**Documento del Proyecto: RUMBO**

**1. Descripción del Proyecto  
RUMBO es un videojuego que ofrece una experiencia inmersiva basada en la toma de decisiones en la vida real. Su desarrollo busca crear una simulación interactiva donde el jugador pueda explorar diferentes caminos y consecuencias según sus elecciones. Se plantea como una solución para reflexionar sobre la toma de decisiones y sus impactos en un entorno virtual 2D.**

**2. Justificación del Proyecto (El Por qué)**

* **Problema: Existe una carencia de videojuegos que permitan a los jugadores, especialmente a los jóvenes, experimentar las repercusiones realistas de sus decisiones, lo cual contribuye a una deficiencia en la comprensión y aplicación práctica de principios éticos y morales en la toma de decisiones.**
* **Beneficios esperados: El desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de análisis del jugador se potencia mediante la exposición a situaciones que requieren una evaluación profunda de múltiples variables y consecuencias. A través de la interacción con escenarios complejos, los jugadores aprenden a identificar patrones, evaluar diferentes perspectivas y considerar las implicaciones de sus decisiones, mejorando así su capacidad para resolver problemas de manera sistemática.**
* **Impacto: Proporcionar una experiencia educativa y entretenida, promoviendo habilidades de decisión, planeación y pensamiento crítico.**

**3. Objetivos**

**3.1 Objetivo General  
Desarrollar un videojuego interactivo 2D donde las decisiones del jugador tengan repercusiones significativas y realistas en el desarrollo de la historia, fomentando la comprensión de principios éticos y morales.**

**3.2 Objetivos Específicos**

* **Diseñar una narrativa ramificada que refleje las consecuencias realistas de las decisiones del jugador.**
* **Implementar un sistema de toma de decisiones que impacte tanto el desarrollo inmediato como a largo plazo de la historia.**
* **Crear una estética visual y sonora que contribuya a la inmersión y refuerce el impacto emocional de las decisiones.**
* **Desarrollar un sistema de retroalimentación que ayude a los jugadores a comprender las implicaciones de sus elecciones.**

**4. Alcance del Proyecto (El Qué)**

**4.1 Incluye**

* **Desarrollo de múltiples líneas narrativas interconectadas que reflejen diferentes decisiones éticas y morales.**
* **Implementación de un sistema de consecuencias a corto y largo plazo.**
* **Diseño de personajes y escenarios que representen situaciones realistas y relaciones complejas.**
* **Sistema de Karma que influencie de manera negativa y positiva en la trayectoria del personaje.**

**4.2 No Incluye**

* **Multijugador en línea.**
* **Contenidos descargables adicionales en el lanzamiento.**
* **Compatibilidad con todas las plataformas (posibilidad futura).**
* **Sistema de guardado que permita explorar diferentes caminos y decisiones.**
* **Configuración de personaje como tono de piel, nombre, tamaño, facciones, extremidades.**

**5. Metodología (El Cómo)**

* **Metodología de desarrollo**: Agile/Scrum.
* **Fases**: Preproducción, Producción, Postproducción.
* **Herramientas**: Unity/Godot, GitHub, Aseprite(diseño de pixeles), ilustrador(editor de diseño grafico), Photoshop(poster, edición de imágenes), afterfex(animaciones).

**6. Metas del Proyecto**

* **Técnicas**: Agradable visualmente, Buena banda sonora, Buen rendimiento, tiempo de espera cortos.
* **De negocio**: Lograr al menos 10,000 descargas en el primer año
* **Indicadores de éxito**: Que los jugadores puedan desarrollar su habilidad de toma de decisiones y pensamiento crítico, tener buena aceptación por parte de la comunidad junto con buenas críticas en plataformas reconocidas.

**7. Beneficiarios del Proyecto (Para Quién)**

* **Directos**: Jugadores interesados en experiencias narrativas profundas y a la población joven entre 18 a 30.
* **Indirectos**: Desarrolladores indie y estudios interesados en mecánicas de decisión.

**8. Recursos Necesarios**

* **Humanos**: Diseñadores, programadores, guionistas, testers.
* **Tecnológicos**: Computadoras, hardware para multimedia, software de desarrollo.
* **Financieros**: Presupuesto para licencias.

**9. Cronograma General**

1. **Preproducción** (2 meses): Diseño conceptual y narrativa.
2. **Producción** (5 meses): Desarrollo del juego.
3. **Postproducción** (2 meses): Pruebas, marketing y lanzamiento.

**10. Riesgos Preliminares**

* Retrasos en el desarrollo.
* Dificultades técnicas con la implementación de decisiones.
* Falta de recepción del mercado.
* Rendimiento deficiente

**11. Criterios de Éxito**

* Evaluaciones positivas en plataformas de gaming.
* Alcance del público objetivo.
* Fluidez y estabilidad del juego.

**Concepto del Juego**

* **Nombre**: RUMBO
* **Género**: RPG, aventura, Drama, Comedia.
* **Plataformas**: PC.
* **Estilo gráfico**: 2D estilizado.
* **Modo de juego**: Un jugador.

**Historia y Narrativa**

* **Sinopsis**: RUMBO es un juego donde las elecciones determinan el futuro del personaje principal, reflejando situaciones de la vida real.
* **Tema central**: Toma de decisiones y sus consecuencias.

**Gameplay y Mecánicas**

* **Objetivo**: Explorar escenarios y tomar decisiones que influyan en la historia.
* **Progresión**: A través de eventos y misiones.
* **Interacción**: Sistema de inventario, exploración y eventos aleatorios.

**Diseño de Niveles y Mundo**

* **Mapa**: Ciudades, bosques y escenarios urbanos.
* **Exploración**: Semiabierta con puntos de interés clave.

**Estilo Artístico**

* **Diseño de personajes**: Modelado minimalista con elementos estilizados.
* **Diseño de escenarios**: Ambientes minimalistas detallados con cambios climáticos y de tiempo.

**Música y Sonido**

* **Banda sonora**: Música ambiental inmersiva.
* **Efectos de sonido**: Pasos, clima, interacciones.
* **Diálogos**: Texto con opciones de voz.

**Programación y Desarrollo**

* **Motor**: Godot
* **Arquitectura del código**: Clean.
* **Arquitecturas de bucles de juego:** Paso de tiempo fijo.
* **Sistemas**: Guardado de partidas automático, misiones , eventos aleatorios y eventos organizados.

**Modelo de Negocio y Monetización**

* **Pago único** con posibles expansiones futuras.
* **Distribución**: Steam, Epic Games.

**Estrategia de Marketing**

* **Público objetivo**: Jóvenes entre 18-30.
* **Redes sociales**: Promoción en Discord, YouTube, Facebook, Instagram, Tiktok, X.
* **Material promocional**: Tráiler, capturas de pantalla, demos.