

# Exercicio 1: Mecánicas

A continuación, preséntase unha táboa de mecánicas para **A Cabalo da Navalla**, clasificadas en **primarias**, **secundarias** e **terciarias** 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, cortacepedes, carros da compra...
Primaria	Negociación	Ao acertar na entrega dun aviso, actívase unha fase de negociación. O xogador debe convencer a señoras ou hostaleiros para que merquen 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. (estilo Whac-A-Mole)
Secundaria	Camiños Secretos (Reparto en Patinete)	Durante o reparto, o xogador pode descubrir camiños secretos que levan a encontros inesperados, como camellos que ofrecen recompensas ou intentan cobralas.
Secundaria	Cabichas (Reparto en Patinete)	Ao recoller cabichas e outros produtos a medio consumir, o xogador obtén poderes especiais: habilidades temporais, como maior velocidade, invisibilidade ou lanzamento máis preciso de <b>avisos</b> .
Secundaria	Sistema de Reputación	As decisións na fase de negociación afectan ás recompensas do xogador.
Terciaria	Interacción con NPCs (Vixiantes)	Os vixiantes da cofradía patrullan a praia durante a recollida de ameixas. O xogador debe fuxir campo visión dos axentes (estilo Commandos) ou enfrontarse a unha tunda.
Terciaria	Eventos Dinámicos	Durante o reparto, poden ocorrer eventos aleatorios, como ir bébedo con dificultade para 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
Sistema/NPCs	Sistema de Alerta (Vixiantes)	O xogador pode cambiar de praia. Os vixiantes teñen un sistema de alerta enfocado ó camiño para cambiar a outra praia con mais marisco.
Sistema/NPCs	Economía Dinámica	Na negociación o xogador, no momento xa vendeu unha parte do marisco, pode seguir intentando despachar unha cantidade maior arriscándose a non vender nada.

# Narrativa

## Arquetipo

O patrón narrativo que mellor encaixa coa historia é o da "Viaxe do antiHeroe", cun final circular que reflicte a loita continua do protagonista coa súa condea.

- **Inicio:** Estribo sobrevive nunha vila tradicional como mariscador furtivo.
- **Chamado á aventura:** Constante necesidade de gañar pasta evitando os problemas coa policía e os vixiantes da cofradía.
- **Probas e desafíos:** Reparto en patinete, negociacións complexas e mariscar mentres evita ser capturado.
- **Transformación:** A transformación de **Estribo** é un ciclo de melloras e recaídas. A pesar de atopar un equilibrio temporal, a súa adicción ás drogas sempre o leva de volta ao comezo.

## Estructura narrativa

- **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**  
**Estribo** atopa un equilibrio temporal, pero a súa adicción provoca que volva ao punto de partida.

## Elementos adicionais

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

# Personaxes

## 1. Personaxe Principal: Estribo

**Importancia no xogo:** Estribo é o protagonista e o centro da historia. A súa vida como mariscador furtivo e o seu problema coa adicción ás drogas son o fío condutor que guía ao xogador a través das mecánicas e a narrativa.

### Rasgos que o caracterizan:

- **Físicos:** Aspecto desgastado, roupas vellas de diferentes épocas. Complexión delgada, pouco áxil.
- **Psicolóxicos:** Introverso e medio apampado, pero apañado coa caza de marisco e a negociación.
- **Social:** Con poucos amigos leais e unha familia distante.

### Transformación no xogo:

- **Inicio:** Mariscador furtivo atrapado nun ciclo de adicción.

- **Desenvolvemento:** Atopa momentos de esperanza e tranquilidade, como gañar cartos para satisfacerse.
  - **Final:** A súa adicción sempre o leva de volta ao comezo, creando un final circular que reflicte a súa loita continua.
- 

## 2. Personaxe Secundario: A Señora Clienta

**Nome:** A Señora (sen nome específico, para destacar o seu papel cotián).

**Importancia no xogo:** É unha cliente habitual de Estribo, á que lle vende ameixas. A súa función é engadir humor e profundidade narrativa ao xogo. Historias serven para reivindicar temas sociais ou simplemente para crear un contraste cómico coa tensión do xogo.

**Rasgos que o caracterizan:**

- **Físicos:** Aparencia común, con roupas prácticas e constitución forte.
- **Psicolóxicos:** Faladora e extrovertida, sempre ten algo que contar, desde problemas domésticos ata historias de política ou dos seus mozos. Non lle importa se Estribo teña prisa, sempre ten máis que dicir...
- **Social:** Vive nun mundo propio, centrada nas súas historias.

**Transformación no xogo:**

- A Señora non ten un arco de transformación, xa que o seu papel é ser un elemento estático que engade humor e contraste á narrativa. A súa presenza é un recordatorio de que, mentres Estribo loita pola súa supervivencia, o mundo segue adiante.
- 

## 3. Personaxe Secundario: O Policía (Antagonista)

**Nome:** O Policía, "Pepe el hijo puta (Látigo)".

**Importancia no xogo:** É o antagonista principal, un policía corrupto e sen escrúpulos que só busca sacar proveito económico das situacións. Reflicte a a clase política e a corrupción, servindo como un obstáculo constante para Estribo.

**Rasgos que o caracterizan:**

- **Físicos:** Uniforme impecable, gordo, fofo, paleta rural, con unha actitude arrogante e un bigote que lle dá un aire de autoritario.
- **Psicolóxicos:** Sen moralidade, só lle importa o diñeiro e o poder. É máis delincuente ca o propio Estribo e ten una intelixencia limitada.
- **Social:** Fai o posible por agradar a todo o mundo e esconder a súa alma escura.

**Transformación no xogo:**

- **Inicio:** Aparece como un obstáculo constante para Estribo, intentando capturalo.
  - **Desenvolvemento:** A medida que o xogador avanza, descóbrese que o policía está involucrado en actividades ilegais.
  - **Final:** Nunha revelación final, o policía é nomeado presidente da Xunta de Galicia.
-

# Conclusión

Estribo é o protagonista complexo e relatable, a Señora engade humor e contraste narrativo, e o Policía serve como antagonista e crítica social.

---

---

Diegos ( Vieiros Pérez - Santiago Lijó )

**repositorio:**

[J:\programacion\FP\\_a\\_\\_Distancia\\_JUEGOS\PROYECTO\proyecto\DOCS\GDD](J:\programacion\FP_a__Distancia_JUEGOS\PROYECTO\proyecto\DOCS\GDD)