Lore del juego del taller de juegos XDDD

Antes de que iniciara la historia del jugador los semidiablos (seres mitológicos) y las casas nobles que reinaban el territorio y el pueblo en ese entonces existían sin comunicación por las 2 partes.

El mandinga (ser con autoridad total sobre los semidiablos) dio leyes extrictas ocn las relaciones humanas en esa era, sin embargo, era flexible con relaciones para el bien común.

En una cena celebrada por los humanos para los semidiablos por el nuevo linaje del angel que daría la apertura a un nuevo sistema de orden para el mundo.

En la cena se juntaron gran parte de los semidiablos y todas las casas en ese entonces (los reyes de cada familia con sangre noble en ese entonces), era el suceso mas importante en la historia, dando un giro inesperado para los nobles, un genocidio para los nobles se efectuo por la orden del mandinga. Como resultado se produjo un exterminio de casi la totalidad de la sangre noble y gran parte del pueblo existente en ese entonces.

Este suceso marco un antes para dar un después en la historia, originando la cena de sangre y reiniciando el seguimiento de los años (comienza nuevamente del año 0).

Los sobrevivientes obviamente sabían que serian cazados por los semidiablos, por lo tanto, tomaron decisiones distintas, muchos se quitaron la vida, otros intentaron regalarse a si mismo, y otros dan los posible para sobrevivir.

El intelecto humano tras pasar los años resolvió unos de los misterios del porque ocurrio la cena en ese entonces. El nacimiento del nuevo angel, no era mas que un parasito que procedia de lo más profundo del subsuelo tomando el control de ¿?, resultando en una proyección del angel de tamaño colosal en toda la región.

Esta dio origen al nuevo orden y leyes que los semidiablos se rigieron extrictamente, por otro lado, la sangre noble se interponía fuertemente en el seguimiento de estas leyes, actuaron en consecuencia….

En este ultimo grupo existen los que no pueden seguir adelante conociendo toda la historia detrás, querían retomar el control del territorio y tomar venganza por el pecado que se dio, pero ¿Cómo un simple humano sobrepasara el poder de seres diabólicos con un extenso poder? ¿sobrepasar la fuerza de los demonios con voluntas? ¿crear un plan con intelecto contra seres con intelecto y fuerza superior? ¿recurrir a la ciencia para sobrepasarlos?, sin duda es posible, pero para ello se necesita experimentación en los frágiles cuerpos humanos y puede incluso ser un total fracaso sacrificando el poco ser humano que queda en la región.

Por lo que decidieron recurrir a unos de los últimos ser vivo que lograron no perecer de la cena de sangre, El coipo o raton XDDDDDDDDD, teniendo similitudes organicas con el ser humano, era el ejemplar perfecto para llevar el pecado capital contra el nuevo orden, un crimen contra la ley que rige este nuevo mundo.

Para colmo, tardaría años en concretarse este experimento, años de prueba y error, que llevaron al resultado esperado, al espécimen que buscaban, el que conquistara la nueva orden del nuevo mundo

El jugador controlará un ratón/coipo, que será capaz de utilizar todo tipo de armas cuerpo a cuerpo, con la habilidad de esquive clásica de videojuegos hack and slash

La historia comienza 13 años después del reinicio de los años, ósea en el año 13 N.O/D.C.

Cabe destacar que el experimento resulto ser un éxito en la mejora de la inteligencia en el combate y agilidad como fuerza del raton, por lo que, no es el único raton que siguió el camino que se le dio. En efecto, ningúno ha sido capaz de conseguir el objetivo, sin embargo, será capaz este conseguirlo.

El objetivo del juego por lore es que el coipo sea capaz de derrotar a los semidemonios que dominan las nueva orden y ley del mundo, asesinar al mandinga para llegar al angel que se proyectó a la vista de todo el continente.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Comienzo del juego: Se le contara al jugador de donde proviene y cuál es el objetivo

Lore: la historia del juego se busca ser profunda y específica, con historias de personajes del pasado y presente. Sin embargo, los desarrolladores no buscan que sea un aspecto central del juego, sino más bien, un aspecto profundo opcional para a quien le interese la construcción del mundo de darkoipo.

El primer objetivo del juego es derrotar enemigos relativamente sencillos para que el jugador se adapte a la mecánica del juego y pueda farmear y subir sus estadísticas para completar el primer objetivo del comienzo del juego, “trauco” (a reconsiderar), que en la historia se describe que es el defensor de la sala que conecta con el sótano del castillo (a reconsiderar). ¿Por qué se le dio ese objetivo al trauco? Durante años ha habido ratas con habilidades fuera de lo común que proceden del castillo, el motivo es porque las ratas científicamente mejoradas son enviadas por distintos alcantarillados que conectan en un único punto el castillo, esta masiva construcción es la única que conecta con las catacumbas que se dirigen al objetivo principal. El trauco pertenece a lo que los semidemonios asocian como bestias sin belleza y decadentes de inteligencias, por lo que, se les asignan los trabajos más simples.

Objetivo del juego: el objetivo que te asigno tu creadora fue derrotar al mandinga que el protector de las alas y provocador de la nueva orden por la que se rige el mundo.  
Derrotándolo podrás adentrarte a esta proyección y provocar el “vanishing” que restaurara el antiguo orden y más limpiaras la región de semidemonios.