

“La diosa Ammit os vuelve a pedir ayuda para detener a un nuevo mal que ha surgido en Eazima, un ser que ni la diosa es capaz de entender.”

“Un aprendiz de Taharka, Tahorki, logró sobrevivir y parece que ha abierto un portal a otra dimensión. Tendréis que adentraros en una pirámide que ha caído del portal que ha aparecido en el cielo y derrotar al Tahorki y a la criatura que está distorsionando esta realidad.”

Elección de personaje

“En esta aventura os acompañará Obi un gran guerrero capaz de ayudarte en los combates que os esperan.”

“Marchar y salvad Eazima.”

1- Desierto

“Mientras avanzáis por el camino de arena que lleva a la nueva pirámide, os encontráis con un cactus de aspecto extraño, que parece que os amenaza con su mirada.” + nombreBatalla
Batalla contra el amenazante Cactus Amarillo

2- Entrada a la Pirámide (Adivina el número/Momia)

“Tras derrotar al cactus prosiguis vuestro camino hacia la pirámide, cuando llegais, os encontráis con un extraño guardián, ¡es Cambises!, pero está momificado, parece ser que ha intentado adentrarse él solo a la pirámide y no ha sobrevivido, y ahora es solo un espejismo del guerrero que fue convertido en mero guardián de puerta.” + nombrePuzzle
Puzzle 1

“Al acercaros os dice: “...uoh uh para paaasar por estaaa puerta tendréis que aaadivinar el número secreeeto ”

-Acierto: “ Eeese es eel númeroo correctooo oohh, podéis pasaaar.”

-Fallo: “uuh Eeese nooo es eel númeroo correctooo oohh”

-Fallo final: “You shall not pass!!!” + enemigo + “ y “ + personaje + ” entran en combate:\n” + nombreBatalla

Batalla en la entrada de la Pirámide

3- Pasillo oscuro (Acertijo Esfinge)

“Conseguís pasar por la puerta y os adentráis por un oscuro pasillo, cuando llegáis al final se encienden unas antorchas y ante vosotros se encuentra una esfinge de 5 metros de altura, mientras admirais la belleza de la estructura os sorprende una voz que dice: “

“Si querés continuar tenéis que demostrar vuestra valía resolviendo este acertijo.”

Puzzle 2

-Acierto: “Acertasteis, os daré mi bendición para que os ayude en vuestra aventura y os dejaré pasar, pero antes de seguir sabed que el camino por el que camináis es muy peligroso, tened cuidado. \n”

“Al resolver el acertijo, la esfinge se destruye y de los escombros aparece una puerta roja.”

-Fallo: “No es correcto, inténtalo de nuevo.”

-Fallo final: “No mereceis continuar por este camino, Y mientras yo siga en pie nunca encontraréis la puerta que os lleva a la siguiente sala.\n”

“Después de lo que ha dicho la Esfinge, decidís destruirla y descubrís que dentro de ella ocultaba una puerta roja”

4- Sala Roja (Golem/Espíritu)

“La puerta os lleva a una zona, que parece el interior de un volcán, y en el centro de la sala veis que hay una puerta de color verde.”

“Os dirigís hacia ella, y cuando estais a mitad de camino, el suelo empieza a temblar y de la cascada de lava surge un ” + enemigo + “ que se dirige rápidamente hacia vosotros, ” + enemigo + “ y “ + personaje + ” entran en combate:\n” + nombreBatalla

Batalla contra el Golem de Magma

Batalla contra el Espíritu de Fuego

“Después de derrotar al “ + enemigo + “ abris la puerta y os lleva a una zona de bosque”

5- **Sala Verde** (Ahorcado/Ent/Elfo)

“Avanzando por el bosque, os topáis con un “ + enemigo + “, que dice: Estoy demasiado mayor para pelear, ¿Qué os parece si jugamos a un juego en vez de pelear?\n” + nombrePuzzle

Puzzle 3

-Acerto:“Muy bien, parece que sois lo suficientemente sabios, os dejaré pasar.”

-Fallo:“Muy mal, pero todavía te quedan intentos.”

-Fallo final:“Jajaja, que incompetentes, creía que serias rivales más difíciles, pero veo que os he sobreestimado, ahora que sé que sois así de estúpidos, ¡Os machacare!.” + enemigo + “ y “ + personaje + ” entran en combate:\n” + nombreBatalla

Batalla contra el Ent

Batalla contra Eustaquio el Elfo

“Después de vencer a “ + enemigo + “, las ramas de los árboles de alrededor forman una puerta blanca.”

6- **Sala Blanca**

“La puerta os lleva a una sala blanca donde encontráis un fantasma, este os dice: Esta es una sala segura donde podéis descansar un rato antes de proseguir vuestra aventura. También puedo ofreceros un poco de ayuda pero para eso debéis demostrar vuestro valor.\n” nombrePuzzle

Puzzle 4

-Pierdes con tres o menos: “Has perdido estrepitosamente, alguien como tú, no es digno de llamarse guerrero.”

-Pierdes con 4: “Casi me ganas, pero no has sido lo suficientemente bueno, no obstante has demostrado tu valor y te concederé una pequeña bendición, con ella te sentirás más vivo”

-Ganas: “¡Bien hecho! ¡Por fin he conocido un guerrero digno! Ahora te daré mi bendición y te sentirás más vivo que nunca.”

“\nPara continuar pasad por esa puerta azul”

7- **Sala Azul** (Salmón/Yeti)

“Entrais por la puerta y os encontráis en la cima de una montaña, veis que cerca de donde estais hay un pequeño lago con una isla en el centro, y en ella una puerta morada, así que os dirigís hacia allí, pero antes de cruzar, veis una sombra en el agua, del agua salta ” + enemigo + “, cortando el paso hacia la puerta. “ + enemigo + “ y “ + personaje + ” entran en combate:\n” + nombreBatalla

Batalla contra Salomón el Salmón Gigante

Batalla contra José Antonio el Yeti

“Al derrotar a ” + enemigo + “, se forma un puente de hielo que os permite cruzar a la isla.”

8- Sala Morada (Aprendiz Tahorki)

“La puerta os lleva al interior de una cueva repleta de cristales mágicos, seguís hacia delante y encontráis una habitación en la que parece que Taharka y sus aprendices realizaban sus experimentos con los muertos. Empezáis a buscar algún sitio por donde seguir, cuando aparece ” + enemigo + “ dispuesto a proteger su guarida.” + enemigo + “ y “ + personaje + ” entran en combate:\n” + nombreBatalla

Batalla contra el Aprendiz Tahorki

“Al derrotar a ” + enemigo + “, una luz morada os envuelve y os teletransporta.”

9- Templo de Ammit

Parece que el hechizo os ha llevado al templo donde recibisteis la misión de la diosa Ammit. Cuando llegáis al altar, aparece Ammit, pero tiene un aura oscura alrededor de ella, parece estar corrompida, para liberarla tendréis que deshacer el hechizo que la controla, mientras Obi la distrae tendrás que encargarte de resolver las preguntas que forman el hechizo.\n” + nombrePuzzle

Puzzle 5

-Al haber resuelto los anteriores acertijos, si contestas correctamente a 7: “Consigues liberar a Ammit del hechizo.\n” “Gracias guerrero “ + nombrePersonaje “. He intentado adentrarme en el portal para recoger información de esa dimensión, pero he caído en una trampa que me ha hecho perder el control, pero gracias a ti el viaje no ha sido en vano, he descubierto la debilidad del extraño ser. Con esta bendición seréis capaces de acabar con él sin ningún problema.\n” “La diosa hace aparecer una puerta negra y dice: Cuando paseis por esta puerta, os encontrareis en la sala donde se encuentra el extraño ser, derrotarlo volverá a traer la paz a Eazima.”

-Si no has resuelto los anteriores acertijos, si contestas correctamente a 7: “Consigues deshacer el hechizo, pero la diosa se queda sin fuerza y cae al suelo, con la poca fuerza que le queda, os cura y hace aparecer una puerta negra y dice: Cuando paseis por esta puerta, os encontrareis en la sala donde se encuentra el extraño ser, derrotarlo volverá a traer la paz a Eazima. ”

-Si contestas correctamente a menos 7: “No consigues liberar a Ammit y ves cómo mata a Obi, después Ammit se dirige hacia ti, pero gracias a que el hechizo está casi roto, Ammit recupera el control, hace aparecer una puerta y te dice: Rápido pasa por esta puerta y enfréntate al ser que me controla, así me salvarás a mí y a toda Eazima.”

-Si contestas correctamente a menos de 3: “No consigues liberar a Ammit y ves cómo mata a Obi, después Ammit se dirige hacia ti y acaba contigo.\n—FIN DEL JUEGO—”

SOLO

“Entras a una sala que está llena de cubos grises y blancos que no paran de temblar y en el centro puedes ver una forma extraña que no es de este mundo, parece estar formada de muchos cubos de diferentes colores. Te acercas para enfrentarte al ser” + nombreBatalla

OBI

Entráis a una sala que está llena de cubos grises y blancos que no paran de temblar y en el centro podéis ver una forma extraña que no es de este mundo, parece estar formada de muchos cubos de diferentes colores. Os acercáis para enfrentaros al ser” + nombreBatalla

Batalla Final

- Muerte Boss: “El extraño ser acaba contigo y pronto conseguirá salir de la Pirámide y acabará con toda Eazima.\n—FIN DEL JUEGO—”

-Victoria Boss: “Con ese ataque, consigues acabar con el ser y la sala empieza a desaparecer poco a poco y cuando desaparece completamente, ves que toda la pirámide y el portal han desaparecido también, has conseguido acabar con el mal que amenazaba a Eazima.\n —FIN DEL JUEGO—”

-Victoria Ammit: “Gracias a la bendición de Ammit lanzas un ataque potenciado que acaba con el ser de un golpe.\nLa sala empieza a desaparecer poco a poco y cuando desaparece completamente, ves que toda la pirámide y el portal han desaparecido también, has conseguido acabar con el mal que amenazaba a Eazima.\n —FIN DEL JUEGO—”

-Muerte ante Boss: enemigo + " Te da el golpe de gracia y acaba contigo. Contigo derrotado no queda tiempo para que nadie pueda salvar Eazima.\n—FIN DEL JUEGO—