

Manual de Juego: "CLUE"

➤ Introducción

“Clue Interactivo Mejorado” es una versión digital del clásico juego de deducción “Clue” (o “Cluedo”). El jugador asume el papel de investigador en la mansión Colomos, donde debe reunir pistas a lo largo de cinco capítulos narrativos para identificar correctamente:

- **Sospechoso** (culpable)
- **Arma** utilizada
- **Ubicación** del crimen

La experiencia combina narrativa inmersiva y gráficos sencillos mediante Tkinter, poniendo a prueba la capacidad de razonamiento deductivo del usuario de manera entretenida.

➤ Objetivos del Juego

1. **Descubrir al culpable:** Seleccionar el personaje, arma y ubicación correctos tras analizar todas las pistas.
2. **Recorrer la historia:** Leer 5 capítulos secuenciales que ofrecen detalles cada vez más reveladores.
3. **Usar pistas sabiamente:** El botón “Mostrar Pista” elimina una opción incorrecta por capítulo.
4. **Resolver con lógica:** Basarse en la información narrada para filtrar probabilidades sin azar.

➤ Componentes de la Interfaz

Pantalla de Bienvenida

- Breve introducción al escenario.
- Botón **“COMENZAR AVENTURA”**.

Panel de Capítulos (barra lateral)

- Botones **“Capítulo 1”** ... **“Capítulo 5”**, habilitados tras iniciar la partida.
- Botón **“Mostrar Pista”**: Otorga una pista por cada capítulo.
- Sección de **Acusación**: tres combobox (personaje, arma, ubicación) y botones **“¡Acusar!”** y **“Reiniciar Juego”**.

Área Principal

- **Título:** indica el capítulo actual.
- **Texto narrativo:** describe la escena y los indicios.
- **Imagen:** corresponde al capítulo o, en su defecto, al recurso (arma, personaje, ubicación).

Menú “Juego”

- Nueva Partida, Instrucciones, Salir.

➤ Mecánica de Juego

1. Iniciar partida

- Pulsa **“COMENZAR AVENTURA”** para ocultar la bienvenida y mostrar el área de juego.
- El sistema elige aleatoriamente un personaje, un arma y una ubicación como solución.

2. Lectura de capítulos

- Cada botón de capítulo muestra un fragmento narrativo distinto, revelando pistas y detalles.
- Tras leer un capítulo, pulsa **“Mostrar Pista”** para eliminar una opción incorrecta (personaje, arma o ubicación).

3. Acusación final

- Tras el **Capítulo 5**, se habilita el botón **“¡Acusar!”**.
- El jugador selecciona de los combobox su sospechoso, arma y lugar.
- Al presionar **“¡Acusar!”**, el sistema compara con la solución:
- **Correcto:** muestra un mensaje aleatorio de los cinco finales y habilita **“Reiniciar Juego”**.
- **Fallido:** indica “Acusación incorrecta”.

4. Reinicio

- Tras resolver (o si lo deseas en cualquier momento), pulsa **“Reiniciar Juego”** para volver a la pantalla de bienvenida y comenzar de nuevo.

➤ **Detalle de Narrativa por Capítulo**

- 1. **Capítulo 1**
“La sirena policial ilumina la {ubicacion}. La puerta está entreabierta y dentro, {nombre} descubre un cuerpo junto al {arma} ensangrentado.”
- 2. **Capítulo 2**
“El suelo de la {ubicacion} está cubierto de huellas fangosas. Solo calza el pie de {nombre}.”
- 3. **Capítulo 3**
“Revisan la grabación de la cámara de seguridad. Se ve a {nombre} entrar con prisa y manipular el {arma}.”
- 4. **Capítulo 4**
“Encuentran un diario con la letra de {nombre}. En la página anterior, hay un plan detallado con el {arma}.”
- 5. **Capítulo 5**
“Todas las piezas encajan: {nombre}, un/a {profesion}, tenía acceso al {arma} en la {ubicacion}.”

(Donde {nombre}, {arma}, {ubicacion}, {profesion} se completan según la solución elegida al inicio.)

➤ **Pistas Disponibles**

Capítulo	Pista
1	Se encontró un trozo de tela rojo.
2	Las huellas llevan hacia la ventana lateral.
3	El reloj detenido marca las 10:15.
4	Hay un derrame de tinta junto al diario.
5	Restos de cera de velas en el pomo.

➤ Posibles Resultados

- Éxito: la acusación coincide exacta-mente con la solución.
- Fallo: la acusación no concuerda; el usuario puede revisar las pistas y reiniciar

➤ Recomendaciones de Uso

- Lee atentamente cada narración antes de acusar.
- Usa las pistas para descartar opciones poco probables.
- Reinicia si deseas practicar con una nueva combinación de sospechoso, arma y lugar.