AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

Título del Juego: "Smuk: El Susurro del Bosque"

Introducción:

En un rincón olvidado de Cuba, donde las sombras bailan con la luz de la luna y las estrellas cuentan historias del pasado, vive Smuk, un almiquí cubano de corazón gentil y espíritu tímido. Smuk prefiere la soledad del bosque, comunicándose con los árboles y las flores, quienes le cuentan secretos que ningún otro animal conoce.

Un día, una suave melodía se desliza a través del bosque, una canción de cuna que parece llamar a Smuk por su nombre. Siguiendo la melodía hasta su origen, Smuk encuentra una piedra luminosa, la "Piedra de los Sueños", que brilla con la luz de mil colores. La piedra le habla a Smuk, revelándole que es el elegido para emprender una misión sagrada: debe encontrar y despertar a los "Guardianes del Bosque", seres mágicos que han caído en un sueño profundo, para salvar el bosque de una oscuridad que se avecina.

A pesar de su timidez, Smuk siente una conexión profunda con la piedra y su destino. Armado con una valentía que no sabía que tenía, Smuk se aventura más allá de su zona de confort, encontrando aliados inesperados y descubriendo su propia voz en un mundo que necesita ser escuchado.

A lo largo de su viaje, Smuk aprenderá que la verdadera fuerza no siempre se encuentra en la audacia, sino en la capacidad de escuchar y comprender. Y así, paso a paso, el pequeño almiquí tímido se convertirá en el héroe que el bosque siempre supo que era.

*GUARDIANES*

1.

Guardián Tocororo: Este guardián es un espíritu del bosque con la forma del ave nacional de Cuba, el tocororo. Su plumaje de colores brillantes y su canto mágico tienen el poder de revivir las plantas y guiar a Smuk a través de los laberintos del bosque. En el juego, el Tocororo podría ayudar a Smuk a superar obstáculos aéreos y a encontrar rutas secretas.

2.

Guardián Jutía: La jutía conga, un roedor robusto y ágil, se transforma en el segundo guardián. Este guardián otorga a Smuk la habilidad de trepar y masticar a través de barreras naturales, como ramas o enredaderas, abriendo nuevos caminos en el juego. Además, la jutía podría enseñar a Smuk cómo recolectar y almacenar objetos importantes para su aventura

3.

Guardián Manjuarí: El tercer guardián es el manjuarí, también conocido como el catán cubano, un pez prehistórico que habita en las aguas dulces de Cuba. Como guardián, el manjuarí concede a Smuk la capacidad de respirar bajo el agua y nadar contra fuertes corrientes, permitiéndole explorar áreas subacuáticas y resolver acertijos relacionados con el agua.