

"Explore too much"

## **Introducción**

Presentación general del juego.  
Objetivos, premisa y público objetivo.

## **Ambientación y Mundo del Juego**

Descripción detallada de la ciudad de Nueva York como escenario.  
Características y áreas destacadas para la exploración.  
Contexto histórico o ficticio de la ciudad en el juego.

## **Moda y Personalización**

Papel de la moda en el juego.  
Opciones de personalización del personaje.  
Colección de moda y su influencia en el juego.

## **Aventuras y Misterios**

Descripción de los Círculos Dorados y Corazones Ocultos como elementos de juego.  
Misiones, desafíos y tareas relacionadas.  
Desarrollo de la trama y narrativa del juego.

## **Jugabilidad y Mecánicas**

Controles y mecánicas de juego.  
Progresión del personaje y recompensas.  
Interacciones con NPCs y elementos del entorno.

## **Multimedia y Recursos**

Uso de imágenes, videos, sonidos y otros elementos multimedia en el juego.  
Biblioteca de recursos disponibles para el juego.  
Integración de multimedia en la experiencia del jugador.

## **Sistema de Etiquetado**

Implementación de etiquetas para facilitar la búsqueda y filtrado de módulos de información multimedia.  
Categorización de contenido multimedia con etiquetas específicas.

## **Comunidad y Retroalimentación**

Interacción de los jugadores entre sí.  
Compartir progreso y comentarios.  
Soporte al cliente y actualizaciones basadas en la retroalimentación.

## **Consideraciones Técnicas**

Requisitos del sistema y plataformas compatibles.  
Actualizaciones, mantenimiento y escalabilidad del juego.

## **Conclusiones y Futuro**

Resumen de aspectos clave y enfoque único del juego.  
Planes futuros, expansiones o actualizaciones.

Al elegir las licencias para las diversas obras originales que componen mi videojuego "Explore too much", he tenido en cuenta varios factores clave:

- **Licencia de Software (para scripts y código fuente):** He optado por una licencia de código abierto, como la Licencia MIT o la Licencia Apache, para el código fuente y scripts de mi juego. Esto permitirá que otros desarrolladores colaboren, modifiquen y utilicen el código en proyectos relacionados. Creo que la colaboración en la comunidad de desarrolladores es esencial para el crecimiento y la mejora continua de mi juego.
- **Licencia Creative Commons (para imágenes y sprites):** Para las imágenes y sprites, he elegido la Licencia Creative Commons BY (Reconocimiento). Esto permitirá a otros reutilizar y adaptar estas obras siempre que me acrediten como el autor original. Quiero fomentar la creatividad y la compartición en la comunidad de diseño y desarrollo de juegos.
- **Licencia Propietaria (para modelos 3D y elementos exclusivos):** Para los modelos 3D y otros elementos altamente exclusivos que he creado específicamente para mi juego y deseo mantener un mayor control sobre su uso, he decidido utilizar una licencia propietaria. Esto restringirá su uso y distribución a menos que otorgue permisos específicos.
- **Licencia de Música (para bandas sonoras y efectos de sonido):** En el caso de la música y los efectos de sonido, he buscado licencias de música libres de regalías (Royalty-Free) o licencias Creative Commons adecuadas para la música. Esto me permite utilizar estas composiciones en mi juego sin incurrir en costos adicionales y garantiza que los compositores y músicos reciban el reconocimiento y la compensación que merecen.

Estas elecciones se basan en mis objetivos de colaboración, creatividad, control y cumplimiento legal en el desarrollo de mi videojuego "Explore too much".