

## GAME JAM SOMBRAS DEL ILLIMANI

<https://github.com/AceLar0523/GAMEJAM-SOMBRAS-DEL-ILLIMANI> (REPOSITORIO)

**Título:** El Lamento de la Viuda Negra

**Género:** Aventura de Terror 2D **Ambientación:** Tarija, calles y campo rural

### Acto I: El Encuentro y el Vicio (Protagonista: Juan)

- **Escenario:** Calles oscuras de Tarija, el camino rural cerca de un puente.
- **Mecánica:** Scroll lateral lento. Juan está ebrio (movimiento ligeramente torpe).
- **Medidor de Vulnerabilidad (Alcohol/Culpa):** Afecta la claridad de la pantalla y la precisión del control.
- **Objetivo:** Llegar a casa, pero ser atrapado inevitablemente por la Viuda Negra

### Acto II: El Origen de la Condena (Los Flashbacks de Isidora)

Este acto se juega como **Isidora**. Es una aventura narrativa lineal que se intercala con transiciones de terror (jumpcuts o sonidos fuertes) donde Juan parpadea de vuelta a su realidad, viendo a la Viuda sobre él.

#### Posibles escenas

1. **La Vida y el Rumor (Perspectiva de Isidora)**
  - **Escenario:** El Hogar y la Calle.
  - **Mecánica: Diálogo y Observación.** Isidora habla con gente que lanza pistas sutiles sobre la infidelidad de su esposo. El jugador debe usar la mecánica de **Escucha** (acercarse a ventanas o grupos de personas).
  - **Narrativa:** Sentimiento de paranoia y desconfianza.
2. La Evidencia (Perspectiva de Isidora)
  - **Escenario:** El Bar o un lugar de fiesta (Chichería) donde el esposo está.
  - **Mecánica: Sigilo 2D.** Isidora debe infiltrarse o espiar sin ser detectada por su esposo o sus amigos. El juego utiliza la **Iluminación 2D de Godot** para que Isidora se esconda en las sombras.
  - **Narrativa:** Descubrimiento de la traición y el quiebre emocional.
3. El Quiebre y la Condena (Perspectiva de Isidora)
  - **Escenario:** Un lugar solitario de la leyenda (Puente, Río, o una celda si fue encarcelada injustamente).

- **Mecánica: Puzles de Interacción Ambiental.** Isidora debe tomar la decisión final que la lleva a su muerte (o pacto con el Tío/Supay). Puede ser un puzle de "sacrificio" para maldecir a los infieles.
- **Transición:** La escena culmina con la muerte/transformación de Isidora, y un flash intenso. **El juego regresa a Juan.**

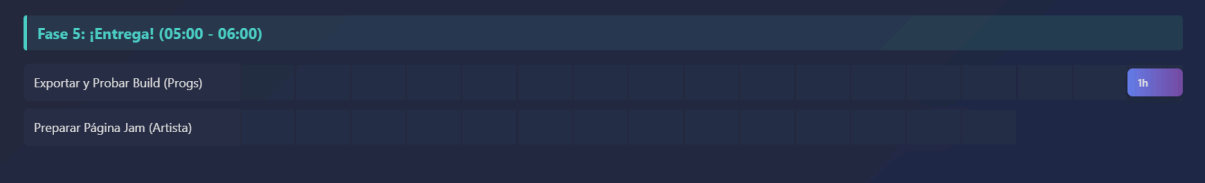
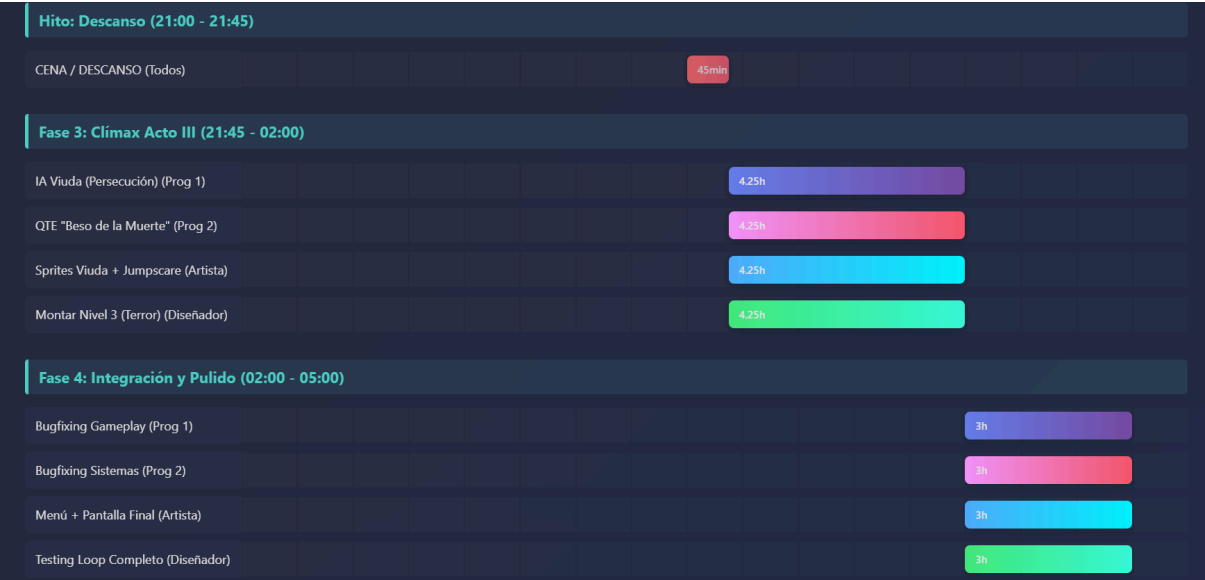
### Acto III: El Primer Castigo (Clímax y Final)

- **Escenario:** La Viuda Negra ha llevado a Juan a su lugar de castigo (el Cenizal, un lugar abandonado, o el mismo Puente).
- **Protagonista:** Juan.
- **Mecánica: Escape y Quick Time Events (QTE).**
  - **El Beso de la Muerte:** La Viuda se acerca lentamente. El jugador debe ejecutar una secuencia de comandos (QTE) para zafarse del agarre. Si falla, el juego muestra la calavera y el jumpscare.
  - **Escape Tóxico:** Juan debe correr por el entorno (ahora fantasmal y peligroso), pero la Viuda utiliza sus habilidades espectrales para bloquear el camino o aparecer justo delante de él.
- **Clímax:** Juan se da cuenta de que la historia de Isidora fue solo una de las muchas almas atormentadas por la infidelidad. El jugador debe usar el **Medidor de Vulnerabilidad** (que ahora representa su miedo) para escapar antes de que llegue a cero.

### El Final

- Si Juan escapa: Lo hace traumatizado, jurando nunca más ser infiel, pero está condenado a revivir la persecución en sus pesadillas.
- Si Juan es atrapado: La Viuda le revela su rostro esquelético y lo "besa". El juego termina con el sonido de un lamento y la escena de Juan abandonado en el suelo con monedas antiguas o sucio, como narran las leyendas tarijeñas.

### Diagrama de Gantt

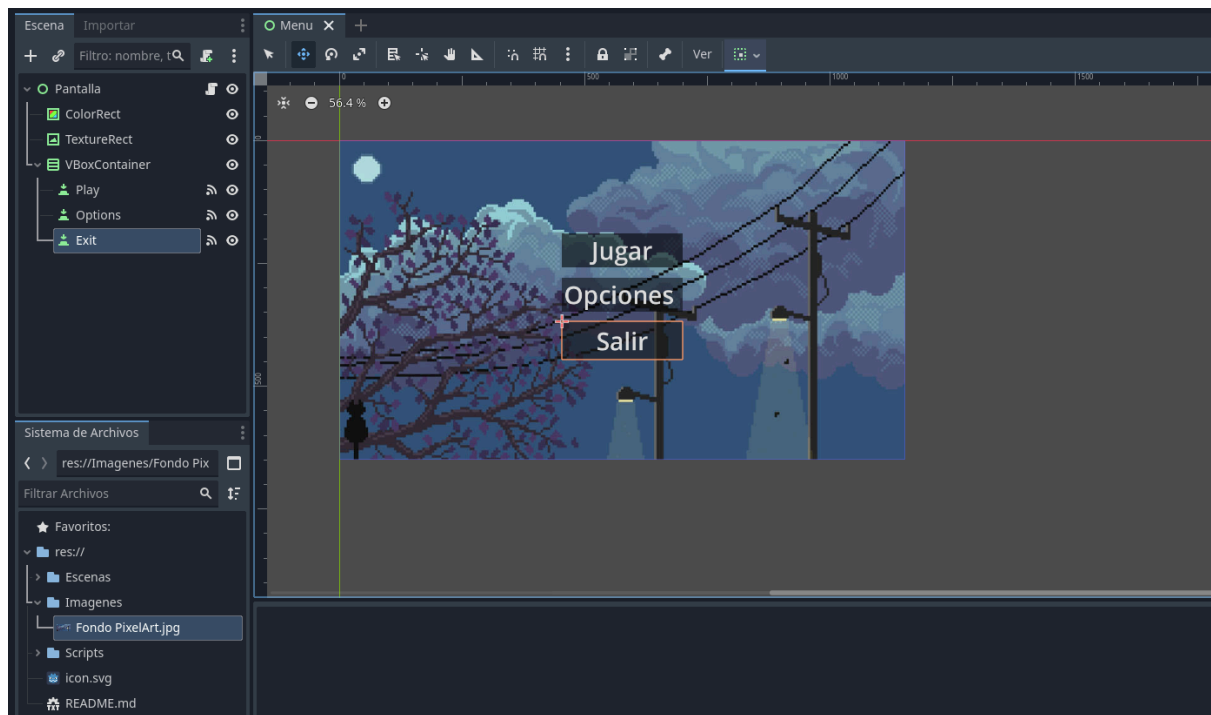


## Descripción de los personajes

### Personajes

- Juan (El Infiel): Eres el protagonista. Una noche de vicio y traición te ha puesto en la mira del espectro. Ebrio y lleno de culpa, tu único objetivo es llegar a casa. Pero en las calles de Tarija, ya no estás solo.
- Isidora (El Origen): La mujer que se convirtió en leyenda. En un breve flashback jugable, vivirás su tragedia: la paranoia, el descubrimiento de la traición y el doloroso evento que la condenó a vagar como la Viuda Negra.
- La Viuda Negra (El Castigo): El antagonista. Un espectro implacable que te perseguirá. No corre, pero nunca se detiene. Su llanto es una sentencia y su toque es la muerte.

## Imágenes de la pantalla de menu



## imagen del personaje de la viuda negra



Imagen del personaje Juan



