

OBLIVION 3000

Agüero Marcos, Echeverría Lautaro, Pieroni Agustina
GDD Completo - Ingeniería de Videojuegos



Facultad de Ingeniería
UNMDP

Oblivion 3000

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”.

Fecha proyectada de lanzamiento

24 de junio de 2021



Resumen de la historia del 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 dió 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.

Flujo del juego (Game Flow)

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 inicio del juego, es al lado del refugio. No se ven los 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).

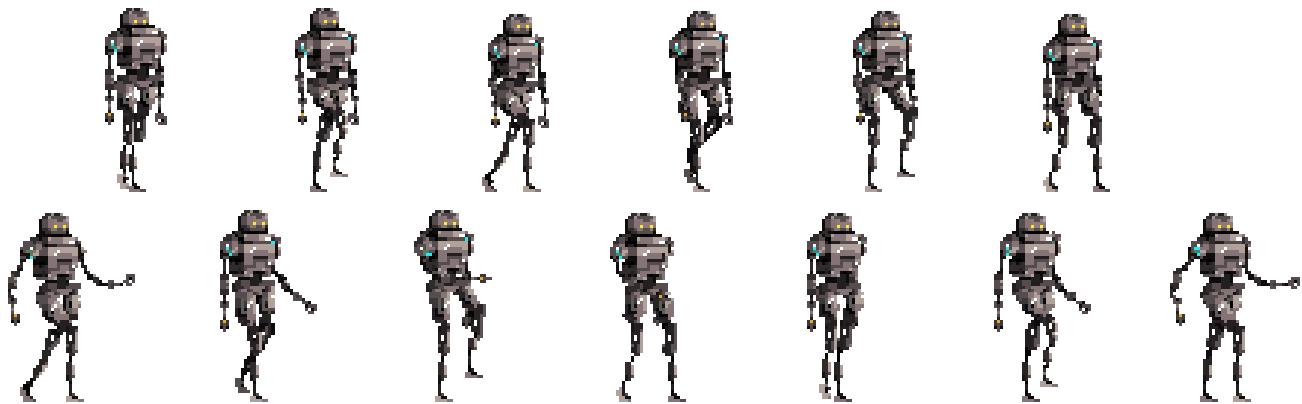
Además, el jugador podrá encontrarse con colecciónables repartidos por el mapa. Estos estarán relacionados con la vida de Piazzolla, por ejemplo: *Robot* se encontrará con un muñeco de madera, tallado por Nonino, que Astor poseía.

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 inventario, permitiendo volver a tocar todos los temas cuando uno lo deseé. Se desbloqueará de esta manera el modo de juego libre.

Personaje

El personaje principal en el juego es *Robot* que irá moviéndose por el mapa del nivel plataforma hasta encontrar todos los discos. Además, este personaje tendrá movimientos tales como caminar y saltar. Él podrá accionar palancas y utilizar trampolines para alcanzar objetivos más altos.



Robot caminando.

Todos los movimientos se podrán realizar a través de botones táctiles distribuidos en el inferior de la pantalla. Algunos de ellos, como el salto, estarán inicialmente inhabilitados hasta obtener el disco necesario.



Robot moviéndose, mediante el uso de los botones de movimiento

Inicialmente, *Robot* se moverá a una baja velocidad, luego de obtener el primer disco, *Robot* aumentará su velocidad de movimiento representando así, su interés por conseguir los demás discos.

Géneros del juego

El juego pertenece al género de acción, ya que tiene tendencia a una gameplay relativamente rígida donde el jugador podrá moverse libremente por el mapa pero para avanzar tendrá que obtener los discos de manera obligada, en un orden preestablecido. Utiliza un modo historia single player. También hay diferentes niveles según la cantidad de discos obtenidos que desbloquean nuevas canciones, movimientos o áreas específicas.



Gris fue uno de los videojuegos en los que se inspiró *Oblivion 3000* a la hora de definir su género.

Interacción del jugador con el juego

El juego es descargable a través de la play store, está pensado para ser publicado en redes sociales con pequeños videos de gente jugando y mostrando lo que sucede en el juego. La distribución de elementos en pantalla permite que no se pierda mucha información para el espectador en caso de superponer una cámara en los márgenes

superiores del videojuego, facilitando la realización de gameplays. De esta forma se planea atraer a los usuarios a descargar y probar nuestro juego.

Por otro lado, el nivel rítmico presenta un sistema de puntos que puede generar una competencia entre jugadores al comparar los obtenidos en cada nivel. Al momento de la publicación, el juego no cuenta con un sistema en red para hacerlo, sino que la comparación se daría de manera verbal entre los jugadores, sin embargo no se descarta la posibilidad de agregar esta posibilidad en el futuro.

El juego está pensado para que el jugador interactúe con botones táctiles en los distintos escenarios. Siendo esta en los niveles de plataforma la interacción que permita al jugador moverse por el mapa y en el rítmico la interacción que permita puntuar. Por ende, la agilidad del jugador para manipular los botones será importante a la hora de jugar.

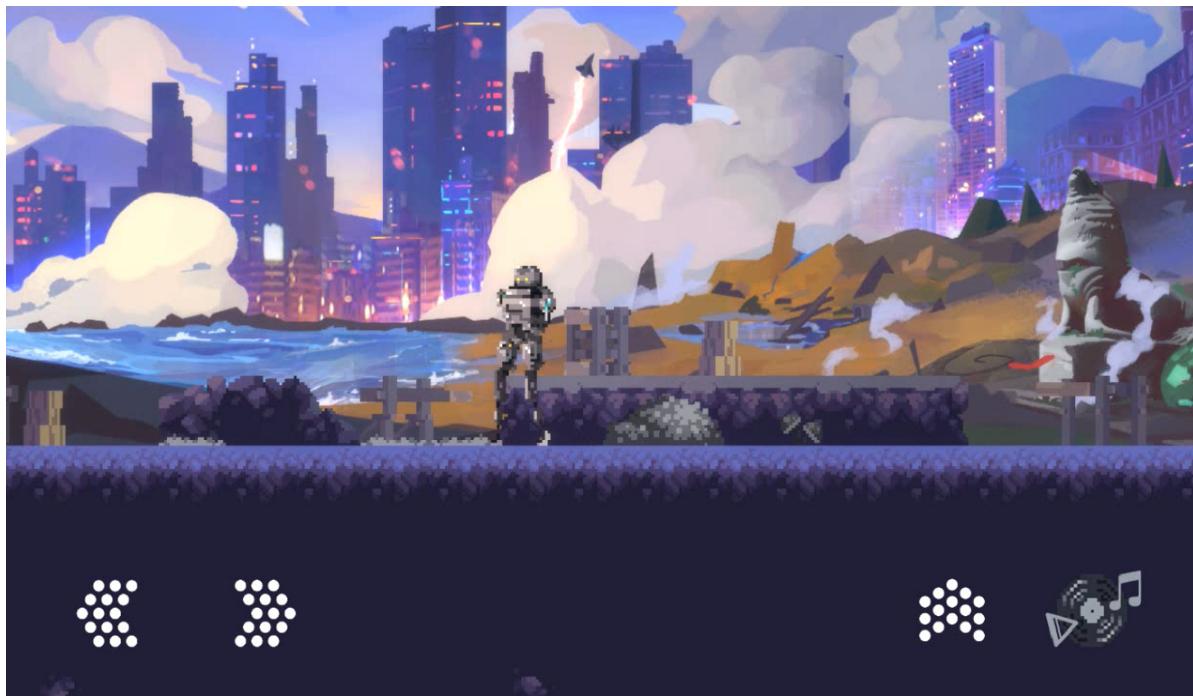
Descripción de los eventos inmersivos más importantes

- Desbloquear movimientos
- Desbloquear áreas ocultas
- Completar canciones en nivel rítmico
- Coleccionables que complementan la historia de Piazzolla
- Frases de Piazzolla y allegados hablando de él.
- Información sobre la historia de discos y canciones.

Descripción del mundo o ambiente en que transcurre el juego

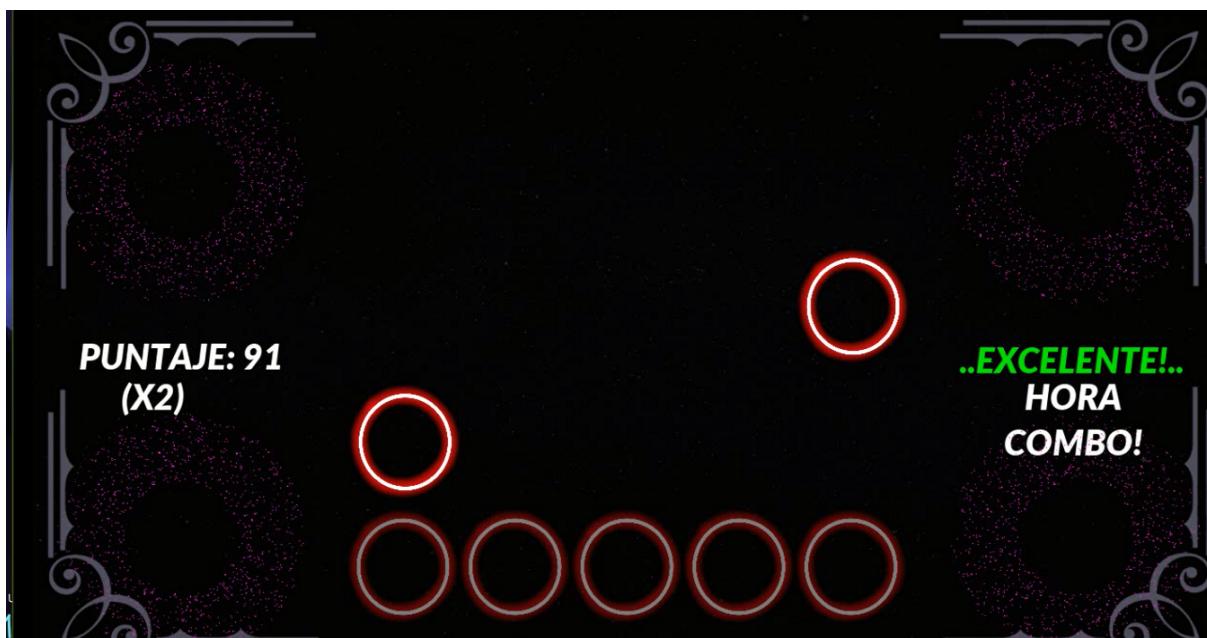
El juego transcurre en dos mundos o ambientes, ya que tendrá dos puntos fuertes de jugabilidad.

Uno de ellos es el mundo del futuro, concretamente el año 3000 como se indica en el nombre. Este es un basural donde Robot encuentra discos de Piazzolla que lo hacen conocer la música que interpretaba hace muchos años atrás. También, puede moverse libremente en ese mundo y descubrir zonas ocultas con palancas o trampolines.



Robot, comenzando a ver los colores de su mundo durante las secciones de plataforma.

El otro ambiente es el nivel rítmico que está ambientado en un lugar donde Robot puede expresar sus sentimientos a través de la interpretación de las canciones. Por ende, los colores estarán relacionados con los discos encontrados y habrán herramientas visuales cuando el tema se interprete perfectamente. De esta manera, Robot se sentirá feliz y el jugador lo podrá notar en el juego. Las canciones irán cambiando según el nivel que se encuentre el jugador.



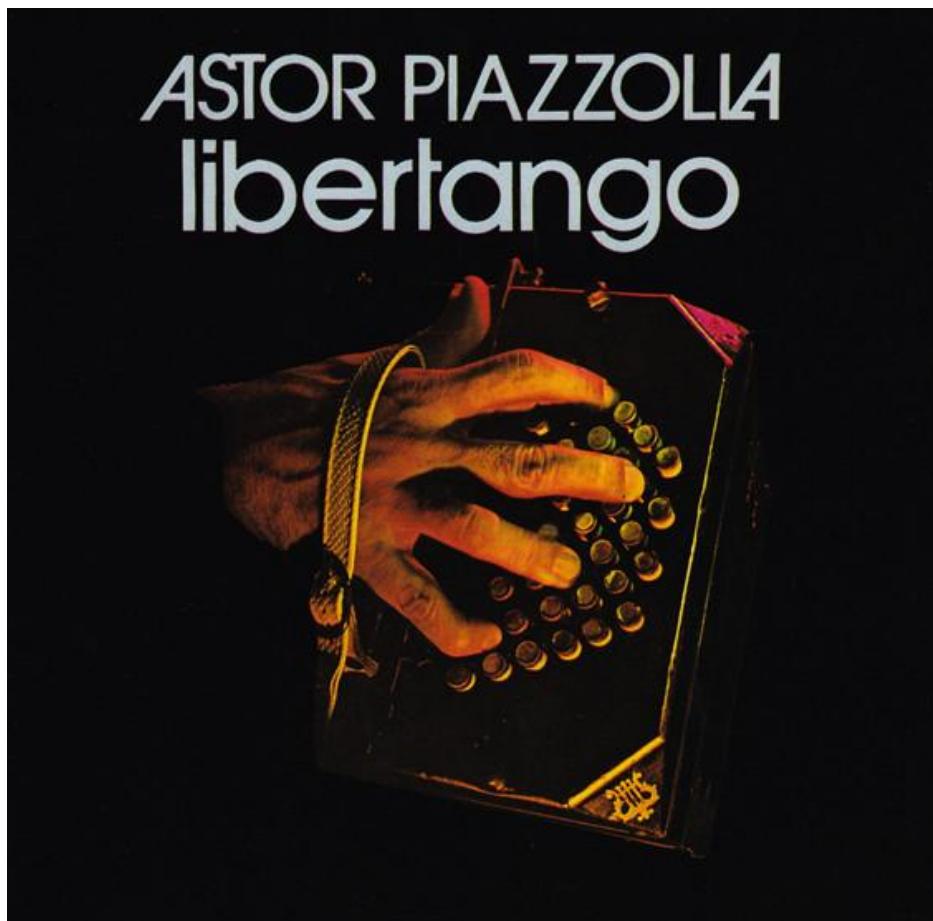
El nivel rítmico comienza a tener colores por el combo efectuado.

Descripción concisa de la inmersión del juego

El juego pretende generar una inmersión al jugador mediante desafíos en el nivel plataforma como obtener discos, descubrir lugares o movimientos nuevos. De esta manera, el jugador se verá atraído a jugar y avanzar en el juego con la constante incertidumbre e interés de qué cosas nuevas aparecerán en los próximos niveles.

Además, el nivel rítmico, llevará al jugador a estar muy concentrado en el juego intentando completar el nivel con la mayor cantidad de puntos posibles. En caso de no lograr todos los combos propuestos o querer repetir el nivel, el jugador tendrá la posibilidad de hacerlo mediante la incorporación de estos niveles al menú del inventario.

Otro punto importante, es la música de fondo en las escenas, generando una ambientación correcta para que el jugador se sienta atraído por lo que ve y escucha al mismo tiempo. El juego busca que el jugador esté en constante conexión con el tango, lo cual se logra mediante el uso de distintas canciones tanto durante los niveles rítmicos como el de plataforma.



Portada de *Libertango*; uno de los álbumes usados para darle vida a la ambientación del juego.

Por último, otra fuerte conexión que el jugador tendrá con el tango, es el uso de iconografía, fuentes y símbolos en los menús e interfaces de usuario reminiscentes al fileteado porteño.



Ejemplo de fileteado porteño. En el que se inspiró a la hora de pensar en la estética de los menús.

Mecánicas

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. Las mecánicas principales de interacción con el ambiente son el movimiento en vista lateral (izquierda y derecha) y el salto.

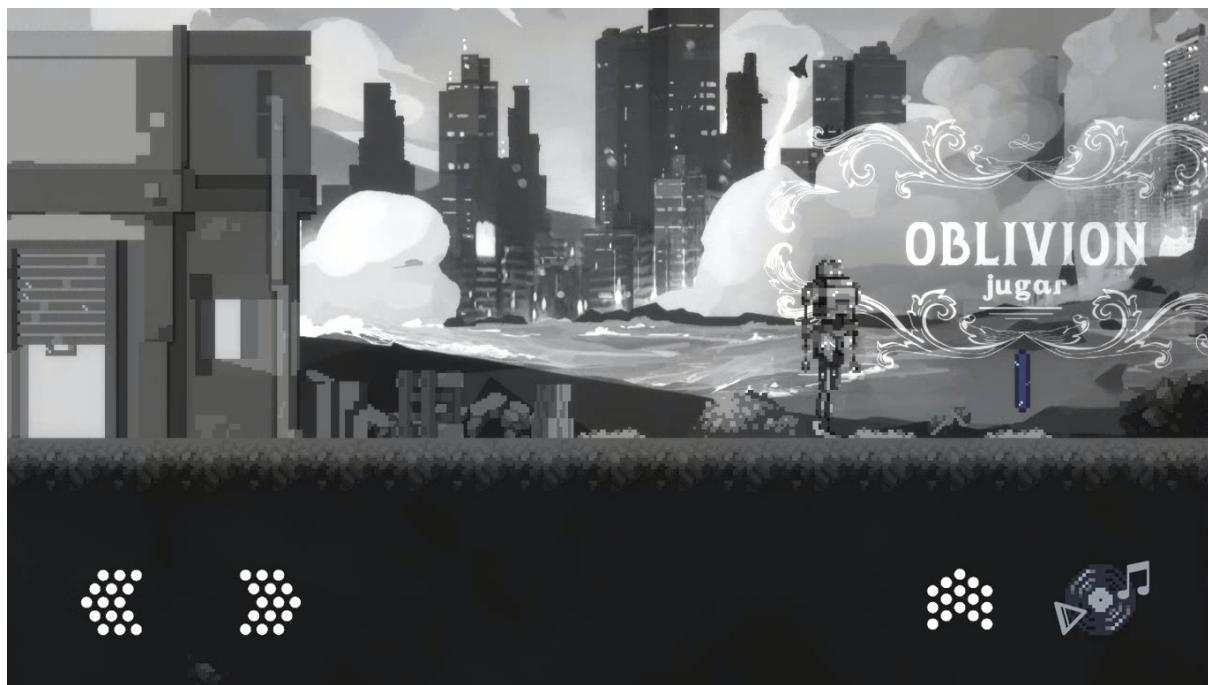
Durante estos segmentos, *Robot* tendrá un inventario en el que guardará los **colecciónables** que vaya obteniendo por el camino. Repartidos por distintas zonas del mapa habrá cuatro colecciónables a los cuales se podrá acceder. Cada colecciónable se relaciona con la vida de Astor Piazzolla y guarda una frase que lo conecta a un periodo de su vida. El beneficio de recoger los colecciónables, además del hecho de completar el inventario, será conocer un poco más de la historia de Astor.

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, Azul)** 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. Además, al obtener este disco, *Robot* comenzará a desplazarse más rápido.

- **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). Estas palancas se activarán cuando el robot pase por ellas. Activando o desactivando dispositivos a su paso.
- **Tercer disco (Libertango, Verde)** Permitirá que *Robot* encuentre trampolines los cuales posibilitarán que alcance mayores distancias.
- **Cuarto Disco (Adios nonino, Todos los colores)** Al finalizar el nivel, el juego estará completado y *Robot* podrá ver todo su mundo en colores.



Robot encontrándose por primera vez con un disco de Piazzolla.

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, para mantener el ritmo. Cada uno de estos niveles, aparecerán cuando se obtenga un nuevo disco.

Se presenta, además, una mecánica de peligro o **hazard** cuando *Robot* cae en determinadas zonas del mapa o hacia el vacío. Esto provoca su destrucción y por ende, la transición a una pantalla intermedia que volverá a ubicar a *Robot* en el último checkpoint por el que haya pasado. Estos checkpoints se ubicaran sobre el refugio o sobre la posición del último disco recogido.

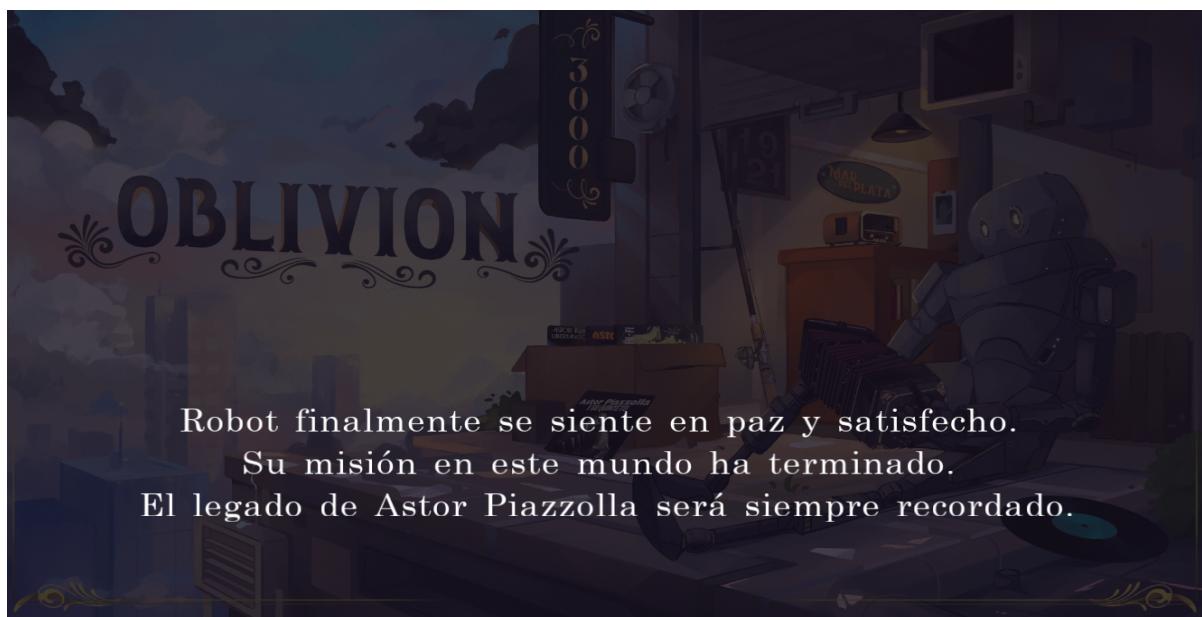
Enemigos

En *Oblivion 3000* no existen los enemigos en los segmentos de plataformas. El juego busca principalmente lograr una experiencia en la que el jugador se sienta completamente solo en un mundo donde poco a poco irá descubriendo, junto a *Robot*, el tango.

Sin embargo, en el nivel rítmico, se podría evaluar a futuro la incorporación de un score global. Fomentando así, la competencia entre distintos usuarios del mundo por ver quien logra una puntuación más alta.

Películas o escenas

Si bien no existen escenas como tal, se incorporaron una gran cantidad de frases e información que sirve como separación entre el nivel rítmico y el de plataforma. Así mismo, se realizó una escena de cierre que intenta dar un cierre al loop jugable de búsqueda de nuevos discos.



Frase final del juego.

Material extra

El juego inicialmente cuenta con un nivel plataforma sencillo y cuatro niveles rítmicos con las canciones asociadas. Si bien la mejora de récords personales ya es un motivo suficiente para fomentar la rejugabilidad, se planean hacer actualizaciones o material bonus que pueda ser comprado para ampliar el mapa de plataforma, ver nuevos mapas y tener más canciones disponibles para jugar.

De esta manera, el juego podría ser dinámico en cuanto al material ofrecido y el jugador sentir interés por volver a jugar y encontrar nuevos elementos o canciones disponibles.