

OBLIVION

Agüero Marcos, Echeverría Lautaro, Pieroni Agustina

- **Sistemas de juego previstos:** Single Player, compatible con Android
- **Edad de los jugadores a los cuales está destinado:** +6 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.
- **Resumen de la historia del juego** (centrándose en el juego).

*"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.

El jugador deberá encontrar 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).

- **Aspectos destacables del juego**

El juego comenzará en blanco y negro, a medida que el robot descubra las canciones, irá despertando distintos sentimientos que le harán ver nuevos colores. Esto hace que la estética resulte atractiva para quienes juegan.

A medida que se avanza en la historia, el robot irá guardando los distintos discos perdidos en su refugio, permitiendo volver a tocar todos los temas cuando uno desee. (Desbloqueo de modo libre para que el jugador obtenga una sensación de rejugabilidad).

- **Productos que compiten con el propuesto:**

Videojuegos de aventura y plataformas como por ejemplo **Gris** o **Hue**. Videojuegos de música y ritmo, **Phigros**, **Cytus** o **Arcaea**.

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