

Estudiantes: Sequeira Biagetti, Candela - Machado, Camila - Torres, Paula	Comisión: Lisandro
--	-----------------------

Consigna: Realizar un videojuego en Processing (java) basado en simulación física bidimensional (colisiones y fuerzas) con interacción mediante captura óptica de movimiento con webcam (puede ser la integrada a la notebook). El mismo debe constar de una sola escena/nivel, tener un objetivo claro (condición de ganar o perder), ser para un sólo jugador y sonido como feedback de la interacción. Debe tener pantalla de inicio y de final, ganar y perder, créditos, records, o lo que consideren necesario. El control de menú y pantallas debe ser coincidente con la captura utilizada durante el juego (sin teclado ni mouse, sólo captura).

Cuando hablamos de simulación física (en 2D), nos referimos a que la dinámica central del juego se base en colisiones y fuerzas, dentro de un espacio bidimensional. Se recomienda eludir interacciones físicas más complejas como la dinámica de fluidos (que no están contempladas en la librería que usaremos).

La realización debe ser en grupos de cuatro integrantes. Sugerimos asignar roles a cada integrante como responsables por las áreas claves del práctico: programación física, programación captura, estética visual, estética sonora.

Índice

[1. Título](#)

[2. Propuesta](#)

[2.1. Dinámica del juego](#)

[2.2. Propuesta de interacción](#)

[2.3. Condición de ganar o perder](#)

[3. Referencias](#)

[3.1. Mecánica](#)

[3.2. Imágenes](#)

[3.3. Sonidos](#)

Estudiantes: Sequeira Biagetti, Candela - Machado, Camila - Torres, Paula	Comisión: Lisandro
--	-----------------------

1. Título

A grandes rasgos debe incluir el concepto del juego, por lo que podría incluir un subtítulo que refuerce el título principal.

Estamos entre estos nombres y estos subtítulos:
Miaubel - Miaucedes - Miaugarita // La odisea de los michis - Lluvia gatuna

2. Propuesta

2.1. Dinámica del juego

En qué consiste el juego, una breve sinopsis de su mecánica. Punto de vista, cámara, personajes, recursos, lógica de los enemigos, etc.

El juego trata de una “señora de los gatos”, que por tropezarse, sus gatos salen volando. Una chica que pasaba por ahí la ayuda a poner sus gatos en su espalda, pero en el orden que le indica la señora.

El juego consiste en que de la parte superior de la pantalla caigan gatos de distintos colores y otros animales (enemigos) , mientras que en la parte inferior de la pantalla esté la espalda encorvada de la señora en la cual tienen que caer.

Sería un juego en primera persona, con el punto de vista de una chica que la ayuda siendo las manos que se mueven las de ella y viendo como caen los animales y la espalda de la señora.

Los personajes y recursos serían:

La abuela: Aparecería en la pantalla inicial mostrando un poco la historia y estaría su espalda encorvada en la parte inferior de la pantalla mientras el juego está en funcionamiento.

La chica que la ayuda: Aparecería en la pantalla inicial mostrando la historia y su/sus mano/manos serían las que filtrarian los animales.

Animales buenos: Los animales buenos que tendrían que juntar en la espalda de la señora son gatitos.

Animales malos: Perros y ratas los cuales al atraparlos por error se quitaría una “vida”, también agregaremos un rinoceronte que mataría directamente a la señora.

2.2. Propuesta de interacción

Controles a partir de la captura óptica de movimiento. Que captura será, que parte del cuerpo se sensará (plano estimado por la cámara), que efecto causa en el juego, etc.

Los controles estarán hechos para la captura de movimiento de una mano, esta mano será equivalente a la mano de la chica que ayuda a la señora en el juego, por lo que con la mano abierta y recta podrá filtrar los animales que caen en la espalda de la señora. También realizaremos el inicio y reinicio con señas de la mano.

Estudiantes: Sequeira Biagetti, Candela - Machado, Camila - Torres, Paula	Comisión: Lisandro
--	-----------------------

2.3. Condición de ganar o perder

¿Es por puntos? ¿Por vidas? ¿Por tiempo? ¿Es sin fin? ¿Cómo es la puntuación?

El juego es hasta colectar todos los gatos en orden, como lo pida la señora, o hasta perder las 3 vidas.

3. Referencias

3.1. Mecánica

Juegos similares y/o bocetos de cómo sería su videojuego. Debe dar cuenta de la aplicación de la simulación física en su propuesta y otras cuestiones claves de la lógica del juego.



3.2. Imágenes

Juegos similares y/o bocetos de cómo se vería su videojuego. Escenarios, personajes, items, etc. Debe contemplar la propuesta estética general, teniendo en cuenta la interfaz gráfica (GUI).

Estudiantes:
Sequeira Biagetti, Candela - Machado, Camila - Torres, Paula

Comisión:
Lisandro



3.3. Sonidos

Juegos similares y/o bocetos de cómo se escucharía su videojuego. Contemplar dos tipos de sonidos: música (M) y efectos (FX). La música entendida como sonidos largos de fondo, y los

Tecnología Multimedia 2 | Cátedra Causa

Facultad de Artes UNLP 2023 | **Trabajo Práctico #2.** Etapa 1: GDD (Game Design Document)

Estudiantes: Sequeira Biagetti, Candela - Machado, Camila - Torres, Paula	Comisión: Lisandro
--	-----------------------

efectos de sonidos incidentales de los eventos (un disparo, una colisión, el sonido de ganar, etc).

Sonidos de gato: https://www.youtube.com/watch?v=7pPiI-EHiel&ab_channel=SoundBlockz

Sonido de perro: <https://www.youtube.com/watch?v=4kx5ZAaleVU>

Sonido de rinoceronte: https://www.youtube.com/watch?v=X2pzx_srSfs

Sonido de rata: <https://www.youtube.com/watch?v=rzdIHr6XW5k>

Sonido al aparecer los animales: <https://youtu.be/OvghQOO3K-I>

Sonido al ganar: <https://youtu.be/7w6rUfoQtxo>

Sonido al perder: https://www.youtube.com/watch?v=IRxRaZz3sGU&ab_channel=RLT

Sonido de cuando la aplasta un rinoceronte:

<https://youtu.be/hcS-DAvsqyk>

https://www.youtube.com/watch?v=DvtcmxifKBk&ab_channel=Blackisback92 (sería un grito así, sumado al efecto de sonido)

Cuando un animal choca con un borde iría un ruido de dolor del animal (aprovechando que los ejemplos que dimos son del videojuego minecraft). En el caso de no poder usar sonidos de otro juego los reemplazariamos por un mismo sonido a todo, solo porque no podríamos ni querriamos imitar el dolor de un animal.

Musica de fondo:

<https://www.youtube.com/watch?v=w1GLviti0Sw&list=PLuyw68E-J5GX6sU1uxVEVC56LL47t7MMp>

https://www.youtube.com/watch?v=J---aiyznGQ&ab_channel=KeyboardCat%21

Nos gustaría usar una música de este estilo de fondo para nuestro juego, ya que es animada y algo caótica y va bien con el juego.