

# El Camino del Peregrino: Un viaje de plataformas y fe

## 1. Introducción

Este proyecto tiene como objetivo desarrollar un juego de plataformas 2D en Unity, basado en el recorrido del Camino de Santiago (Ruta Francesa), con elementos culturales, históricos y espirituales típicos de España. El jugador asumirá el rol de un peregrino que debe superar obstáculos físicos y desafíos espirituales para completar su travesía, inspirada en el icónico Camino de Santiago.

## 2. Objetivos del Proyecto

### Objetivo General:

Desarrollar un videojuego de plataformas 2D en Unity que represente el recorrido del Camino de Santiago, combinando la cultura española con elementos tradicionales y religiosos.

### Objetivos Específicos:

- Crear niveles que reflejen los distintos escenarios del Camino Francés: desde Saint-Jean-Pied-de-Port hasta Santiago de Compostela.
- Incluir un mapa interactivo del recorrido al estilo de Mario Bros para mostrar el progreso del jugador.
- Diseñar y programar diferentes mecánicas de juego como plataformas, enemigos, y obstáculos basados en escenarios típicos del Camino (toros en Pamplona, bosques en Galicia, etc.).
- Incorporar elementos culturales y religiosos: iconos de la Virgen, reliquias, vieiras, y referencias al Apóstol Santiago.
- Implementar una historia que conecte al jugador con el contexto histórico y espiritual del Camino.
- Ofrecer momentos de reflexión o oración, alineados con la tradición del peregrino.

## 3. Justificación

Este proyecto pretende destacar la importancia cultural e histórica del Camino de Santiago a través de un medio interactivo y entretenido. Los videojuegos pueden ser una herramienta poderosa para dar a conocer la riqueza de las tradiciones españolas. Además, el juego incorpora una dimensión espiritual, inspirada en la experiencia de peregrinación.

## 4. Público Objetivo

- Peregrinos y aficionados a la cultura española: Personas interesadas en la historia y tradiciones del Camino de Santiago.
- Amantes de los juegos de plataformas: Jugadores que disfrutan de desafíos y aventuras en 2D.
- Estudiantes y académicos: Aquellos interesados en proyectos que mezclan tecnología con cultura y patrimonio.

## 5. Descripción del Juego

**Género:** Plataformas 2D.

**Plataformas de Desarrollo:** PC y dispositivos móviles (Android/iOS).

**Historia:** El jugador asume el rol de un peregrino que, tras encomendándose a la Virgen de Lourdes, comienza su viaje en Saint-Jean-Pied-de-Port. A lo largo de su aventura, enfrentará desafíos y obstáculos en lugares emblemáticos como Pamplona, Logroño, Burgos, León, y finalmente Santiago de Compostela. En cada ciudad, el jugador deberá superar desafíos típicos de esa región.

**Mecánicas de Juego:** Plataformas y obstáculos: Saltos, caminos pedregosos, encierros de toros en Pamplona, etc.

**Recolectables:** Vieiras y reliquias que otorgan habilidades especiales o desbloquean rutas secretas.

**Mapa interactivo:** El jugador podrá ver su avance en un mapa que representa el recorrido completo del Camino Francés.

**Power-ups y objetos religiosos:** Bastón de peregrino, agua bendita, entre otros.

**Enemigos y desafíos:** Animales salvajes (lobos, serpientes) y fenómenos naturales (deslizamientos, tormentas).

**Obstáculos culturales:** encierros en Pamplona, montañas en León.

## 6. Metodología

El proyecto se desarrollará en Unity, utilizando C# como lenguaje de programación. Se seguirán las siguientes fases:

1. Investigación y documentación: Revisión de la cultura y geografía del Camino Francés.
2. Diseño del juego: Creación de los niveles, personajes y mecánicas.

3. Desarrollo: Implementación del código en Unity, integración de gráficos, mecánicas y audio.
4. Testeo y depuración: Probar el juego para garantizar una experiencia fluida y corregir errores.
5. Lanzamiento y presentación: Preparar el juego para su evaluación académica.

## 7. Recursos Necesarios

**Software:** Unity, PhotoShop, Canva e IA generadora de imágenes para diseño de sprites, Audacity para efectos de sonido.

## 8. Resultados Esperados

Un videojuego de plataformas 2D completo y funcional, listo para ser evaluado como TFG.

Un producto que, además de ser entretenido, promueva la cultura del Camino de Santiago y sus valores espirituales.

## 9. Conclusión

El proyecto "El Camino del Peregrino" combina la tradición cultural y religiosa del Camino de Santiago con un juego de plataformas 2D, ofreciendo una experiencia interactiva y educativa. Este proyecto no solo servirá como un excelente TFG, sino también como una oportunidad para explorar cómo la tecnología puede preservar y transmitir el patrimonio cultural español.