Título

# Historia

El juego no contiene historia de ningún tipo o forma. El jugador participará en varias pruebas de ritmo, pero lejos de estar interconectadas por un contexto narrativo salvo el propio aprendizaje del código morse.

# Gameplay

El objetivo de una partida es completar una canción con el menor número de errores posible.

# GameFlow

## Sistema de puntuación

### Perfección de notas

Dependiendo del momento en el que el jugador le da a una nota, esta se clasificará en los siguientes tipo:

* Perfecto: El jugador ha acertado con un margen de error muy pequeño.
* Bien: El jugador ha acertado con un margen de error menor al medio segundo.
* Fallo: El jugador no ha pulsado en el momento preciso, o en el caso de las barras, ha soltado demasiado temprano o tarde.

Si el jugador consigue varios “Perfecto” o “Bien” seguidos, comenzarán a aparecer varios elementos decorativos alrededor de la pantalla, como flores u ondas. Cuanto más larga sea la cadena, más elementos aparecerán. Si durante la cadena se falla una única vez, desaparecerán todos esos elementos decorativos.

El jugador no verá en pantalla durante la canción ningún tipo de puntuación por números, ni tampoco lo larga que es la cadena.

### Pantalla de resultados

Al final de una canción se otorgará un resultado dependiendo del número de aciertos durante la canción. No se tiene en cuenta si los aciertos fueron “Perfecto” o “Bien”. Hay tres posibles resultados:

* Genial: El jugador ha acertado todas las notas. Se permite un margen muy pequeño de fallos:
* Pasable: El jugador ha acertado muchas notas, pero ha tenido varios fallos.
* Mal: El jugador ha fallado casi todas las notas.

Si el jugador quiere un desglose más detallado de su partida, podrá abrir un segundo menú con el número de notas en cada categoría y un porcentaje de perfección.

## Desbloqueo de canciones

Al inicio del juego, no estarán disponibles todas las canciones, pero sí más de la mitad. De esta forma, el jugador puede hacerse una buena idea de como es el juego y encontrar más fácil una canción que le guste.

Para agrandar el repertorio de música, el jugador solo tiene que participar en varias canciones y terminarlas. Cada vez que el jugador consigue una puntuación positiva en un número determinado de canciones, se desbloqueará una nueva. No es necesario que se hayan jugado siempre diferentes canciones, pudiendo jugar una misma repetidas veces hasta desbloquear el contenido.

# Personajes y Controles

# Conceptos principales del Gameplay y Funcionalidades específicas de la plataforma – géneros, niveles, escenarios, diagramar conceptos…

# Game World

# Interfaz

# Mecánicas y Power Ups

# Enemigos y Bosses

Aunque no exista un enemigo físico en el juego, se pueden considerar como amenazas:

* Velocidad de las notas
* Camino proveniente de las notas
* Distracciones visuales

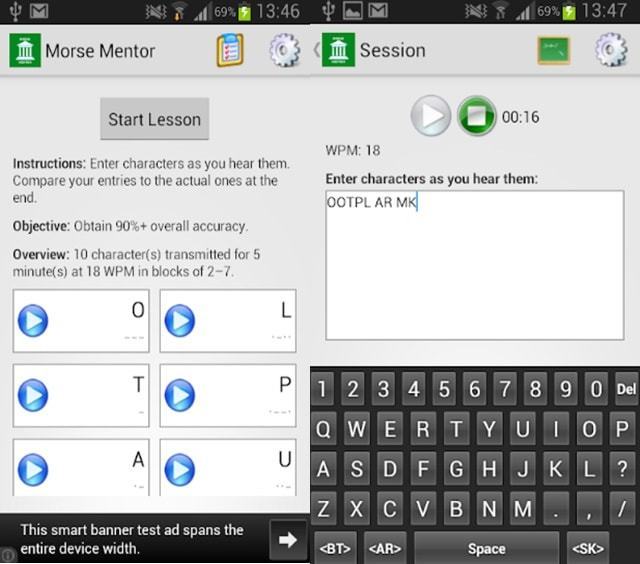
# Extras ocultos

Si el jugador logra superar todas las canciones con una puntuación final de “Genial”, se desbloqueará el modo telégrafo. En este modo, se suprime toda la música y gran parte de los efectos visuales. Tan solo se verán el círculo central y las notas de color blanco sobre un fondo negro. Finalmente, cada vez que el jugador pulse la pantalla, se escuchará el pitido de un telégrafo.

# Competidores

Piano tiles y derivados

Caso de éxito en el mercado de juegos móviles con mecánica similar a DotDashDot del que han surgido muchas versiones o copias.



Método Koch

Principal sistema de aprendizaje del lenguaje morse debido a su eficiencia. DotDashDot no pretende ofrecer una nueva forma de aprender morse, sino tan solo las expresiones básicas. De esta forma, DotDashDot sí pretende ser un refuerzo para quien esté aprendiendo morse, o aquellos que no se atrevan a estudiar el lenguaje completo.