

Rhythm Company: Tower of Dissonance

Resumen

Rhythm Company: Tower of Dissonance es un juego que fusiona mecánicas de juegos de ritmo y RPG por turnos, en el cual controlas a 4 héroes rítmicos que deben llegar a la cima de la torre de la disonancia. Para lograrlo, deben derrotar a un enemigo por piso, y la única manera de hacerles daño es atacando al ritmo de la música.

Objetivos

- Desarrollar el funcionamiento de un juego rítmico donde los héroes utilicen patrones rítmicos para atacar y defenderse de los enemigos en la torre.
- Implementar elementos de RPG por turnos, incluyendo sistemas de vida, magia, varios tipos de ataques, y una progresión gradual de dificultad.
- Dar al jugador la libertad de crear estrategias sencillas para superar los desafíos del videojuego utilizando diferentes patrones rítmicos.

Forma de Interacción

El jugador utiliza cuatro botones (D, F, J, K), cada uno asignado a un héroe en la party, compuesta por una guitarra, un bajo, un violín y una percusión. En cada nivel, los héroes tocan automáticamente una canción, pero para dañar al enemigo, el jugador debe presionar los botones al ritmo adecuado.

Jugabilidad

El jugador puede controlar a los personajes utilizando únicamente el botón asignado a cada uno, y puede ejecutar dos tipos de habilidades:

Habilidad Primaria

Cada personaje realiza un ataque por defecto sincronizado a ritmo de 4 negras al pulsar su botón asignado, lo que hace que el personaje ejecute un “SOLO” en la canción y dañe al enemigo.

Habilidad Secundaria

Cada personaje tiene una habilidad secundaria rítmica que varía y produce efectos especiales como curación, defensa, recuperación de magia o potenciación de ataques.

La efectividad de cada ataque depende de la precisión con la que se sigue el ritmo.

Condiciones de Juego

- **Condición para perder:** Se termina la canción o todos los héroes son derrotados.
- **Condición para ganar:** Se reduce la vida del enemigo a 0.

Elementos del Videojuego

- **Música:** Se debe contar con un apartado musical que contemple música para el sonido de todas las habilidades y canciones presentes, es un aspecto fundamental en este juego de ritmo. Actualmente se está trabajando con una pieza musical del paquete de Assets “Bolt 2D JellyFarm VE2” que fue extendida, reinterpretada y modificada para cumplir los requisitos del juego.
- **Arte Visual:** Se utilizan assets de “Bolt 2D JellyFarm VE2” para representar entornos, personajes y animaciones, y se está desarrollando arte propio para integrarlo de forma parcial.

Integrantes del Proyecto y Funciones

- **Gabriel Arias:** Responsable del apartado musical del videojuego, incluyendo el sonido de cada habilidad, efectos sonoros y la extensión de las melodías.
- **Anays Castillo:** Responsable de la implementación del aspecto rítmico y la cohesión entre la música y las habilidades, así como de la integración artística visual.
- **Sebastián Gatica:** Responsable de los elementos de RPG y programador principal de las mecánicas del juego.

Lista de Elementos Implementados

- Ritmo virtual para la canción principal.
- Integración de audio con BPM.
- Tipos de habilidades y estados: ataque, curación y potenciadores (buffs).
- Escena básica de juego con personajes y enemigos.
- Sistema base de codificación secuencial de habilidades.
- Instrumentos asignados a cada héroe con una línea musical específica.
- Habilidad primaria con música propia para cada héroe.
- Lógica de vida, magia, y daño para enemigos y héroes.
- GUI con características básicas de los personajes.
- Primer enemigo con línea musical propia.
- Control de volumen para destacar el uso de cada héroe.
- Sonido y cues visuales para identificar la acción de cada héroe y el desempeño del jugador.
- Sistema de turnos para medir el tiempo entre los enemigos y los héroes.