

Historia del Juego de Nombre en trámite

Sobre el Plot del juego, la idea es tener dos líneas de historia, una para cada dificultad.

El juego se desenvolverá en 9 Niveles, constituidos por 8 niveles de torre, y un nivel de boss final.

Y en el quinto piso habrá un personaje especial, que se presentará y se tendrá oportunidad de interactuar con él (dará una misión de obtener un objeto). El personaje volverá a aparecer en el piso 8 (que se podrá interactuar con él con última vez, si se encuentra claro está, se le entregará el objeto, se le ignorará o se podrá pelear con él). Según la interacción que se tenga con el personaje es que habrá en el piso 9.

Pensaba que el aprendiz de mago se llamase Myr (me parece un nombre Neutro).

Plot Nivel Principiante

Aquí Myr es un aprendiz de mago, mientras vuelve a la torre encuentra a su maestro (Orbaris, un anciano mago) tendido en el suelo muy lastimado. Al hablar con él se entera que la torre ha sido invadida por fuerzas desconocidas y le entrega al joven aprendiz a Grimmey (prefiero Grimary) (el grimorio mágico (libro)).

El grimorio le explica las habilidades al joven aprendiz.

Los 8 Niveles están reinados por 4 señores elementales.

Los Pisos 1 y 2 por Sarami la elemental de agua (sirena/tritón).

Los pisos 3 y 4 por Rufani, el elemental del viento (un genio).

En el piso 5 se encontrará a la maga Astari, que anda buscando un objeto para arreglar una distorsión temporal que sintió en la torre (su propósito es arreglar la distorsión, no dice nada respecto al ataque de los elementales). El jugador podía preguntar qué deseaba, o ignorarla.

El piso 5 y 6 están gobernados por Furani, el elemental del fuego (una salamandra).

Los pisos 7 y 8 están gobernados por Tar'Aztami, el elemental de tierra (serpiente pétreo).

En el piso 8 también está nuevamente Astari, si armaste (o encontraste) el Objeto, se lo puedes entregar, decirle que no lo posees o destruirlo frente a ella (si no logras obtener el objeto solamente puedes ignorar o decir que lo destruiste). Si se hace algo malo contra ella, se deberá pelear contra ella (como un boss extra).

Al llegar a la etapa final:

El boss final termina siendo el maestro de Myr, quien ha sido corrompido por fuerzas oscuras.

Si se destruyó objeto de Astari: Al finalizar la pelea, la corrupción escapa por la distorsión temporal de las cercanías y el maestro termina por fallecer, pero sin antes legar su puesto de archimago al aprendiz y darle la misión de perseguir el mal que ha sido liberado.

Si se ignora a Astari: Al eliminar al boss la corrupción se desvanece misteriosamente del lugar, el maestro se repone y el aprendiz volverá a sus enseñanzas con su maestro (y reparan la torre).

Si se entrega el objeto a Astari: Durante la pelea al derrotar al mago, la corrupción se intensifica y la pelea se vuelve algo más difícil. Al derrotarlo y la corrupción intentar escapar de la distorsión aparece otro mago y ayuda al jugador a finalizar el combate (el mago es muy poderoso y logra eliminar la corrupción), el mago misterioso no se identifica y vuelve por la distorsión.

Plot Nivel Avanzado

Años han pasado del suceso anterior y la torre está actualmente en ruinas, Myr ahora ya es un archimago, y años han pasado también desde la muerte de su maestro. Ha vuelto, junto con Grimmy a la torre porque ha sentido que una gran fuente de corrupción aqueja al lugar.

Monstruos varios y dragonantes son los monstruos esta vez.

Los pisos 1 y 2 poseen monstruos menores, como slimes, insectos o cosas así (monstruos genéricos). El boss es Jur Jur, un Slime que ha estado absorbiendo retazos de magia de la torre por años.

Los pisos 3 y 4 poseen bestias algo mayores como orcos y trolls. Urham el gigante de dos cabezas es el boss de esta etapa.

En el quinto piso se encuentra con un tipo sospechoso que dice llamarse Frank, dice ser un viajero del tiempo y busca un objeto que se le perdió en el lugar. Las interacciones son las mismas que con la maga.

Los pisos 5 y 6 poseen bestias como hombres lobos y vampiros. El boss de este piso es la vampiresa Rosalie.

Los pisos 7 y 8 tienen seres dracónidos (o reptiles). Urfan, hijo de Jatani es el dragón boss de este lugar.

En el piso 8 se puede interactuar con Frank de la misma forma que con Astari. Según eso es lo que pasa a continuación.

Jatani el corruptor es el boss final (una especie de dragón deformado por corrupción, como si fuese de un lodo negro).

Si se rompe objeto de Frank: El dragón muere y Myr se convierte en el archimago más poderoso. Suelta una sonrisa malévola y Grimmy intenta restringir su poder porque en realidad era también un sello que había puesto su maestro pro si algún día caía presa de la corrupción. Con el poco poder que tiene abre un portal al pasado en ese lugar y ve a su maestro y lo ataca intentando de corromper. El portal se cierra y queda esperando los resultados, para ver si pudo impedir que el maestro usara a Grimmy para sellarlo en la época actual.

Si se ignora: Myr logra alejar la corrupción de este plano pero sabe que algún día volverá, así que busca un aprendiz para entrenarlo y que actúe llegado el momento.

Si se entrega objeto: Al final de la pelea la corrupción intenta desesperadamente arrancar al pasado para ver si puede derrotar a Myr mientras era sólo un aprendiz. En eso Frank le abre un pequeño portal al pasado (que no durará mucho tiempo y le advierte que intervenga lo menos posible) para que pueda seguir a la corrupción y se encuentra con su maestro peleando contra una versión más joven de sí mismo. Ayuda a vencer al maestro potenciado con lo que quedaba de Jatani que venía del futuro y vuelve de nuevo al tiempo actual. Una vez terminado este problema Frank le dice que ya está todo zanjado y él puede volver a su lugar. Frank desaparece en el tiempo y Myr se dedica a vivir el resto de su vida en paz y tranquilidad.

La gracia es que se puede usar los 2 plots si hacemos las 2 dificultades, o elegimos uno de ellos si sólo hacemos una.