Tiren todas las ideas que se les ocurran, ordénenlas como quieran

Lucas:

A la hora de “converncer” a un personaje con la música que creamos correcta, podemos manejar un sistema de notas que te permita cierto margen de error a la hora de tocar las notas que correspondan

eeeee

Maxi:

Naza:

Lander:

**Idea Del juego del aborto:**

(Explicá el juego a tu manera y con todas las ideas que se te ocurran)

Lucas:

Naza:

Lander:

**Mensaje del juego:**

Debe transmitirse de manera profunda y seria por lo profundo del tema tratado. Pero algunos momentos requieren ser bizarros y abstractos para representar lo audiovisual y que a la vez sea jugable y divertido

Fuentes de inspiración: en cada capítulo del dibujo animado superjail! se manejan temas serios pero mantiene la diversión para el espectador gracias a cambiar constantemente el tono y la seriedad de un momento para el otro, logran esto muy bien, incluso con bastante narrativa y en muy poco tiempo (10 minutos por capítulo)

Ejemplo en el juego:

Cuando se cuenta la historia de la madre es la parte profunda y seria (clima de duelo). En cambio, desde la visión del futuro bebé abortado, el clima es positivo y esperanzador, ya que estamos en la posición de una futura vida. Acá es donde está la creatividad abstracta y bizarra, y al final, cuando el bebé está siendo abortado, tiene que mantenerla, pero sumándole la parte profunda y seria del afuera, juntándose los dos mundos en un momento. Creo que esa tiene que ser la parte más importante del juego, que valga la pena por el final, tiene que transmitirle sensaciones al jugador.

posibles inspiraciones:

spewer

**Juego de desarrollo de vida antes de nacer**, donde hay que pasar distintos tipos de obstáculos que representan las fases del desarrollo

El mensaje final que da es el de valorar la existencia

a medida que se avanza en el juego y se desarrolla el pj, se van agregando/cambiando las mecánicas, pero no es necesario cambiar el tipo jugabilidad, por ejemplo: 2d, movimiento en 8 direcciones, vista desde arriba

primera fase: carrera de espermatozoides

luego se pueden sumar mecánicas e incluso puzzles que hagan referencia al desarrollo de una vida real

el juego representa todo de forma bizarra y con un clima esperanzador.

**Juego de albóndiga que interactúa con fideos como mecánica**