

Introducción

Este simulador recrea la experiencia del clásico juego de mesa CLUE, donde el objetivo es resolver un misterio al identificar al culpable, el arma utilizada y la ubicación del crimen. El juego incluye personajes, locaciones, y armas que forman parte de las historias con 5 finales posibles. El jugador deberá investigar, interrogar y finalmente acusar al sospechoso correcto.

1. Personajes del Juego

- Sra. Blanca: Ama de llaves
- Coronel Sanders: Militar
- Sr. Griphook: Banquero
- Sra. Azul: Artista
- Dr. Alastor: Profesor

2. Locaciones Disponibles

1. Salón: Un lugar lujoso con luces tenues y aroma de incienso.
2. Biblioteca: Silenciosa y rodeada de sombras.
3. Cocina: Entre ollas y cuchillos, se cometió un asesinato.
4. Jardín: Junto a los rosales se encontró un cuerpo.
5. Estudio: El ambiente rodeado de libros antiguos guarda secretos.

3. Armas Utilizadas

- Lápiz
- Daga
- Pistola
- Cuerda
- Llave inglesa

4. Cómo Jugar

Desde el menú principal, el jugador tiene las siguientes opciones:

1. Investigar la locación: Recolecta pistas para resolver el caso.
2. Interrogar a un personaje: Evalúa si los personajes son sospechosos o inocentes.
3. Acusar al culpable: Realiza una acusación basada en las pistas obtenidas.
4. Salir del juego: Finaliza la partida.

5. Descripción de las Opciones

5.1 Investigar la Locación

El jugador puede buscar pistas en la ubicación del crimen.

Ejemplos de pistas:

- Encuentras huellas que llevan hacia la salida.
- Una nota arrugada contiene pistas sobre el arma usada.
- Descubres un guante ensangrentado bajo un mueble cercano.

5.2 Interrogar a un Personaje

Selecciona un personaje para interrogarlo. La respuesta indicará si es inocente o culpable.

Respuestas Inocentes:

- Responde con seguridad, afirmando su inocencia.
- Proporciona información convincente sin dudar.

Respuestas Culpables:

- Parece nervioso y evita tu mirada.
- Se muestra impaciente y cambia de tema abruptamente.

5.3 Acusar al Culpable

El jugador elige a uno de los personajes como el culpable. Si acierta, gana la partida.

6. Ejemplo de Juego

- El crimen ocurrió en la Cocina.
- El arma utilizada fue una Daga.
- El culpable es Sra. Azul.

Si el jugador acusa correctamente, el mensaje será:

"¡Felicidades! Has resuelto el caso. El culpable era Sra. Azul con una Daga en la Cocina."

Links

Itch.io

- [CLUE-Chafa by aldolopezb](#)

GitHub

- [P2 P4/Clue Chafa-Mejorada.py at main · aldolopezb/P2 P4](#)