

Trabajo Práctico N°1

Integrantes

- Fernández, Valentina.
- Nogueira Barria, Enzo

Fecha de Entrega: 06/05/2021

GDD 1 HOJA

- **Título del juego.**

Divertango: Tras los pasos de Piazzolla

- **Sistemas de juego previstos.**

Se tiene un mapa general con todos los teatros (niveles) a desbloquear. Este mapa funcionará como menú principal, donde el jugador seleccionará el nivel a jugar. El jugador al seleccionar un teatro en este menú, accederá al juego rítmico correspondiente a ese nivel. En este le aparecerán una serie de músicos con quienes tendrá encuentros musicales, tocando piezas de Piazzolla. El jugador podrá elegir con qué músico tocar cada encuentro musical; cada músico toca una canción de Piazzolla diferente. Cada nivel mostrará el puntaje que el jugador obtuvo, que será la suma de los puntos ganados en los encuentros con cada músico de ese nivel. Si el jugador llega a un cierto puntaje en cada nivel, podrá jugar un minijuego rítmico, al ritmo de una canción de Piazzolla que no está presente en los niveles normales del juego.

Existen tres niveles y cada nuevo nivel se desbloquea al terminar una cierta cantidad de encuentros musicales del nivel anterior.

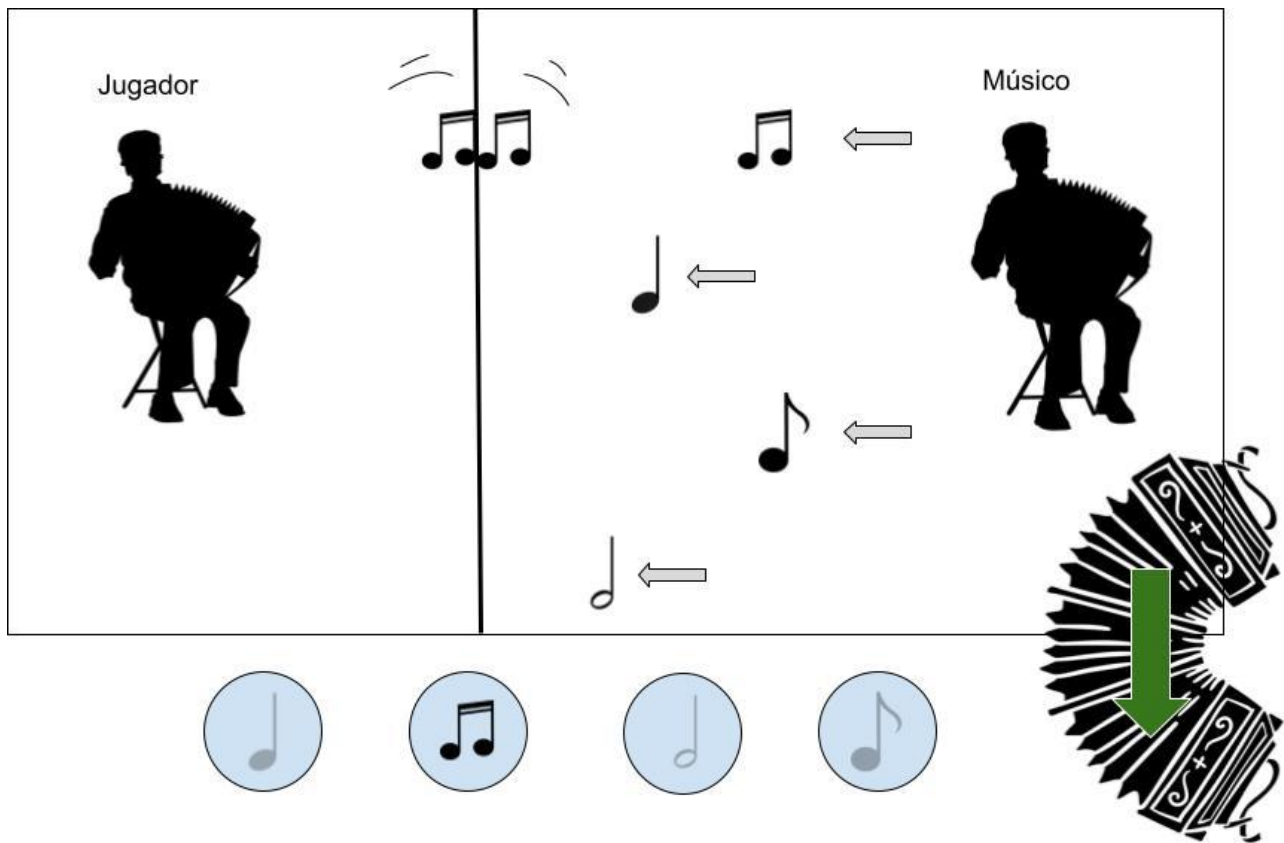
El jugador también podrá ver en este mapa general, diversos datos sobre la vida de Piazzolla, seleccionando un botón que los mostrará en pantalla. A medida que se desbloquean niveles, podremos ver nuevos datos.

El juego rítmico consistirá en encuentros musicales del jugador con otros músicos. El jugador tendrá que presionar los botones correspondientes a las notas musicales mostradas en pantalla cuando estas lleguen a la línea delimitadora, y también contraer y descontraer el bandoneón cuando se lo indique. Las notas musicales llegarán a la línea, al ritmo de distintas canciones de Piazzolla. En cada encuentro musical con un nuevo músico, la canción será diferente y aumentará la dificultad a medida que se avance de nivel.

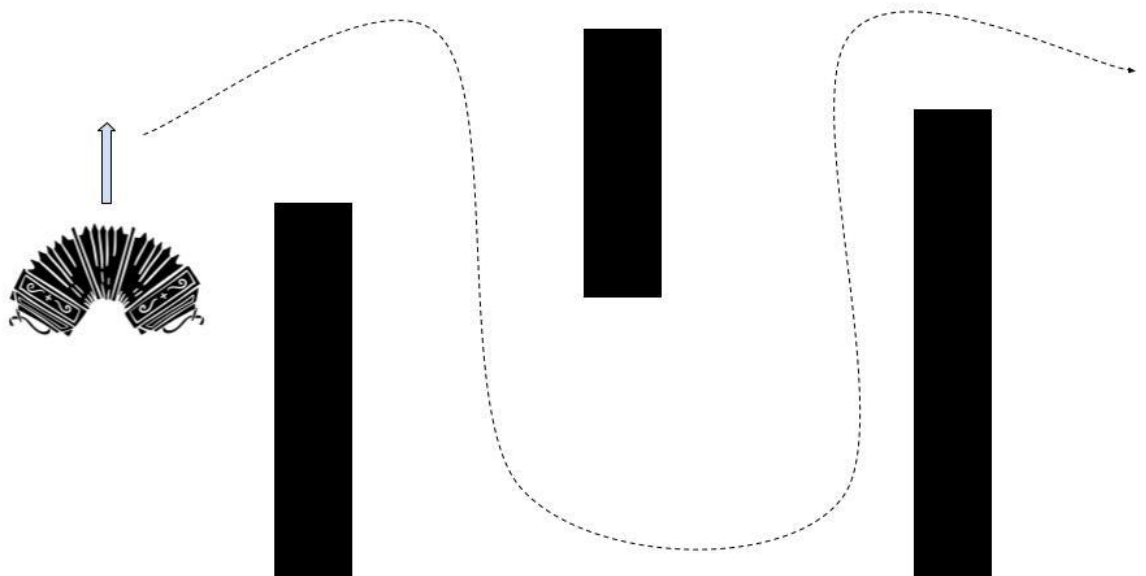
El jugador sumará puntos a medida que acierte notas musicales y contraiga el bandoneón cuando sea indicado.

Si el jugador no toca la nota musical indicada en más de tres ocasiones en un encuentro, perderá el juego, dándole la opción de repetir el encuentro, o volver al mapa principal.

Si el jugador no contrae el bandoneón en el momento indicado, se restan puntos (llegando como mínimo a cero puntos).

*Boceto juego rítmico*

Minijuego desbloqueable: Para superarlo, el jugador deberá evitar obstáculos. El jugador maneja un bandoneón que al apretar la pantalla se elevará y al soltar la pantalla, caerá. El jugador deberá apretar la pantalla al ritmo de la música para evitar los obstáculos. Si logra completar el minijuego desbloqueará un accesorio para su avatar del juego principal, que se agregará al personaje automáticamente (por ejemplo un sombrero, un collar, anteojos, etc.).

*Boceto minijuego*

- **Edad de los jugadores a los cuales está destinado.**

Edad recomendada: Orientado a usuarios de 12 a 18 años

- **Calificación Legal Prevista, teniendo en cuenta los mercados a los que va dirigido.**

ATP (Apto para todo público): Contiene material disponible para visualización general.

- **Un resumen de la historia del juego (centrándose en el juego).**

La historia se centra en Daniel, un joven que siempre se sintió atraído por el tango, particularmente por las composiciones de Astor Piazzolla. Tras su cumpleaños número 8, su padre le regala su primer bandoneón y le enseña cómo tocarlo.

Años después, al terminar sus estudios en el conservatorio y con el sueño de llegar a tocar en el Teatro Colón, Daniel comienza su carrera musical tocando junto a distintos músicos, cada vez más experimentados, en diversos teatros argentinos. A raíz de esto, aprende nuevas canciones y mejora sus habilidades como músico.

Durante su recorrido por los teatros argentinos, aprende más detalles sobre la vida de su ídolo.

- **Distintos modos de juego.**

Modo historia, un jugador.

- **Aspectos destacables del juego que atraigan ventas (Unique Selling Points ó USP's).**

- Juego centrado en el reconocido músico Astor Piazzolla.
- Ideal para amantes del tango, o aquellos interesados en descubrir este género.
- Épicas encuentros musicales.
- Minijuegos emocionantes por desbloquear.
- Aprende sobre la vida del compositor.

- **Productos que compiten con el propuesto.**

Otros juegos móviles rítmicos como lo son el Piano Tiles, el Muse Dash o el Cytus. Estos juegos también son juegos rítmicos multinivel en los que un jugador obtiene puntos, pero la música utilizada por estos juegos no es tango, ni se concentra en un compositor particular. Estos juegos tampoco siguen una historia narrativa en base a un personaje, como en este caso la historia de Daniel y su carrera musical. Adicionalmente los juegos mencionados tienen solo una mecánica de juego, ya que no incluyen minijuegos con mecánicas diferentes.

Plan de desarrollo

- ❑ Semana del 04/05: Entrega GDD
- ❑ Semana del 11/05: Diseño de personajes.
- ❑ Semana del 18/05: Diseño de batallas musicales en Godot; Diseño y Desarrollo de Menú Principal.
- ❑ Semana del 25/05: Diseño y Desarrollo de batallas musicales en Godot y Creación de Documentos Entregables.
- ❑ Semana del 01/06: Diseño y Desarrollo de minijuego en Godot.
- ❑ Semana del 08/06: Integración de componentes y testeo.
- ❑ Semana del 15/06: Testeo final y cierre del proyecto.
- ❑ Semana del 22/06: Entrega.

Repositorio donde se encontrará el proyecto:

<https://github.com/valenfernandez/Ing-videojuegos2021>