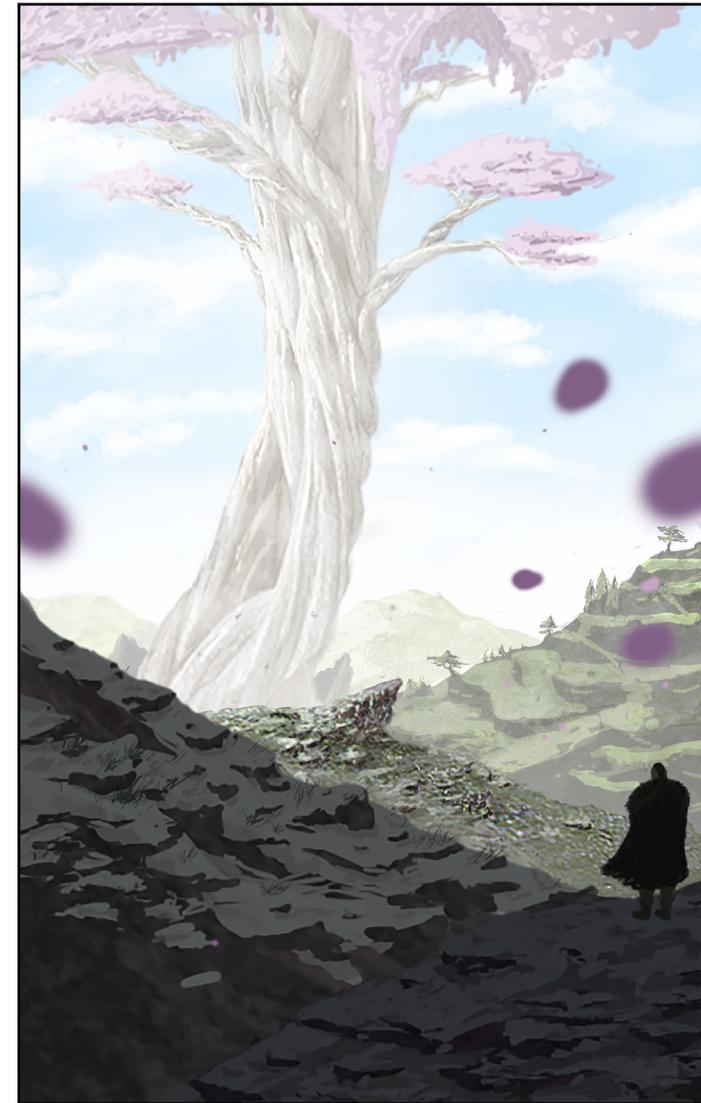


Historia

Etheria es un mundo que se encuentra en una de las ramas del gran árbol eterno. Existen varios mundos en este árbol, cada uno situado en una rama distinta, aislados entre ellos. Pero miles de años antes de que ocurra la historia principal, aparecieron los humanos a Etheria, los cuales debido a una falta de recursos en su mundo, no tuvieron más remedio que buscar un mundo alternativo. En este nuevo mundo, empezaron a colonizarlo y finalmente conquistarlo, causando conflicto con las distintas especies inteligentes que habitaban Etheria, conflicto que seguiría existiendo en el momento actual del juego. En el centro de Etheria se encuentra la rama que lo sujeta, y de él brota un fruto cada cientos de años que otorga inmortalidad a aquel que lo consuma. Estos seres inmortales acabarían siendo considerados dioses por los mortales debido al gran poder, tanto político como físico, que llegan a acumular durante los años. Con los siglos fueron apareciendo más y más dioses, los cuales se con-

vertirían en los representantes de su especie, y debido a esto empezaron varias guerras que duraron mucho tiempo. Desde la aparición de los humanos hasta el inicio de la historia principal nacerían 7 dioses, los cuales explicaré a continuación en orden cronológico.



Dios seta

Originalmente una seta corriente del mundo de Etheria, cuya especie tiene la capacidad de modificar su ADN para adaptarse a las circunstancias de su entorno. Debido a esto un alquimista decidió darle el fruto de la inmortalidad para intentar darle conciencia y así tenerlo como un hijo. Sabiendo que los otros humanos temerán a su hijo por no ser humano, su padre no le dejó salir de casa, pero un día, este siguió a su padre a la ciudad debido a su curiosidad, pero una vez ahí fue atacado por humanos. Su padre al ver esto lo protegió, y los humanos lo empezaron a atacar a él también, lo cual enfado al dios seta, causando que este los ataca con magia que fue aprendiendo de los libros mágicos de su padre cuando este se iba a la ciudad.

Su padre al ver que iba a atacar a alguien, se interpuso entre la persona y el hechizo, causándole gran daño, y este le explicó que la violencia no es la solución. El dios seta al ser tratado por los otros humanos como si se tratase de un monstruo, cambió su



ADN al de un humano, pero su padre le explicó que no todos los humanos son así, y que debería aceptarse a sí mismo tal cual es. Los años pasaron, y su padre acabaría muriendo debido a su edad, y el dios seta en honor a

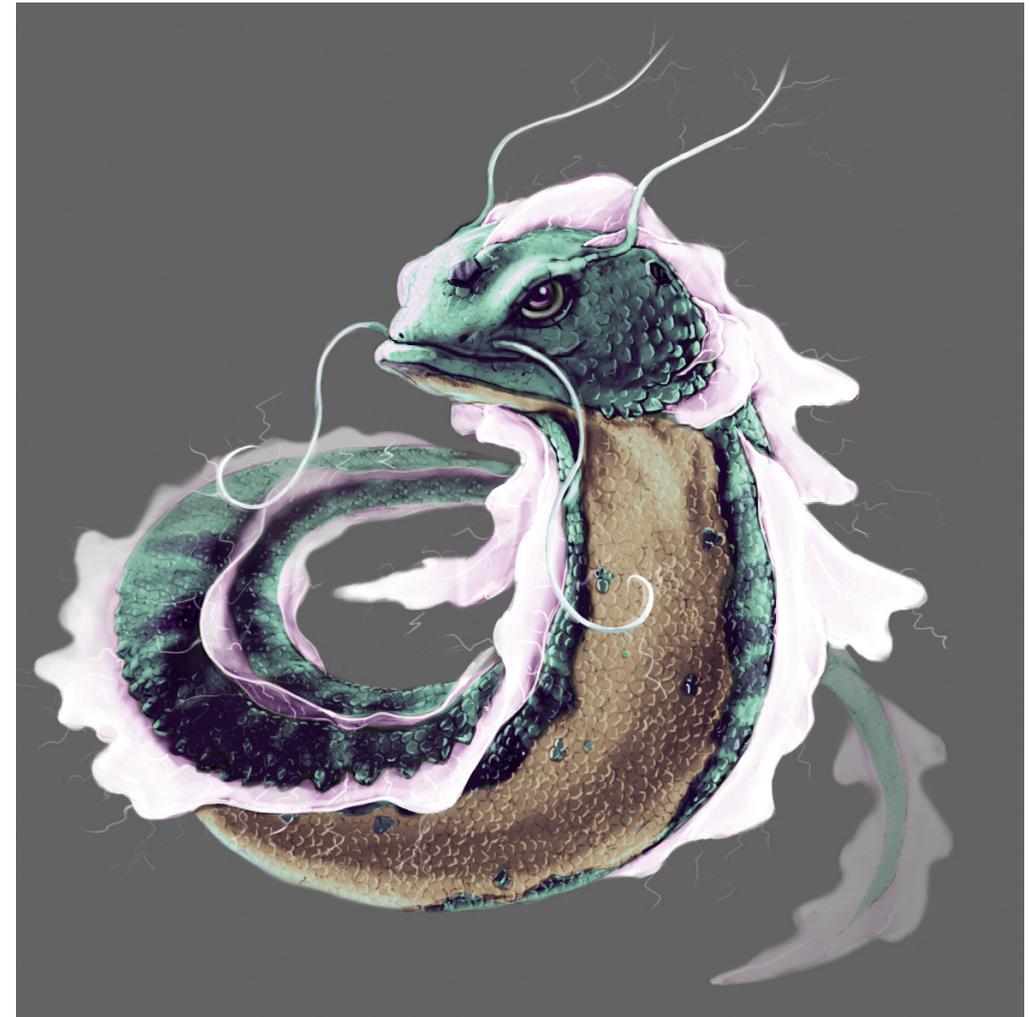
su padre decidió transformarse en él pero sin perder sus atributos de seta y viajaría por la tierra de etheria enseñando la sabiduría de su padre. Este acabaría siendo aceptado por estos y lo convertirían en su dios.



Dios Glú

En el mundo de Etheria hay unas islas que flotan en el cielo en las cuales viven una especie de pajaros inteligentes. Esta especie antiguamente vivía en el mundo de abajo, pero debido a la llegada de los humanos, muchos sintieron la necesidad de emigrar a las islas para estar a salvo, aunque otros decidieron quedarse abajo. Entre las islas hay un mar donde habitan muchas especies de peces voladores, entre los cuales se encuentra glú, una especie de cirulo que se comió el fruto, haciéndose inmortal. Debido a su inmortalidad, este llegaría a obtener un tamaño mayor al de su especie, por lo que se convirtió en un objetivo para los pajaros, los cuales lo vieron como una presa de gran valor. Debido a su inmortalidad no conseguían cazarlo, y uno de los pajaros acabó obsesionándose. Debido a que no lo podía matar, decidió intentar atraparlo, pero siempre acababa escapándose, esto conllevó a que este pajarero inventara muchos tipos de trampas, aunque siempre resultaban en fracaso, lo cual alimentaba su obsesión. Así pues esta relación duró años, hasta que un día consiguió atraparlo, pero justo cuando lo consiguió su aldea fue atacada por una especie de pez gigante violento, por lo que se fue rápidamente

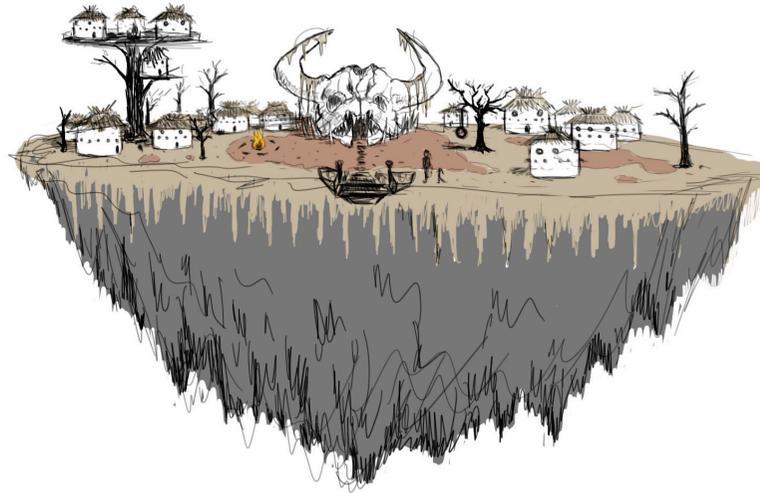
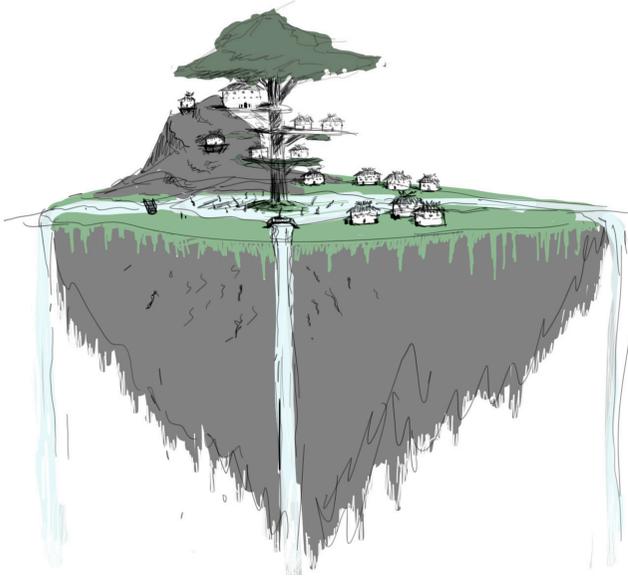
a proteger a su aldea abandonando su sueño de atraparlo. Glú extrañado por el hecho de lo dejara escapar cuando ya lo tenía, siguió al pajarero hasta su aldea, donde vio como el pez gigante aterrizaba la aldea. El pajarero se enfrentó al pez, pero fue herido gravemente, pero antes de que lo matara Glú se interpuso y lo protegió. Glú acabó derrotándolo, y los pajareros lo consideraron su dios y protector. Debido a que el pajarero acabó malherido ya no podía intentar cazar a Glú, lo cual entristeció a Glú por lo bien que se lo pasaba. Debido a esto empezó una tradición que duraría siglos, en la cual intentarían cazar al pez, y a cambio este les protegería de cualquier mal que se les hiciera. En la actualidad esta tradición sigue en pie, y por cada herida que le hacen a Glú se ponen una pluma en la cabeza, convirtiéndose en líder aque que tenga más.







Hay tres islas principales en el cielo donde habitan los pajaros. La isla de la caza, la del agua, y la de la agricultura. La población de los pajaros esta dividida en estas tres islas, y se reparten las tareas para sobrevivir. En la isla de la caza se dedican a pescar los peces y a repartirlos. En esta isla se encuentran los más fuertes. En la isla del agua hay un arbol que absorbe la magia del aire para crear agua y expulsarlo por sus raices. Debido a



esto hay un pequeño lago en su isla, por lo que los habitantes de esta isla se dedican a repartir el agua cada día a las otras islas. Finalmente, en la isla de la agricultura se dedican a comercializar con los del mundo de abajo, a la vez que cocechar verduras para su gente y repartirla por las islas.



Diosa humana

Con la aparición del dios seta como dios de los humanos, este consiguió varios devotos, los cuales le crearon un templo en su honor alrededor del árbol, lugar de su nacimiento. La nueva diosa es una de estas devotas, la cual el dios seta al ver que ahora había otra como él, este decidió enseñarle todo lo que sabía, especialmente su magia de transformación. Con el tiempo los humanos acabarían siendo más devotos a la diosa humana que al dios seta debido a que era de su misma especie, por lo que el dios seta decidió abandonar a los humanos y empezar su propia sociedad. La diosa usaría la magia de transformación para transformarse partes de su cuerpo en las de animales, como alas, dándole la apariencia de un ángel.

Dios orco

Tras la aparición de los humanos, los orcos al no poder hacerles frente tuvieron que emigrar hacia las montañas, pero con la aparición de un fruto nuevo, consumido por uno de ellos, vieron una oportunidad para reclamar su tierra. Esto causaría una guerra casi interminable que no terminaría hasta la aparición de otro dios humano, el rey Hammund III. En el momento actual del juego, el dios de los orcos tiene cambios de humor muy bruscos que solo son calmados por el sonido de campanas. Debido a esto su aldea está llena de ellas para que no la acabe destruyendo.



Rey Hammund III

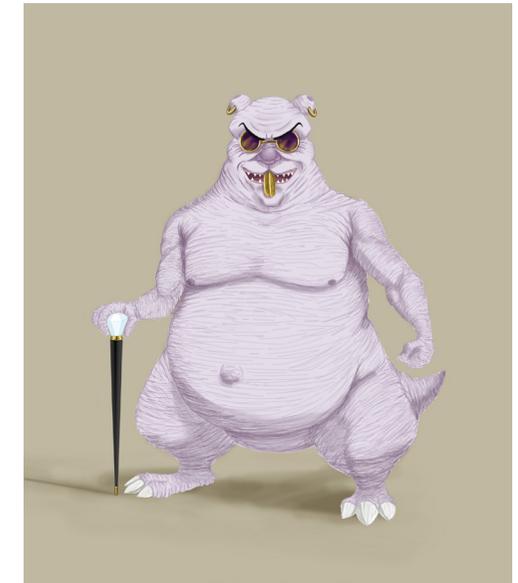
Tras años de guerra entre los humanos y los orcos, apareció un dios nuevo, un rey humano que al ser diagnosticado con una enfermedad mortal, ofreció riquezas a aquel que lo curaba, con lo cual un viajero encontró el fruto y se lo ofreció. Gracias a esto los humanos estaban en una clara ventaja, haciendo que los orcos se tuvieran que retirar nuevamente. Pero debido a las guerras el pueblo no estaba contento y el rey Hammund sintió la obligación de culpar a la diosa por las guerras para quitárselos de encima. Esto causó que la acabaran desterrando a ella y sus más fieles seguidores, los cuales debido al odio hacia el rey Hammund, decidieron pactar con los orcos para volver al poder a cambio de parte

de las tierras. La diosa les enseñó a sus seguidores la magia de transformación para que fueran más poderosos. Empezada otra guerra y viendo que estaba en desventaja, el rey decidió buscar al dios seta y convencerle de que le ayudara en la guerra. El dios seta al no poder vencer a la diosa de parar esta guerra, se sintió obligado a buscar una manera de quitarle la inmortalidad, matarla y terminar con la guerra. Muerta la diosa, los humanos que la servían se dividieron en tres partes, unos volvieron con el rey, unos decidieron quedarse en las montañas como mercenarios sin servir a ningún dios, y otros, liderados por el hijo de la diosa, se escondieron y empezaron una secta para intentar revivirla.



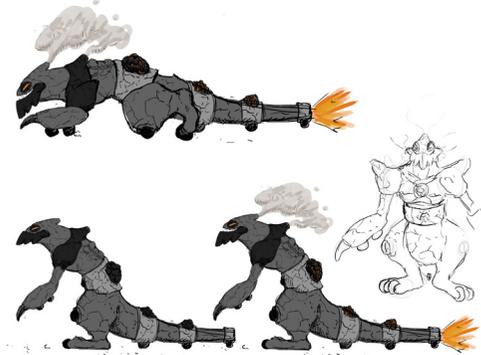
Con la aparición de los humanos, viendo que la especie de topos era muy hábil con la creación de artefactos, los humanos los esclavizaron, pero estos acabaron escapando y se escondieron en el subsuelo. Tras el final de la guerra entre los humanos contra los orcos, apareció un dios nuevo, Talp Maulwurf, una topo de suma inteligencia que soñaba con que él y su especie pudiera volver al mundo exterior. Siendo este curioso, salió un día por su cuenta, y acabó encontrando el fruto. Maulwurf era especialmente inteligente entre su especie, por lo que

hizo un trato con el Rey Hammund, empezando así unos negocios que hasta el momento actual de la historia seguirán teniendo. En el momento de la historia principal, los topos se habrán convertido en la especie más rica, los cuales tienen un mercado negro con el que trafican con los enemigos del rey Hammund a sus espaldas. Aparte tienen un casino y unas minas.



Una de las misiones del jugador será la de adentrarse a las minas y vencer un monstruo que hay en su interior. Este monstruo sería un semidios que proviene del mundo original de los humanos, el cual fue con ellos cuando era aun pequeño. Pertenecer a una especie de reptiles con cualidades minerales, alimentándose de rocas. En el juego es de un tamaño considerable, y esta poniendo

huevos por toda la mina. Estos huevos emiten luz, por lo que los topos los venden por un alto precio. Estos lagartos están diseñados a partir de una locomotora cogiendo inspiración de la revolución industrial.



Conchi Camila

Un miembro de la especie de los reptiles, el cual se convirtió en una super estrella en el mundo de Etheria, visitando a Talp Maulwurf y haciendo espectáculos en el casino. Este personaje sería el responsable de crearle los ropajes al jugador, con los cuales podría cambiar su clase.



PERSONAJES SECUNDARIOS

Aparte de los dioses, he diseñado otros NPC, los cuales ayudarán al jugador a encontrar sus objetivos o se convertirán en un obstáculo.

Hombre seta: Un humano mayor y de baja estatura que tiene una obsesión de encontrar la aldea de las setas. De joven fue encontrado herido por una y esta lo salvó, desde entonces se ha obsesionado con ellas e incluso se disfraza como una esperando que algún día consiga convertirse en un miembro de su sociedad. El jugador se lo encontrará varias veces en su aventura, y si habla con él le ayudará a encontrar la aldea, convirtiéndose en un personaje que le acompañará temporalmente en la aventura y le ayudará a luchar contra enemigos. El hombre seta le comentará que escuchó que había una tienda ocupada por una seta cerca, por lo que deciden buscarlo para que les explique como llegar a la aldea. Esta seta es la seta mago y les vende un mapa para llegar, pues la aldea está oculta mediante ilusiones, haciendo que sea imposible encontrarla. Una vez llegan a la aldea el hombre seta entra corriendo a la aldea y cuando el jugador va a hablar con los jefes de la aldea ve que el hombre seta se encuentra entre ellas. Esto es

debido a un malentendido, pues la seta que le salvó era uno de los cancilleres, pero desapareció hace unos años, capturado por los humanos. El hombre seta estaba disfrazado como esa seta, por lo que lo confundieron con él, creando una escena cómica y cumpliendo el sueño del hombre seta.



Seta mago: Antiguamente uno de los cancilleres de la aldea de las setas. Debido a que los humanos estaban cazando los para comerselos, este intento crear una poción que hiciera más poderosas a las setas para poder defenderse, pero el dios seta no quería eso ya que no quería otra guerra. Aun así la seta mago lo hizo a sus espaldas, pero su nieta bebió la poción sin que se diera cuenta y se convirtió en un monstruo. Debido a esto el dios seta tuvo que encerrarla en una mazmorra para que no hiciera daño a nadie y desterró a la seta mago, pero este robó su libro mágico para así buscar una cura. Decidió abrir una tienda para recaudar dinero para el material



que necesitaba. Ahí conoce al jugador y le vende el mapa para llegar a la aldea. El dios seta le pedirá al jugador entrar a la mazmorra para traerle un objeto, pero tendrá que pelear con la nieta de la seta mago. En este momento aparece la seta mago y le ayuda, pues tiene ya la cura. A partir de aquí hay dos posibles finales: En primer lugar si el jugador mata a la nieta tendrá que pelearse con el seta mago que enfurece y se bebe la poción que le transforma en monstruo, haciendo que el jugador tenga que pelearse con otro jefe más poderoso que el anterior. En el caso de que la derrote sin matarla, la seta mago la curará.



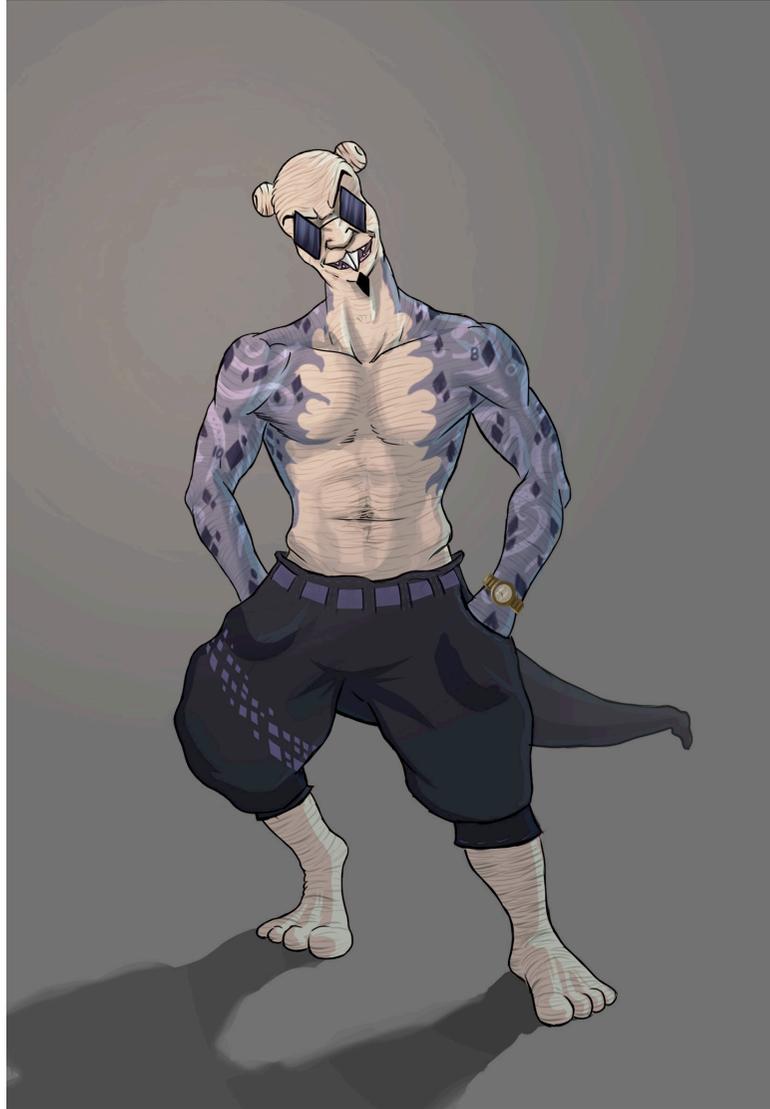
Nieta del seta mago.







Topuza: Es uno de los cuatro hijos de Talp Maulwurf, lo cual lo convierte en un semidios. No pueden morir por vejez, por lo que tienen eterna juventud, pero si pueden morir por causas externas, como cortándole la cabeza. Cada uno de los hijos de Talp se encarga de uno de los negocios, en el caso de Topuza, se encarga del mercado negro que tienen, en el cual comercializan con las distintas especies que habitan Etheria.



Topone: Uno de los cuatro hijos de Talp Maulwurf. Se encarga del negocio de las minas



Topo juglar: Es un miembro de la especie de los topos, pero en vez de vivir con ellos, vive en el castillo del rey Hammund III. Fue un regalo de parte de Talp Maulwurf para él, pues es un gran músico. Su función en el juego es la de tocarte cualquier canción de la banda sonora del juego que hayas escuchado.



Snoblin: Los snoblin son una especie de goblin que viven en la montaña junto con los orcos. Anteriormente vivían en el desierto, pero tras la guerra entre los cuatro dioses, los goblins fueron perseguidos por los humanos por apoyar el lado de los orcos. Tuvieron que emigrar a las montañas con los orcos para que los protegieran, pero a cambio tendrían que trabajar para ellos. Actualmente son tratados casi como esclavos

por ellos y se dedican a bajar de las montañas a robar a los humanos y a manufacturar armas para los orcos. En el caso de que fracasaran una misión, serían colgados del gran árbol que tienen en su aldea durante toda una noche. Cuando el jugador va a la aldea podrá ver este árbol decorado como si fuera un árbol de Navidad, siendo los snoblins y muchas campanas las decoraciones.



Sistema de clases

Mi intención es que hayan 8 clases en el juego, entre ellas la inicial. Estas serían:

-Guerrero: Esta sería la clase inicial, en la cual las estadísticas se encuentran en un estado neutro. Puede utilizar la magia, pero es bastante limitada.

-Bárbaro: En esta clase el jugador sacrificaría su capacidad de conjurar hechizos y parte de su defensa a cambio de una subida inmensa de ataque y un poco de velocidad.

-Hechicero: Su ataque baja, pero su poder mágico aumenta.

-Ladrón: La velocidad y el sigilo le aumenta considerablemente, pero a cambio sacrifica muchas de sus defensas. Esta clase sería especialmente útil en misiones de infiltración. A parte, la probabilidad de que un enemigo suelte un objeto tras derrotarlo aumenta.

-Paladín: Su defensa y ataque aumen-

tan considerablemente, pero pierde velocidad.

-Invocador: Tiene la capacidad de invocar criaturas que haya domesticado. Estas criaturas le ayudarían en las peleas mientras que el jugador usaría armas de largo alcance como arcos, lanzas o cadenas/látigos.

-Alquimista: Puede tirar pociones para causar efectos secundarios a los enemigos, como envenenamiento, paralización, etc.

-Nigromante: Este tendría la habilidad de invocar enemigos que haya vencido en un combate cercano. Aparte, tendría la habilidad de curar a aliados, como NPC que te acompa-



Arma que suelta el bárbaro cuando lo derrotas.

ñen en la aventura.

Los personajes que hay que vencer serían los 7 hijos de el rey Hammund, los cuales viajan en busca del jugador por orden de su padre, quien lo considera una amenaza a su poder debido a que es uno de los nuevos



Personaje que desbloquea la clase de ladrón.

dioses. Cuando vences a uno de ellos, sueltan el arma que llevan encima, el cual solo podras utilizar si utilizas su clase correspondiente.



Personaje que desbloquea la clase de bárbaro.



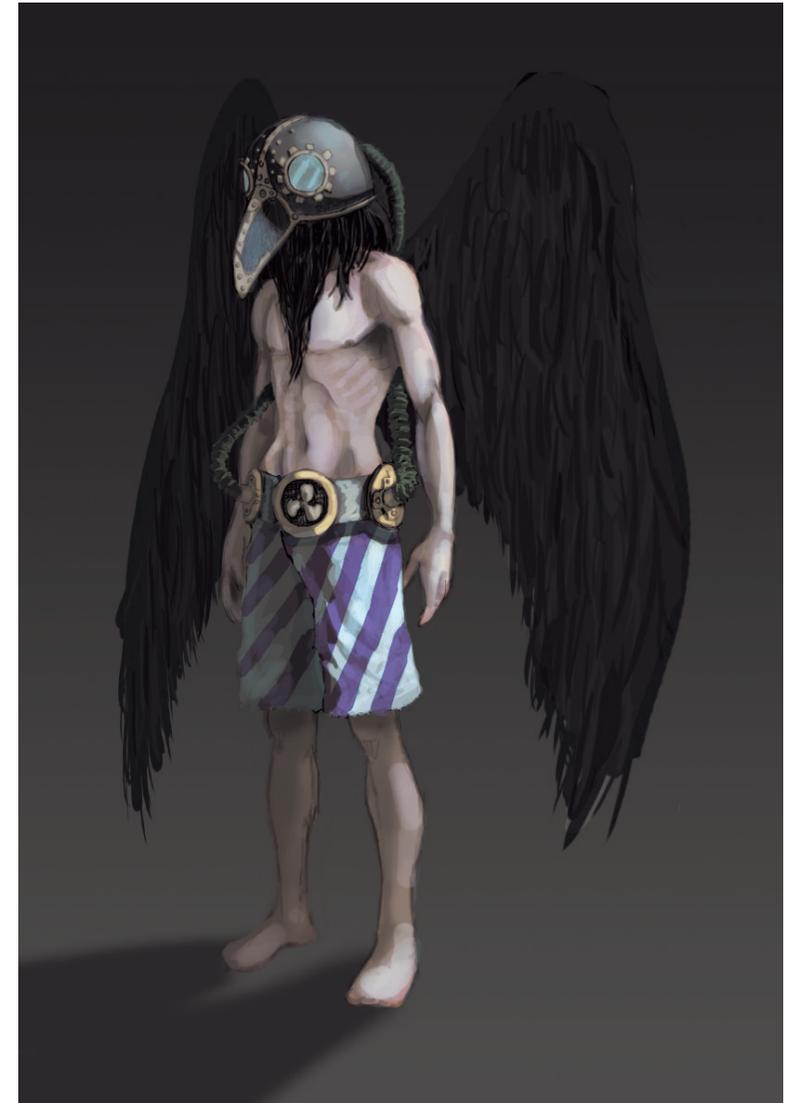
Personaje que desbloquea la clase de mago.

Secta secreta



Guardián.

Desde la muerte de la diosa humana, su hijo ha sido perseguido por el rey Hammund, por lo que este y todos sus seguidores tuvieron que huir y esconderse. Estos empezaron una secta secreta en la que buscarían una manera de revivirla. Así pues, el hijo hizo muchos experimentos con la necromancia, creando una planta parásita por error. Esta planta mete sus raíces en el cerebro de los cadáveres y los controla creando así zombies. El monstruo de la izquierda se trata de un guardián que hicieron de diferentes partes de cadáveres para que protegiera la entrada a su guarida.



Lider de la secta e hijo de la diosa humana.



Jugador peleandose con el guardián.

Bocetos de personajes.



Bocetos del personaje que desbloquea la clase de paladín.



Bocetos del personaje que desbloquea la clase de mago.



Bocetos del personaje que desbloquea la clase de ladrón.



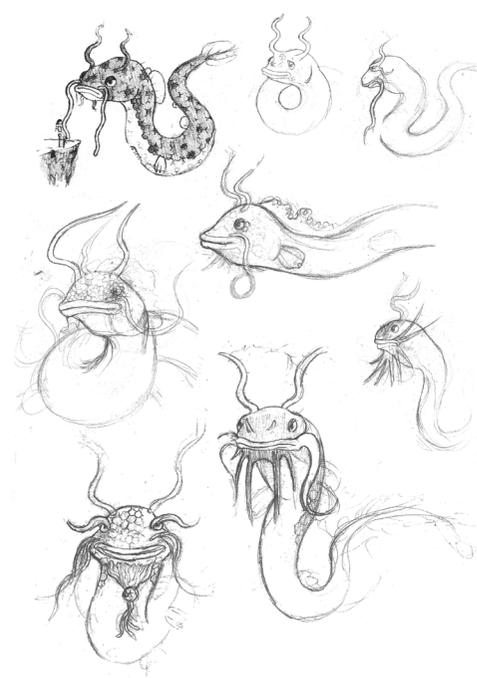
Bocetos de Conchi Camila.



Bocetos del rey Hammund III.



Bocetos del dios orco.



Bocetos del dios Glú.



Bocetos del dios seta.



Bocetos de Talp Maulwurf.



Bocetos de Topuza.

Bocetos de escenas.

