# Mi amigo el overworld

Introducción: Minecraft es un mundo cubico donde viven seres de todas clases, por los días podemos ver jugadores y criaturas pacificas a lo largo de su basto mundo, pero cuando cae la noche criaturas hostiles toman las tierras, esto llevo a dividir la población en 3: Aquellos que vivían para librar su mundo de la lucha, los que vivián encerrados entre murallas seguros de que su dios los protegería y aquellos que optaron por vivir en el subsuelo.

Parte 1: En la región noroeste de acuerdo a las coordenadas [0, 0] existen muchos pueblos y aldeas en su mayor parte rodeadas por pequeños muros, una de ellas en particular se encontraba al borde de la destrucción, pues los vindicadores atormentaban ese lugar constantemente y las raid’s ocasionadas por jugadores ponían mas en peligro a la aldea. Dentro de esta aldea suelen aparecer jugadores nuevos cada cierto tiempo generando esperanzas por ayudarlos.

Parte 2: Un jugador novato apareció en la aldea con la esperanza de completar el juego, este empezó su travesía con la guía de los jugadores veteranos de la aldea y la supervisión de la aldea, pero no toda la gente es buena y ojos de envidia los miran desde lejos.

Parte 3: Nuestro jugador sale en busca de minerales a una cueva que se encuentra particularmente cerca de la aldea (aquí recibe un poco de equipamiento como una espada de madera asi como un hacha y un pico), con la advertencia de que regrese antes del anochecer, al empezar la “aventura” el personaje con los ojos de envidia sobre el lo sigue sin levantar sospechas.

Parte 4: Despues de recoger un poco de madera y replantar los árboles Jack se dispone a entrar a la mina, pero Nea termina empujándolo a lo más profundo por un hueco en la tierra cayendo consigo, ahora deben volver y de paso picar algunos minerales.

Parte 5: Cuando ambos consiguen equipamiento de piedra y Nea deja de pensar mal de Jack ambos se proponen salir por el agujero en el que entraron, sin embargo, un esqueleto le da la vuelta a su plan, después del enfrentamiento ambos encuentran unas menas pequeñas de hierro.

Parte 6: Cuando ya están por salir ambos se dan cuenta de que esta anocheciendo y por la distancia a la que se encuentra la aldea no podrán regresar a tiempo, sin embargo y con el peligro que corren ambos salan decididos a regresar, el hambre los está dejando prácticamente muertos y los mobs hostiles empiezan a aparecer.

Parte 7: Ya de vuelta en la aldea Jack entabla amistad con Nea por salvarle la vida y después de la fabricación de equipamiento mejor y un poco de comercio con los aledaños deciden ir a la convegencia final (coordenadas [0, 0] donde se supone esta la capital del mundo y donde planean iniciar una búsqueda por el final del mundo.

Parte 8: Una vez listos para partir los aldeanos le regalan una perla de ender y les habal sobre el supuesto final y lo que deben hacer con ella, pues una leyenda abra las puertas sobre los dioses y sobre el camino hacia “El fin”.

## Overworld: el infinito desierto

Amarillo opaco P. 1: Para llegar hasta la capital deberán cruzar el desierto mas largo del mundo el cual consiste en alrededor de 15,000 bloques de esquina a esquina, asi que emprenden su viaje con el equipamiento de hierro conseguido en la mina y objetos para poder hacer campamentos improvisados.

Amarillo opaco P. 2: Ya en el anochecer y con criaturas que desconocen atacándolos, Jack y Nea intentar armar el campamento lo más rápido posible, pero un creeper explota la defensa principal y alguno de los dos debe defender.

Infinidad a la vuelta de la esquina P. 1: Despues caminar toda la noche y con la falta de comida amenazándolos, logran encontrar unos cuantos conejos, asi que los cazan, pero en el acto unos saqueadores los emboscan.

Infinidad a la vuelta de la esquina P. 2: Cuando por fin logran deshacerse de los saqueadores, ambos salen corriendo, pero la colocación de agua de Nea provoca que la arena se caiga dentro de una grieta.

## Overworld: Cuevas que parecen mares

Despertar profundo: Despues de despertar en un acuífero Jack se levanta repentinamente y busca rápidamente a Nea encontrándola en una fosa de agua alejada de la suya, con el peligro de pasar por los mobs que están bajo el agua ambos planean lo mismo, hacer balsas.

Movimiento improvisado: Ambos navegan en las profundidades del acuífero en busca de una salida fiable, pero manteniendo el rumbo hacia el punto final, huyendo de igual manera de lo mobs que los persiguen.

Escalada estrecha: Subiendo por una cueva de espagueti hacia la superficie Nea pierde el mapa y los zombies salen de las sombras y cuando por fin se ve un rayo de luz ambos quedan sorprendidos.

## Overworld: Bosque subterráneo

Cultura enterrada P. 1: Cuando por fin salen de la cueva espagueti se encuentran con una cueva frondosa, pero parece habitada, por que hay habitantes en las profundidades de la tierra, entra ellos se preguntaban eso un guardia de la aldea los ataca por ser posibles amenazas a la aldea.

Cultura enterrada P. 2: En un debate con el líder del pueblo Nea intenta convencer a todos que no son enemigos, mientras que Jack ve una figura misteriosa acercarse al lugar.

Batalla subterránea: Despues de hallar a un traidor entre el pueblo, pero algo tarde por que ya desarmo a los golems, los guardias intentan acabar con las hordas de zombies que los atacan, en un momento crítico Jack y Nea se unen a la batalla con el poco armamento que les queda.

Contra vainas desarmadas: Cuando la lucha no parece ceder para ninguno de los dos bandos Jack toma la iniciativa con una espada de diamante recién hecha y Nea busca rápidamente un yunque dentro de todo el pueblo para encantar armar con los libros que encontró en la dungeon.

Desesperación recién creada: Antes de que la batalla iniciara Nea salió a explorar y encontró algunas dungeons bastante peligrosa, e intentado huir se encuentra con un botín jugoso.

Musgo itinerante: Ambos consiguen equipamiento encantado y le dan vuelta a la batalla, ahora solo queda que se restauren las defensas para poder regresar, dentro de la aldea el guardia Dom se enfrenta a algunos esqueletos y a un ahogado que salió de las profundidades.

Final boscoso: Con los mobs ya contenidos y todos dentro de la aldea, el alcalde les regala un mapa un poco antiguo para continuar su viaje, casualmente ya están bastante cerca de su objetivo y el mismo alcalde les indica unas escaleras hacia la salida, y justo cuando iban a partir Dom decide ir con ellos seguro de que la aldea está suficientemente protegida.

## Overworld: Protector del mundo

Destrucción inesperada: Después de llegar a la salida y ver la luz del sol nuevamente, los tres se encuentran con unas ruinas de o que ellos conocían como capital ahora deben buscar a una persona que puede ayudarlos en medio de este caos.

Vínculos con el mundo P. 1: Cuando parece que los tres están acorralados y una figura amenazante hace su presentación, ahora solo resta presentarse.

Vínculos con el mundo P. 2: Intrigada por los planes de los muchachos Anne la diosa de la tierra les habla sobre el dragón del end y sobre como el cree que ese es el final adema les habla de como pueden abrir ese portal y los ingredientes que le faltan y sobre su siguiente movimiento para que puedan avanzar en su aventura.

Portal descendiente: Anne les indica donde se encuentra un viejo portal en ruinas que conduce a la dimensión de Hades el dios que gobierna el poco conocido Nether y sobre como abrir el portal a tal dimensión.

# Nether: Desierto infernal

Entrada infernal: Al ingresar al portal caen desde una altura considerable, y para su sorpresa ingresan cayendo y ven a mas personas a lo largo de la caída. Terminan cayendo en una zona normal del nether sin ningún tipo de bioma.

Caminar estrecho: Cuando ingresan en una cueva y sin guía o alguna ayuda se terminan perdiendo por los cambios en el nether as que buscan llegar a donde vieron gente para saber si ellos saben cómo guiarse.

Pilares de magma: Después de encontrar a uno de las personas que vieron este decide unirse a su equipo por ver la simple falta de un guía, el afirma haber estudiado mucho tanto el nether como el overworld así que ahora solo tiene que seguir el camino con el confuso mapa que les dio Anne.

## Nether: Basalto y almas.

Camino ralentizado: Después de entrar en un “desierto de almas” llamado asi por Ford todos buscan la manera de sobrevivir ya que catalogado por Ford este podría ser el bioma mas peligroso del nether, pero deben continuar por que el mapa asi lo indica y rodear el lugar tomaría demasiado tiempo.

Huesos aferrados a la vida: Cuando son emboscados por una horda de esqueletos, Jack cubre a todos con el escudo, pero la masiva cantidad de esqueletos lo desgastan rápidamente, así que a dom se le ocurren dos opciones.

Pilar negro: Después de decidir abrir camino por debajo de ellos terminan cayendo en un bioma de basalto retrasando su llegada a la fortaleza y creando más problemas por nuevos mobs, además la tierra se sacude.

Quemaduras andantes: un slime de magma acorrala a Nea y Jack lo ataca perdiendo la cordura, por lo que Ford corre del lugar por el peligro que representa dividir un magma slime así que Dom tiene que evitar que los magmas toquen a alguien sin importar el tamaño de este.

Aquí también hay una escena de lo que ocasiona el terremoto del episodio anterior.

Azul verdoso: Cuando son expulsados por la explosión que ocasiono Dom a lo lejos se puede ver a Ford corriendo junto a otra persona ambos entran en un bosque deformado, así que ahora tiene que viajar hasta allá.

## Nether: Fortaleza distorsionada

Madera verde: Llegando a el bosque distorsionado Nea logra vislumbrar una fortaleza un tanto lejana, y por intuición deciden revisarla primero.

Verde madera: Desde el punto de vista de Ford y acompañado por Jim Deciden evitar la fortaleza, porque Ford sabe que las fortalezas albergan creaturas mas peligrosas que el bosque así que crean una cabaña de tablones distorsionados.

Palacio negro: cuando se adentran en la fortaleza son inmediatamente a tacados por esqueletos negros, uno hiere a Jack, y Dom y Nea deben salvarlo de lo que sea que este sufriendo por la herida del esqueleto.

Aquí podremos observar cantidad de esqueletos sin vida y uno con un atuendo particular.

Mirador descendido: Cuando Ford por fin logra vislumbrar a los chicos, pero al ver también el peligro que corren intenta acumular valor para ayudarlos, así que crea un plan que implica usar la lava.

Brujo revelado: Ford y Jim desencadenan su plan y usan pociones de resistencia al fuego para tirarse a la lava ahora, será la corriente la que los guiará.

## Nether: Lava carmesí.

Desemboca miento rojo: Todos llegan a las costas de una isla bosque carmesí, Ford advierte que es un bioma peligroso y que deberán estar muy atentos, también su destino esta a unos cientos de bloques de distancia y una persona es vista arriba de donde se encuentran.

Recordad que los efectos igual funcionan con tiempo asi que Jack se curó solo comiendo:]

Cerdos andantes: Escabulléndose por el terreno angosto del bosque carmesí, Jim logra visionar a unos piglins, y Nea cree que algo los vigila desde el cielo, Ford se siente intimidado por el hecho de solo estar en ese bioma.

Ladera ardiente: Para llegar a su destino deberán escalar una ladera por la que corre lava, Ford propone una idea al ver a los striders, pero una mal jugada hace que los piglins vean a Dom, cuando eso sucede Todos se apresuran a llegar lo mas rápido posible al final de la ladera.

Entrada negra: Despues de un gran esfuerzo por escalar la ladera Jack y el resto se encuentran con una Fortaleza negra que es el lugar que buscaban, pero parece que no serán bien recibidos

## Nether: Ruinas Infernales

Pasadizo oscuro: Acorralados por una oleada de wither skeletons, Jack no comete el mismo error dos veces asi que se enfrenta a ellos con ayuda de los demásmientras bscan la sala de Hades para poder conversar.

Grietas: En un escabroso y estrecho paso Dom hace lo posible para abrir un hueco para que todos puedan pasar más rápidamente, Jack hace estructuras de piedra para evitar que pasen los enemigo y Nea intenta asesinarlos dinamita, Ford usa un pocionero para hacer pociones de fuerza.

Solo, en un trono dorado: Al entrar después de una batalla reñida donde La sala de Hades, logran encontrarla vacía casi en su totalidad y destrozada, como si una pelea se hubiera librado en ese lugar, ahora deben buscar los libros que Anne les menciono, para poder lograr su misión finalmente.

En los libros se encuentran las instrucciones para llegar al portal del end (por lo menos para los jugadores)

Punto de regreso: Jim hace un portal con la obsidiana que llevaba consigo, Jack y Nea hablaban con Dom sobre su siguiente paso, y de repente Ford intenta convencerlos de llevarlo consigo, que no será un estorbo y que los apoyara con su conocimiento, a cambio obtendrá más conocimiento de esa dimensión misteriosa.

Verde y naranja amanecer: Cuando por fin regresan al overworld Jim decide que ya no puede acompañarlo, porque le resulta difícil seguir en los caminos del peligro, pero que antes de despedirse les dará cosas con las que podrán continuar con su viaje

# Overworld: Búsqueda del fin.

Charla terrestre: Anne charla con Jack sobre el portal del end y también sobre la desaparición de Hades, Anne decide guiarlos hacia el portal, pero en el momento en el que entren tomaran un camino por si solos y ella no los acompañara, pues ha decidido buscar a Hades.

Alegres caminantes: Jack, Nea, Dom y Ford han decidido ir hacia el portal del End a completar el final de su aventura guiados por Anne a diosa de la tierra y con información y entusiasmo hacia su destino.

Vistas al alma: Cuando finalmente encentran la Stronghold y el portal logran observar que debe ser activado por una especie de mecanismo y que para ello parecen necesitar perlas de end y varas de blaze.

## End: Isla dragonica.

Sombra vagabunda: Cuando por fin entran al portal terminan cayendo por una dimensión casi vacía solo se encuentra visible una gran isla flotante rodeada con pilares de obsidiana y una gran sombra en movimiento vagando por el lugar.

Oscuro y brillante: Cuando el puente por fin llega a tocar la isla, se puede observar mejor el lugar, un lugar lleno de endermans, con pilares de obsidiana de gran altura con artefactos crisálidas con una tenue luz brillante dirigiendo un rayo al que parece ser un gran dragón.

Oleada 1: Al empezar la batalla con los cientos de endermans que hay allí la dragona, se percata de los intrusos que se acerca y comienza a liderar el ataque, por otro lado, Ford logra observar una estructura sobre ellos que se camufla con bloques oscuros, pero la dragona impide la llegada hasta allá.

Daños no colaterales: Después de que la dragona cambiara su patrón de ataque Jack cambia de la misma manera su estrategia e idea un plan junto con Dom para hacerle frente a una bestia enfurecida. Nea se encuentra investigando los cristales cuando por accidente hace explotar uno descubriendo que las heridas de la dragona se curan más lento.

Preparación: Solo quedan dos cristales del end, Nea se hace cargo de uno y Ford de otro, mientras Jack y Dom siguen distrayendo a la dragona lo suficiente para poder causarle el daño correspondiente después de ya no estar los cristales.

Oleada 2: Ahora que pueden atacar a la dragona sin que esta se pueda regenerar Jack y Dom combinan sus ataques para proporcionar el mayor daño posible, mientras Nea prepara una forma de apoyarlos y Dom usa sus conocimientos para apoyarlos de la manera mas eficaz posible.

Mansión flotante: Al entrar a la mansión que se encontraba en el aire y recorrer los inmensos pasillos, Ford localiza una serie de botones que, parecen activar algún tipo de mecanismo en la mansión y a la vez Nea y Dom perciben que la mansión es mas grande de lo que aparenta.

Amigo o enemigo: Llegados a las sala donde son atacados inmediatamente por un ente invisible al que parece no pueden tocar i atacar asi que siguiendo esa descripción, Jack le pide a Ford buscar una insignia en la mochila para poder salir de esta situación.

## End Cities: Puntos de vista.

Camino de color crema: Al negociar con Cainess y tener una conversación bastante agradable, Nea interrumpe preguntado por una pequeña estructura generada a lo lejos, acercándose a ella y entrando finalmente usando perlas de ender para entrar al portal.

Haciendo una retrospectiva y volviendo a momentos antes de que Jack, Nea y Dom entren al portal del nether en las end cities vemos a Caos sufriendo por el hecho de que ha sido abandonado en ese lugar por sus compañeros y ahora tiene planeado volver usando a los endermans y consiguiendo viajar asi al nether y empezando con un plan complejo para tomar venganza.