

Memoria de “Amor en tiempos de cólera”

1. Introducción

El proyecto consiste en un videojuego de aventuras con un final amoroso. El juego sitúa al usuario en un superviviente de un accidente aéreo que deberá de establecer vínculos ya sean amorosos, de amistades, ... con otros cuatro personajes (Paco, Verónica, Eliel y Blanca) en una isla desierta.

El objetivo principal es sobrevivir, gestionar los recursos dados e intentar buscar recursos para sobrevivir, desarrollar talentos, y enfrentarse a un final dramático donde las decisiones tomadas y los talentos adquiridos determinan el final de la historia.

2. Etapas del Juego

1. Lo que no se ve antes de la introducción: Definición de listas para el inventario y los talentos (características del jugador).
2. Introducción: Narrativa de los sucesos pasados como puede ser el accidente aereo, el desayuno ... y establecimiento del contexto emocional.
3. Día:
 - El jugador comprueba su inventario. Al no haber comida suficiente decide salir a explorar la isla.
 - El jugador elige entre cuatro ubicaciones: Mar, Montaña, Cueva, Playa. Cada ubicación tiene una función específica con su propia narrativa y sus propios minijuegos.
4. Noche:
 - Interactúan en el campamento para subir los talentos (Empatía, Humor, Control).
 - Evento aleatorio: "Canto Misterioso".
 - Evento de riesgo/recompensa: "La Tienda del Mar" (intercambio de objetos).
5. Traición en el Campamento:
 - Un combate final donde el jugador elige un aliado y lucha contra los otros tres supervivientes.
 - El Juicio final que se centra en los talentos que ha obtenido el personaje a lo largo del juego para así confirmar si el jugador sobrevive con su pareja o es asesinado.

3. Mecánicas Principales

3.1. Sistema de Talentos (RPG)

El juego utiliza una lista de listas llamada talentos:

- Talentos: Desde Fuerza, Ingenio, Inteligencia, Detallismo, Rebeldía, Sentido del humor, Empatía, Confianza, Sarcasmo, Ego, hasta Sensibilidad y Controlador.
- Funcionalidad: Las decisiones en los diálogos pueden subir y bajar estas estadísticas. El final del juego decidirá si el jugador tiene los talentos mínimos que su pareja elegida valora (por ejemplo, *Blanca* requiere Detallismo, Humor y Sarcasmo).

3.2. Sistema de Inventory

- El código permite añadir o eliminar objetos según los momentos (perder comida por un ataque de monos o ganar armas en la montaña).

3.3. Aleatoriedad

Se utiliza la librería random para:

- Tiradas de dados: Deciden el éxito o fracaso de acciones (esquivar un cangrejo, moverse con sigilo).
- Combate: Calcula el daño recibido y realizado, así como los ataques de los enemigos.
- Minijuegos: Deciden los resultados en juegos de azar como "Par o Impar" o "Piedra, papel o tijera".

4. Descripción de las Escenas

- Mar: Encuentro con el personaje Paco. Incluye un enfrentamiento con un cangrejo gigante. El jugador puede elegir luchar, huir o dialogar, afectando la relación con Paco y el inventario.
- Montaña: Encuentro con Eliel. Se centra en la recolección y la ética. Incluye un encuentro con el "Espíritu de la Cosecha" que se resuelve mediante un minijuego de Piedra, Papel o Tijera para ganar un hacha.
- Cueva: Encuentro con Blanca. Se centra en la observación y el arte. El jugador y Blanca son capturados por "Caníbales un poco ofendidos" y deben escapar usando ingenio, detallismo o sensibilidad.
- Playa: Encuentro con Verónica. Enfrentamiento contra monos ladrones de cocos. Pone a prueba la fuerza y la confianza.
- traicion_campamento: El módulo final. Incluye un sistema de combate por turnos completo con puntos de vida, selección de armas del inventario y tácticas de combate (agresivo, defensivo, engaño).