**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.

1. **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).

1. **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”.

1. **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**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

* **Posibles Resultados**
* Éxito: la acusación coincide exacta­mente 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.