**Título de la Propuesta:** *Ecos de la Nación: Decisiones que Marcaron Colombia*

**Sinopsis:** En un universo alterno, la historia de Colombia se desarrolla en un vasto laberinto interdimensional llamado *El Archivo de los Tiempos*. Este archivo es un espacio místico donde coexisten múltiples versiones de la historia del país, cada una influenciada por las decisiones de personajes históricos. Los jugadores, conocidos como *Guardias del Archivo*, tienen la tarea de preservar o alterar estos eventos para cambiar el destino de Colombia.

**Contexto Narrativo:** La narrativa se basa en la premisa de que cada decisión tomada por líderes históricos no solo afectó el presente, sino que también abrió caminos hacia realidades alternativas. Los *Guardias del Archivo* pueden explorar estos caminos y descubrir cómo pequeñas decisiones podrían haber dado lugar a un futuro diferente para la nación.

En este mundo, el tiempo es fluido, y los jugadores pueden viajar entre momentos clave de la historia de Colombia, desde la Independencia hasta el conflicto armado reciente. A medida que exploran, se enfrentan a versiones alternativas de eventos históricos, como un escenario en el que la Gran Colombia nunca se desintegró, o uno donde el acuerdo de paz de 2016 nunca se firmó. Cada escenario presenta desafíos únicos y requiere que los jugadores tomen decisiones difíciles que afectarán no solo el pasado, sino también el futuro de Colombia.

**Objetivo del Proyecto:** El objetivo del juego es educar a los jugadores sobre la importancia de las decisiones políticas y sus consecuencias en la historia de Colombia. Al permitirles explorar realidades alternativas, el juego busca fomentar una comprensión más profunda de los eventos históricos y sus ramificaciones en el presente. Además, el juego pretende inspirar a los jugadores a reflexionar sobre las decisiones actuales que podrían moldear el futuro de la nación.

**Elementos de Decisión y Situaciones Clave:**

1. **Independencia y Soberanía:** Los jugadores deberán decidir si apoyar a Simón Bolívar en su lucha por la independencia o explorar la posibilidad de una alianza con las fuerzas españolas para evitar la fragmentación del territorio colombiano.
2. **La Violencia Bipartidista:** Los jugadores se enfrentarán a un dilema sobre cómo gestionar las tensiones entre liberales y conservadores. Deberán elegir entre promover un acuerdo pacífico o permitir que las hostilidades continúen, lo que cambiará el curso del conflicto interno.
3. **La Gran Colombia:** Se les presentará la opción de mantener unida la Gran Colombia, lidiando con los desafíos de una nación extensa y diversa, o permitir su disolución, lo que podría llevar a un desarrollo regional más específico pero menos poderoso en la escena internacional.
4. **Proceso de Paz:** En un escenario contemporáneo, los jugadores tendrán la oportunidad de revisar los acuerdos de paz con grupos insurgentes. Podrán decidir entre continuar las negociaciones, buscar alternativas diplomáticas o incluso retomar el conflicto, con consecuencias a largo plazo para la estabilidad del país.

**Singularidad y Originalidad:** El juego se distingue por su enfoque en la narrativa no lineal y su capacidad para combinar elementos históricos con escenarios ficticios, permitiendo a los jugadores experimentar cómo las decisiones podrían haber reescrito la historia. A diferencia de otros juegos históricos, *Ecos de la Nación* no solo relata hechos pasados, sino que invita a los jugadores a ser parte activa en la configuración de esos hechos, desafiándolos a pensar críticamente sobre el poder de sus decisiones.

Esta propuesta no solo pretende educar, sino también involucrar emocionalmente a los jugadores, haciéndolos partícipes de la historia y dándoles la responsabilidad de moldear el destino de un país en momentos cruciales.