**Idea principal:** El jugador naufraga en una isla desierta y debe tomar decisiones para sobrevivir. Cada decisión llevará a diferentes escenarios y resultados.

**Estructura básica:**

1. **Introducción:** El jugador naufraga y se despierta en una playa.
2. **Opciones:** Se presentan al jugador opciones como buscar comida, construir un refugio, explorar la isla, etc.
3. **Consecuencias:** Dependiendo de la opción elegida, se desencadenan diferentes eventos y se modifican las variables del juego (por ejemplo, nivel de hambre, estado del refugio).
4. **Ramificaciones:** Se utilizan condicionales if...else para determinar el siguiente paso de la historia en función de las decisiones del jugador.

**Código (JavaScript):**

JavaScript

let hambre = 100; let sed = 100; let refugio = false; console.log("¡Has naufragado en una isla desierta!"); while (hambre > 0 && sed > 0) { console.log("¿Qué quieres hacer?"); console.log("1. Buscar comida"); console.log("2. Buscar agua"); console.log("3. Construir un refugio"); console.log("4. Explorar la isla"); let opcion = prompt("Ingresa un número:"); if (opcion === "1") { console.log("Encontraste algunos frutos. Tu hambre disminuyó."); hambre -= 20; } else if (opcion === "2") { console.log("Encontraste un manantial. Tu sed disminuyó."); sed -= 20; } else if (opcion === "3") { console.log("Construiste un refugio simple. Ahora estás protegido del clima."); refugio = true; } else if (opcion === "4") { console.log("Explorando la isla... ¡Encontraste una cueva misteriosa!"); // Aquí puedes agregar más opciones y ramificaciones } else { console.log("Opción inválida."); } // Verificar si el jugador está a punto de morir de hambre o sed if (hambre <= 0) { console.log("Murió de hambre."); break; } else if (sed <= 0) { console.log("Murió de sed."); break; } }

Use code [with caution.](file:///C:/faq#coding)

**Expandiendo el juego:**

* **Más opciones:** Agregar opciones como fabricar herramientas, pescar, cultivar alimentos, etc.
* **Personajes:** Introducir otros personajes en la isla (amigos, enemigos, criaturas) que interactúen con el jugador.
* **Objetos:** Agregar objetos que el jugador pueda recolectar y utilizar para resolver puzzles o mejorar sus habilidades.
* **Múltiples finales:** Crear diferentes finales dependiendo de las decisiones del jugador (supervivencia, muerte, descubrimiento de un tesoro, etc.).
* **Sistema de combate:** Si introduces enemigos, puedes implementar un sistema de combate simple basado en turnos.

**¿Qué te parece esta idea?** Podemos agregar más complejidad y detalles al juego según tus preferencias.

**¿Te gustaría:**

* **Agregar más opciones de juego?**
* **Crear un sistema de inventario?**
* **Implementar un sistema de combate?**
* **Crear un mundo más complejo con múltiples ubicaciones?**