Until the Last Note

**Introducción** “¡TÚ! ¡SI TÚ! ¡Eres perfecto para el papel! ¿Qué papel? No es un simple papel que no lleva a ninguna parte, es un papel hacia… ¡EL ÉXITO! Ya te veo ahí, brillando, una estrella sobre el escenario, gente eufórica animándote hasta conseguir ese orgasmo musical. ¿Eh? ¿Qué quién soy? No importa para nada quién, lo importante es que el DESTINO nos ha puesto aquí. Así que venga, sin rechistar, metete en el camerino y ponte algo de ropa. En unos días empezamos la gira.” -Sr. M

**El objetivo del juego**

Emprende tu aventura como músico donde no todo parece como es. Tienes para elegir entre tres estilos musicales: Rock, Jazz y Clásico. Conquista el escenario y descubre la trama que hay detrás.

**Localización**

Es un pixelart y en 2D, y se desarrollará el juego moviendo el personaje de izquierda a derecha. Son tres escenarios principalmente: Camerinos, Pasillos y Escenarios. Se reciclarán para poder expandir el juego: por ejemplo, hacer un Escenario base, y depende de qué situación nos encontremos se modifique algunos sprites o la paleta de colores.

**Único personaje: distintos estilos**

El personaje base podrá utilizar tres roles al principio del juego. Esto cambiara su Sprite y la banda sonora y efecto de sonidos que se escuche a lo largo del juego:

Slush Mercurio: Es el estilo del Rock. Tiene pantalones blancos y chaqueta amarilla y lleva un sombrero de copa (Referencias a Freddie Mercury y Slash). Lleva una guitarra como arma.

/\*

Louis Fitzgerald: Es el estilo del Jazz. Tiene un esmoquin y un sombrero de bombín (Referencias a Louis Armstrong o Ella Fitzgerald) Lleva una trompeta como arma.

Ludwig van Mozart: Es el estilo clásico. Tiene una peluca y “IDONTKNOW” (esmoquin? Gabardina con la cola cortada/en pico?) Lleva un piano como arma.

**Lo que se puede hacer en el juego**

Cuando el personaje no está en combate:

* El personaje se controla con las flechas del teclado y puede interactuar con el escenario con “IDONTKNOW” (barra espaciadora?).
* Podrá moverse de arriba a abajo, derecha a izquierda. Podrá interactuar con NPCs y algunos elementos del mapa.
* Algun tipo de menú?

Cuando el personaje está en combate:

* El personaje no se moverá, y recibirá los comandos que decida el jugador. (RPG por turnos)
* Podrá moverse a través de un menú de opciones (flechas del teclado) y seleccionar (barra espaciadora?)