**Documento de historia de usuario 06**

**Proyecto de Rector Simulator**

**Versión 1.0**

#### **HU06 - Múltiples Finales**

**Como** jugador

**Quiero** que el juego incluya diferentes finales según mis decisiones y gestión,

**Para** que las elecciones realizadas a lo largo del juego tengan un impacto significativo en el desenlace y reflejen las habilidades de gestión aplicadas a lo largo de la partida.

**Criterios de Aceptación**:

* **Variedad de Finales:**
  + El juego debe ofrecer múltiples finales posibles que dependen de las decisiones tomadas por el jugador a lo largo de la partida, a través del uso de las puntuaciones y deben de estar relacionados a los distintos escenarios presentados a lo largo de la partida.
* **Impacto de las Decisiones:**:
  + A lo largo del juego, el jugador tomará una serie de decisiones críticas que afectarán múltiples áreas, como los fondos de la universidad y la satisfacción estudiantil. El sistema debe rastrear estas decisiones y calcular un resultado final basado en los efectos acumulados. Cada final debe ser coherente con las decisiones tomadas, de manera que el jugador perciba una conexión directa entre sus acciones y el desenlace. Además, se deben incluir eventos opcionales que puedan alterar significativamente el final si el jugador los elige.
* **Coherencia con la Jugabilidad**:
  + Los finales deben estar alineados con la narrativa del juego y ser coherentes con la jugabilidad. Esto significa que las decisiones tomadas por el jugador deben influir de forma tangible en el desarrollo de la historia, y el final debe ser una extensión lógica de dichas elecciones. Para asegurar esta coherencia, cada final debe estar relacionado con los principales indicadores de desempeño gestionados por el jugador, como la estabilidad financiera y la aprobación estudiantil, proporcionando una conclusión satisfactoria que corresponda a la evolución de estos indicadores.
* **Rejugabilidad y Diversidad de Resultados**:
  + El sistema debe incentivar la rejugabilidad al ofrecer caminos alternativos que permitan explorar diferentes finales. Esto implica que las decisiones del jugador en las primeras etapas del juego pueden influir en los eventos que aparecen posteriormente y, por lo tanto, alterar la trayectoria del final. Los jugadores deben sentirse motivados a tomar decisiones distintas en futuras partidas, sabiendo que el juego puede llevarlos a un desenlace completamente diferente, lo que asegura una experiencia de juego dinámica y variada, con altos niveles de rejugabilidad.