

Phantomas en la sierra

Cambios

- Eliminar referencias al pajar por referencias al molino, que es donde se encuentran las *agujas de ganchillo*.
- El **cazador cegato** pasa a llamarse **el Tenazas** y está cazando lobos dentro de la pequeña cueva que une con el prao.
- Se ha añadido en el nivel 2 el cementerio y la cripta con el *rosario*. El *rosario* se puede convertir en un *rosario bendecido* que necesitaremos para pasar dentro de la cueva de las brujas. Lo bendice el párroco **D. Francisco**.
- No hay que echar todos los ingredientes por la chimenea para los *chorizos al vino*, simplemente la *sal* para estropear la sopa de la **Flora**. Hasta este momento, **Flora** no nos dejará entrar en su casa, cuando le estropeemos la sopa se echará a llorar y podremos aprovechar a entrar para echar los ingredientes en el caldero.
- El párroco **D. Francisco** no nos dejará entrar en la iglesia hasta que no le entretengamos con la *revista de tetas*.
- Cuando entremos en casa de **Jose Mari**, el combate con el se activará en el momento que cojamos el *chorizo*, entrará diciendo que le estamos robando.
- El **tío Calixto** puede darnos el *hacha* en cuanto hablemos con el, no nos servirá de nada hasta que nos dé la tecnología de *bomba*, una vez le demos los *chorizos al vino*.
- La *senda de Esteban* (une con el prao) la desbloquea **Heladia** en lugar de **Flora**.
- El **tío Valentín** no está encerrado en una casa, sino en una celda del cuartelillo por dar una pedrada a un guardia. En el cuartelillo está el Guardia Civil **Bonifacio**, que es muy confiado y se fía de la pinta de buena persona de Phantomas para dejarle entrar y hablar con el **tío Valentín**, que solo hablará a cambio de que le saque de la celda.

Descripción del juego

Juego de plataformas con tecnología **QSVP-EGA**, o lo que es lo mismo, paleta de colores **EGA** y **Que Se Veán los Píxels** pero adaptado a monitores panorámicos. Mucho esquivar enemigos, calcular cuando se puede pasar, llevar objetos a distintos sitios y volver sobre nuestros pasos en algunas ocasiones para poder avanzar. Tiene un toque Metroidvania en el aspecto de que no podremos acceder a determinados sitios hasta que no hayamos obtenido algunas Habilidades. Al contrario que muchos otros plataformas, tiene Jefes que nos proporcionan estas Habilidades cuando les derrotamos. También existen Sendas que cuando son desbloqueadas nos permiten acceder a otras zonas más rápido.

Introducción

Para variar, Phantomas está cumpliendo condena en la trena después de que su último golpe haya fallado. Un personaje poderoso pero desconocido le ofrece sacarle de la cárcel a cambio de recuperar un diamante en el collar de un gato perdido en la Sierra Negra, una zona incomunicada y de difícil acceso. El plan es transportar a Phantomas en helicóptero lo más cerca posible de la última posición conocida del gato y buscarle por ahí. Una vez localizado, usará una bengala para llamar al helicóptero. Phantomas aterrizará en el arroyo, cerca del gato y conseguirá al gato casi nada más empezar, pero se dará cuenta de que no tiene la pistola de bengalas así que tendrá que usar su habilidad para volver a la civilización. Según vaya avanzando y conociendo a los personajes que pueblan la Sierra Negra, se dará cuenta de que tienen un problema muy serio: las brujas que habitan en la montaña, y que solo ayudándoles podrá salir.

Habilidades

- Control de salto: Permite controlar la dirección durante el salto. Salto vertical útil para acceder a sitios inaccesibles.
- Doble salto: Permite saltar otra vez más en mitad de un salto. Útil para acceder a sitios inaccesibles.
- Explosivo: Permite destruir temporalmente a los enemigos y despejar bloques. Útil contra enemigos y para acceder a sitios inaccesibles.
- Tecnología Fantasma: Permite teletransportarse a 2 tiles de distancia. Útil para acceder a sitios inaccesibles. (Atraviesa paredes de un tile de ancho).

Objetos de inventario

- Gusano
- Agujas de ganchillo
- Herradura
- Trucha
- Gato
- Manzana
- Botijo
- Manta roja
- Revista de tetas
- Sal
- Chorizo
- Vino
- Hacha
- Leña
- Carbón
- Ganzúa
- Pilas
- Cornamenta de corzo

- Llave celda 1
- Llave celda 2
- Llave celda 3
- Mandrágora
- Muérdago
- Belladona
- Seta alucinógena

Enemigos

Podemos distinguir entre enemigos vivos, objetos encantados y seres sobrenaturales:

Animales silvestres serranos

- Avispa
- Sapo
- Murciélago
- Cuervo
- Lagarto
- Araña
- Jabalí
- Escorpión
- Víbora
- Lobo

Objetos encantados por los hechizos de las brujas de la montaña

- Tijera
- Cuchillo
- Hacha
- Azada
- Cepo
- Serrucho
- Horca
- Garrote
- Martillo
- Guadaña

Sobrenaturales

- Fantasma
- Bruja
- Gárgola
- Duende
- Esqueleto
- Babas

- Golem

Personajes

Jugador

- Phantomas

NPC

- Lorenzo (Pescador, proporciona las truchas para coger al gato) 40 años <https://generated.photos/face-generator/618b4e845d2207000fa7866c>
- Tio Juan (Nos ayuda a obtener un módulo con su burro) 45 años
- Tio Ramón (Tras ayudarlo con las manzanas nos da el botijo) 55 años <https://generated.photos/face-generator/618faf63be0cb9000c99d62e>
- Tia Simona (La que nos da el capote de torero) 52 años <https://generated.photos/face-generator/618b4d855d2207000c02cc74>
- Agustín (Guardia del toril) 30 años <https://generated.photos/face-generator/618fb4bb5d2207000d05b807>
- Maximina (Desbloqueo de senda de Bienvenida) 40 años
- Heladia (Nos da un bollo en el horno) 45 años
- Tio Eleuterio (Herrero, nos da la ganzúa para acceder a la casa del tío Valentín) 60 años
- Tio Calixto (Carbonero, nos da el carbón para dárselo al tío Eleuterio) 60 años
- Tio Valentín (El que conoce la senda a la montaña, desbloqueo de senda de Maria) 42 años
- Don Francisco (Párroco) 35 años
- Flora (La que está preparando la sopa, desbloqueo de senda de Esteban) 35 años
- Felipa (Dueña de la cantina) 38 años
- Tio Venancio (Pastor desaparecido que vive en la falda de la montaña) 60 años
- Tia Susana (Bruja buena) 50 años. Lleva pañuelo en la cabeza.
- Dominguera madre (Agonizando en la cascada, nos da las pilas)
- Domingero padre (En una celda, tras rescatarlo nos explica como manipular la estatua roja)

- Domingüero hijo (En una celda, tras rescatarle nos explica como manipular la estatua verde)
- Domingüera hija (En una celda, tras rescatarle nos explica como manipular la estatua azul)
- Apacible, el burro del tío Juan (Ayuda al transporte)
- Cabezón, el carnero del tío Venancio (Ayuda al transporte)

Jefes

- El Tenazas: Dispara balas que nos da tiempo a esquivar, cuando las balas impactan contra las paredes desprenden piedras que si le caen encima le van quitando vida.
- Toro ‘Peligroso’: La mecánica de combate es: El toro embiste de lado a lado, Phantomas debe pulsar una serie de teclas para hacer un recorte exitosamente, tras varios recortes el toro embiste de forma imparable y Phantomas sale por el tejado.
- Jose Mari, el tonto del pueblo: Cuando Phantomas roba el *chorizo*, aparece diciendo que le está robando, cierra la puerta y ataca. En la despensa tiene un sistema de trampas que se activan al pasar por determinadas placas en el suelo, estas placas disparan flechas que afectan tanto a Phantomas como a **Jose Mari**, una vez tenga una cierta cantidad de impactos se va hartado y tendremos paso libre.
- Águila: Para acabar con el **águila** deberemos usar la bomba. El **águila** hace picados contra Phantomas, habrá que calcular el uso de la bomba para que explote justo cuando pase ella. Tras x impactos es eliminada.
- Bruja Blanca: Ni idea todavía, la idea es tener que usar todas las habilidades de Phantomas para destruirla.

Lugares

Nivel 1: El río

- Enemigos: Animales
- Descripción: Está el *gato*. Tiene un río, donde el **pescador** pesca *truchas*. Hay un pajar donde se encuentran las *agujas de ganchillo*. Está el **tío Juan** con **Apacible**, su borrico. Tiene el *módulo de control de salto*. Hay una cerca electrificada que protege la zona con los caballos donde está la *herradura*. Está el **cazador cegato**. Está la *mandrágora* (necesario *tecnología fantasma*).
- Decorado: Agua, mucha vegetación, un molino con una noria, el pajar, el cercado con los caballos. Se puede poner en un lateral algo del parador nacional.

Nivel 2: El prao

- Enemigos: Animales. Objetos encantados.
- Descripción: Hay manzanos, otros frutales y huertas. Está el **tio Ramón** cogiendo *manzanas*. Al lado del **tio Ramón** está el *botijo*. Está la **tia Simona** aburrida con las vacas, que nos da la *manta roja* cuando le llevamos las *agujas de ganchillo*. Está el toril, con **Agustín** a la entrada, que no te deja entrar si no eres un verdadero torero y llevas la *manta roja*. Está el **toro ‘Peligroso’** en el toril. Tiene el *módulo de doble salto*. Está el *muérdago* (necesario *tecnología fantasma*)

Nivel 3: La aldea

- Enemigos: Objetos encantados
- Descripción: Hay casas. Hay una fragua, una fuente, un horno, una carbonera, una iglesia y una cantina. Está la **Maximina** con la cesta de huevos. Está la **Heladia** en el horno con una barbaridad de bollos -nos da un poco de vida pero nunca un bollo entero- Está el **tio Eleuterio**, el herrero, que nos dará la *ganzúa* cuando le llevemos *carbón*. Está el **tio Calixto**, el carbonero, nos da el *hacha* cuando le llevemos los *chorizos al vino*. Está el **tio Valentín**, el valiente que salió de la montaña, encerrado en la casa en la que necesitamos usar la *ganzúa* y que nos desbloquea la *senda de María*. Está **Jose Mari**, el tonto del pueblo. (Jefe). En casa de **Jose Mari** encontraremos la *revista de tetas*. Está **Don Francisco**, el párroco, al que podemos entretener con la *revista de tetas* y robar el *cáliz de vino* de la Iglesia. Está la **Flora** liada haciendo la sopa, que debemos arruinar echando *sal* por la chimenea. Para hacer los *chorizos al vino* tiraremos el *cáliz de vino* y los *chorizos* por la chimenea de la casa de Flora cuando estropeemos la sopa. Está la cantina, con **Felipa** aburrida. Tiene la *cornamenta de corzo* colgada y nos la dará a cambio de unas *pilas* para la radio. Está la *belladona* (necesario *tecnología fantasma*)

Nivel 4: La montaña

- Enemigos: Animales
- Descripción: Está el **tio Venancio**, el desaparecido, viviendo en la falda de la montaña con sus ovejas. Está la **dominguera-madre** moribunda que ha escapado de la cueva de las brujas y nos da las *pilas* y nos pide que rescatemos a **dominguero padre**, **dominguero hijo** y **dominguera hija**, las *pilas* las debemos llevar a la **Felipa** para obtener la *cornamenta de corzo* y que **Cabezón** nos impulse por el barranco. Está la cascada. Está **Cabezón**, el carnero. Hay un barranco que no podemos atravesar sin la inestimable ayuda de **Cabezón**. Está la **tia Susana**, que nos advierte del peligro y nos prepara una poción mágica tras recoger *mandrágora*, *belladona*, *muérdago* y *seta alucinógena* para poder encontrar la entrada a la *cueva de las brujas*. Está el **Águila** (Jefe), que debemos derrotar para obtener la *tecnología fantasma*. La **tía Susana** además nos advierte

de la necesidad de desactivar la *joya roja*, *joya verde* y *joya azul* si queremos derrotar a la **Bruja Blanca**.

Nivel 5: La cueva de las brujas

- Enemigos: Sobrenaturales
- Descripción: Está el **dominguero-padre** preso. Es necesaria una *llave de celda 1* para liberarle. Está el **dominguero-hijo** preso. Es necesaria una *llave de celda 2* para liberarle. Está la **dominguera-hija** presa. Es necesaria una *llave de celda 3* para liberarla. Hay unas *estatuas* que bloquean el paso a algunas zonas. Cuando liberamos a los **domingueros** nos cuentan cómo han visto que las brujas manipulan las *estatuas* para poder pasar. Están las 3 *joyas* que debemos desactivar. Está la **Bruja Blanca**. Cuando la derrotemos el juego termina.

Sendas

Las sendas son formas rápidas de acceder a otras partes del juego. Se desbloquean cuando se completan ciertas tareas. No aparecen hasta que no son desbloqueadas.

- Senda de Bienvenida. Une el arroyo con la aldea. Desbloqueada por **Maximina**
- Senda de Esteban. Une el prao con la aldea. Desbloqueada por **Heladia**
- Senda de María. Une la montaña con la aldea. Desbloqueada por **tio Valentín**

Desarrollo del juego

Rescate del gato

- Nivel: 1
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: ninguna
- Descripción: Obtener 3 *gusanos* en el nivel 1 (donde hozoan los jabalíes) y llevarlos al **pescador**, con cada *gusano* sacará una *trucha* y cuando saque la tercera nos la dará. Entonces podremos ir con la *trucha* hasta donde se encuentra el *gato* y atraerla hacia nosotros, si no tenemos la *trucha* el *gato* no se acercará a nosotros (estará en un lugar inaccesible). Una vez tengamos al *gato* Phantomas presumirá de lo fácil que ha sido la misión, solamente para darse cuenta de que no sabe como volver a la civilización.

Combate con cazador cegato

- Nivel: 1
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: Rescate del gato

- Descripción: Más adelante Phantomas se encontrará con el primer jefe, es un **Cazador Cegato** que confunde a Phantomas con un corzo y dispara contra el, cada disparo que choque contra las paredes liberará piedras que si caen encima del **Cazador Cegato** le irán quitando vida. Cuando llega a un límite es eliminado y Phantomas puede continuar.

Encuentro con el tío Juan

- Nivel: 1
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: Combate con cazador cegato
- Descripción: Después Phantomas se encontrará con el **tío Juan** con su burro **Apacible**, le comenta que ha visto como caía algo del cielo en una parte inaccesible para Phantomas (es el *módulo de control de salto*) y que el le puede ayudar a conseguirla a cambio de una *herradura* para el borrico.

Uso del burro ascensor, obtención del módulo de control de salto

- Nivel: 1
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: obtención herradura
- Descripción: Tras obtener la *herradura* Phantomas puede volver aquí para conseguir el *módulo de control de salto*, el borrico **Apacible** está traumatizado y cuando el **tío Juan** le enseña la herradura pega una coza a Phantomas que le impulsa hasta el *módulo de control de salto* (para salir de la zona del módulo es necesario usar el control de salto para asegurarnos de que el jugador coge el módulo).

Encuentro con el tío Ramón

- Nivel: 2
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: encuentro con tío Juan
- Descripción: El **tío Ramón** está cogiendo *manzanas* pero dice que se le han caído las mejores y como no ve bien no las encuentra. Pide ayuda a Phantomas para recolectar las *manzanas*.

Recolección de manzanas

- Nivel: 2
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: encuentro con tío Ramón
- Descripción: Una vez recogidas las *manzanas* el **tío Ramón** agradece la ayuda a Phantomas y le dice que eche un trago de agua del *botijo*, puesto que estará cansado del esfuerzo. El *botijo* se queda en el inventario.

Utilización del botijo

- Nivel: 1
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: obtención del botijo
- Descripción: Phantomas puede desactivar la valla electrificada del nivel 1 para acceder a la *herradura* echando el agua del *botijo* encima de la batería de la cerca electrificada.

Encuentro con la tia Simona

- Nivel: 2
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: encuentro con tío Juan
- Descripción: La **tia Simona** está aburrida cuidando unas ovejas, usa esos ratos para coser pero ha perdido las *agujas de ganchillo* en el pajar del arroyo, por lo que no puede terminar la manta que está haciendo para el invierno. Comenta a Phantomas que perdió las *agujas de ganchillo* en el pajar cerca del arroyo.

Obtención de las agujas de ganchillo

- Nivel: 1
- Habilidades requeridas: Control de salto
- Condiciones: obtención del módulo de control de salto.
- Descripción: En el pajar Phantomas encontrará las *agujas de ganchillo* para llevárselas a la **tia Simona** a cambio de la *manta roja*. Es necesario el *módulo de control de salto* para acceder a ellas.

Entrega de las agujas de ganchillo a la tia Simona

- Nivel: 2
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: obtención de las agujas de ganchillo.
- Descripción: La **tia Simona** se pondrá a coser y dará a Phantomas una *manta roja* para el invierno como agradecimiento, esta *manta roja* es en realidad el capote para torear al **toro ‘Peligroso’**

Encuentro negativo con Agustín

- Nivel: 2
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: ninguna
- Descripción: Phantomas se acerca al toril pero **Agustín** dice que no puede dejar entrar a nadie que no sea un verdadero torero.

Encuentro positivo con Agustín

- Nivel: 2
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: obtención de la manta roja
- Descripción: Phantomas se acerca al toril, **Agustín** admira la calidad del capote y le deja entrar.

Combate con el toro ‘Peligroso’

- Nivel: 2
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: encuentro positivo con Agustín
- Descripción: Tras obtener la *manta roja* Phantomas se dirige al toril, donde deberá derrotar al segundo jefe, el **toro ‘Peligroso’**. El desarrollo del combate puede ser que haya 2 burladeros y el toro embista hacia donde está Phantomas, si el toro embiste 2 veces seguidas al mismo burladero lo rompe. También da cornadas hacia arriba cuando Phantomas salta por encima de él. Tras x embestidas el toro se cabrea mucho, y embiste a Phantomas que cae en la zona donde se encuentra el *módulo de doble salto*, esta zona es el paso previo para llegar a la aldea, y de esta zona no se puede salir sin utilizar el doble salto para asegurarnos de que el jugador lo recoge.

Encuentro con Maximina

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: combate con toro Peligroso
- Descripción: Al llegar a la aldea Phantomas se encuentra con **Maximina**, que viene de coger huevos. En la conversación Phantomas pregunta cómo se vuelve a la ciudad y **Maximina** le dice que sabe que hay que pasar la montaña pero que no sabe el camino hacia la montaña, y está poblada por seres monstruosos y brujas. También nos informa de que ella no ha estado nunca en la ciudad, solamente el **tio Valentín**. **Maximina** desbloquea la *senda de Bienvenida*, para volver rápidamente al *arroyo*.

Encuentro con el tio Eleuterio (el Herrero)

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: ninguna
- Descripción: El **tio Eleuterio** está en la fragua, que no funciona porque no tiene carbón porque ha discutido con el **tio Calixto**, el carbonero. El **tio Eleuterio** se queja de que no puede trabajar por esto. Phantomas le pregunta que cómo podría llegar a la civilización pero el **tio Eleuterio** dice que solo el **tio Valentín** se sabe el camino.

Encuentro con el tío Calixto (el Carbonero)

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: ninguna
- Descripción: El **tío Calixto** está sentado en un poyo al lado de la carbonera mirando como se hace el carbón. Habla con Phantomas y le dice que hasta el podría hacerlo, pero que necesitaría un *hacha*. Phantomas le pide la suya pero dice que se la podría prestar, aunque está hambriento y le apetecen unos *chorizos al vino*.

Obtención del vino

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: doble salto
- Condiciones: Despistar al párroco
- Descripción: Phantomas debe dar la *revista de tetas* al párroco **Don Francisco** en la iglesia para que despeje el camino hacia el *cáliz de vino*

Despistar al párroco

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: obtención de la revista de tetas
- Descripción: Dar la *revista de tetas* al párroco **Don Francisco**

Obtención de la revista de tetas

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: doble salto
- Condiciones: Encuentro con el **tío Calixto**
- Descripción: Está en una cama en la casa de **Jose Mari (el tonto del pueblo)**

Obtención de la sal

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: control del salto
- Condiciones: Encuentro con Flora
- Descripción: Está en el horno.

Encuentro con Flora

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: ninguna

- Descripción: **Flora** está preparando la sopa que tenemos que fastidiar echando *sal* por la chimenea para poder cocinar los *chorizos al vino*. Comenta que no puede ayudar a Phantomas porque tiene que estar pendiente de la sopa pero que sabe un camino para volver rápidamente al *prao* (Desbloqueo de la *senda de Esteban*).

Estropear la sopa de la Flora

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: obtención de la sal.
- Descripción: Echar la *sal* por la chimenea de la casa.

Obtención de los chorizos - Combate con Jose Mari

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: encuentro con el tío Calixto
- Descripción: Los *chorizos* se obtienen tras el combate con **Jose Mari, el tonto del pueblo**. Están en la casa de **Jose Mari**, la habitación donde se desarrolla el combate es como un matadero con cuchillos en el techo que caen del techo en su cabeza tras embestir con una viga atravesada. Cuando derrotamos a **Jose Mari** conseguimos el *chorizo*.

Obtención de los chorizos al vino.

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: doble salto
- Condiciones: estropear la sopa de la Flora, obtención de los chorizos, obtención del vino
- Descripción: Para conseguir los *chorizos al vino* Phantomas debe robar el *vino* del cáliz de la iglesia y unos *chorizos* de la casa de **Jose Mari**, además, deberá echar mucha *sal* a la sopa de la **Flora** para estropearla y que decida tirarla.

Encuentro con la Heladia.

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: ninguna
- Descripción: Está en el horno, una vez cada 5 minutos nos da un trozo de bollo -nunca uno entero!!- que nos recarga una pizca de la vida.

Obtención del hacha y módulo de bomba

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: ninguna

- Condiciones: obtención de los chorizos al vino
- Descripción: Una vez tengamos los *chorizos al vino*, podemos dárselos al **tio Calixto** para que nos dé el *hacha* y el *módulo de bomba*

Obtención de leña para hacer carbón

- Nivel: 1, 2 y 3
- Habilidades requeridas: bomba
- Condiciones: obtención de hacha
- Descripción: Con la *bomba* podemos acceder a zonas innacesibles del mapa para cortar *leña* para hacer *carbón*. La *leña* se podrá cortar de las ***encinas secas***.

Obtención del carbón

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: bomba
- Condiciones: obtención de leña
- Descripción: Con la *leña* podemos volver a la ***carbonera*** a hacer el *carbón*.

Obtención de la ganzúa

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: obtención del carbón
- Descripción: Con el *carbón* volvemos al **tio Eleuterio** (herrero) que nos da una *ganzúa*.

Encuentro con el tio Valentín

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: obtención de la ganzúa
- Descripción: Con la *ganzúa* podremos entrar en casa del **tio Valentín** que nos desvelará el camino a la montaña. (Se desbloquee la senda que une la aldea con la montaña, la ***senda de María***)

Encuentro con Felipa

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: ninguna
- Descripción: **Felipa** es la dueña de la ***cantina***, se queja de que la radio no tiene *pilas* y está aburrida. Tiene una *cornamenta de corzo* que nos dará cuando le demos las *pilas*.

Encuentro con el tío Venancio

- Nivel: 4
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: Encuentro con el tío Valentín
- Descripción: Justo antes de llegar a la montaña, Phantomas se encuentra con el **tío Venancio**, que vive en la falda de la montaña junto a su rebaño de ovejas. Le comenta que el no se atreve a subir a la montaña puesto que es muy peligroso por las brujas y los horrores que invocan. También habla sobre lo mucho que echa de menos a su carnero **Cabezón**, que un día se escapó montaña arriba pero el no se atreve a subir a buscarle.

Nota: ¿Cómo ha llegado el **tío Venancio** a la montaña si la **senda de María** solo la conoce el **tío Valentín**?, para evitar este agujero del guión podríamos hacer que los habitantes de la aldea comenten que el **tío Venancio** se adentró con las ovejas hacia la montaña y nunca más se le ha vuelto a ver, de este modo esto sería un encuentro casual con una persona que vive en la falda de la montaña pero no se atreve a subir más arriba por miedo a las brujas, o mejor todavía, está esperando a ver si vuelve cabezón pero no se atreve a subir por miedo a las brujas.

Obtención de la cornamenta

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: Encuentro con dominguera madre y obtención de pilas
- Descripción: Tras obtener las *pilas* y volver con **Felisa** a la **cantina**, en agradecimiento nos dará la *cornamenta de corzo*.

Encuentro con dominguera madre y obtención de pilas

- Nivel: 4
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: ninguna
- Descripción: Cuando Phantomas se adentra en la montaña llega hasta una **cascada**, donde agoniza la **dominguera madre**, una excursionista que apresaron las brujas. Cuenta que ha podido escapar pero que su marido (**dominguero padre**) e hijos (**dominguero hijo** y **dominguero hija**) siguen allí, que por favor les ayudemos. Muere y la registramos, encontrando unas *pilas*, que debemos de dar a **Felisa** para que nos de la *cornamenta de corzo*.

Utilización de la cornamenta

- Nivel: 4

- Habilidades requeridas: bomba
- Condiciones: obtención de la cornamenta de corzo
- Descripción: En un punto de la montaña donde hay un *barranco in-franqueable*, Phantomas se encuentra al carnero **Cabezón**, usando la *cornamenta de corzo* **Cabezón** embestirá contra el y le lanzará por los aires atravesando el *barranco*.

Encuentro con Águila (jefe)

- Nivel: 4
- Habilidades requeridas: bomba
- Condiciones: utilización de la cornamenta
- Descripción: En el otro lado del *barranco* Phantomas se encontrará con este jefe, el **Águila** ataca desde los aires con sus garras, para poder derrotarla, Phantomas debe poner bombas que exploten justo cuando el **Águila** le ataque planeando por el suelo. Tras derrotar al **Águila** obtenemos el *módulo de tecnología fantasma*.

Encuentro con tia Susana

- Nivel: 4
- Habilidades requeridas: tecnología fantasma
- Condiciones: Encuentro con Águila (jefe)
- Descripción: La **tia Susana** es una bruja buena que trata de derrotar a la malvada **Bruja Blanca** y acabar con el hechizo de la *aldea*. Nos explica que hay un encantamiento que oculta la entrada a la *cueva de las brujas*, pero ella podría preparar un contra encantamiento a cambio de algunos ingredientes: *Muérdago*, *Mandrágora*, *Belladona* y *Seta alucinógena*.

Obtención de mandrágora

- Nivel: 1
- Habilidades requeridas: tecnología fantasma
- Condiciones: Encuentro con tia Susana
- Descripción: Está en un lugar del nivel 1 al que solo se puede acceder con la *tecnología Fantasma*.

Obtención de muérdago

- Nivel: 2
- Habilidades requeridas: tecnología fantasma
- Condiciones: Encuentro con tia Susana
- Descripción: Está en un lugar del nivel 2 al que solo se puede acceder con la *tecnología Fantasma*.

Obtención de belladona

- Nivel: 3
- Habilidades requeridas: tecnología fantasma
- Condiciones: Encuentro con tia Susana
- Descripción: Está en un lugar del nivel 3 al que solo se puede acceder con la *tecnología Fantasma*.

Obtención de seta alucinógena

- Nivel: 4
- Habilidades requeridas: tecnología fantasma
- Condiciones: Encuentro con tia Susana
- Descripción: Está en un lugar del nivel 4 al que solo se puede acceder con la *tecnología Fantasma*.

Entrada a la cueva

- Nivel: 4
- Habilidades requeridas: tecnología fantasma
- Condiciones: Obtención de mandrágora, belladona, muérdago y seta alucinógena
- Descripción: Al volver con la **tia Susana** con los ingredientes, usa los ingredientes para hacer un hechizo que hace aparecer la entrada a la **cueva de las brujas**. Antes de entrar la **tia Susana** nos advierte de que el origen del poder de la **Bruja Blanca** son las *joyas RGB*, engastadas en unas **estatuas**, debemos sacarlas de las estatuas para que la magia no fluya hacia la **Bruja Blanca**.

Obtención de llave de celda 1

- Nivel: 5
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: ninguna
- Descripción: Podemos usar esta *llave* para rescatar a **domiguero padre**

Encuentro con dominguero padre

- Nivel: 5
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: ninguna
- Descripción: Está muy nervioso, nos dice que le ayudemos a salir para poder rescatar a **dominguero hijo** y **dominguera hija**.

Rescate de dominguero padre

- Nivel: 5
- Habilidades requeridas: ninguna

- Condiciones: obtención de llave de celda 1
- Descripción: Tras sacarle, nos dice como manipular la *estatua roja* para obtener la *joya roja* y acceder a la zona donde se encuentra preso **dominguero hijo**.

Manipulación de estatua roja y desactivación de joya roja

- Nivel: 5
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: Rescate de dominguero padre
- Descripción: tras seguir los pasos explicados por **dominguero padre** Phantomas podrá desactivar la *joya roja* y acceder la zona custodiada por la *estatua roja*.

Encuentro con dominguero hijo

- Nivel: 5
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: manipulación de estatua roja
- Descripción: Está muy nervioso, nos dice que le ayudemos a salir para poder rescatar a **dominguero padre** y **dominguera hija**.

Obtención de llave de celda 2

- Nivel: 5
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: manipulación de estatua roja
- Descripción: Podemos usar esta *llave* para rescatar a **domiguera hija**

Rescate de dominguero hijo

- Nivel: 5
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: obtención de llave de celda 2
- Descripción: Tras sacarle, nos dice como manipular la *estatua verde* para desactivar la *joya verde* y acceder a la zona donde se encuentra presa **dominguera hija**.

Manipulación de estatua verde y desactivación de joya verde

- Nivel: 5
- Habilidades requeridas:
- Condiciones: rescate de dominguero hijo
- Descripción: tras seguir los pasos explicados por **dominguero hijo** Phantomas podrá desactivar la *joya verde* y acceder la zona custodiada por la *estatua verde*, donde se encuentra **dominguera hija**.

Encuentro con dominguera hija

- Nivel: 5
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: manipulación de estatua roja
- Descripción: Está muy nerviosa, nos dice que le ayudemos a salir para poder rescatar a **dominguero padre** y **dominguero hijo**.

Obtención de llave de celda 3

- Nivel: 5
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: manipulación de estatua verde
- Descripción: Podemos usar esta *llave* para rescatar a **dominguera hija**

Rescate de dominguera hija

- Nivel: 5
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: obtención de llave de celda 3
- Descripción: Tras sacarle, nos dice como manipular la *estatua azul* para desactivar la *joya azul* y acceder a la zona donde se encuentra la **Bruja Blanca**.

Manipulación de estatua azul y desactivación de joya azul

- Nivel: 5
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: rescate de dominguera hija
- Descripción: tras seguir los pasos explicados por **dominguera hija** Phantomas podrá desactivar la *joya azul* y acceder a la zona custodiada por la *estatua azul*, donde se encuentra **Bruja Blanca**.

Enfrentamiento con la Bruja Blanca

- Nivel: 5
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: Manipulación de estatua azul
- Descripción: Este es el enfrentamiento final con la malvada bruja que ha atemorizado a la región.

Final del juego

- Nivel: 5
- Habilidades requeridas: ninguna
- Condiciones: Derrota de la Bruja Blanca

- Descripción: Tras derrotar a la malvada **Bruja Blanca** de la montaña, Phantomas es vitoreado y manteado por los habitantes de la ***aldea***, terminando en el pilón por accidente.

Tareas pendientes

- Añadir obtención de herradura