

Historia:

Miguel y Sara son dos hermanos que se encuentran perdidos en un bosque, se extraviaron en el momento en que decidieron separarse durante un paseo, ocasionando que el camino que tomaron ambos los llevara a un lugar distinto del bosque. Son hijos de un rey que controla un extenso territorio compuesto principalmente de bosques y pequeños pueblos. Al ser ambos hijos del rey, esto los convierte en el príncipe y la princesa herederos del trono.

En el bosque se encuentran solos, solo cuentan el uno con el otro para regresar a casa, es importante para ambos encontrarse para que juntos puedan continuar por el bosque y encontrar un camino de regreso. Se perdieron un día que decidieron tomar un paseo por el bosque de su padre sin querer llamar la atención. Sara viste una sencilla capucha con capa que le cubre la cabeza, haciendo difícil que la gente del pueblo distinga su identidad, Miguel viste ropa cómoda y sencilla, típica de un aldeano del pueblo, además lleva consigo una hacha y un puñal.

Miguel y Sara se han cultivado en distintas disciplinas cada uno, Sara es más inteligente, es amable y popular en el reino, tiene muchos subordinados que fielmente la siguen, además, aprendió a nadar desde muy temprana edad. Miguel por otro lado es más testarudo, es una persona muy hábil con herramientas y armas, es diestro en combate y un cazador experto, prefiere construir una balsa antes que nadar.

A través de los distintos niveles del juego se dan pistas sobre el verdadero propósito e historia del juego, luego de haberlo completado se descubrirá que el verdadero propósito de Miguel y Sara no es juntarse con el otro, pues en realidad Sara está tratando de huir de Miguel por el bosque, Miguel trata de encontrar a Sara para asesinarla al descubrir que sería ella la próxima heredera del trono y no Miguel como lo había pensado.

[Aquí termina la historia]

Las condiciones del reino son muy irregulares, y muchas de las actividades se llevan a cabo dependiendo de la intensidad de calor que irradian los rayos del sol en cada hora. Miguel y Sara comienzan moviéndose simultáneamente, sin embargo, el jugador aprecia dichos movimientos a través de turnos, siendo Miguel el primero en moverse y después Sara. El extenso bosque del reino se compone de distintas áreas, y para ambos fue sencillo representar el bosque en un mapa en el plano cartesiano. En un área del bosque pueden haber distintos elementos, por ejemplo:

1. Montañas: A pesar de la vista que proporcionan, para ambos es imposible escalar una montaña, por lo que ninguno puede pasar sobre ellas.
2. Árboles: los árboles son un obstáculo para avanzar, una hacha siempre es una buena aliada para tirarlos, por lo que no es problema para Miguel abrirse paso a través de casillas con árboles, sin embargo, no es posible para Sara caminar sobre ellos.

3. Agua: Sara es una nadadora experta, no es problema para ella cruzar un extenso río a través de casillas con agua, sin embargo, Miguel prefiere buscar alternativas y nunca nadará sobre alguna casilla con agua.
4. Caminos y pastizales: los aldeanos de vez en cuando crean caminos sobre el bosque para seguir rutas o para facilitar el paso por el bosque. Ambos personajes pueden andar libremente por estas casillas.

Los astrónomos del reino no han logrado descifrar el patrón de la intensidad de los rayos que irradia el sol a lo largo de un día, sin embargo han logrado describir los distintos niveles de intensidad posibles:

1. Los rayos del sol apenas llegan a la tierra: Miguel y Sara puedan realizar en un turno hasta **4 movimientos** antes de agotarse con una probabilidad de **2.77%**.
2. Intensidad baja: en este nivel Miguel y Sara pueden realizar en un turno hasta **3 movimientos** antes de agotarse con una probabilidad de **25%**.
3. Intensidad moderada: Miguel y Sara pueden realizar en un turno hasta **2 movimientos** antes de agotarse con una probabilidad de **44.44%**.
4. Intensidad alta: Miguel y Sara pueden realizar en un turno hasta **1 movimiento** antes de agotarse con una probabilidad de **25%**.
5. Los rayos del sol emiten radiación: Miguel y Sara no podrán realizar **ningún movimiento** durante su turno con una probabilidad de **2.77%**.