

# **Reflejos del Alma**

## **Descripción General**

"Reflejos del Alma" es un juego de exploración emocional donde los jugadores deben navegar a través de un mundo místico utilizando un espejo mágico que refleja sus emociones. El objetivo es resolver acertijos y superar obstáculos usando las distintas emociones reflejadas en el espejo para progresar en la historia y descubrir secretos del mundo y del propio protagonista.

## **Reflejos del Alma**

### **Mecánica Principal**

El núcleo de la mecánica de "Reflejos del Alma" se basa en el uso de un espejo mágico que puede reflejar y manifestar las emociones del personaje principal. Las emociones principales son alegría, tristeza, miedo y enojo. Cada emoción tiene efectos únicos en el entorno del juego, permitiendo a los jugadores interactuar con el mundo de diferentes maneras.

## **Reflejos del Alma**

### **Emociones y Efectos**

1. Alegría: - Efecto: Produce una luz brillante que ilumina áreas oscuras y hace crecer plantas mágicas que pueden ser usadas como plataformas. - Uso: Permite acceder a zonas ocultas y activar mecanismos sensibles a la luz.
  
2. Tristeza: - Efecto: Crea lluvia que llena estanques vacíos y activa plantas acuáticas. - Uso: Permite cruzar áreas secas, activar mecanismos hidráulicos y hacer crecer plantas que solo florecen con agua.
  
3. Miedo: - Efecto: Genera sombras que pueden atravesar ciertos obstáculos y revelar caminos ocultos. - Uso: Permite atravesar barreras insustanciales y ver cosas ocultas en las sombras.
  
4. Enojo: - Efecto: Emite una onda de choque que puede romper paredes frágiles y mover objetos pesados.

## **Reflejos del Alma**

- Uso: Destruye barreras, mueve bloques pesados y activa mecanismos que requieren una fuerza considerable.

## **Reflejos del Alma**

### **Interacción con el Entorno**

**Acertijos:** Los jugadores encontrarán diversos acertijos que requerirán el uso de diferentes emociones para ser resueltos. Por ejemplo, un área oscura puede necesitar la luz de la alegría, mientras que una planta marchita podría necesitar la lluvia de la tristeza.

**Obstáculos:** Cada emoción puede superar diferentes tipos de obstáculos. Un muro frágil puede romperse con enojo, mientras que un charco de agua puede cruzarse con la planta acuática creada por la tristeza.

(Ilustración sugerida: Diferentes obstáculos y cómo se superan con las emociones)

**NPCs:** Los personajes no jugables (NPCs) reaccionan de manera diferente dependiendo de la emoción reflejada en el espejo. Algunos NPCs pueden abrirse solo ante la tristeza, compartiendo sus secretos, mientras que otros pueden ayudar al jugador si se les muestra alegría.

## **Reflejos del Alma**

### **Progresión y Desarrollo**

Historia: La narrativa se desarrolla a medida que el jugador explora el mundo y usa sus emociones para interactuar con él. Cada emoción tiene una historia asociada que se revela progresivamente.

Mejoras: Los jugadores pueden encontrar objetos que mejoran las capacidades del espejo, permitiendo manifestar emociones de manera más potente o duradera.

Exploración: El diseño del mundo es abierto y lleno de secretos que requieren la combinación creativa de diferentes emociones para descubrirlos.

## **Reflejos del Alma**



### **Resumen**

"Reflejos del Alma" ofrece una mecánica innovadora que utiliza un espejo mágico para reflejar y manifestar emociones, permitiendo a los jugadores interactuar con el mundo de formas únicas. Al combinar acertijos ambientales, obstáculos y una narrativa profunda, esta mecánica fomenta la creatividad y la exploración emocional, proporcionando una experiencia de juego enriquecedora y no tradicional.

## Anexos

GitHub <https://github.com/Jossy89/Viedogames2024.git>

**Quick setup — if you've done this kind of thing before**

 Set up in Desktop or **HTTPS** **SSH** <https://github.com/Jossy89/Viedogames2024.git> 

Get started by [creating a new file](#) or [uploading an existing file](#). We recommend every repository include a [README](#), [LICENSE](#), and [.gitignore](#).

**...or create a new repository on the command line**

```
echo "# Viedogames2024" >> README.md
git init
git add README.md
git commit -m "first commit"
git branch -M main
git remote add origin https://github.com/Jossy89/Viedogames2024.git
git push -u origin main
```


**...or push an existing repository from the command line**

```
git remote add origin https://github.com/Jossy89/Viedogames2024.git
git branch -M main
git push -u origin main
```

Jossy89 / Viedogames2024

Code Issues Pull requests Actions Projects Wiki Security Insights Settings

Viedogames2024 /  in **main** Cancel changes Commit changes...

**Edit** Preview  Code 55% faster with GitHub Copilot Spaces 2 No wrap

```
1 git init
2 git add .
3 git commit -m "Initial commit"
4 git checkout -b new-feature
5 touch new_feature.txt
6 git add new_feature.txt
7 git commit -m "Add new feature"
8 git checkout master
9 echo "Some changes" > changes.txt
10 git add changes.txt
11 git commit -m "Add changes to master"
12
13 echo "Another change" > another_change.txt
14 git add another_change.txt
15 git commit -m "Another change"
16 |
```