

GDD 10 hojas

Fernandez Valentina
Nogueira-Barria Enzo

Título del juego



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 Astor Piazzolla. El jugador podrá elegir con qué músico tocar cada encuentro musical. En cada teatro se toca una canción de Piazzolla diferente y cada músico toca con una dificultad diferente. Por cada teatro se mostrará el puntaje que el jugador obtuvo, que será la suma de los puntos ganados más altos de los encuentros con cada músico de ese nivel. Además, por cada músico se mostrará el máximo puntaje que se haya obtenido entre todos los encuentros, ya se puede tocar con el mismo músico las veces que se quiera.

Existen tres niveles. El jugador logra desbloquear el nivel siguiente una vez que se gana el nivel anterior. Un nivel se considera ganado una vez que se obtiene una determinada cantidad de puntos.

El jugador también podrá ver datos sobre los teatros y su relación con la vida de Piazzolla. 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 llegan 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. También existen “notas trampa”, que aparecen de forma aleatoria durante el transcurso del encuentro, con un color diferente al de las notas musicales convencionales. El jugador debe evitar presionar dichas notas.

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

Un encuentro se considera ganado si el jugador obtiene un mínimo número de puntos y no deja pasar más de 5 notas musicales.

En los teatros, los puntos en cada encuentro musical se distribuyen de la siguiente manera:

- Nota acertada estando sobre la línea final de los carriles: +20 puntos.
- Nota acertada estando levemente corrida de la línea final de los carriles: +15 puntos.
- Nota acertada estando moderadamente corrida de la línea final de los carriles: +10 puntos.
- Bandoneon contraído: +30 puntos.
- Nota pulsada fuera de las áreas de acierto: -10 puntos.
- Nota trampa pulsada: -10 puntos.

Edad objetivo de los jugadores

Edad recomendada: Orientado a usuarios de 12 a 18 años

Calificación Legal Prevista

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

Fecha proyectada de lanzamiento

La fecha proyectada de lanzamiento de la aplicación es el 24/06/2021.

Página 2:

Resumen de la historia del 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. Primero toca en el

teatro Gran Rex. Luego de un concierto exitoso, continua en el teatro Regina, aprende nuevas canciones y mejora sus habilidades como músico. Finalmente logra su sueño de presentarse en el teatro Colón donde toca la canción Libertango en honor a Piazzolla.

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

Flujo de juego (Game Flow).

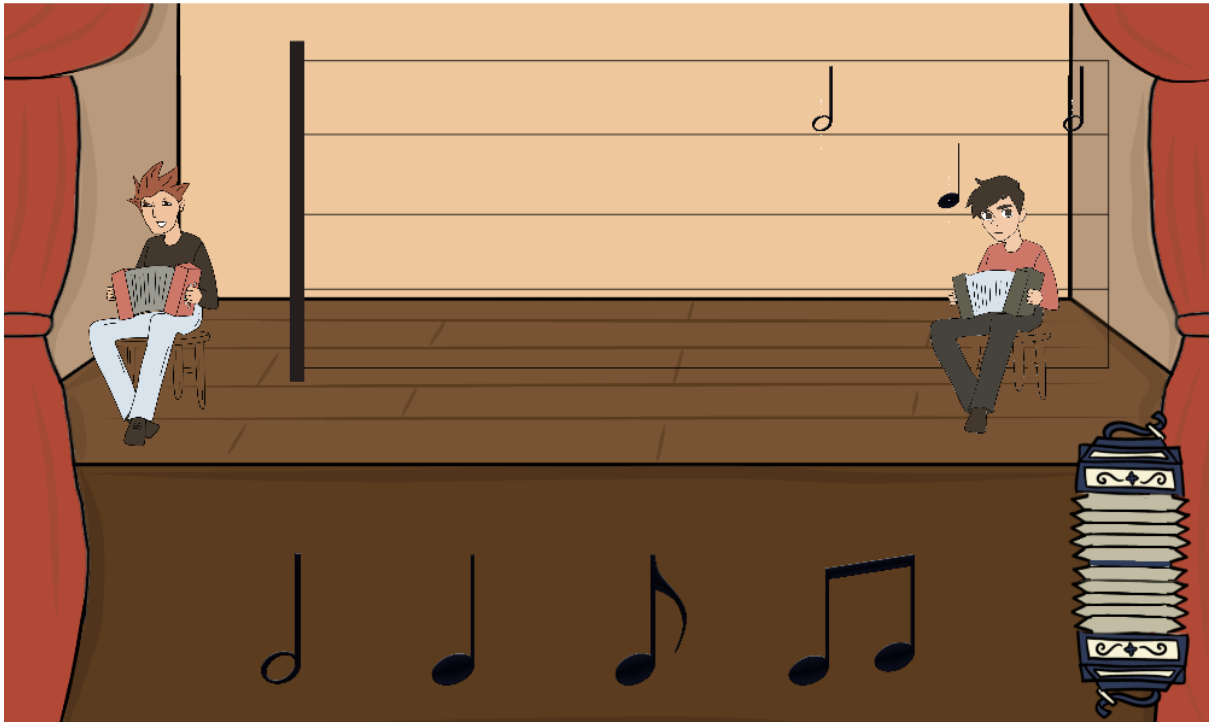
Divertango es un juego de tipo rítmico donde el jugador personifica a un joven músico amante de Piazzolla, este debe dar conciertos por distintos teatros de Buenos Aires con el objetivo de llegar a tocar en el teatro Colón.

Cuando el juego comienza, el único nivel desbloqueado es el primer nivel, el teatro Gran Rex. En este teatro el jugador tocará la canción “Adios Nonino”, y podrá tocar con tres músicos diferentes. Con el primero de ellos el juego rítmico tendrá una dificultad mínima, con poca posibilidad de notas trampa y solo dos carriles donde aparecen notas musicales. Con el segundo músico hay mayor probabilidad de encontrar notas trampa y hay tres carriles de notas activados. Y con el tercer músico, los cuatro carriles están activados, hay notas trampa, y adicionalmente al final de la canción puede aumentar el número de notas. En cada dificultad, también varía la probabilidad de tener que contraer el bandoneón. El objetivo del jugador en esta instancia, es ganar cada una de las partidas contra cada músico con la mayor cantidad de puntos posible, para así lograr desbloquear el próximo nivel. En este caso, se desbloquea cuando se alcancen los 1000 puntos. Para lograr esto, el jugador puede jugar contra un músico tantas veces como lo desee hasta llegar al puntaje deseado, intentando no tocar notas trampa, y tocando el bandoneón para obtener puntos extra.

El segundo nivel transcurre en el teatro Regina, y también contiene tres músicos con quien tocar, y que entre ellos varía el número de carriles y la posibilidad de encontrar notas trampa. Este nivel es más dificultoso para el jugador, ya que la canción tocada es “Verano Porteño”, la cual tiene un mayor *bpm* (beats per minute), y consecuentemente las notas llegan con mayor frecuencia y rapidez. El objetivo del jugador en este nivel es, al igual que en el nivel anterior, obtener la cantidad de puntos necesaria para poder desbloquear el próximo nivel, que en este caso son 1500 puntos.

El tercer nivel transcurre en el teatro Colón. Es el último nivel del juego. En este, la canción tocada es “Libertango”, lo que por su alto *bpm* hace que este sea el nivel más complicado de los tres. Los músicos también tienen tres niveles de dificultad diferentes, pero a diferencia de los anteriores niveles, las notas trampa aparecen con los tres músicos. El objetivo del jugador en esta instancia es terminar el nivel con los tres músicos ganados, para lograr finalmente ganar el juego.

En cada uno de estos niveles el jugador ve al escenario desde adelante, viendo a Daniel y al otro músico de frente.



Página 3:

Descripcion de Personajes

Daniel es un joven músico que admira a Astor Piazzolla. Es un chico Argentino, de pelo negro y ojos marrones, que comenzó a tocar el bandoneón a los ocho años luego de que su padre le regalara su primer bandoneón, al igual que Astor Piazzolla. El mayor sueño de Daniel es tocar en el teatro Colón, donde él iba con su padre a escuchar orquestas cuando era niño.

El jugador controla la manera de tocar el bandoneón de Daniel, presionando sus teclas o contrayendolo durante los encuentros musicales. Físicamente, el jugador realiza estas acciones por medio de una pantalla táctil.

*Boceto de Daniel**Daniel en color*

Página 4:

Géneros del juego

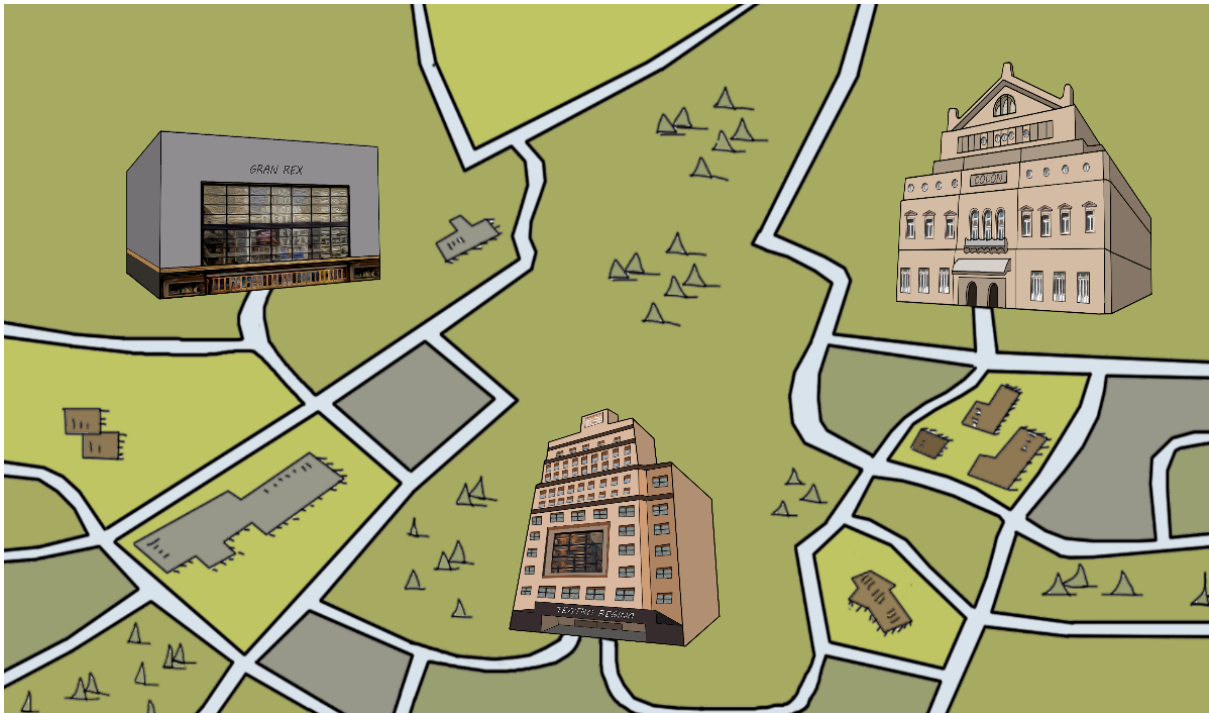
El juego está dividido en niveles, de dificultad creciente, el jugador va recorriendo estos niveles de una forma preestablecida (no es posible empezar en el nivel 3, y luego ir al 2 por ejemplo), yendo de nivel en nivel. Y dentro de estos niveles el jugador debe seguir las pautas estrictas propias de la mecánica del juego, lo que hacen a Divertango un juego con gameplay rígido. Debido a este gameplay rígido y al objetivo de victoria del juego, Divertango se puede clasificar como un videojuego de acción.

Los eventos inmersivos más importantes del juego son los tres niveles rítmicos que el jugador debe superar para ganar el juego. Específicamente el último nivel debido al paso rápido de la canción y las dificultades extra propias del nivel es el evento más inmersivo para el jugador.

Página 5 :

El Mundo

El juego transcurre en la ciudad de Buenos Aires, la capital de Argentina, y se sitúa en una época contemporánea. El jugador se desplaza por la ciudad para llegar a diferentes teatros y comenzar así los distintos encuentros musicales. Los teatros que se incluyeron en el juego son tres: el Gran Rex, el Regina y el Colon. Son tres teatros muy reconocidos de la ciudad y de todo el país. Especialmente el Colon, que incluso ha llegado a ser considerado como el mejor teatro lírico del mundo. Por otro lado, estos tres teatros son muy especiales para Daniel, el personaje principal del juego, ya que ha presenciado grandes conciertos en ellos en su niñez.



Mapa donde el jugador elige el teatro a entrar

Lo que distingue a cada teatro dentro del juego, es principalmente la canción que se entonará en los encuentros con los músicos, por lo cual el jugador se dará cuenta de esta asociación *teatro-canción* muy rápidamente. Al llegar al teatro Colón el jugador habrá cumplido el objetivo del personaje principal del juego, sintiendo así una sensación de logro o triunfo.



Daniel frente al teatro Colón

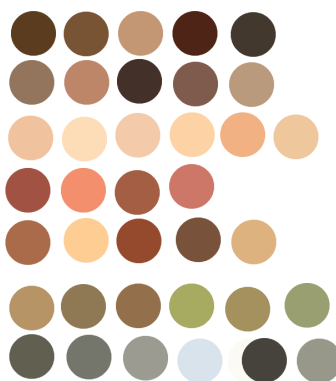
Como el mundo del juego contiene elementos reales, el jugador a medida que juega, podrá ir aprendiendo aspectos de la cultura musical argentina.

Página 6:**Inmersión**

Al iniciar el juego el jugador escuchará las notas iniciales de la canción *Milonga del Ángel*, una canción que da una sensación nostálgica y de calma.

El juego, al ser de tipo rítmico, tiene la particularidad de que la música juega un rol muy importante, y por ende es su principal elemento inmersivo. Las canciones seleccionadas, “*Adiós Nonino*”, “*Verano Porteño*” y “*Libertango*”, producirán sensaciones diferentes al jugador, ya que cada una tiene un ritmo característico. La primera es la más lenta, y muy sentimental; el jugador podría recordar algún momento no tan alegre de su vida, o causar sensaciones nostálgicas. La segunda, tiene un tono más alegre, más “cálido”, lo cual transmite cierta tranquilidad, o recuerdos de buenos momentos. Y la tercera, es la más movida de todas; puede transmitir diversas sensaciones, desde entusiasmo hasta descontrol. El jugador probablemente se vea atraído por estas tres canciones por la particularidad que tiene cada una, lo cual producirá que quiera seguir jugando hasta ganar el juego, e incluso volver a repetirlo.

Por otro lado, el juego cuenta con otros elementos inmersivos, como la historia de trasfondo o todo lo visual del juego. Respecto a la historia, lo primero que se le muestra al jugador cuando comienza el juego, es una introducción al personaje principal, Daniel, y el sueño que persigue. Por ende, el jugador buscará darle continuidad a esa historia, descubrir qué pasos debe seguir el personaje para lograr su objetivo, y culminar el juego con la historia resuelta. Y respecto a lo visual, el juego cuenta con una colorida ambientación. Se utilizó una paleta de colores cálidos y de tonos más pastel que no solo buscan llamar la atención del jugador sino transmitir una sensación de calma, para sentir que se está en un ambiente agradable.

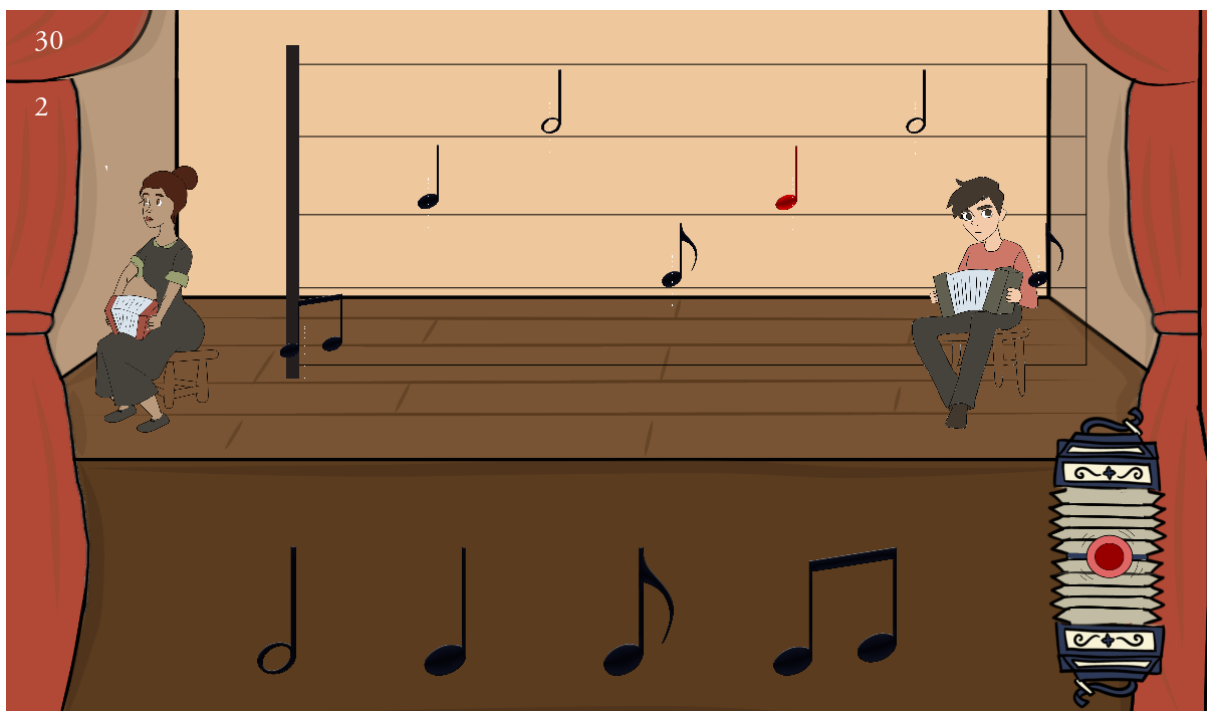


paleta de colores

Los colores principales en el juego son los rojos atenuados, amarillos y naranjas. El color Rojo está asociado sensaciones de calidez, y el naranja con el entusiasmo, o con estaciones otoñales, y finalmente el color amarillo esta asociado con sentimientos de dicha y felicidad. En conjunto estos colores dan una paleta relajante que atrae al jugador.

Página 7:**Mecánicas**

El juego rítmico contiene cuatro carriles donde podrán aparecer notas musicales, haciendo alusión a una especie de pentagrama. Estas notas son: blanca, negra, corchea y semicorchea. Cada carril tiene asociada una nota: en el primer carril aparecen notas blancas, en el segundo notas negras, en el tercero corcheas y en el cuarto semicorcheas. Toda nota aparece en el extremo derecho de los carriles, y se desplaza horizontalmente hacia la izquierda hasta llegar a la línea final del carril.



El jugador, cuando vea que una nota está próxima a la línea final de su carril, tiene que pulsar el botón correspondiente a dicha nota para contarla como acertada; esto irá sucediendo al ritmo de la música de Piazzolla. El jugador cuenta con cuatro botones asociados a las notas musicales en la parte inferior de la pantalla. Las notas pueden acertarse de tres formas distintas: “Perfect”, “Good” y “OK”, que dependen de qué tan cerca de la línea final se encuentre la nota al momento de pulsar su botón. El área de “Perfect”, es la que está justo encima de la línea final, el área “Good” está ubicada levemente a la derecha del área “Perfect”, y el área “OK” a su vez está ubicada levemente a la derecha del área “Good”. Cada nota acertada sumará puntos al jugador, dependiendo el área en la que esté, siendo “Perfect” el que más puntos da, y “OK” el que menos.

El jugador también cuenta con un bandoneón en la parte inferior derecha de la pantalla, con el cual podrá interactuar para contraerlo o expandirlo. Aparecerá un botón rojo en el centro del bandoneón cuando el juego lo decida, y el jugador deberá pulsarlo para ganar puntos extras. El no pulsarlo a tiempo, no resta puntos.

Como un elemento adicional, se cuenta con las denominadas “notas trampa”. Estas aparecen de forma aleatoria a medida que avance la canción, y si el jugador presiona su botón para querer acertarla, perderá puntos. Estas notas se distinguen de las convencionales por ser de color rojo. Hay una nota trampa por cada nota convencional, las cuales también aparecen en sus respectivos carriles.

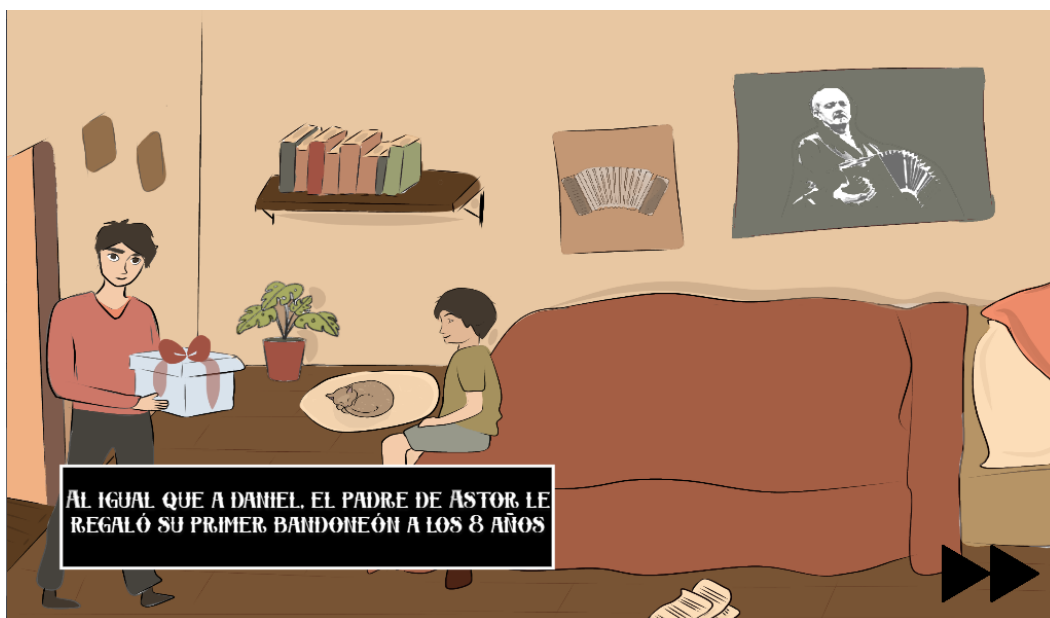
El jugador podrá visualizar en todo momento la puntuación que va obteniendo en la canción, al igual que la cantidad de notas perdidas, debido a no pulsarlas antes de que atraviesen la línea final del carril.

Página 8:

El juego no tiene personajes considerados enemigos. Sino que el jugador es presentado con una tarea a superar (cada nivel del juego rítmico) que cada vez se incrementan en dificultad.

Página 9:

Al inicio del juego el jugador es presentado con una escena donde se observa a Daniel, cuando era niño, en su habitación recibiendo un regalo de su padre. Esta escena se presenta como una imagen estacionaria, con texto que explica la escena al jugador.



Página 10:

El jugador estará motivado a jugar de nuevo para superar su puntaje máximo en cada encuentro.