

Taller de Video Juegos

Azagra, Xavi
Cuello, Javier
Marques, Paula
Rivera, Claudia

*Escola Elisava
Julio de 2009*



A diferencia de los juegos estándar de música este se caracteriza por combinar un **juego de reflejos** y **ritmo musical** con un juego de **identificación de personajes**.

Su historia un poco cómica, y la presentación de estilos de individuos ayuda a reforzar el juego.

PLOT

Músico callejero multidisciplinario

Objetivo

Reunir la mayor cantidad de dinero para comprar su anhelada mascota.

Cómo lograrlo

El músico/jugador tiene que tocar la música que corresponda al estilo del personaje que pasa por el “área sensible”

JUGABILIDAD

El público transita de izquierda a derecha del escenario.

Individuo pasa por “zona sensible” = reconocer estilo musical

El músico avanza en su actuación = el juego aumenta su complejidad
(combinaciones sobre el intervalo de aparición de los personajes)

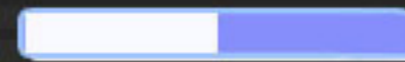
Fin de la partida = el músico obtiene mascota según dinero recaudado
(éxito o fracaso)

Variables: Dinero y energía

Interfaz = las 4 flechas de dirección del teclado.



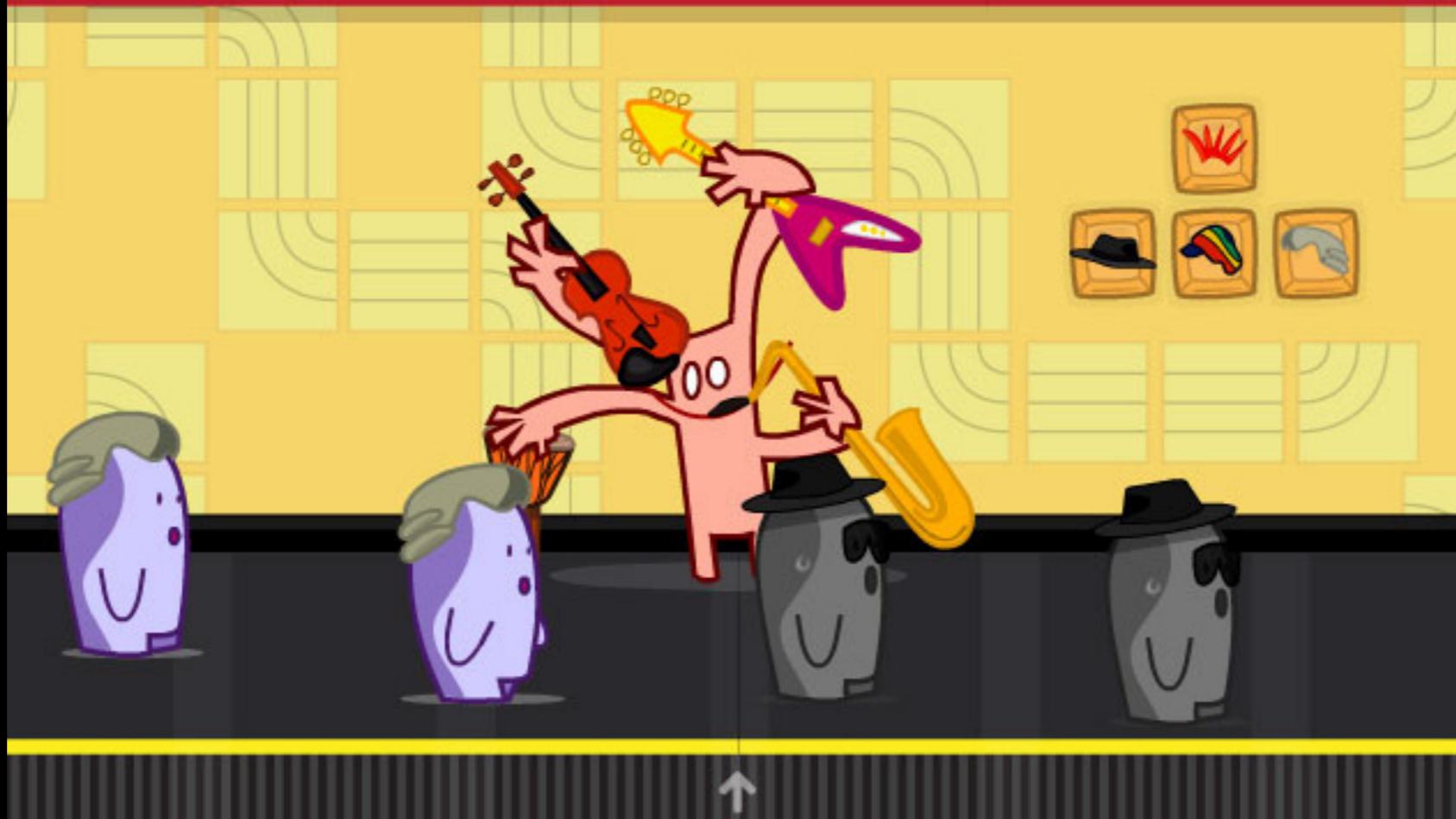
0:11'7



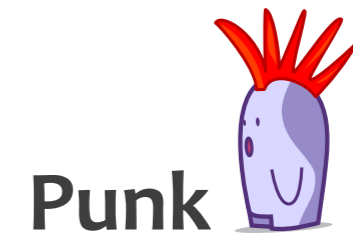
Dameunmono



5



INSTRUMENTOS



Trompeta



Violín

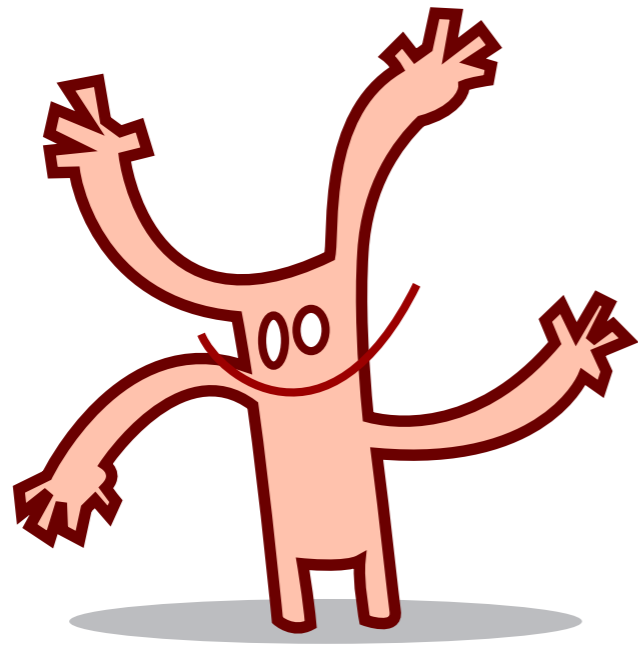


Percusión



Guitarra Eléctrica

PERSONAJES



Músico:

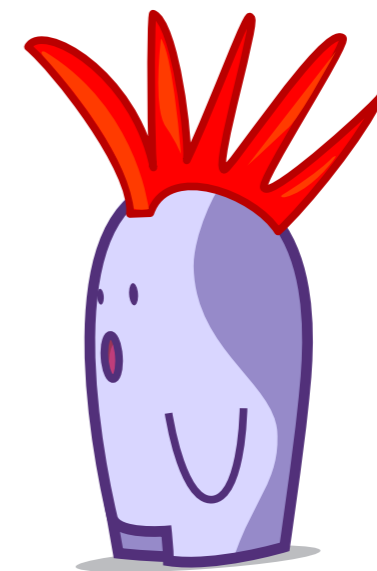
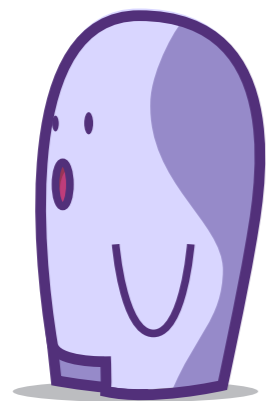
Interpreta los instrumentos de los 4 estilos

Jazz = Trompeta

Clásico = Violín

Reggae = Percusión

Punk = Guitarra Eléctrica



NIVELES

Deficiente



Buena



Excelente





DAMENUNMONO