# **Momento I – Contextualización**

## Sinopsis general

El videojuego propuesto busca representar tres momentos históricos de gran impacto para la humanidad a través de experiencias interactivas breves, cada una con una vista y dinámica de juego diferente.

El propósito general es recrear la tensión, el caos y las decisiones humanas en contextos críticos, permitiendo al jugador interactuar con entornos simbólicos que reflejan los acontecimientos de Nagasaki (1945), la muerte de Jorge Eliécer Gaitán (1948) y los atentados del 11 de septiembre de 2001.

Cada nivel cuenta con su propio sistema de físicas, objetivos concretos y un agente autónomo con un comportamiento simple pero inteligente, que percibe el entorno y aprende de las acciones del jugador.

## Nivel 1 – “Nagasaki: Últimos Minutos”

Contexto:  
Agosto de 1945, el jugador controla a un ciudadano que intenta llegar a un refugio antes del impacto de la bomba, lo que proporcionará la oportunidad de implementar el el nivel por medio de un timmer.  
  
Vista:  
Cenital con scroll limitado (se ve desde arriba).  
  
Dinámica simple:  
Moverse con las flechas o WASD para evitar zonas de fuego o escombros. Llegar al refugio antes de que se acabe el tiempo (timer).  
  
Físicas (3):  
1. Movimiento rectilíneo uniforme (jugador).  
2. Movimiento parabólico de escombros.  
3. Movimiento oscilatorio del humo (decorativo).  
  
Agente autónomo (simple):  
Un perro guía que busca el camino más corto al refugio, evita fuego (percepción y razonamiento) y recuerda zonas peligrosas (aprendizaje básico).

## Nivel 2 – “El Caos en Bogotá”

Contexto:  
9 de abril de 1948. Tras la muerte de Gaitán, la ciudad está en disturbios. El jugador debe ayudar a calmar la situación.  
  
Vista:  
Lateral fija (como escena de teatro: una sola calle con multitudes).  
  
Dinámica simple:  
El jugador lanza mensajes de paz (tecla de acción). Si se acerca demasiado a grupos alterados, pierde puntos. Si mantiene la calma de la gente, gana.  
  
Físicas (3):  
1. Movimiento aleatorio limitado de las personas.  
2. Movimiento amortiguado de pancartas colgantes.  
3. Movimiento uniforme del jugador.  
  
Agente autónomo (simple):  
Un manifestante neutral que observa la actitud del jugador: si el jugador actúa con calma, el manifestante se vuelve pacífico; si no, se vuelve agresivo (razonamiento y aprendizaje básicos).

## Nivel 3 – “911: Control en Crisis”

Contexto:  
11 de septiembre de 2001. El jugador es un controlador aéreo que debe guiar aviones fuera del espacio peligroso.  
  
Vista:  
Cenital tipo radar (puntos moviéndose sobre una pantalla).  
  
Dinámica:  
Clic o teclas direccionales para cambiar el rumbo de los aviones. Evitar que choquen entre sí o entren en la zona roja (prohibida).  
  
Físicas (3):  
1. Movimiento lineal uniforme (aviones normales).  
2. Movimiento circular (aviones en espera).  
3. Movimiento acelerado hacia abajo (aviones en caída).  
  
Agente autónomo (simple):  
Un asistente IA que avisa cuando detecta riesgo de colisión y aprende qué rutas fueron seguras.

## Conclusión

Esta versión mantiene la coherencia histórica y las diferencias de vista, pero cada nivel tiene una mecánica simple y viable: mover, esquivar, mantener calma o dirigir. Todas las vistas son distintas, ninguno es plataformero, e incluye físicas claras y un agente autónomo básico.