

Historia del Juego

inicio:

Historia: Te despiertas en un claro desconocido de un bosque espeso. El aire está cargado de misterio, y el silencio es roto por un lejano murmullo.

Opciones:

- Explorar el bosque. (bosque)
- Permanecer en el claro. (claro)

Sonido: Un murmullo distante de agua y susurros de hojas movidas por el viento.

bosque:

Historia: Caminas por el bosque y, entre los árboles, vislumbra una figura encapuchada. Parece observarte desde lejos.

Opciones:

- Acercarte a la figura. (acercarse)
- Esconderte y observar. (esconderte)

Sonido: El crujido de las hojas bajo tus pies y un susurro que parece provenir de la figura.

acercarse:

Historia: Te acercas a la figura, que revela ser un guardián del bosque. Te advierte sobre los peligros que te esperan si sigues adelante.

Opciones:

- Aceptar el consejo y retroceder. (retroceder)

Sonido: La voz grave del guardián mezclada con el eco de su advertencia.

retroceder:

Historia: Decides retroceder, pero el guardián te detiene y te ofrece una misión: encontrar un objeto sagrado perdido en el bosque.

Opciones:

- Aceptar la misión. (aceptarMision)

Sonido: Un susurro bajo que se convierte en un eco envolvente.

aceptarMision:

Historia: El guardián te entrega un mapa antiguo y te indica la dirección del objeto sagrado. Sigues su consejo y te adentras más en el bosque.

Opciones:

- Continuar hacia el objeto. (continuarObjeto)

Sonido: El sonido del mapa desplegándose y el crujido de ramas mientras caminas.

continuarObjeto:

Historia: Siguiendo el mapa, llegas a una encrucijada. Un camino lleva a un río caudaloso, mientras que el otro parece desaparecer en la espesura del bosque, pero sientes que el río es tu única opción segura.

Opciones:

- Cruzar el río. (rio)

Sonido: El sonido del agua fluyendo con fuerza, mezclado con el crujido de ramas bajo tus pies.

rio:

Historia: Decides cruzar el río caudaloso. La corriente es fuerte, y el cruce es peligroso, pero logras llegar al otro lado. Allí, encuentras un camino que lleva a una cascada con un antiguo templo oculto detrás.

Opciones:

- Entrar en el templo. (templo)

Sonido: El rugido de la cascada y el susurro de la corriente del río.

templo:

Historia: Entras en el templo y descubres un altar cubierto de inscripciones antiguas. Un sacerdote fantasma aparece y te pide que demuestres tu devoción para obtener el objeto sagrado.

Opciones:

- Ofrecer una oración en el altar. (oración)
- Intentar tomar el objeto sin más. (tomarObjeto)

Sonido: El susurro del sacerdote y un suave canto ritual en la distancia.

oracion:

Historia: Te arrodillas y ofreces una oración sincera. El sacerdote sonríe y el altar se abre, revelando el objeto sagrado. (FINAL EXITOSO)

Sonido: Un sonido suave y celestial mientras el altar se abre, revelando el objeto.

tomarObjeto:

Historia: Ignoras al sacerdote y te lanzas a tomar el objeto. De repente, una trampa se activa y el suelo bajo tus pies empieza a colapsar.

Opciones:

- Escapar del templo. (escaparTemplo)

Sonido: El ruido de piedras cayendo y el sonido del templo desmoronándose.

escaparTemplo:

Historia: Logras escapar del templo a tiempo, pero el objeto sagrado se pierde para siempre bajo los escombros. (FINAL INTERMEDIO)

Sonido: Un último estruendo cuando el templo se derrumba completamente, seguido de un silencio.

escondarse:

Historia: Te ocultas detrás de un árbol y observas a la figura. De repente, desaparece en un destello de luz.

Opciones:

- Continuar explorando. (continuarExplorando)

Sonido: Un destello brillante seguido por el susurro de hojas en el viento.

continuarExplorando:

Historia: Tras la desaparición de la figura, te adentras más en el bosque. El ambiente se vuelve más denso, y los sonidos de la naturaleza se intensifican.

Opciones:

- Seguir adelante. (cueva)

Sonido: El sonido de hojas crujientes y el canto lejano de aves nocturnas.

cueva:

Historia: Al final del camino, llegas a la entrada de una cueva oscura. Te sientes atraído por la oscuridad, pero también sientes una presencia inquietante.

Opciones:

- Entrar en la cueva. (entrarCueva)
- Retroceder. (aDormir)

Sonido: Un eco profundo y un susurro inquietante desde el interior de la cueva.

claro:

Historia: Decides quedarte en el claro y escuchar. A lo lejos, escuchas el murmullo de agua y el crujido de ramas. Al mismo tiempo, sientes una vibración en el suelo.

Opciones:

José Manuel García & Juan Miguel Rojas

- Investigar el murmullo de agua. (agua)
- Investigar la vibración en el suelo. (suelo)

Sonido: Sonidos de agua corriendo y un bajo zumbido que parece venir de debajo de ti.

agua:

Historia: Sigues el sonido del agua y llegas a un pequeño arroyo. Ves algo moviéndose bajo la superficie.

Opciones:

- Meter la mano en el agua. (manoAgua)
- Evitar el arroyo y seguir explorando. (aDormir)

Sonido: El suave burbujeo del agua, con un tenue chapoteo que viene de un objeto sumergido.

aDormir:

Historia: Después de horas de caminar sin rumbo, te das cuenta de que el bosque te ha guiado de regreso al claro donde todo comenzó. Exhausto y sin respuestas, decides que lo mejor es dejar todo atrás. Te acuestas sobre la suave hierba y, mientras el cielo oscurece, cierras los ojos, dejándote llevar por el sueño. (FINAL INTERMEDIO)

Sonido: El susurro del viento y el crujir de las hojas se desvanecen lentamente, dejando solo el tranquilo murmullo de la noche.

manoAgua:

Historia: Al meter la mano en el agua, sientes algo frío y metálico. Al sacarlo, descubres una llave antigua.

Opciones:

- Continuar. (continuarLlave)

Sonido: El tintineo de metal al extraer la llave del agua.

continuarLlave:

Historia: Guardas la llave y sigues explorando. El sonido del agua queda atrás, y el bosque se cierra a tu alrededor.

Opciones:

- Seguir avanzando. (cuevaLlave)

Sonido: El murmullo del agua se desvanece, dejando solo el susurro del viento entre los árboles.

cuevaLlave:

Historia: El camino te lleva a una colina rocosa. Al llegar a la cima, ves una estructura antigua a lo lejos. Decides explorar la estructura.

Opciones:

- Buscar la entrada (entradaCueva)

Sonido: El viento sopla con fuerza en la cima de la colina, y un eco distante proviene de la estructura.

entradaCueva):

Historia: Te acercas a la estructura y descubres una entrada oculta entre las rocas. Parece que la llave encajaría en la cerradura.

Opciones:

- Usar la llave. (entrarCueva)

Sonido: Un clic de la cerradura al insertar la llave, y un eco profundo desde el interior.

entrarCueva:

Historia: La puerta se abre, revelando un pasaje que lleva a una cámara interior. Allí, te encuentras con un ser anciano que custodia el lugar.

Opciones:

- Hablar con el anciano. (hablarAnciano)

Sonido: El eco de la puerta abriéndose y un susurro profundo cuando el anciano comienza a hablar.

hablarAnciano:

Historia: El anciano te dice que solo quienes demuestren su valentía y sabiduría pueden reclamar el tesoro. Te ofrece una prueba: responder un enigma o enfrentarlo en combate.

Opciones:

- Aceptar el enigma. (enigma)
- Aceptar el combate. (combate)

Sonido: La voz del anciano reverbera en la cámara, mientras se escuchan susurros de fuerzas místicas a tu alrededor.

enigma:

Historia: El anciano sonrío de forma burlona y pregunta: "Me puedes romper sin tocarme. Puedes perderme sin querer. Me puedes guardar, pero nunca verme. ¿Qué soy?"

Opciones:

- Responder: "Una promesa". (promesa)

- Responder: "Una sombra". (sombra)

Sonido: Un susurro suave, como si las palabras del anciano resonaran en tu mente.

sombra:

Historia: Respondest "Una sombra". El anciano niega con la cabeza. "Una sombra no se puede guardar ni romper," dice, y la luz en la sala se atenúa, sumiéndote en la oscuridad. (FINAL FALLIDO)

Sonido: Un apagón repentino de la luz, acompañado de un silencio opresivo

promesa:

Historia: Resuelves el enigma con éxito. El anciano sonríe y te permite acceder al tesoro oculto en la cámara. (FINAL EXITOSO)

Sonido: Un sonido brillante y resonante, como una campana, cuando se revela el tesoro.

combate:

Historia: El anciano adopta una postura de combate y te desafía. "Solo el más fuerte merece el tesoro," dice mientras una energía oscura envuelve sus manos. ¿Qué harás?

Opciones:

- Lanzar un ataque rápido. (ataqueRapido)
- Esperar y defenderse de su movimiento. (defenderse)

Sonido: Un crescendo de tambores y un zumbido bajo que indica la preparación para la batalla.

ataqueRapido:

Historia: Atacas rápidamente con una ráfaga de energía, golpeando al anciano antes de que pueda reaccionar. Sin embargo, él se recupera rápidamente y te lanza un rayo de energía oscura.

Opciones:

- Esquivar el rayo. (rayo)
- Contraatacar con un ataque más fuerte. (contraatacar)

Sonido: El sonido de un choque de energía y el crepitar de la magia oscura del anciano.

rayo:

Historia: Logras esquivar el rayo por poco, sintiendo el calor oscuro pasar rozando tu rostro. El anciano sonríe, admirando tu velocidad.

Opciones:

- Usar un ataque final. (ataqueFinal)
- Esperar el próximo movimiento del anciano. (esperarMovimiento)

Sonido: El silbido del rayo pasando y un leve eco de la risa del anciano.

contraatacar:

Historia: Realizas un contraataque para anular el rayo de energía oscura que el anciano te había lanzado

El anciano sonríe, admirando tu velocidad.

Opciones:

- Usar un ataque final. (ataqueFinal)
- Esperar el próximo movimiento del anciano. (esperarMovimiento)

Sonido: El silbido del rayo pasando y un leve eco de la risa del anciano.

ataqueFinal:

Historia: Concentrando toda tu energía, lanzas un ataque final devastador. El anciano se confía e intenta bloquearlo, pero el poder es demasiado. El anciano cae al suelo, derrotado.

Opciones:

- Recibir el tesoro (tesoro)

Sonido: Un estallido ensordecedor seguido de un silencio repentino mientras la energía se disipa.

esperarMovimiento:

Historia: Decides esperar, pero el anciano aprovecha tu vacilación. Con un movimiento rápido, lanza un hechizo que te inmoviliza. "No deberías haber dudado," dice antes de lanzarte al abismo. (FINAL FALLIDO)

Sonido: Un sonido de cadenas cerrándose y el eco de la voz del anciano mientras te lanza a la oscuridad.

defenderse:

Historia: Adoptas una postura defensiva, preparado para lo que venga. El anciano lanza un hechizo de parálisis hacia ti, pero tu defensa te protege parcialmente. Aún sientes un leve entumecimiento en tus extremidades.

Opciones:

- Romper la parálisis con un contraataque. (paralisis)
- Esperar a que el anciano se acerque. (ancianoAcerque)

Sonido: Un zumbido bajo mientras el hechizo se despliega y un leve crujido mientras intentas sacudirte el entumecimiento.

paralisis:

Historia: Con gran esfuerzo, reúnes tu energía y lanzas un contraataque que rompe la parálisis. El anciano se sorprende por tu determinación, retrocediendo un paso.

Opciones:

- Aprovechar para atacar de nuevo. (atacarDeNuevo)
- Mantener la defensa y observar. (mantenerDefensa)

Sonido: El estallido de energía cuando rompes el hechizo, seguido de un susurro de viento cuando el anciano retrocede.

ancianoAcerque:

Historia: Sorprendentemente, el aturdimiento se te va rápido. Sin embargo, esperas que el anciano se acerque para para atarcarlo rapido. El anciano se sorprende por tu determinación, retrocediendo un paso.

Opciones:

- Aprovechar para atacar de nuevo. (atacarDeNuevo)
- Mantener la defensa y observar. (mantenerDefensa)

Sonido: El estallido de energía cuando rompes el hechizo, seguido de un susurro de viento cuando el anciano retrocede.

atacarDeNuevo:

Historia: Aprovechas la vacilación del anciano y lanzas un poderoso ataque. El anciano, sin tiempo para reaccionar, es golpeado de lleno y cae, derrotado.

Opciones:

- Recibir el tesoro (tesoro)

Sonido: Un estruendo de poder seguido por el sonido sordo del anciano cayendo al suelo.

mantenerDefensa:

Historia: Decides mantenerte en guardia, pero el anciano percibe tu pasividad como debilidad. Con un gesto rápido, te envuelve en sombras que te sofocan lentamente. "No siempre la paciencia es una virtud," murmura el anciano mientras te absorben las sombras. (FINAL FALLIDO)

Sonido: Un sonido de sombras envolventes y un susurro final mientras la oscuridad te consume.

tesoro:

Historia: Tras una feroz batalla, logras derrotar al anciano. Él, en su derrota, te entrega el tesoro y te advierte que su poder te acompañará. (FINAL EXITOSO)

Sonido: Un eco de victoria y un suave zumbido que indica que has adquirido un gran poder.

suelo:

Historia: Sigues la vibración y descubres una piedra grande que emite un leve resplandor. Al tocarla, sientes una conexión con algo profundo en el bosque.

Opciones:

- Levantar la piedra. (cogerPiedra)
- Dejar la piedra y seguir adelante. (dejarPiedra)

Sonido: Un zumbido profundo y el crujido de la piedra bajo tus dedos.

dejarPiedra:

Historia: Después de dejar la piedra, caminas por horas sin rumbo, te das cuenta de que el bosque te ha guiado de regreso al claro donde todo comenzó. Exhausto y sin respuestas, decides que lo mejor es dejar todo atrás. Te acuestas sobre la suave hierba y, mientras el cielo oscurece, cierras los ojos, dejándote llevar por el sueño. (FINAL INTERMEDIO)

Sonido: El susurro del viento y el crujir de las hojas se desvanecen lentamente, dejando solo el tranquilo murmullo de la noche.

cogerPiedra:

Historia: Al levantar la piedra, descubres un pasaje que conduce a un túnel oscuro. Sientes un viento helado que emana de su interior.

Opciones:

- Continuar por el túnel. (tunel)

Sonido: El eco de la piedra al caer y el viento soplando desde el túnel.

tunel:

Historia: Sigues el túnel hasta llegar a una cámara subterránea. En el centro, un altar rodeado de inscripciones antiguas. Un ser etéreo aparece y te habla.

Opciones:

- Escuchar al ser. (escucharSer)
- Intentar atacar al ser. (atacarSer)

Sonido: Un susurro distante que crece en intensidad y se convierte en una voz que resuena en la cámara.

escucharSer:

Historia: El ser etéreo te dice que para acceder al tesoro debes probar tu valía completando una tarea: resolviendo un enigma que ha trascendido por generaciones.

Opciones:

- Aceptar la tarea. (aceptarTarea)

Sonido: La voz del ser se desvanece, dejando solo un eco que te guía hacia la salida.

aceptarTarea:

Historia: El espíritu te plantea el enigma: "Soy siempre visible, pero rara vez me ves. No tengo forma, pero mi presencia se siente. Puedo reflejarte, pero no soy un espejo. ¿Qué soy?"

Opciones:

- Responder: "La sombra". (sombra)
- Responder: "El viento". (viento)

Sonido: Un susurro inquietante, como si el espíritu esperara ansioso tu respuesta.

viento:

Historia: Decides responder "El viento". El espíritu sonrío de manera siniestra, y la cueva comienza a temblar. "Incorrecto," susurra. "Ahora te enfrentarás a mi ira." (FINAL FALLIDO)

Sonido: Un eco oscuro y el sonido de rocas derrumbándose mientras la cueva comienza a colapsar.

sombra:

Historia: Resuelves el enigma con éxito. El espíritu sonrío levemente mientras desaparece y te permite acceder al tesoro oculto en la cámara. (FINAL EXITOSO)

Sonido: Un sonido brillante y resonante, como una campana, cuando se revela el tesoro.

atacarSer:

Historia: Intentas atacar al ser, pero tu ataque atraviesa su forma etérea. El ser se enfurece y comienza a atacarte con energía oscura.

Opciones:

- Intentar un ataque directo con tu arma. (ataqueArma)
- Buscar una manera de usar el entorno a tu favor. (usarEntorno)
- Retroceder y esquivar sus ataques. (esquivarAtaques)

Sonido: El choque de energías y un rugido de ira del ser.

ataqueArma:

Historia: Lanzas un ataque directo con tu arma, pero atraviesa al ser sin causarle daño. El ser te ataca con una ráfaga de energía oscura. (FINAL FALLIDO)

Sonido: Un estallido de energía oscura y el eco de tu caída.

usarEntorno:

Historia: Observas la cámara y notas que las inscripciones en las paredes parecen brillar cuando el ser se acerca. Podrían ser clave para derrotarlo.

Opciones:

- Intentar usar las inscripciones. (usarInscripciones)

Sonido: Un zumbido creciente cuando te acercas a las inscripciones y el rugido frustrado del ser.

usarInscripciones:

Historia: Decides utilizar las inscripciones en las paredes. Al tocarlas, emiten una luz intensa que hiere al ser etéreo.

Opciones:

- Seguir activando las inscripciones para debilitar al ser. (seguirInscripciones)
- Detenerte y observar la reacción del ser. (detObservar)

Sonido: Un destello de luz y el rugido de dolor del ser.

seguirInscripciones:

Historia: Activas todas las inscripciones, creando una red de luz que atrapa y destruye al ser etéreo. La cámara retumba y un portal se abre, revelando el tesoro. (FINAL EXITOSO)

Sonido: El retumbar de la cámara y un sonido resonante cuando se abre el portal.

detObservar:

Historia: Al detenerte, el ser recupera fuerzas rápidamente y lanza un ataque devastador, destruyéndote. (FINAL FALLIDO)

Sonido: Un rugido triunfante del ser y un estallido final de energía oscura.

esquivarAtaques:

Historia: Intentas retroceder y esquivar los ataques del ser, pero su velocidad es abrumadora y te alcanza con facilidad, terminando tu vida. (FINAL FALLIDO)

Sonido: El rugido del ser mientras te alcanza y un estallido de energía al impactarte.