

Exercicio 1: Mecánicas

A continuación, preséntase unha táboa de mecánicas para **A Cabalo da Navalla**, clasificadas en **primarias**, **secundarias** e **terciarias**, incluíndo algunhas que afectan ao sistema ou a NPCs.

Táboa de Mecánicas

Tipo	Mecánica	Descrición
Primaria	Reparto en Patinete	O xogador percorre as rúas nun patinete eléctrico, vendendo ameixas e outros froitos do mar polas casas. Debe esquivar os obstáculos como coches de policía.
Primaria	Negociación	Ao acertar na entrega dun aviso, actívase unha fase de negociación. O xogador debe convencer a NPCs (señoras ou hostaleiros) para que mercan marisco, utilizando diálogos e decisións estratéxicas. (pizzle contrareloxo)
Primaria	Recollida de Ameixas	O xogador percorre unha praia para recoller ameixas, evitando aos vixiantes da cofradía. (tipo Whac-A-Mole)
Secundaria	Camiños Secretos (Reparto en Patinete)	Durante o reparto, o xogador pode descubrir camiños secretos que levan a encontros inesperados, como NPCs que ofrecen recompensas.
Secundaria	Cabichas (Reparto en Patinete)	Ao recoller cabichas, o xogador obtén poderes especiais: habilidades temporais, como maior velocidade, invisibilidade ou lanzamento máis preciso de avisos.
Secundaria	Sistema de Reputación	As decisións na fase de negociación afectan á recompensa do xogador. //TODO
Terciaria	Interacción con NPCs (Vixiantes)	Os vixiantes da cofradía patrullan a praia durante a recollida de ameixas. O xogador debe fuxir campo vision dos axentes (commandos) ou enfrontarse a unha tunda. (game over)
Terciaria	Eventos Dinámicos	Durante o reparto, poden ocorrer eventos aleatorios, como ir bebedo que dificulta o manexo do patinete ou eventos aleatorios que bloquean o camiño.
Sistema/NPCs	Comportamento de NPCs (Clientes)	As señoras teñen personalidades únicas que afectan á negociación

Tipo	Mecánica	Descripción
Sistema/NPCs	Sistema de Alerta (Vixiantes)	O xogador pode cambiar de praia. os vixiantes teñen un sistema de alerta enfocado a o camiño para cambiar de praia.
Sistema/NPCs	Economía Dinámica	Na negociación o xogador, no momento de vender unha parte do marisco, pode seguir intentandoi vender unha cantidade maior astiscandose a non vender nada.

Narrativa

Arquetipo

O arquetipo narrativo que mellor encaixa coa historia é o do "Viaxe do Heroe", pero cun final circular que reflicte a loita continua do protagonista coa súa adicción.

- **Inicio:** O protagonista, **Pancho**, vive unha vida caótica como mariscador furtivo e yonqui nunha vila costeira.
- **Chamado á aventura:** A necesidade de gañar diñeiro e evitar problemas coa policía e os vixiantes da cofradía.
- **Probas e desafíos:** Reparto en patinete, negociacións complexas e recollida de ameixas mentres evita ser capturado.
- **Transformación:** A transformación de **Pancho** é un ciclo de melloras e recaídas, onde a súa adicción o leva de volta ao comezo, repetindo o proceso.
- **Retorno:** A pesar de atopar un equilibrio temporal, a súa adicción ás drogas leva a **Pancho** de volta ao comezo, reiniciando o ciclo.

Estructura narrativa

A estrutura narrativa do xogo está dividida en capítulos ou fases, cada unha centrada nun aspecto diferente da vida do protagonista, culminando nun final circular:

- **Capítulo 1: O Reparto**
Introdución ao reparto en patinete e aos obstáculos iniciais.
- **Capítulo 2: A Negociación**
Enfrontamento con clientes e introdución ao sistema recompensas (apostas).
- **Capítulo 3: A Recollida**
Exploración da praia e interacción cos vixiantes da cofradía.
- **Capítulo 4: O Equilibrio**
Pancho atopa un equilibrio temporal, pero a súa adicción provoca que volva ao punto de partida, reiniciando o ciclo.

Elementos adicionais

- **Lore fragmentado:** Pequenas interaccións cos habitantes da vila, que se poden descubrir a través de interaccións con NPCs. //TODO
 - **Mini narrativas:** Eventos aleatorios que ofrecen unha visión máis profunda da vida do protagonista e dos desafíos que enfrenta, destacando a súa loita interna coa adicción.
-

Personaxes //FIX

Personaxe Principal

- **Nome:** Pancho
- **Importancia no xogo:** **Pancho** é o protagonista e o personaxe a través do cal o xogador experimenta a historia. A súa evolución e loita interna son centrais para o desenvolvemento do xogo.
- **Rasgos característicos:**
 - **Resiliencia:** A pesar das dificultades, **Pancho** sempre busca unha forma de seguir adiante.
 - **Astucia:** Utiliza a súa intelixencia para negociar e evitar problemas coa policía e os vixiantes.
 - **Carisma:** A súa habilidade para negociar e interactuar con diferentes personaxes é clave para o seu éxito.
- **Transformación no xogo:** Ao longo do xogo, **Pancho** experimenta un ciclo de transformación e recaída. Aínda que atopa un equilibrio temporal, a súa adicción ás drogas leva a que o ciclo se reinicie, reflectindo a natureza cíclica da súa loita.