

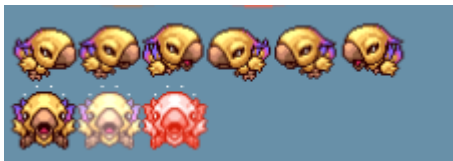
Personaje principal: Aparece de un portal en una dimensión donde el agua es un recurso que escasea y va a ayudar a la gente que vive en esa dimensión e intentará volver a su dimensión, para ello debe derrotar al duque, el cual es el que controla todo el agua de la dimensión y tiene el poder para que nuestro protagonista pueda volver a su dimensión.
Habilidades: Lucha con espada, según va avanzando el juego mediante elixires mágicos va ganando poderes como lanzar agua, fuego..



Enemigos:

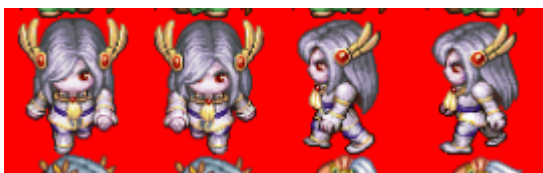
EL LORD

Poder: Tiene máquinas de las cuales salen animales mutantes que si tocan al protagonista pierde "vida".



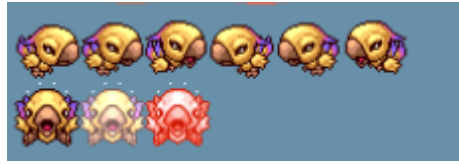
VIZCONDE

Poder Tienes robots que lanzan fuego



DUQUE falso:

Poder: Los poderes del lord y el vizconde juntos.



DUQUE real:

Poder: Hay maquinas de donde salen animales mutantes que si le tocan pierde vida y lucha



Durante el juego entre los encuentros con los enemigo habrá como mini juegos donde ayudar a campesinos, animales(terrestres y acuáticos)

El comienzo del juego es en una habitación donde aparece un portal y el protagonista lo cruza para pasar a la otra dimensión, según llega se encuentra con un joven que le explica lo que ocurre en ese lugar y el protagonista decide ayudar, después se encuentra con los campesinos y les da comida, después se encuentra con el lord, tras esto consigue el elixir para lanzar agua, después se encuentra con los animales terrestres que están "secos" y les ayuda lanzando agua, después lucha con el vizconde tras esto consigue que poder para

lanzar fuego gracias a otro elixir, después se encuentra en un nivel con animales marítimos que necesitan ayuda porque necesitan agua y se deben recoger residuos que hay y por último lucha con el duque tras derrotarlo encuentra un portal que lo lleva con el joven del principio, el cual es realmente el duque y debe luchar contra él. Tras derrotar al joven aparece un portal que le lleva de vuelta a su casa.

Ambiente de los primeros niveles: Mapas amarillentos con casas

Ambientes de lucha con los enemigos: Castillo

Ambiente de los niveles con los animales como un bosque medio verde medio amarillo con lagunas

Durante todo el juego que se deben ver una especie de tuberías.

Relación con los objetivos de la agenda 2030: Destaca la lucha contra desigualdades, buen uso del agua, hambre cero, ayuda a los animales terrestres y acuáticos...

Tras ayudar a los campesinos consigue una mascota la cual le acompañará durante todo el juego.





Hambró cora:

