Lore e historia

Acto 2/1 Comienza la Aventura, ¿Llego tarde?

**Víctor**

Lucia y Kato se disponen a entrar en una cueva, la unica salida aparente del Kato explica a Lucia que en este mundo las criaturas hostiles son excasas y entonces entran en la cueva, nada mas entrar les atacan unas criaturas de piedra.

El caso es que al salir de la cueva el mundo ya ha sido corrompido por el director y debemos recuperar las gemas y vencer al director para salvar elte mundo y al resto de alumnos que se encuentran en el.

**Victor:**

LORE ADICIONAL:

Sobre el director y la profesora y los metodos de interferir en ese mundo.

Ellos no pueden recojer las gemas ya que no pueden permanecer en el otro mundo durante demasiado tiempo. Ya que ellos fueron desterrados de ese mundo hace mucho tiempo. Y es el rencor hacia ese mundo que les lleva a querer controlarlo. La primera fase de ese control es el desgarramiento del tejido espacio temporal que separa estas dimensiones.

//Usan el poco tiempo que estan alli para investigar sobre el envio de niños al otro mundo y como afecta el cambio de dimension a distintos objetos descubriendo asi el metodo para que cada niño porte un arma del tipo y poder adecuado para sus habilidades.//

De hecho no es que no puedan estar poco tiempo si no que solo puedes observar y interferir en pequeñas cosas, pero el poco tiempo que pudieron usar las gemas antiguamente fue suficiente para descifrar muchas formas de pasar el portal hacia esa dimensión, sin embargo ellos no pueden cruzarlo, pero usando la magia residual del portal y la energia de los niños son capaces de interferir y modificar el portal.

Muchos han sido los errores al enviar gente al otro lado, y a base de prueba y error a lo largo de los años han decubierto como transformar objetos valiosos en armas en el otro mundo y de allí derivar una forma de transformar los aparatos electronicos inteligentes en las armas que mas se ajustan al portador dependiendo de sus cualidades. Estos “Smart PDA” se son entregados a los chicos y chicas que ingresan en la escuela y son capaces de medir el potencial mágico de los adolescentes, pues es la etapa del crecimiento en el que el ser humano mas facil es de leer, por eso el uso de niños y no de adultos.

DAtos Sobre Personajes:--------------------------------------------------------------------------------------------

**Victor**

Lucia y el libro de invocación:

Mi idea sobre la progresión funciona de manera que el libro tiene un hechizo que convierte a los enemigos en trozos de gema (gema tipo 1) que dependiendo del elemento. Hay un videojuego que no recuerdo el nombre que funciona de esa manera. Juntando gemas y poniendolas en la portada del libro o algo parecido aumentan los atributos del libro y te permiten usar mejores magias. Tambien deberia de haber un hechizo que te permitiese generar una gema que te permite usar al bicho al que transformes, estas gemas se pondrian en el centro del libro en la portada. Este mismo u otro aparte te permite geenerar otros elementos o poderes para abrir caminos o algo asi.

De esta manera favorecemos la necesidad de farmeo. El libro tendría 8 huecos para gemas tipo 1 (o menos) . Estas gemas podrían combinarse para crear otras de mayor nivel necesitando 2 para el siguiente tier, 3 gemas (formadas por 2 de tier 1) y asi o parecido. Además de un nivel propio del jugador.(Child of Light)

El tema de usar los monstruos que “Capture” da que pensar sobre su poder, ya que literalmente controla cosas. Esto puede dar pie a cosas guays sobre la extensión de su poder.

En batalla Kato puede usar golpes básicos y usar una pequeña cantidad del poder del libro, y Lucia solo puede usar magias invocaciones y boosts tranformando los ataques de Kato.

El layout de batalla seria como un epilogo del libro en el que veriamos los distintos menus. Primero elegeriamos las acciones de Kato y luego de Lucia.

Menú de combate

|  |  |
| --- | --- |
| **Kato** | **Lucia** |
| Ataque | Pasar |
| Hechizo | Magia |
| Objetos | Objetos |
| Huir | Invocación |
|  | Volver |