tipos de ataque, o quais poderão ou não serem defendidos ou esquivados pelo oponente — Dependendo do nível e equipamento.
* Quando o inimigo for atacar, aparecerá uma circulo com uma barrinha verde. O jogador deverá clicar no momento certo para que consiga defender.
* Uma pequena barrinha branca aparecerá dentro da barrinha verde. Se o jogador clicar no momento certo, ele contra-atacará.
* O Inimigo também tem a chance de contra atacar. Quanto isso acontece o jogador deve reagir um pouco mais rápido para defender ou contra-atacar novamente.
* Os dois tem chances de esquivar caso não consigam defender. Isso não está no controle do jogador.
* No modo de jogo “Difícil”, o jogador deverá acertar de onde o ataque do oponente virá antes do círculo aparecer.
* O jogador pode verificar seus equipamentos durante a batalha.
* Há um cronometro que contabiliza o tempo de reação do jogador. Ele será mais longo ou mais curto dependendo da atenção e da velocidade de reação do jogador.
* O jogador poderá tentar fugir, mas isso dependerá da sua velocidade e do estado do inimigo. O jogador poderá usar item de distração para atordoar o inimigo e consegui fugir.
* Se o oponente ou o jogador tentar defender-se de uma arma de lâmina estando de mãos vazias, — Caso não esquive — ele receberá o ataque reduzido.

Itens

* O jogador começará com um graveto como arma.
* Alguns itens portam efeitos especiais.
* Alguns itens portam maldições e efeitos negativos.
* Toda arma tem sua condição que degrada com o uso.
* Comidas estragam com o passar de dias.