



Escrito por: Javier Arche Canales

Esta obra está bajo una licencia Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> o envíe una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

# ILORA'S DIMENSION

## Resumen del juego

Un personaje débil y sin grandes habilidades no puede llevar a cabo una venganza sin no tiene algún recurso. Es por ello que Astagión, ante el asesinato de su amiga Ilorra, utiliza la magia para crear su propia dimensión en la que su fuerza y habilidades aumentan, permitiéndole conseguir sus objetivos siempre que el entorno en el que luche sea este.

Todo empieza cuando siendo aun jóvenes, Ilorra encuentra un misterioso objeto mágico en el templo donde se crían como huérfanos ella, Astagión y Trezelve. Entre juegos y burlas se tragará por accidente el misterioso objeto y aparecerá en su vientre un curioso tatuaje que parece anunciar un futuro muy oscuro para ella. Por otro lado, Trezelve tendrá la oportunidad de llegar al poder en la región de Prieg. Sin embargo pronto se dará cuenta que para conseguirlo necesitará una ayuda mágica que se encuentra en el estómago de su amiga de la infancia.

Trezelve irá en busca de Ilorra para abrirla y conseguir lo que busca, pero después de matarla será interrumpido por Astagión y ambos se enfrentarán en una lucha que será interrumpida por los guardias de Prieg. Trezelve se verá obligado a acusar a Astagión del crimen y este, siguiendo las leyes de la región, será encerrado junto con el cadáver de su supuesta víctima, obligado a contemplarlo cada día hasta morir de culpabilidad. Será aquí donde el protagonista use la magia para crear una dimensión favorable a sus habilidades donde poder aplastar a sus enemigos y así conseguir una venganza que cree, puede hacer que Ilorra vuelva a la vida. Trezelve y él se acabaran enfrentando sin saber que un espíritu oscuro, dentro del objeto mágico que se tragó Ilorra, es el que mueve todos los hilos de la historia para conseguir un cuerpo en el que volver a la vida.

**Género:** Mezcla la acción en 3ª persona con el sigilo y la aventura.

**Temática:** Amor, venganza, magia y lucha por el poder.

**Plataformas:** PC, Xbox 360 y posible versión Wii con mejoras en su control.

## Puntos fuertes del juego:

- Posibilidad de jugar en dos entornos distintos. Uno desfavorable en el que tendremos que usar el sigilo para ganar y otro favorable en el que podremos derrotar a nuestros enemigos por la fuerza.
- Posibilidad de resolver un mismo puzzle o resolver una situación de muchas formas distintas.
- Opción de seguir jugando después de terminar el juego con una versión del personaje con nuevas habilidades y en un entorno distinto.
- Dos finales, el normal y el que conseguiremos después de jugar como malo.
- Posibilidad de interactuar con gran parte del entorno incluso modificándolo.
- Historia con multitud de giros inesperados y Flashbacks.
- Gran cantidad de combinaciones de golpes y uso de poderosos hechizos mágicos.



# ILORA'S DIMENSION

## Historia

La historia se divide en dos partes debido a que el juego empieza en un momento temporal concreto pero hay un pasado que se irá contando durante la partida usando comentarios, visiones o sueños en forma de Flashback y mediante cinemáticas.

**Pasado:** En la región de Prieg, en una época similar a lo que en nuestro mundo es la edad media pero donde domina la maldad, los guerreros y la magia, gobierna un consejo que siempre coloca a hombres fuertes en el poder para que dominen la región bajo su influencia. El mandamás actual esta apunto de morir y el consejo ya busca a otro "pelele" para sustituirle, por ello vigila y pone a prueba a los niños de la región. El ejército arrasará aldeas y se dedican a observar el desarrollo de los supervivientes y sus habilidades desde su infancia para seleccionar candidatos y hacerlos competir luego.

En una pequeña zona cerca del misterioso templo de Lázora sobreviven Astagión, Ilorá y Trezelve. Astagión es el mayor y sus padres le enseñaron a leer y escribir. Los tres juntos se colaban en el templo a jugar y Astagión, leyendo los escritos que encontraba, aprendió una magia muy poderosa a pesar de ser un niño fragil. Ilorá, jugando un día, encontrará un objeto mágico con forma de pequeño dodecaedro y entre bromas se lo tragará. Aunque al principio se sentirá muy enferma y le aparecerá un extraño tatuaje en el vientre, pronto mejorará y el incidente será olvidado. Trezelve será escogido por el consejo para aspirar a ser el mandamás de la zona y será llevado para ponerlo a prueba junto a otros chicos, mientras que Astagión e Ilorá tendrán que vivir unos años más solos en el templo.

La chica entregará a Astagión sin ningún motivo una serie de objetos que no tienen significado pero que en ocasiones ayudaran a Astagión (cuchillo, carbón y cordel). Ella le dice que tal vez en el futuro descubra para que son. Mientras, Trezelve se enterará del poder del objeto que se tragó Ilorá y en sus ansias de llegar al gobierno ira a matarla para sacárselo del cuerpo. Cuando la asesine, los guardias de la zona lo descubrirán y tendrá que echar la culpa a Astagión, por lo que este, siguiendo las leyes de la región de

Prieg, Será encerrado junto con el cadáver, para verlo cada día y morir de culpabilidad. Será entonces cuando la magia y la rabia de Astagión lo lleven a crear una dimensión aparte del mundo real en la que el cadáver sobrevivirá al paso del tiempo. Todo por que está convencido de que la venganza, junto con la magia, puede devolverle la vida a Ilorá,



**Presente:** La dimensión creada por Astagión tiene la característica de invertir lo débil y volverlo fuerte si tienes la habilidad para beneficiarte de ello. Así, la debilidad del cuerpo inerte de Ilorá estará constantemente absorbiendo energía para sobrevivir y Astagión, que antes era un hombre débil, podrá mejorar considerablemente sus habilidades. Gracias a ello escapará de su encierro e irá a por Trezelve, usando las habilidades de guerrero que adquiere cuando esta en la dimensión que creó para Ilorá junto con su astucia, para derrotar a enemigos que son más fuertes que él en el mundo real, pero a los que puede enfrentarse en su propio mundo.

El cuerpo de la chica se mantendrá en un altar con una fuente de agua en el centro de la dimensión, e irá sufriendo una transformación según avance la historia hasta desvelarse el final.

# ILORA'S DIMENSION

## Jugabilidad

El Gameplay consistirá principalmente en usar el sigilo y la resolución de puzzles para "secuestrar" a nuestros enemigos a un entorno favorable para nuestro personaje en el que podemos ganarles por la fuerza. Este entorno será la dimensión de Ilora.

En el mundo real Astagión carece de fuerza y debe evitar el combate por que perdería. Debe ocultarse y usar la inteligencia. En la dimensión de Ilora, sin embargo, será extremadamente fuerte y con un gran poder mágico, por lo que podrá causar estragos atacando incluso a varios enemigos juntos con su arma o usando hechizos que en muchos casos consistirán en dibujar un triangulo u otro polígono mágico en el suelo rodeando el enemigo para realizar invocaciones.

El agua como fuente de vida formará un papel importante en el juego, ya que aunque podemos enviar a los enemigos a la otra dimensión, el protagonista solo podrá entrar en ella cuando se encuentre cerca del agua, obligando así al jugador a buscar zonas con agua para poder cambiar de entorno.

En la otra dimensión el Gameplay será como en un juego de acción y combate en 3ª persona con ataques y combinaciones de golpes usados contra uno o varios enemigos. Allí habrá una estrecha relación entre la vida de Ilora y la nuestra, así como la de los enemigos que se aprovechen de ella para hacerse más fuertes. Debido a esto cualquier ataque al altar donde está el cadáver de Ilora restará vida igualmente a los personajes que se estén beneficiando de su energía en esta dimensión. Este hecho influirá en que tendremos que evitar que el altar sea atacado o sufriremos daño, y aun cuando estemos en el mundo real, tendremos que entrar rápidamente y detener el ataque antes de sufrir un daño mortal. Por supuesto, solo los grandes enemigos con poder mágico para aprovechar las características de la dimensión de Ilora se podrán beneficiar de la energía de esta para ser más fuertes y tendrán que hacer uso de heridas o situaciones que les vuelvan débiles en el mundo real para poder usarla. (Este dato es interesante, ya que muchos enemigos de final de fase cuando sean llevados a la dimensión de Ilora se autolesionaran para ganar

poder de sus heridas y convertirse en seres monstruosos y amenazantes.)

Usaremos tres objetos, que aparecen como simple insinuación en la historia y ocultan un mensaje que ayudará a resolverla. Los tendremos desde el principio de la aventura (carbón, cordel y cuchillo) para llevar a nuestros enemigos hacia trampas o sorprenderlos por detrás. Además, estos objetos también nos permitirán abrir nuevas vías en nuestro camino y todos jugarán un papel importante en la derrota del enemigo final del juego.

**Cordel:** Podrá usarse por ejemplo, para atar ramas y desde una posición lejana moverlas y atraer la atención de un enemigo para atacarle luego por la espalda.

**Carbón:** Se usará para pintar flechas y mensajes en determinadas partes del entorno y hacer que los enemigos las sigan con curiosidad hasta caer en una trampa o ser asaltados.

**Cuchillo:** Está influenciado por un poder mágico, por lo que podemos lanzarlo y recuperarlo sin problemas. Lo usaremos, entre otras cosas, para cortar cuerdas a distancia que nos abrirán puertas o harán caer objetos sobre los enemigos.



# ILORA'S DIMENSION

## Personajes

**Astagi3n (protagonista).** Se cubre la boca con un pañuelo que obtuvo del cadáver de su amiga. Dicen que lo usa para que nadie pueda leer sus labios y descubrir las palabras que pronuncia para crear sus hechizos. También lleva un bast3n que cuando pasa a otra dimensi3n se convierte en espada y una bolsa donde guarda los objetos con los que cree puede devolver la vida a Ilora (cuchillo, carbon y cordel).

Vivi3 en una pequeña aldea junto con sus padres, cerca de un templo al que le dijeron que nunca debían acercarse. Jugaba con dos amigos a los que cuidaba al ser menores que él, pero sus padres siempre se preocuparon de que aprendiera a leer y escribir. Un día arrasaron su aldea y tuvo que sobrevivir junto con los otros dos chicos (Ilora y Trezelve) en el templo donde los 3 vivieron hasta la adolescencia, momento en el que Trezelve fue secuestrado para ocupar el poder por sus habilidades.

El mantener la magia activa para que su dimensi3n siga existiendo le mantendr3 en un estado de debilidad y enfermedad. A veces toser3 sangre y ser3 consciente de que su final est3 cerca si no arregla las cosas.

**Ilora:** Delgada, tiene un tatuaje en su ombligo con formas como de fuego hecho de líneas que se entrelazan y emiten un tipo de destello "sombri3". Apareci3 cuando se trag3 el objeto mágico y se ir3 extendiendo por su cuerpo a medida que se vaya transformando. Su peinado es revuelto y tiene el pelo descuidado. Al igual que los padres de Astagi3n sus padres murieron cuando su aldea fue asaltada y fue criada en el templo en compaía de Trezelve y el protagonista del juego.

Tiene una sonrisa cautivadora. Sus dientes se ven cuidados y siempre enseña esa amplia sonrisa que seduce. Cuando habla o ríe echa la cabeza hacia atr3s mostrando orgullo y sensualidad con su boca entreabierta de esa forma especial. Sus ojos nunca est3n abiertos del todo, como si mirara escudriñando. Es una mujer alegre pero atormentada por un pasado que la hace llorar a escondidas y que tiene una tensi3n amorosa con Astagi3n pero se siente deseada (y eso le

incomoda) por Trezelve. Se percibe que en el fondo oculta algo oscuro. Su voz es dulce y le encanta hacer tonterías y muecas. Cuando susurra es capaz de dar miedo o de excitar a partes iguales. El ser tan bromista ser3 lo que le lleve a tragarse el objeto mágico.

**Trezelve (Antagonista).** Fuerte, delgado y con músculos marcados. Ser3 puesto a prueba por su complexi3n y habilidades para acceder al poder de Prieg. A pesar de que en el pasado se criara con Ilora y Astagi3n, Los sabios lo educaran desde su adolescencia y despertarán sus ansias de poder. Ser3 entonces cuando pensar3 constantemente en ser mas apto para el puesto de soberano que el resto de los chicos que est3n a prueba.

Pensar3 en utilizar el objeto mágico que Ilora se trag3 de pequeña cuando descubra en un libro las enormes propiedades mágicas del mismo.

**Los Sabios de Prieg** (Aparecen en la historia del pasado pero no son importantes en el juego): Son un grupo de hombres que en la sombra manejan al Soberano que gobierna en Prieg. Ellos eligen quien tendr3 el Control, teniendo en cuenta que sea alguien poderoso pero f3cilmente manipulable. Su forma de decidir la persona que gobernar3 comienza probando las habilidades de varios j3venes de la zona, j3venes que habrán investigado y seguido casi desde su nacimiento, arrasando sus aldeas y oblig3ndoles a sobrevivir cri3ndose como hu3rfanos. Cuando estos tengan la edad suficiente, y si han sobrevivido, ser3n llevados al palacio y puestos a prueba para decidir cual ocupar3 el Poder.

**Espíritu dentro del Objeto Mágico:** No tendr3 voz ni presencia, pero vivir3 dentro de este objeto (que ser3 un pequeño dodecaedro de un negro brillante) y buscar3 formar parte de un cuerpo para poseerlo disfrutar del placer de estar vivo de nuevo.

**Enemigos:** Guardias y otros personajes a las órdenes de Trezelve, con distintas habilidades y potencial mágico para ponernos difícil la consecuci3n de nuestros objetivos.

# ILORA'S DIMENSION

## Final del juego

Aunque creamos que nuestro enemigo final es Trezelve, cuando estemos apunto de derrotarle el combate será interrumpido por Ilorra, que volverá a la vida con un aspecto extraño y siniestro. Trezelve se enfrentará a ella sin saber que todo daño que se le produzca en la dimensión también afecta a los que se benefician de ella y acabará muriendo, pero a la vez haciendo huir a Ilorra al mundo real, con Astagión siguiéndola.

Debemos por tanto enfrentarnos Ilorra al principio en un entorno que no nos beneficia. Después de haber sido totalmente poseída por la magia oscura del objeto que se tragó. Este se habrá estado desarrollando en su vientre gracias a la energía de la dimensión en la que se mantenía su cuerpo (La dimensión de Ilorra).

El enfrentamiento con Ilorra girará en torno a los tres objetos que ella nos entregó en el pasado (cordel, carbón y cuchillo). Y que se descubrirá ahora que no fueron más que un mensaje-amenaza utilizando dichos objetos como símbolos. (El cordel significará que primero nos atará, el carbón que nos quemará y el cuchillo que seremos cortados en pedazos)

Así tendremos que destruir los objetos usando el poder de nuestra enemiga en una especie de piedra, papel, tijeras. (Su magia para atarnos envuelve a la piedra, es decir, el carbón, su magia para quemarnos que estaría representada por el carbón, golpea y quema el cuchillo y, por ultimo, su magia para cortarnos corta el cordel.) Con esto conseguiremos romper el enlace que hay entre Ilorra y el protagonista y el daño que le causemos ya no nos afectará a nosotros también. Además formaremos un triángulo mágico alrededor de ella que nos permitirá regresar a ambos a la otra dimensión para enfrentarnos en igualdad de condiciones.

El gameplay de este combate final consistirá en tratar de anticiparnos al tipo de ataque de nuestra Némesis, bloqueando los ataques para atarnos con nuestra arma para que se enrede y poder golpearla contra el suelo; esquivando los ataques cortantes que serán imposibles de devolver o bloquear; y deteniendo con magia los ataques de fuego con los que podremos

crear el dibujo de una estrella de cinco puntas en el suelo que atraerá a Ilorra (ya que durante todo el combate estará suspendida en el aire) durante un breve periodo de tiempo en el que podremos golpearla.

Una vez vencida Ilorra está vuelve a la normalidad y pierde el aspecto que le daba el objeto mágico cuando la poseía, incluyendo su vestimenta. Astagión se acerca a ella para despedirla antes de verla morir en sus brazos por segunda vez y, tras unas breves palabras, se besan. La garganta de Ilorra se mueve entonces de forma extraña, como vomitando algo, Astagión se separa de ella quitándose de encima y empieza a toser sangre, mientras Ilorra se ríe sin parar antes de morir. Nuestro protagonista ha sido poseído por el objeto mágico y rápidamente, un extraño tatuaje que emite un destello de oscuridad, se extiende por todo su cuerpo y cambia completamente su aspecto, vestimenta, armas y expresión facial.

Podemos volver a iniciar una partida desde aquí para jugar con la versión malvada de Astagión, pero esta parte del juego se limitará solo a los combates, con unas habilidades similares a las que teníamos en la dimensión de Ilorra, solo que esta vez todo el gameplay será siempre el mundo real y el protagonista tendrá aspecto siniestro y oscuro. El entorno por el que nos movemos en esta parte del juego es el palacio en el que viven los Sabios que eligen al soberano de Prieg y nuestro objetivo es sencillamente acabar con todos los guardias del palacio y ocupar el poder sin que nadie se atreva a enfrentamiento final alguno. Una pequeña partida de recompensa en la que maltratar enemigos para lucir nuestros nuevos poderes.