

BEYOND SOFTWARE

HISTORIA:

El videojuego nos contará la historia de una jovencita que ha ido de excursión con su clase al campo para estudiar la fauna y la flora del lugar.

Tras quedar impresionada por una especie de pájaro colorido y brillante, la joven se percata de que su clase se ha marchado y ella ha quedado rezagada. En ese momento, lejos de entrar en pánico, continúa el camino por el que cree que ha avanzado si clase, sin saber que se dirige a un bosque muy frondoso.

La joven entra en el bosque y, a medida que va avanzando, van apareciendo unas flores muy peculiares que no aparecían en los libros que habían estudiando en clase. Nuestra protagonista, maravillada, continúa caminando, adentrándose más y más, sin darse cuenta de que el tiempo, poco a poco va empeorando.

Pasados unos minutos y unos cuantos metros más tarde, comienza una fuerte tormenta que asusta a la pequeña alumna, la cuál decide echar a correr para intentar reunirse con su clase.

Sin darse cuenta, llega a un pequeño desnivel del terreno en el que tropezará debido al barro recién aparecido por la lluvia.

Cuando la joven consigue levantarse, comienza a caminar hasta que logra salir del bosque, donde encuentra a un perrito llamado 'Cer', que le cuenta que se encuentra en un mundo lleno de magia, que ha sido atacado por una misteriosa fuerza oscura.

El olfato de 'Cer' le hace sospechar que la pequeña joven pueda ser la salvación a este mágico mundo. Para comprobarlo, le entrega lo que parece ser un palo viejo y le pide que lo agite diciendo unas palabras un tanto extrañas.

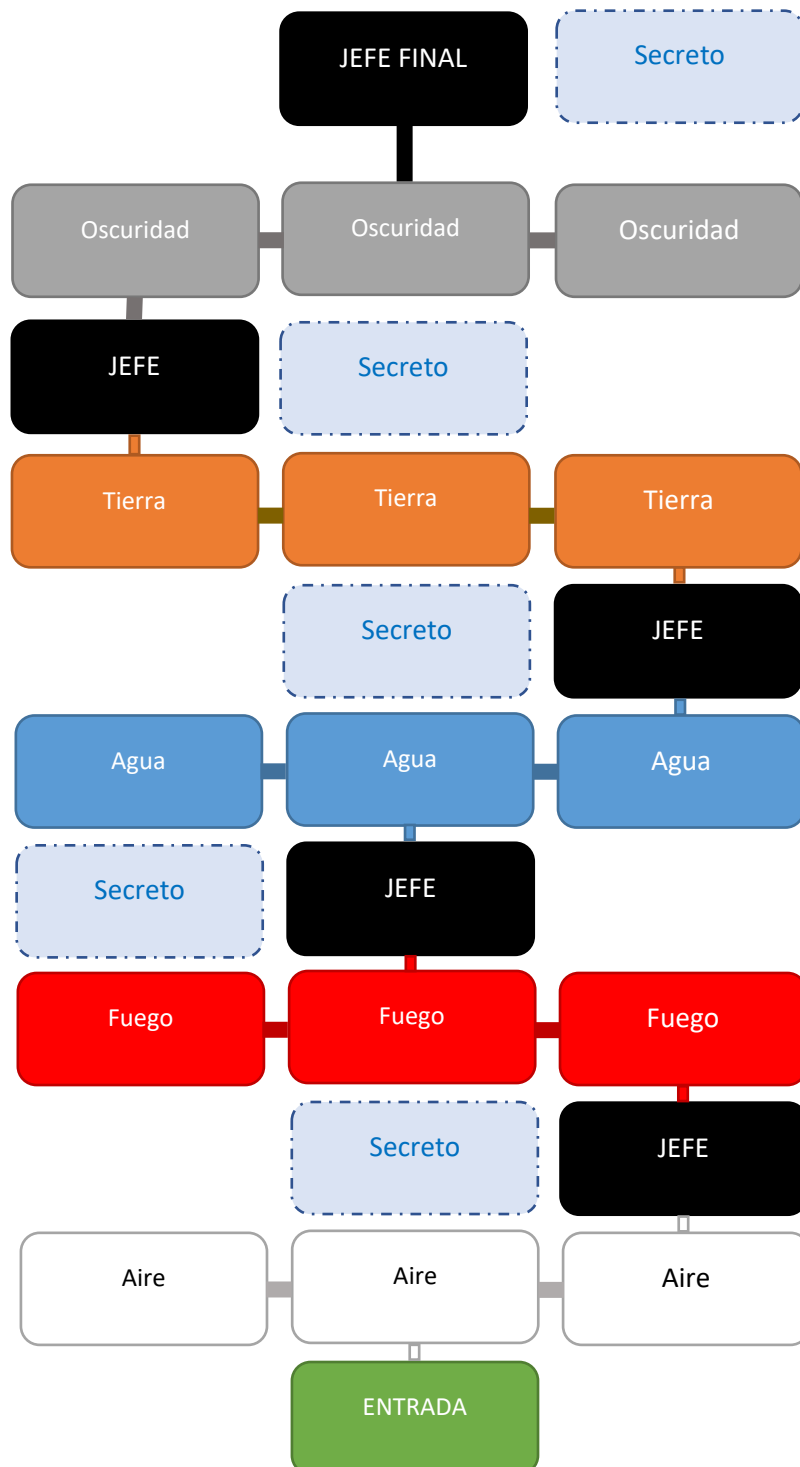
La joven, incrédula, decide hacerle caso y de repente... ¡CHASS! una pequeña bola de luz salió de lo que la joven se había dado cuenta que era una varita. 'Cer', emocionado, le pide ayuda para salvar su mundo, diciéndole que por el camino se encuentran sus dos hermanos, que le ayudarán en su aventura.

NIVELES:

Una vez se adentra en el nuevo mundo, 'Cer' la dirige a las mazmorras donde apareció la oscuridad y donde creen que se encuentra quién o qué la está controlando.

Estas mazmorras están divididas en 4 zonas, relacionadas con los 4 elementos (agua, fuego, tierra y aire), en las que, para pasar de una zona a otra, habrá que derrotar a un jefe final.

La estructura será la siguiente:



PERSONAJES:

Los personajes que formarán parte de este videojuego serán:

- **Protagonista:** la joven que descubre que no solo es una estudiante, sino que también es una pequeña brujita en este nuevo mundo.
- **Perros:** los tres perros la acompañarán a lo largo de su viaje, dándole consejos y enseñándole nuevas técnicas que la ayudarán a superar obstáculos.
- **Enemigos:** dependiendo el área en el que se encuentre, podrán ser monstruos relacionados con plantas, arena, fuego, agua y viento.
- **Jefe final:** para poder llegar a su mundo la joven deberá aplicar todas las técnicas conocidas para derrotar a la oscuridad que intenta destruir este mundo.

• OBJETOS Y POWER UP:

A lo largo del juego iremos encontrando diferentes objetos y power up que podremos usar para combatir a los enemigos:

- **Varitas :** empezaremos con una varita básica que lanza pequeñas bolas de energía. En los diferentes minijuegos podremos ir desbloqueando varitas con poderes de fuego y de agua.
- **Botas :** en algunos niveles será necesario emplear unas botas aladas, que se desbloquearán en algún minijuego, para lograr saltos de mayor longitud.
- **Contenedores de vida :** en un minijuego lograremos un contenedor de vida extra que será permanente, es decir, aunque nuestro nivel de vida se reduzca, cuando recuperemos la vida podremos recuperarlo también.
- **Pociones :** las pociones tendrán diversos usos:
 - Pociones de invisibilidad
 - Pociones de salud
 - Pociones de magia infinita
- **Escoba :** a modo de power up, encontraremos una escoba que nos permitirá volar por un