

Introducción al Desarrollo de Videojuegos Tecnicatura Universitaria en Diseño Integral de Videojuegos



TRABAJO PRÁCTICO FINAL **Modalidad Grupal**

GRUPO: LOS HIKIKOMORIS

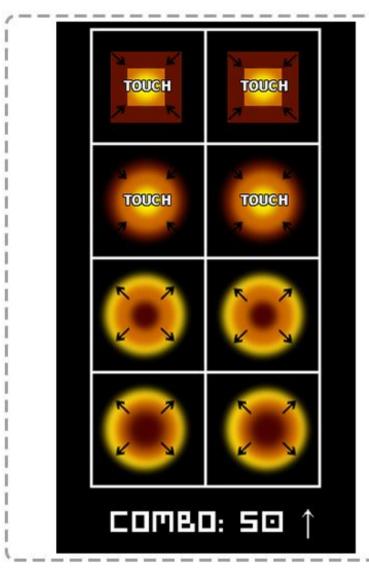
INTEGRANTES



- Celi, Víctor Mauricio DNI:40.154.392
- Flores, Juan Gabriel DNI:34.912.454
- Lamas Cortéz, Ernesto Ricardo DNI:43.699.201
- Soria, Yésica Micaela DNI: 36.182.974
- Vargas Victor Marcelo- DNI:44.349.113

ONE PAGE DOCUMENT

NOMBRE DEL JUEGO: Tap it!



Información del juego:

Género: Rítmico y arcade

Plataformas: Smartphone, arcade y PC

Audiencia: jugadores casuales

ESRB: E

Fecha de lanzamiento: Diciembre de 2022

Frases de impacto:

¿Aburrido de los mismos juegos de música? Ha llegado a la tienda más cercada de tu barrio el nuevo y ansiado juego rítmico de la empresa Nozomi.

Con tu música electrónica favorita y mecánicas que harán bailar tus dedos al mejor ritmo del punchi de los tonos bajos.

Aspectos únicos:

Uso de pantallas táctiles. Música electrónica. Colores y despliegues gráficos de última generación.

DOCUMENTO DE DISEÑO DEL JUEGO GDD





✓ Índice del Documento

I. Nombre del juego / Título	1
II. Género	1
III. Versión	1
IV. Elevator pitch	1
V. Plataforma	1
VI. Sinopsis de jugabilidad y contenido	1
VII. Visión general del juego	2
VIII. Mecánica del juego	2
IX. Interfaces	2
X. Tecnología	3
XI. Público	3
XII. Logros	3
XIII. Música y sonidos	3
XIV. Imágenes de concepto	4
XV. Miembros del equipo	5
XVI. Detalles de producción	5

M Nombre del juego / Título:

Tap it!

Género:

Videojuego de música, rítmico y árcade.

√ Versión:

Versión 1.0

≰ Elevator Pitch:

¿Aburrido de los mismos juegos de música? ¿Cansado de esperar otro guitar hero que no llegara? No busques más, ha llegado a la tienda más cercada de tu barrio el nuevo y ansiado juego rítmico de la empresa Nozomi. Con tu música electrónica favorita y mecánicas que harán bailar tus dedos al mejor ritmo del punchi de los tonos bajos. Quedaras alucinado con los colores y despliegue de gráficos de última generación. Y la música hará vibrar tu corazón de una forma que nunca conociste. Ven ya a probar el nuevo entretenimiento en música y videojuegos. ¡Te esperamos!!!

▲ Plataforma:

Plataforma	Justificación
Smartphone	Al ser un juego de tecnología táctil puede ser desarrollada una versión de manera fácil para el mercado más grande de videojuegos.
Árcade	La principal plataforma del juego y la experiencia al completo.
PC	Se podría transportar la jugabilidad al mousse o sino a una tableta gráfica.

Sinopsis De Jugabilidad y Contenido (Requerido):

El juego tendrá un género musical y contará con varios temas propios de salida: unos 60 temas de genero electrónico, aparecerán diferentes figuras de forma rítmica que irán variando su

tamaño para indicar el momento justo que deben ser presionados. Futuros contenidos serán descargables en forma de DLC con música temática.

ôô Visión General Del Juego:

El juego tratará de ser llamativo y colorido en todo aspecto para poder atraer la atención del posible público, la música estará en un volumen bastante alto con los refuerzos en las bajas frecuencias.

Ven y prueba el nuevo desafío en juegos musicales que te hará alucinar y bailar tus dedos.

Mecánica Del Juego:

Detalles de la mecánica:

Tocar la pantalla para que coincida con la música.

Cómo funciona esta mecánica:

Al momento que llegue la figura a su tamaño máximo el jugador se dará cuenta que debe presionar de forma táctil o haciendo clic izquierdo en PC para hacer coincidir el ritmo con la figura y sumar un puntaje

Controles:

Al apretar el clic izquierdo del mousse o tocar la pantalla táctil.

Comportamiento de la cámara:

La cámara será fija.

Detalles de la mecánica:

Sistema de puntaje.

Cómo funciona esta mecánica:

Al momento que el jugador aprieta la figura y acierta en el tiempo justo se sumara un puntaje dentro del contador y cuando falle se restara puntaje del contador total de puntos.

Comportamiento de la cámara:

La cámara será fija.

Detalles de la mecánica:

Sistema de combos.

Cómo funciona esta mecánica:

En la pantalla aparecerán figuras más grandes que contendrán a las figuras más pequeñas, al momento de tocarlas todas sumara un combo de 1000 puntos.

Comportamiento de la cámara:

La cámara será fija.

★ Interfaces:

Nombre de la pantalla:

Мепи.

Descripción de la pantalla:

Esta pantalla contendrá un preview de las canciones a elegir, su dificultad y cantidad de puntos a conseguir.

Estados del juego:

Esta pantalla sale al iniciar el juego luego de la introducción y al terminar una partida o canción.

Nombre de la pantalla:

Hud.

Descripción de la pantalla:

Esta pantalla contendrá el puntaje, mensajes de combo, de figuras acertadas, figuras erradas y de las figuras que saldrán a continuación. Se mostrará colorida y de forma impactante para poder atraer al jugador.

Estados del juego:

Esta pantalla sale al iniciar una canción.

Nombre de la pantalla:

Inicio.

Descripción de la pantalla:

Esta pantalla contendrá un preview de la jugabilidad y una pantalla que indicará el logo del juego y de la empresa desarrolladora.

Estados del juego:

Esta pantalla sale al iniciar el sistema.

Tecnología:

Tecnologías de pantalla táctiles e imágenes coloridas. Desarrollado en Unity.

Público:

Publico casual.

* Logros:

Logro puntaje ideal: conseguir todos los puntos de un nivel. Logro cuadralistico: conseguir acertar a todos los cuadrados. Logro circufenristico: conseguir acertar a todos los círculos.

Música y Sonidos:

La música será del genero electrónico abarcando en la mayoría de lo posible todos sus subgéneros. Los sonidos al apretar las figuras o navegar en el menú tendrán un toque futurista.

% Imágenes de Concepto:

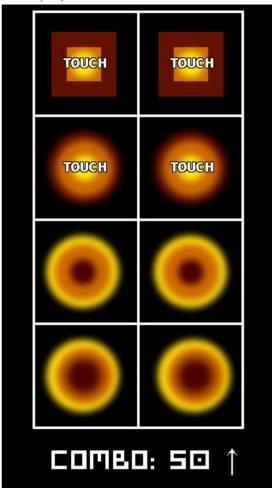
Menu: se utilizará como referencia el menú del juego Dance Dance Revolution A20.



Hud: se utilizará como referencia el hud del juego OSU!:



Gameplay:



Miembros del Equipo:

- Celi Victor: diseñador gráfico.
- Flores Juan Gabriel: programador.
- Lamas Ricardo: game tester.
- Soria Micaela: programadora.
- Vargas Marcelo: sonidista.

Detalles de Producción:

Fecha de Inicio:

29/06/2021

Fecha de Terminación:

30/07/2022

Presupuesto:

Alrededor de unos 50 mil dólares de financiación de patrocinadores.