

Estudiantes: Riglos Llano, Micaela. - Segovia Brizuela, Diana. - Giménez, Julia. - Diaz, Sofia.	Comisión: Matias
---	---------------------

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: Riglos Llano, Micaela. - Segovia Brizuela, Diana. - Giménez, Julia. - Díaz, Sofia.	Comisión: Matias
---	---------------------

1. Título

“**AnimalPride**: duelo de creencias”

2. Propuesta

2.1. Dinámica del juego

Un enfrentamiento donde hay dos contrincantes pero el usuario solo tiene el control de uno de ellos mientras el otro, es una animación que no tiene acciones.

En la pantalla, se va a ver un plano completo donde los personajes se van a ver de perfil. Uno de los personajes va a ser un cura católico y el otro un activista por los derechos LGBTQIA+. El cura va a ser una animación que va a realizar comentarios negativos hacia el activista de manera constante y el objetivo del segundo va a ser que cambie su manera de pensar. A medida que eso vaya sucediendo, se va a ver graficado en la apariencia del enemigo y en la reducción de sus críticas. Como el usuario va a tener el control del activista, va a contar con una variedad de elementos para arrojarle a su adversario. Para dificultar el lanzamiento, pensábamos poner una barrera que se mueva de arriba a abajo, en el medio de la pantalla, para que el usuario solo tenga la oportunidad de lanzar los objetos sólo cuando la barrera está lo suficientemente baja.

2.2. Propuesta de interacción

Pensábamos usar un plano de frente donde solo se vea la parte superior de la persona. En cuanto a la interacción, pensábamos en que el usuario tenga que mover la mano frente a la cámara para hacer que el personaje arroje los objetos. Se nos habían ocurrido dos ideas para que pueda lanzar los elementos dentro del juego. La primera sería:

1. Palma abierta (normal)
2. Puño
3. Tirar el brazo para atrás
4. Soltar/ abrir mano

La segunda sería:

1. Palma abierta (normal)

Estudiantes: Riglos Llano, Micaela. - Segovia Brizuela, Diana. - Giménez, Julia. - Díaz, Sofia.	Comisión: Matias
---	---------------------

2. Toque del índice con el pulgar
3. Soltar los dedos

2.3. Condición de ganar o perder

Habíamos pensado hacer por vidas. El usuario tendría sólo tres oportunidades para fallar, sino pierde. Además. con cada golpe que resulte correcto, pensamos agregar una barra de vida para el enemigo que represente su deconstrucción es decir, que cuanto menos prejuicios tenga, más se complete la barra. Cuando el jugador logra "deconstruir" los prejuicios del pastor, gana. Para que la barra de progreso se llene por completo, es necesario que el activista logre 5 golpes certeros. Si en algún momento, el usuario deja de lanzar objetos por más de 10 segundos, la barra vuelve a bajar lentamente.

Estudiantes:
Riglos Llano, Micaela. - Segovia Brizuela, Diana. - Giménez, Julia. -
Díaz, Sofia.

Comisión:
Matias

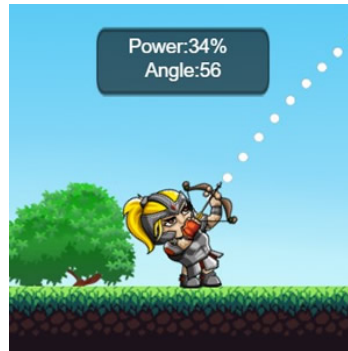
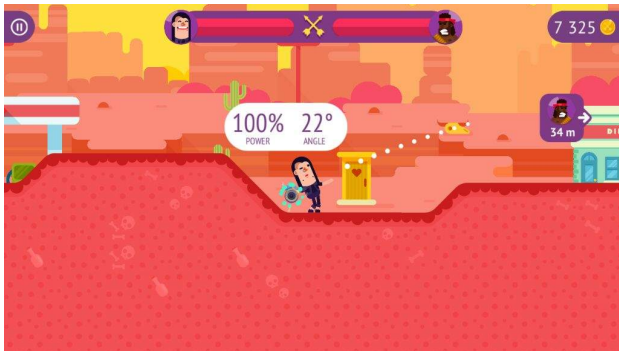
3. Referencias

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.



Estudiantes: Riglos Llano, Micaela. - Segovia Brizuela, Diana. - Giménez, Julia. - Diaz, Sofia.	Comisión: Matias
---	---------------------



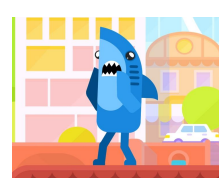
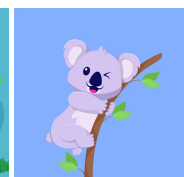
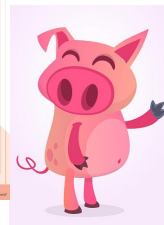
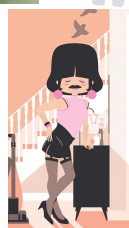
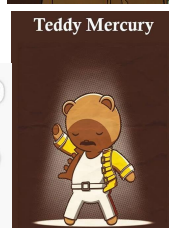
3.2. Imágenes

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).



Gama de colores vibrantes, personajes 2D sin líneas, mientras que los fondos mantendrán un estilo similar en la ilustración pero con una paleta menos saturada para no restar protagonismo a otros elementos.

Personificación de animales, vestirlos con atuendos distintivos inspirados en artistas pertenecientes a la comunidad.

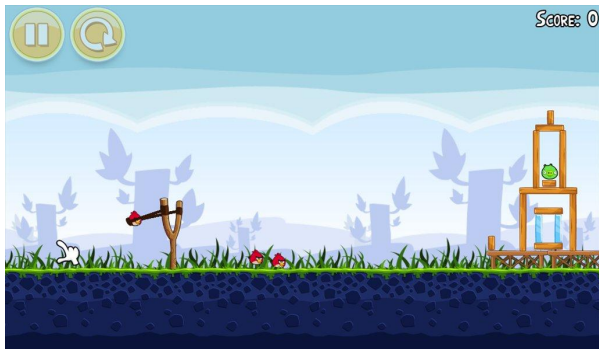


Tecnología Multimedia 2 | Cátedra Causa 6

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

Estudiantes:
Riglos Llano, Micaela. - Segovia Brizuela, Diana. - Giménez, Julia. -
Díaz, Sofia.

Comisión:
Matias

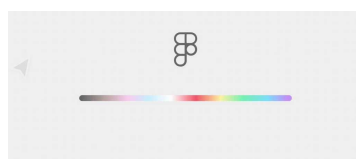
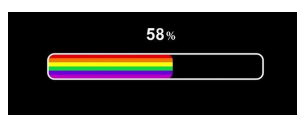


Plano del juego (cámara)

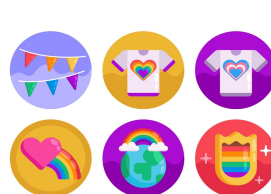
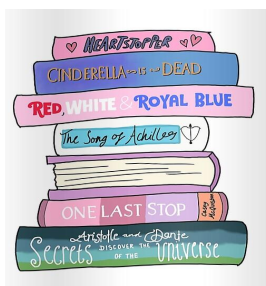
Fondos de naturaleza, del lado del cura es cada vez más opaco



Barra de "deconstrucción" del enemigo (se va rellenando a medida que el usuario golpea al enemigo con los colores de la bandera LGBTQIA+)



Elementos que el usuario lanza al enemigo



Estudiantes: Riglos Llano, Micaela. - Segovia Brizuela, Diana. - Giménez, Julia. - Diaz, Sofia.	Comisión: Matias
---	---------------------

Vidas del usuario (cada vez que no le acierta al enemigo pierde una, y si se le acaban pierde el juego).



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

Sonido ganar:

<https://youtu.be/qhBIU21WAeU>

Sonido fondo:

<https://youtu.be/QYadEzaVw90>

<https://youtu.be/t7wpOWSH70o>

Sonido lanzar:

[\(8\) sonido de lanzar algo - YouTube](#)

- Lanzar libros
<https://youtu.be/X1uUMwIeMxs>
- Lanzar besos
<https://youtu.be/6xHb9M6ASXs>
<https://youtu.be/EEVmFHY7IR8>

Sonido de golpear

https://youtu.be/iYfGyQDs_eg

Sonido de perder vida (pop)

<https://youtu.be/4pK5TS8ZBjw>

Sonido de cargar la barra (gotas)

<https://youtu.be/-otXiMK8SuY>