

# Introito Antiapotropaico,

o cómo contactar con los dioses para propósitos malignos por mandato de la faraona suprema

Carmen Gómez Becerra, Daniel Moreno Álvarez, Daniel Zhu, Denisa Juarranz Berindea,  
Nieves Alonso Gilsanz

Grupo 6 - Sopa de escalofríos

1. Ficha técnica.....	3
2. Descripción.....	4
3. Ciclo de juego.....	4
3.1. Partida genérica.....	4
4. Minijuegos.....	5
4.1. Minijuego 1: «Camino a la Duat».....	6
4.1.1. Contexto.....	6
4.1.2. Mecánicas.....	7
4.1.2.1. Movimiento.....	7
4.1.2.2. Empujar / Tirar.....	7
4.1.2.3. Tiempo.....	7
4.1.2.4. Terrenos.....	7
4.1.3. Coleccionables.....	7
4.1.3.1. Primer día.....	7
4.1.3.2. Segundo día.....	7
4.1.3.3. Tercer día.....	7
4.1.3.4. Cuarto día.....	7
4.1.3.5. Quinto día.....	7
4.1.4. Dificultades.....	8
4.1.4.1. Fácil (primer y segundo día).....	8
4.1.4.2. Normal (tercer y cuarto día).....	8
4.1.4.3. Difícil (quinto día).....	8
4.2. Minijuego 2: «La Vasija Entresija».....	8
4.2.1. Contexto.....	9
4.2.2. Mecánicas.....	9
4.2.2.1. Lanzamiento.....	9
4.2.2.2. Movimiento.....	9
4.2.2.3. Obstáculos que favorecen al jugador.....	9
4.2.2.4. Obstáculos que entorpecen al jugador.....	10
4.2.2.5. Medidor de distancia.....	10
4.2.2.6. Tablero marcador.....	10
4.2.3. Coleccionables.....	11
4.2.3.1. Primer día.....	11
4.2.3.2. Segundo día.....	11

4.2.3.3. Tercer día.....	11
4.2.3.4. Cuarto día.....	11
4.2.3.5. Quinto día.....	11
4.2.4. Dificultades.....	11
4.2.4.1. Fácil (primer y segundo día).....	11
4.2.4.2. Normal (tercer y cuarto día).....	11
4.2.4.3. Difícil (quinto día).....	11
4.3. Minijuego 3: «Al rescate de los escarabajos».....	12
4.3.1 . Contexto.....	12
4.3.2. Dificultades.....	12
4.3.2.1. Fácil (Días 1 y 2).....	12
4.3.2.2. Intermedio (Días 3 y 4).....	12
4.3.2.3. Difícil (Día 5).....	12
4.3.3. Mecánicas.....	13
4.3.3.1. Lanzamiento.....	13
4.3.4. Coleccionables.....	13
4.3.4.1. Primer día.....	13
4.3.4.1. Segundo día.....	13
4.3.4.1. Tercer día.....	13
4.3.4.1. Cuarto día.....	13
4.3.4.1. Quinto día.....	13
4.4. Minijuego 4: «Tiro al arco mágico».....	13
4.4.1. Contexto.....	14
4.4.2. Dificultades.....	14
4.4.2.1. Fácil (Días 1 y 2).....	14
4.4.2.2. Intermedio (Días 3 y 4).....	14
4.4.2.3. Difícil (Día 5).....	14
4.4.3. Mecánicas.....	14
4.4.3.1. Lanzamiento.....	14
4.4.3.2. Tipos de flechas.....	14
4.4.4. Coleccionables.....	14
4.4.4.1. Primer día.....	14
4.4.4.2. Segundo día.....	14
4.4.4.3. Tercer día.....	14
4.4.4.4. Cuarto día.....	14
4.4.4.5. Quinto día.....	14
4.5. Minijuego 5: «El sendero del Sol».....	15
4.5.1. Contexto.....	15
4.5.2. Dificultades.....	15
4.5.3. Mecánicas.....	15
4.5.3.1. Espejos.....	15
4.5.3.2. Activar la luz.....	15
4.5.4. Coleccionables.....	15
4.5.4.1. Primer día.....	15

4.5.4.2. Segundo día.....	15
4.5.4.3. Tercer día.....	16
4.5.4.4. Cuarto día.....	16
4.5.4.5. Quinto día.....	16
5. UI.....	16
5.1. Menús.....	16
5.1.1. Inicio.....	16
5.1.2. Pantalla de carga.....	16
5.1.3. Coleccionables.....	17
5.2. Ingame.....	17
6. Estética.....	18
6.1. Visual.....	18
6.1.1. Paleta.....	18
6.1.2. Faraona.....	19
6.2.1. Pirámide.....	20
6.2.2. Faraona.....	20
6.2.3. Minijuegos.....	20
6.2.3.1. La Vasija Entresija.....	20
6.2.4. Otros.....	20
7. Contenido.....	20
7.1. Narrativa.....	20
7.2. Personajes.....	21
7.2.1. El Escriba.....	21
7.2.2. Faraona (Tanqia, El heraldo del caos).....	21
7.3. Coleccionables.....	23
8. Referencias.....	24
8.1. Mecánicas.....	24
8.1.1. Juegos.....	24
8.2. Artísticas.....	24
8.2.1. Juegos.....	24
8.2.2. Otros.....	24

## 1. Ficha técnica

<b>Título:</b> Introito Antiapotropaico, o cómo contactar con los dioses para propósitos malignos por mandato de la faraona suprema	<b>Rating:</b> +13
<b>Género:</b> Minijuegos	<b>Plataforma:</b> Navegador web
<b>Target:</b> Aficionados a los minijuegos tipo juegos flash y a la cultura egipcia	<b>Modos de juego:</b> Un jugador

## 2. Descripción

En *Introito Antiapotropaico, o cómo contactar con los dioses para propósitos malignos por mandato de la faraona suprema*, el jugador encarna a un escriba esclavo de una faraona en el Antiguo Egipto. El jugador contactará con distintos dioses a través de rituales para complacer a su superiora y desbloquear distintos finales.

## 3. Ciclo de juego

### 3.1. Partida genérica

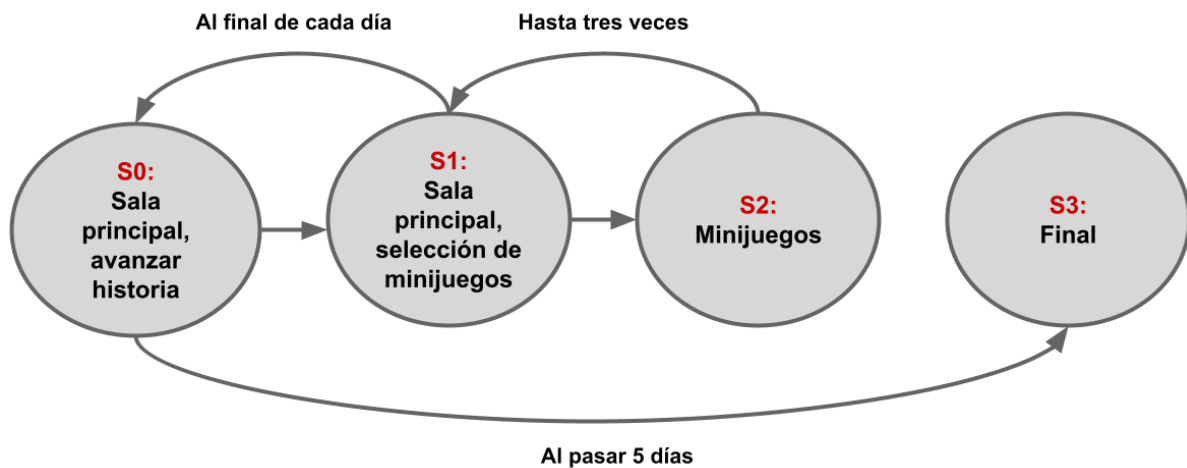
El juego se basa en 5 ciclos, representados en días, en los que el jugador puede escribir hasta 3 cartas, las cartas se escriben mediante un minijuego y habrá 5 de estos. Una vez pasados los cinco ciclos se revelará el final desbloqueado.

**S0)** Escenario inicial, cada vez que se vuelva a él se revelará parte de la historia.

**S1)** Selección de minijuegos, visualmente la misma sala que el inicial pero el jugador tiene libertad de moverse y acceder a los minijuegos. Al pasar de día se volverá a S0, el jugador elige cuándo acabar el día incluso sin haber escrito las 3 cartas.

**S2)** Jugar un minijuego, hay 5 disponibles, cada uno representa a un dios y será la forma de contactarlos. Se podrán jugar hasta 3 de estos por día.

**S3)** Al pasar 5 días se desbloquea un final de los 6 disponibles.



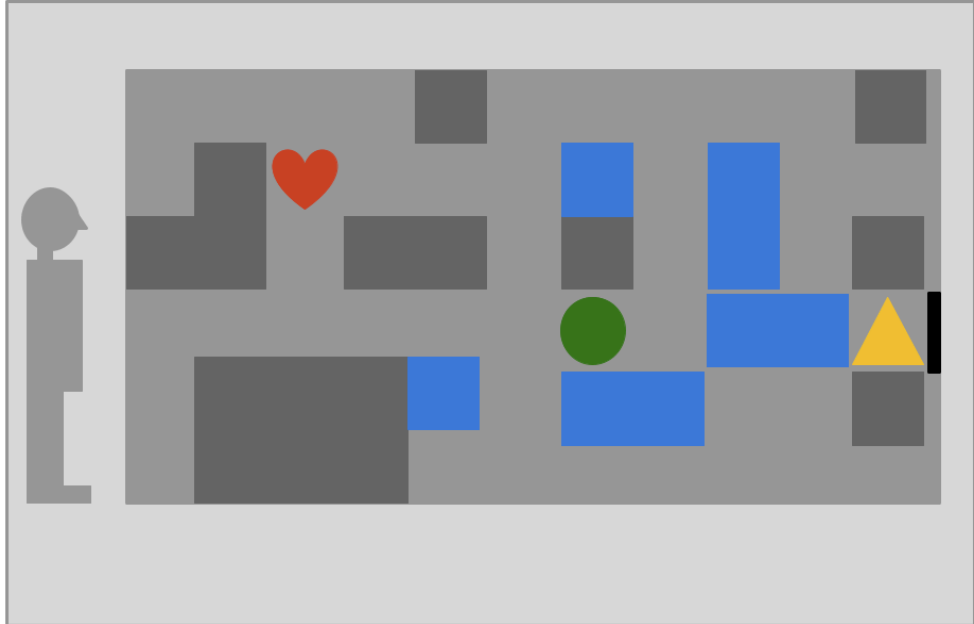
## 4. Minijuegos

Los minijuegos irán por etapas de dificultad según se vaya avanzando en el transcurso de los días. Las etapas son fácil (días 1 y 2), normal (días 3 y 4), difícil (día 5). Las diferencias entre dificultades variarán según el minijuego.

Nombre	Dios	Símbolo	Minijuego	Persona
Socar	Dios protector de los muertos	Halcón, momia, órganos, barca	1, Camino a la Duat	Nieves
Anuket	Diosa del agua	Gacela dorcas, cetro de papiro, concha cauri, cataratas de Asuán, corona de plumas	2, La vasija entresija	Carmen
Jepri	Dios solar autocreado	Escarabajo	3, Minijuego 3	Denisa
Inheret	Dios de la guerra y de la caza	León	4, Minijuego 4	Daniel Zhu
Shu	Dios del luz	Sol	5, El sendero del Sol	Daniel Moreno

## 4.1. Minijuego 1: «Camino a la Duat»

La idea es llevar un corazón humano de un punto a otro en un recorrido con obstáculos, el jugador debe empujarlos en un determinado orden para poder despejar un camino hacia la salida y poder arrastrar el corazón sin bloquearse a sí mismo.



### 4.1.1. Contexto

A la hora de jugar este minijuego por primera vez, el juego se introduce de la siguiente manera:

«Socar te ama. A tí y a cada uno de los futuros muertos. Te ama a tí, con tus órganos frescos, y me ama a mí, con mis órganos podridos. Esa piel fina que te recubre te contiene y tras la muerte Socar te contendrá como una piel transitoria en tu viaje por la Duat.

Socar alimenta uno a uno cada corazón, cada estómago, cada intestino, cada mínima parte de aquel que llama a *La puerta de caminos*, inscribe tus peticiones y plegarias en los órganos de los finados de esta ciudad y hazlos llegar a lo más profundo del Mundo Subterráneo».

## 4.1.2. Mecánicas

### 4.1.2.1. Movimiento

Podrás moverte por el mapa con las flechas (↑, ↓, →, ←) y con el WASD. El espacio de movimiento lo limitarán las cajas y paredes del puzle.

### 4.1.2.2. Empujar / Tirar

Las mecánicas principales de este juego son simples. El jugador podrá empujar cajas y tirar de estas para poder abrirse hueco para llevar los distintos órganos.

Podrás agarrar un objeto manteniendo presionada la tecla de espacio, empujarlo moviéndote hacia adelante con este agarrado y tirar moviéndote hacia atrás.

### 4.1.2.3. Tiempo

El jugador tendrá un tiempo límite para resolver el puzle. Dependiendo de la dificultad del nivel este cambiará.

### 4.1.2.4. Terrenos

En los distintos mapas podrá haber distintos terrenos que alteren el rozamiento de las cajas.

- Terreno estándar: Se comporta de manera normal.
- Hielo: Los bloques empujados por este terreno se deslizarán hasta chocarse o pasar por terreno estándar.

## 4.1.3. Coleccionables

### 4.1.3.1. Primer día

Se obtendrá el coleccionable «**Amset**», vasija con tapa en forma de cabeza humana, que guarda el hígado.

### 4.1.3.2. Segundo día

Se obtendrá el coleccionable «**Hapy**», vasija con tapa en forma de cabeza de babuino, que guarda los pulmones.

### 4.1.3.3. Tercer día

Se obtendrá el coleccionable «**Kebeshenuet**», vasija con tapa en forma de cabeza de halcón, que guarda los intestinos.

### 4.1.3.4. Cuarto día

Se obtendrá el coleccionable «**Duamutef**», vasija con tapa en forma de chacal, que guarda el estómago.

### 4.1.3.5. Quinto día

Se obtendrá el coleccionable «**Henu**», barca que posee Socar para cruzar la Duat.

#### 4.1.4. Dificultades

La dificultad de este minijuego se basa en los tiempos para resolver los puzles, en la cantidad de órganos a llevar a la salida y en los terrenos de los diferentes niveles.

##### 4.1.4.1. Fácil (primer y segundo día)

Tiempo: 60 segundos.

Órganos: Hígado y Pulmones

Terrenos: Estándar.

##### 4.1.4.2. Normal (tercer y cuarto día)

Tiempo: 45 segundos.

Órganos: Hígado, Pulmones e Intestino.

Terrenos: Estándar y Hielo.

##### 4.1.4.3. Difícil (quinto día)

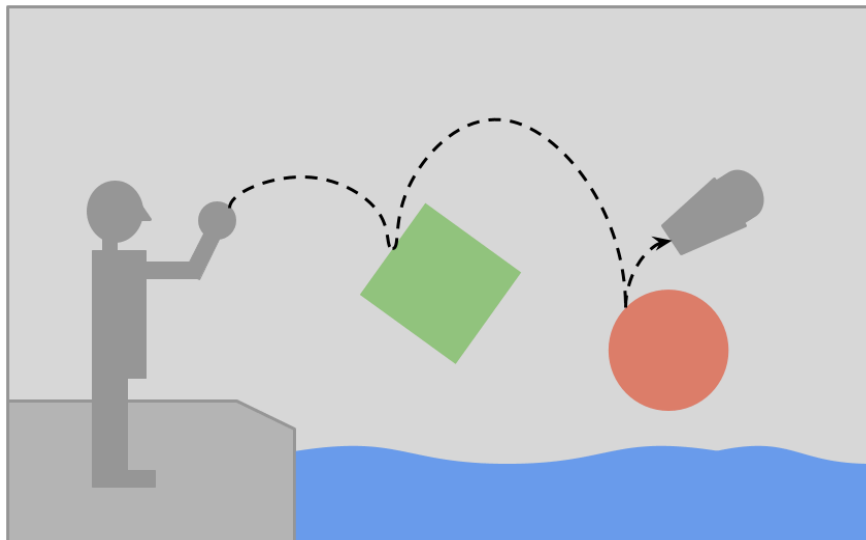
Tiempo: 30 segundos.

Órganos: Hígado, Pulmones, Intestino y Estómago.

Terrenos: Estándar y Hielo.

## 4.2. Minijuego 2: «La Vasija Entresija»

La idea de este minijuego es lanzar un vaso canopo con una fuerza y una dirección angular a elección del jugador, teniendo como objetivo llegar todo lo lejos posible e ir sumando puntuación por medio de chocar (o esquivar) a los obstáculos.





#### 4.2.1. Contexto

A la hora de jugar este minijuego por primera vez, el juego se introduce de la siguiente manera:

«Nun, *Las Aguas de la Vida*, está encolerizado: una fuerte tempestad llena el paisaje. Una fuerte lluvia que se siente como pedradas, fortísimos relámpagos que son capaces de acobardar al más valeroso, vorágines que tragan todo a su paso, incluso las formas de vida de esta zona caudalosa parecieran haber enloquecido.

Contacta con Anuket, diosa del agua enviándole una carta y órganos de gente sacrificada metidos en un vaso canopo para que ayude en la causa de apaciguar las aguas y traer de vuelta a la normalidad al río Nílo».

#### 4.2.2. Mecánicas

##### 4.2.2.1. Lanzamiento

El jugador tendrá la capacidad de lanzar el vaso canopo con una dirección y fuerza determinadas.

- La dirección se establecerá según la posición a la que apunte el ratón.
- La fuerza de disparo se medirá al mantener el clic, haciendo aparecer una barra que sube y baja y hay que soltar en el momento justo para conseguir una mayor o menor fuerza.
- El “nitro” tendrá lugar cuando se lance el vaso con la mayor fuerza posible.

##### 4.2.2.2. Movimiento

Será posible mover el vaso canopo un poco con las flechas de dirección (←, →) o con (A, D) para tratar de interactuar con los obstáculos.

##### 4.2.2.3. Obstáculos que favorecen al jugador

- Cocodrilo: cuando el jugador entra en contacto con el cocodrilo, le permitirá hacer otro lanzamiento de vasija como en el inicio del minijuego.

- Tortuga de caparazón blando: el jugador rebota con la tortuga e impulsa al jugador a una mayor velocidad al hacer contacto con ellas, permitiendo que se llegue más lejos.
- Garza: transporta volando al jugador una corta distancia y luego lo suelta.
- Agua\*: el mismo agua del río hace rebotar al jugador exactamente dos veces tras haber chocado con *cocodrilo*, *tortuga de caparazón blando* o *garza*. Al tercer rebote se hunde en el agua y deja de avanzar.

#### 4.2.2.4. Obstáculos que entorpecen al jugador

- Vorágine: al entrar en contacto con una vorágine, esta se tragará al jugador, terminando su partida en el minijuego y parando su puntuación.
- Hipopótamo: el hipopótamo se comerá al jugador y lo escupirá con menor velocidad de la que traía de base.

#### 4.2.2.5. Medidor de distancia

En alguna esquina superior de la pantalla habrá un medidor de distancia en metros, que irá contando conforme vaya avanzando longitudinalmente el vaso.

#### 4.2.2.6. Tablero marcador

En este minijuego no se puede ganar ni perder, se puede terminar simplemente. En su defecto, habrá un tablero marcador o *scoreboard* que indicará los jugadores que más lejos han llegado.



### 4.2.3. Coleccionables

#### 4.2.3.1. Primer día

Se obtendrá el coleccionable «**Pluma de la corona**», que será una pluma de la corona de plumas de Anuket.

#### 4.2.3.2. Segundo día

Se obtendrá el coleccionable «**Concha cauri**».

#### 4.2.3.3. Tercer día

Se obtendrá el coleccionable «**Frasco Asuán**», que será un frasco de alabastro lleno de agua de las cataratas de Asuán del río Nilo.

#### 4.2.3.4. Cuarto día

Se obtendrá el coleccionable «**Cetro de Papiro**».

#### 4.2.3.5. Quinto día

Se obtendrá el coleccionable «**Cefalea bóvida**», que será la cabeza decapitada de una gacela dorcas, como muestra máxima de gratitud por parte de la diosa Anuket cuyo símbolo consagrado es este.

### 4.2.4. Dificultades

#### 4.2.4.1. Fácil (primer y segundo día)

La partida se compondrá de obstáculos: **agua, cocodrilo, tortuga de caparazón blando y garza.**

#### 4.2.4.2. Normal (tercer y cuarto día)

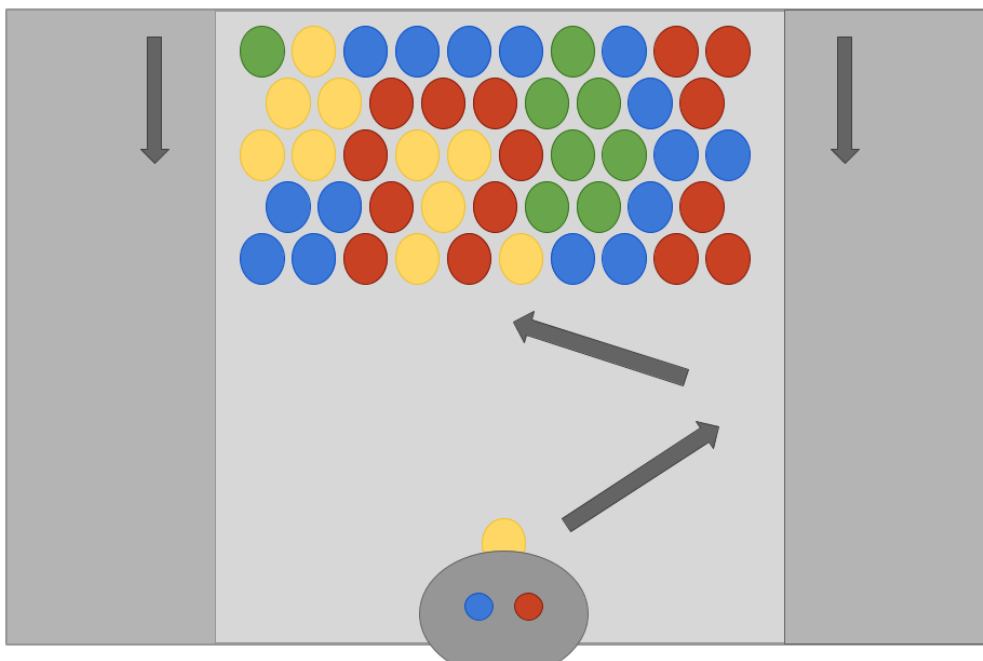
La partida incluirá el **hipopótamo**, contando además con los obstáculos de anteriores días.

#### 4.2.4.3. Difícil (quinto día)

La partida incluirá la **vorágine**, contando además con los obstáculos de anteriores días.

### 4.3. Minijuego 3: «Al rescate de los escarabajos»

La idea es rescatar a unos escarabajos que han sido pegados con miel de su dulce cárcel. A mayor número de escarabajos rescatados, mayor puntuación. Es un bubble shot.



#### 4.3.1 . Contexto

A la hora de jugar este minijuego por primera vez, el juego se introduce de la siguiente manera:

*«Jepri, el dios del sol autocreado, sufre de una fuerte tristeza: sus adorados ahijados, los escarabajos de todo Egipto, han sido capturados. Para contentarle de nuevo, y evitar su ira, deberás rescatar al mayor número de escarabajos posibles, en el menor tiempo posible.».*

#### 4.3.2. Dificultades

##### 4.3.2.1. Fácil (Días 1 y 2)

Empezaremos con 2 colores de recolectables (verde y rojo). Bajarán de forma lenta.

##### 4.3.2.2. Intermedio (Días 3 y 4)

Empezaremos con 3 colores de recolectables (verde, azul y rojo). Bajarán de forma más moderada

##### 4.3.2.3. Difícil (Día 5)

Empezaremos con 4 colores de recolectables (verde, azul, amarillo y rojo). Bajarán de forma rápida a lo largo del tiempo.

### 4.3.3. Mecánicas

#### 4.3.3.1. Lanzamiento

Con el ratón, apuntaremos hacia el lugar al que queremos disparar y click para disparar. Podrá rebotar con las paredes.

### 4.3.4. Coleccionables

#### 4.3.4.1. Primer día

Tras completar el juego el primer día recibirá un escarabajo negro.

#### 4.3.4.1. Segundo día

Tras completar el juego el primer día recibirá un escarabajo verde.

#### 4.3.4.1. Tercer día

Tras completar el juego el primer día recibirá un escarabajo azul.

#### 4.3.4.1. Cuarto día

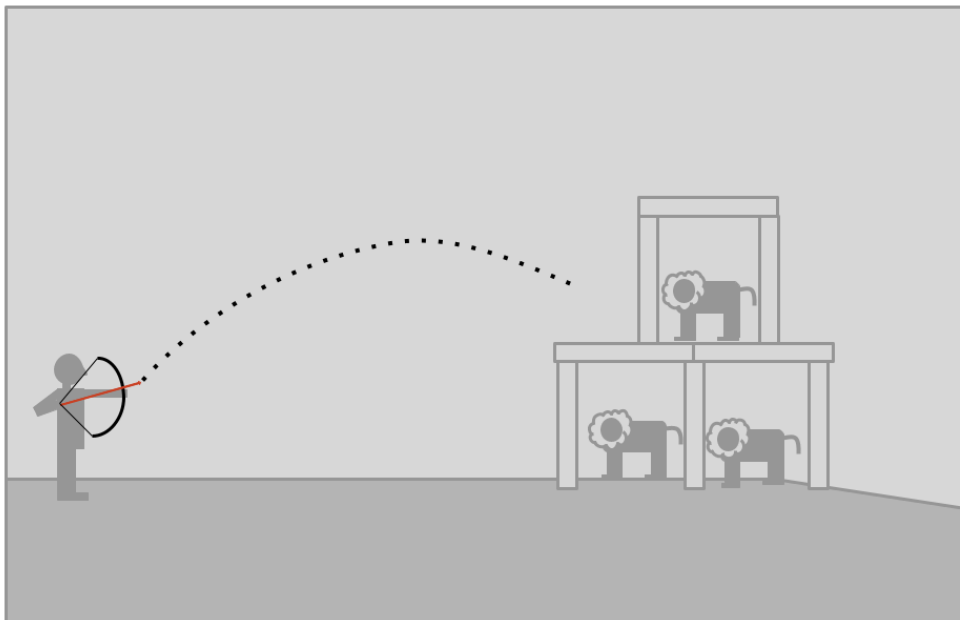
Tras completar el juego el primer día recibirá un escarabajo rojo.

#### 4.3.4.1. Quinto día

Tras completar el juego el primer día recibirá un escarabajo dorado.

## 4.4. Minijuego 4: «Tiro al arco mágico»

La idea es hacer un juego tipo *Angry Birds*, en donde el jugador puede utilizar diferentes tipos de flechas con diferentes efectos, para cazar animales (hipopótamos, leones, elefantes...).



#### 4.4.1. Contexto

El dios Inheret te pondrá a prueba para ver si eres digno de su presencia. Para ello tendrás que demostrar tu habilidad con el arco cazando a las presas que te pongan delante.

#### 4.4.2. Dificultades

##### 4.4.2.1. Fácil (Días 1 y 2)

Tendremos 9 flechas mágicas (3 de cada tipo) para acabar con todas las presas.

##### 4.4.2.2. Intermedio (Días 3 y 4)

Tendremos 5 flechas mágicas (3 mágicas y 2 normales) para acabar con todas las presas.

##### 4.4.2.3. Difícil (Día 5)

Tendremos 5 flechas normales para acabar con todas las presas. (Solo tienes permitido fallar una flecha).

#### 4.4.3. Mecánicas

##### 4.4.3.1. Lanzamiento

Con el ratón, arrastraremos hacia atrás desde el jugador para cargar la fecha. Deslizamos el ratón hacia arriba o abajo para cambiar la trayectoria de la flecha. Al soltar el click izquierdo del ratón se lanzará la flecha.

Para activar el efecto especial de cada flecha mágica hay que clickar con el botón izquierdo del ratón cuando está en el aire.

##### 4.4.3.2. Tipos de flechas

- Flecha triple: Su efecto es multiplicarse en 3 flechas.
- Flecha expansiva: Su efecto es hacerse más grande.
- Flecha explosiva: Su efecto es causar una explosión en una área.

#### 4.4.4. Coleccionables

##### 4.4.4.1. Primer día

Se obtendrá el coleccionable «**Flecha**», una punta de flecha destrozada.

##### 4.4.4.2. Segundo día

Se obtendrá el coleccionable «**Lanza**», una punta de lanza destrozada.

##### 4.4.4.3. Tercer día

Se obtendrá el coleccionable «**Flecha mágica**», una punta de flecha mágica.

##### 4.4.4.4. Cuarto día

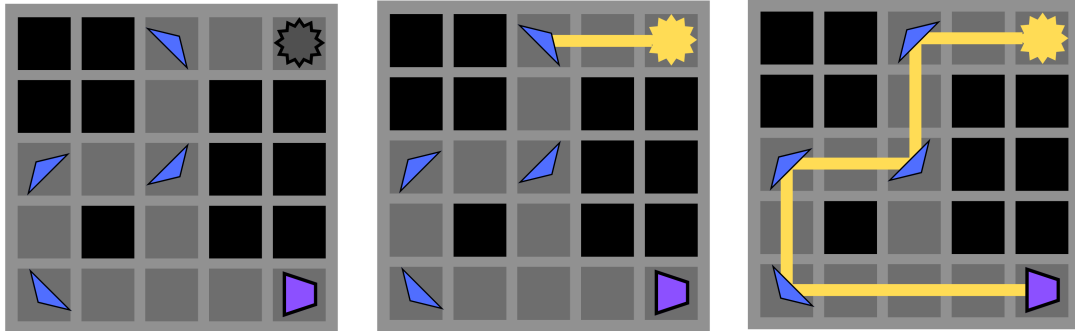
Se obtendrá el coleccionable «**Lanza mágica**», una punta de lanza mágica.

##### 4.4.4.5. Quinto día

Se obtendrá el coleccionable «**Pluma**», una punta pluma dorada.

## 4.5. Minijuego 5: «El sendero del Sol»

Un minijuego de tipo puzzle en el objetivo es guiar un rayo de sol a través de distintos niveles utilizando espejos. Los jugadores deberán mover y rotar los espejos estratégicamente para hacer que el rayo de luz rebote en la dirección correcta, superando obstáculos y resolviendo rompecabezas visuales.



### 4.5.1. Contexto

Los antiguos arquitectos egipcios idearon sus edificios construyendo pequeñas aberturas por las que podían pasar la luz del sol, y mediante espejos guiar los rayos hasta las estancias más profundas del interior de las pirámides. Shu representa esos rayos nacientes de Ra y en esta prueba deberás guiarlo para que ilumine la oscuridad.

### 4.5.2. Dificultades

Para cada uno de los cinco días habrá un tablero diferente que tendrá más o menos espejos.

### 4.5.3. Mecánicas

#### 4.5.3.1. Espejos

Al jugador se le dan un número concreto de espejos que tendrá que poner y orientar dentro del tablero.

#### 4.5.3.2. Activar la luz

Para comprobar que todos los espejos están correctamente posicionados el jugador tendrá que presionar el botón del sol para que el rayo comience su recorrido. Si este consigue llegar a la zona requerida el juego termina y consigues el respectivo coleccionable.

### 4.5.4. Coleccionables

#### 4.5.4.1. Primer día

Se obtendrá el coleccionable «**Pequeña estrella**», estrella de cuatro puntas.

#### 4.5.4.2. Segundo día

Se obtendrá el coleccionable «**Estrella**», estrella de seis puntas.

**4.5.4.3. Tercer día**

Se obtendrá el coleccionable «**Gran estrella**», estrella de ocho puntas.

**4.5.4.4. Cuarto día**

Se obtendrá el coleccionable «**Sol**», sol.

**4.5.4.5. Quinto día**

Se obtendrá el coleccionable «**Sol radiante**», sol radiante.

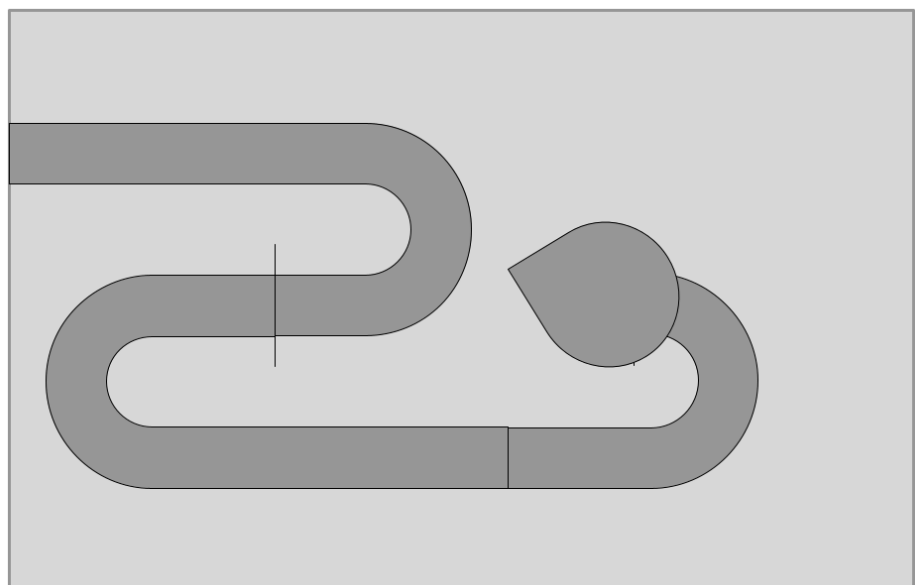
## 5. UI

### 5.1. Menús

#### 5.1.1. Inicio

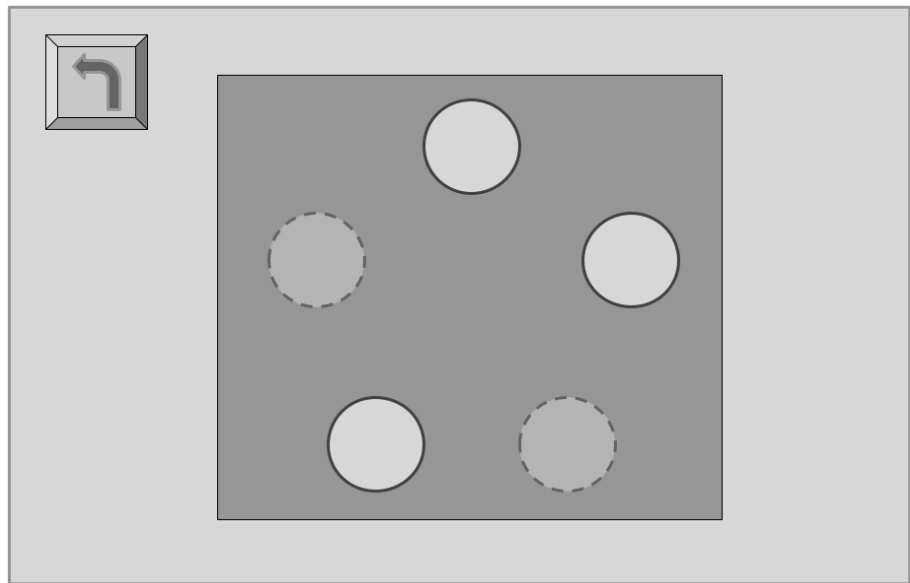


#### 5.1.2. Pantalla de carga

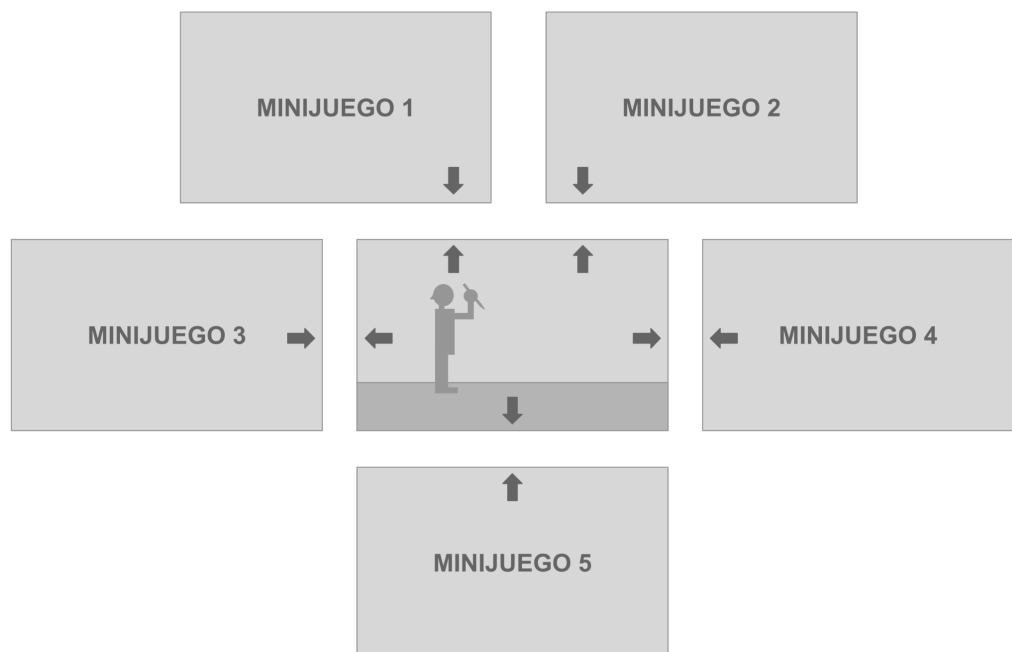




### 5.1.3. Coleccionables



## 5.2. Ingame



## 6. Estética

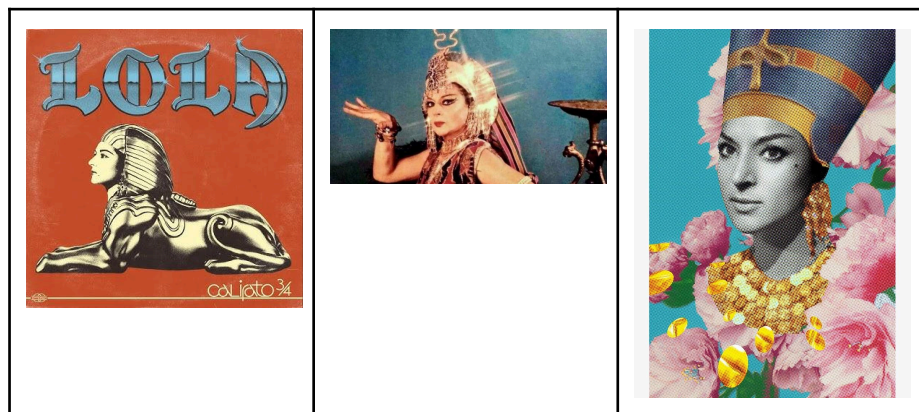
### 6.1. Visual

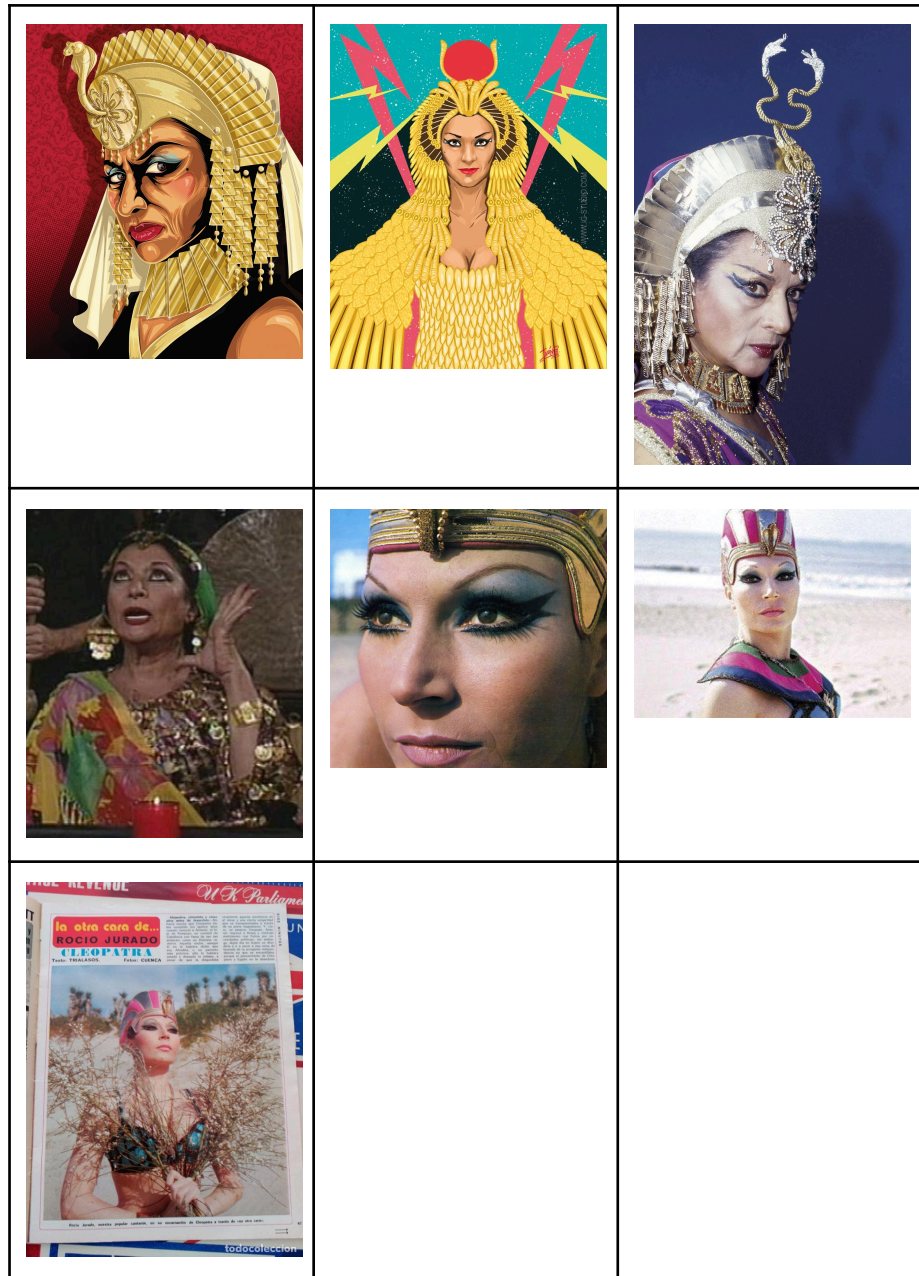
#### 6.1.1. Paleta

Los colores de esta paleta han sido extraídos de imágenes de murales egipcios reales procurando mantener una tonalidad ni muy saturada ni muy apagada.



#### 6.1.2. Faraona





## 6.2. Sonora

### 6.2.1. Pirámide

- *Potion Shop* - *Zelda Ocarina of Time*
- *Stone Tower Temple (Normal)* - *Zelda Majora's Mask*
- *Spirit Temple* - *Zelda Ocarina of Time*
- *Fire Temple* - *Zelda Ocarina of Time*
- sigue

### 6.2.2. Faraona

- *Lamento casa* - *La Mesías*
- *Black Fairy* - *Silent Hill 2*

- *Betrayal* - Silent Hill 2
- *Koume and Kotake* - Zelda Ocarina of Time

### 6.2.3. Minijuegos

#### 6.2.3.1. La Vasija Entresija

- *Avoid the Kraken* - Shamu's Deep Sea Adventures
- *Bunkum Lagoon* - Little Big Planet 3

### 6.2.4. Otros

## 7. Contenido

### 7.1. Narrativa

El jugador podrá obtener 1 final de 7 disponibles, estos son: uno por cada dios, otro por empate entre dioses (has jugado a los minijuegos de dos o más deidades el mismo número de veces), y otro por no jugar a ningún minijuego. La historia se mostrará mediante diálogos predeterminados, en pequeños cuadros de texto, con la siguiente estructura:



### 7.2. Personajes

#### 7.2.1. El Escriba

El protagonista, el jugador.

#### 7.2.2. Faraona (Tanqia, El heraldo del caos)

«No hay ka tan puro como el mío. No hay cuerpo, no hay sangre, ni carne más limpia que la mía. La luz ha

venido a mí, y yo la esparciré por cada confín del mundo de vuelta, inundando todo de mi eterno abrazo que otorgará paz a cada cuerpo sin gracia. Prevaleceré. Pasarán por mis entrañas infinitas reencarnaciones. Prevaleceré»

Deidad	Misión
Socar	Persuade a <i>Aquel que está sobre su arena</i> , y no habrá difunto desamparado. Los cuerpos permanecerán a salvo hasta la infinitud de mi existencia.
Anuket	Convince a <i>La regente de Nubia</i> , y tendré el favor de las aguas, fuente de la que todo nace y emerge, existencia misma, germen de todo.
Jepri	Seduca a <i>El que es transformado</i> , y no habrá eclipse que ennegrezca mi optimismo, el sendero de mi apoteosis se trazará cada día más claro.
Inheret	Fascina a <i>Quién trae a la lejana</i> , y jamás necesitaré escudo, pues cualquier conflagración que emerja no será rival para mi férreo poder de

	dominación.
Shu	Atrae a <i>La Luz</i> y toda mi sangre acabará por envenenarse de ese preciado fulgor que se deja tras las tinieblas de aquellos ojos que decoran el firmamento.

- «Estoy muy dolida... desde las sandalias a la pksent».
- «¿Ves qué udyat? ¿Ves qué gesto, qué maravilla?».
- «Estoy sola en la vida, envejezco sola, moriré sola, me enterrarán sola y me pudriré sola, todo sola, ¡sola!».
- «Quiso Ra con su poder, fundir cuatro rayitos de sol y hacer con ellos una mujer».
- «¿Sabes por qué yo estoy guapa? Porque el brillo de los ojos que yo tengo solo se tiene habiendo nació igual que yo. Una cosa es tener brillo en los ojos y otra ver luces».
- «Faraona, por dentro jardín de rosas, por fuera zarzar de espínas».
- «Mí deseo es de doloroso, más nadie me lo adivina. A solas me bebo el llanto de tanto y tanto cuánto lo imploro».
- «A veces se me seca la saliva, y lloro como un niño abandonao, pues tengo el corazón en carne viva por culpa de mi aspiración desesperada. Por culpa de mi deseo que es mi bandera, mi cielo, mi arcoíris, mi martirio, y el

negro rincón de mi ceguera, y el monte de pasión de mi delirio».

- «Mi nombre es Tanqía, faraona, no limpio momías».
- «Yo embalsamamo, tu embalsamamas, él embalsamamó... Sí, está bien dicho, no cabe duda».

[Sobre el ka](#): Se pensaba que el *ka* era creado por Jnum, con su torno de alfarero, para ser depositado en los hijos en el momento de su concepción. Este elemento confería la inmortalidad a cada hombre que incluso podría transformarse en un dios, *necher*, si lo hubiera merecido por sus excepcionales buenas acciones durante su vida en la Tierra.

[Nephren-ka](#), [Egipto lovecraftiano](#), [Hermandad del Faraón Negro](#), [La Faraona](#).

### 7.3. Coleccionables

Para determinar la elección de un final u otro se medirá por medio de coleccionables, en concreto cinco por deidad, que serán piezas meramente simbólicas que indicarán en qué día se ha jugado a uno de los minijuegos. Aparecerán en el menú de los coleccionables. Un mayor número de coleccionables de una deidad será lo que desbloquee el final correspondiente al dios mencionado.

## 8. Referencias

### 8.1. Mecánicas

#### 8.1.1. Juegos

- Toss the turtle - GonzoSSM (2016)
- Angry Birds - Rovio Entertainment (2009)
- LIT: Bend the Light - Copperglass (2020)

### 8.2. Artísticas

#### 8.2.1. Juegos

- Potioncraft: Alchemist Simulator - niceplay games (2021)
- Inkulinati - Yaza Games (2022)
- The Legend of Zelda: A Link Between Worlds - Nintendo (2013)

- Paper Mario - Nintendo (2000)
- Club Penguin (Doodle dimension) - Disney Interactive Studios (2005)
- Cuphead - Studio MDHR (2017)

### **8.2.2. Otros**

- Murales del Antiguo Egipto
- Lola Flores, *La Faraona*.
- Rocío Jurado, *La Más Grande*.