

# OBLIVION 3000

*Agüero Marcos, Echeverría Lautaro, Pieroni Agustina*

- **Sistemas de juego previstos:** Single Player, compatible con Android
- **Edad de los jugadores a los cuales está destinado:** +14 años
- **Calificación Legal Prevista:** Según la Ley 26.013 de Videojuegos, el mismo será "Apto para todo público".
- **Distintos modos de juego:** Modo historia. Modo libre.
- **Historia:** \_\_\_\_\_ *"Tengo una ilusión: que mi obra se escuche en el 2020.  
Y en el 3000 también."  
Astor Piazzolla*

Corre el año 3000 y la humanidad ya no es la misma. Parece ser que un milenio es todo el tiempo que se necesita para olvidar. Entre tanto desperdicio, contaminación y vida artificial, poco prevalece de la realidad que alguna vez conocimos. Como por ejemplo el basural.

*Robot* lo prefiere así. Es que hace ya un tiempo pasa sus tardes entre los desechos, tratando de encontrar algo que lo ayude a sentir. No entiende porqué pero cada objeto inanimado del pasado lo llena de curiosidad, con la certeza de saber que algo más existió. Una tarde, con la poca luz que quedaba antes del anochecer, hurgó hasta la base de una de las montañas más altas y antiguas de basura. Resulta casi imposible de explicar pero creo que si le preguntan, él tampoco sabe porqué una valija mal conservada llamó su atención. Empujó un poco la chatarra que la mantenía cautiva y la arrastró hasta el poste de luz más cercano.

La dificultad con la que se deslizaba el cierre le dio la pauta de la antigüedad de la pieza con la que se había cruzado. Sin dudarlo un segundo, se arrodilló y abrió la valija. Deslumbrado, pasó sus dedos por las dos reliquias que se escondían allí: *Oblivion* decía la caja. Entonces la tomó entre sus manos y sacó un gran círculo negro de adentro. Lo miró, lo movió y lo giró hasta que distinguió un pequeño agujero en el centro. En el momento exacto en que uno de sus dedos hizo contacto, comenzó a dar vueltas y una melodía salió de él.

Sensaciones que nunca supo que hubieran existido lo atravesaron por completo. El vacío en su interior se hizo más notorio aunque amalgamado por la nostalgia y la esperanza, las emociones fueron tales que tuvo que dejarse llevar por los minutos que duró la pieza. Y luego, el vacío nuevamente. Pero esta vez cargado del recuerdo de las emociones que pudo sentir. *Robot* se quedó congelado por un momento, hasta que volvió a hacer girar el disco. No podía creer que el resto de la humanidad se estuviera perdiendo de sentir así. Tenía que hacer algo.

## • Narrativa:

El juego comenzará en blanco y negro, a medida que *Robot* descubra las canciones, irá despertando distintos sentimientos que le harán ver nuevos colores.

El jugador encontrará los discos mediante secciones de plataformas que se irán desbloqueando a medida que *Robot* recupere el color en su mundo. Cada disco reproducirá un tema de Astor Piazzolla el cual comprenderá un nivel del juego. Cada nivel, poseerá mecánicas rítmicas. El juego finalizará una vez el jugador haya completado todos los niveles (obtenido todos los discos).

Además, el jugador podrá encontrarse con coleccionables repartidos por el mapa. Estos estarán relacionados con la vida de Piazzolla, por ejemplo: *Robot* se encontrará con el bandoneón doble A que Astor utilizaba.

La transición entre las secciones de plataformas y la de ritmo se darán por la capacidad de *Robot* de interpretar los discos y reproducirlos al entrar en contacto con su propia mano.

A medida que se avanza en la historia, *Robot* irá guardando los distintos discos perdidos en su refugio, permitiendo volver a tocar todos los temas cuando uno desee. Se desbloqueará de esta manera el modo de juego libre.

## • Mecánica:

Podemos distinguir las mecánicas de plataformas de la de los niveles rítmicos.

Los niveles de plataforma serán 2D con vista lateral estática donde el jugador se mueve a través de diferentes salas con puzzles a resolver.

Durante estos segmentos, *Robot* tendrá un inventario en el que guardará los coleccionables que vaya obteniendo por el camino.

Al ser *Robot* incapaz de ver colores, al desbloquear un disco nuevos colores aparecerán en su mundo. Cada nuevo disco mejorará la percepción de *Robot* sobre su entorno permitiendo así:

- **Primer Disco (Oblivion, blanco y negro)** Al salir del refugio, *Robot* se podrá mover libremente por el mapa y encontrar el primer disco abandonado. Éste otorgará a *Robot* la capacidad de saltar y ver las plataformas para alcanzar nuevos lugares del mapa.
- **Segundo disco (Violentango, Rojo)** Mediante este disco, *Robot* podrá encontrar dispositivos de acción (tales como botones o palancas), los cuales son los encargados de abrir puertas y activar plataformas móviles (arriba-abajo o derecha-izquierda).

- **Tercer disco (Libertango, Verde)** Permitirá que *Robot* encuentre trampolines los cuales posibilitarán que alcance mayores distancias.
- **Cuarto Disco (Adios nonino, Azul)** Al finalizar el nivel, el juego estará completado y *Robot* podrá ver todo su mundo en colores.

Por otro lado, los niveles de ritmo consistirán en un entorno 2D en el cual descenderán círculos (representando notas) los cuales entrarán en contacto con una línea horizontal. Si el jugador toca la nota en el momento en que ambos entran en contacto, obtendrá puntos. Mientras más centrado esté la nota con la línea, más puntos obtendrá el jugador. Se implementará también una mecánica de combos, por mantener el ritmo. Cada uno de estos niveles, aparecerán cuando se obtenga un nuevo disco.

#### • Aspectos destacables del juego

El juego destacará por el apartado estético y su rejugabilidad en los niveles rítmicos.

Además, tendrá como atractivo la doble jugabilidad ya sea por plataformas combinado con aspectos rítmicos.

#### • Productos que compiten con el propuesto:

Videojuegos de aventura y plataformas:

- ❖ **Gris** y **Hue**, por el uso de colores en mecánicas relacionadas a las plataformas y la resolución de puzzles.

Videojuegos de música y ritmo:

- ❖ **Cytus**, por sus botones que descienden representando las notas y pudiendo realizar diferentes combos.
- ❖ **Arcaea**, con una visual más en forma de pasarela donde también descienden notas en forma de rectángulos y la misma, es decir, la pasarela, va tomando leves rotaciones a medida que avanza la canción.

#### • Repositorio: [tp-videojuegos \(github.com\)](https://github.com/tp-videojuegos)