

Estudiantes: Valentina Carrazana, Micaela Konig, Braian Sasso, Agustin Ibañez Gonzalez	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: Valentina Carrazana, Micaela Konig, Braian Sasso, Agustin Ibañez Gonzalez

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.

'sin título'

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 planteado en tercera persona, consiste en un astronauta que tiene que saltar entre planetas para poder llegar a la luna. En el camino puede recolectar estrellas estas le darán un power up que le permitirá ser inmune a las naves espaciales de los ovnis que lo empujaban de los planetas obligándolo a volver a comenzar.

2.2. Propuesta de interacción

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

1. El personaje se mueve a la izquierda // se mueve a la derecha // salta



(levantar mano) //



(cerrar el puño hacia adelante)

2. Con el gesto, el personaje podría activar su escudo (que obtuvo al recolectar de las estrellas)



Estudiantes: Valentina Carrazana, Micaela Konig, Braian Sasso, Agustin Ibañez Gonzalez	Comisión: Lisandro
--	--------------------

2.3. Condición de ganar o perder

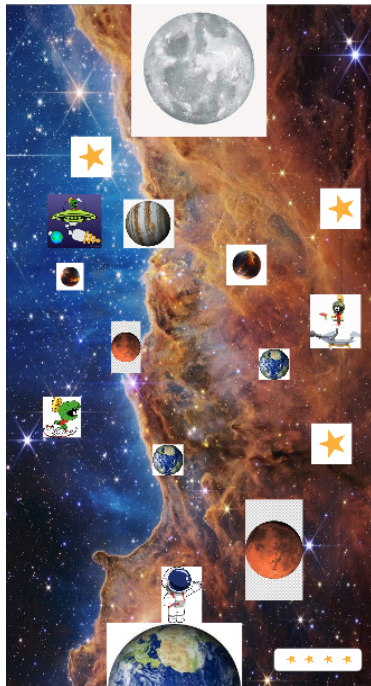
¿Es por puntos? ¿Por vidas? ¿Por tiempo? ¿Es sin fin? ¿Cómo es la puntuación?

Para poder ganar el juego es necesario llegar a la luna antes de que el tiempo se termine.

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.



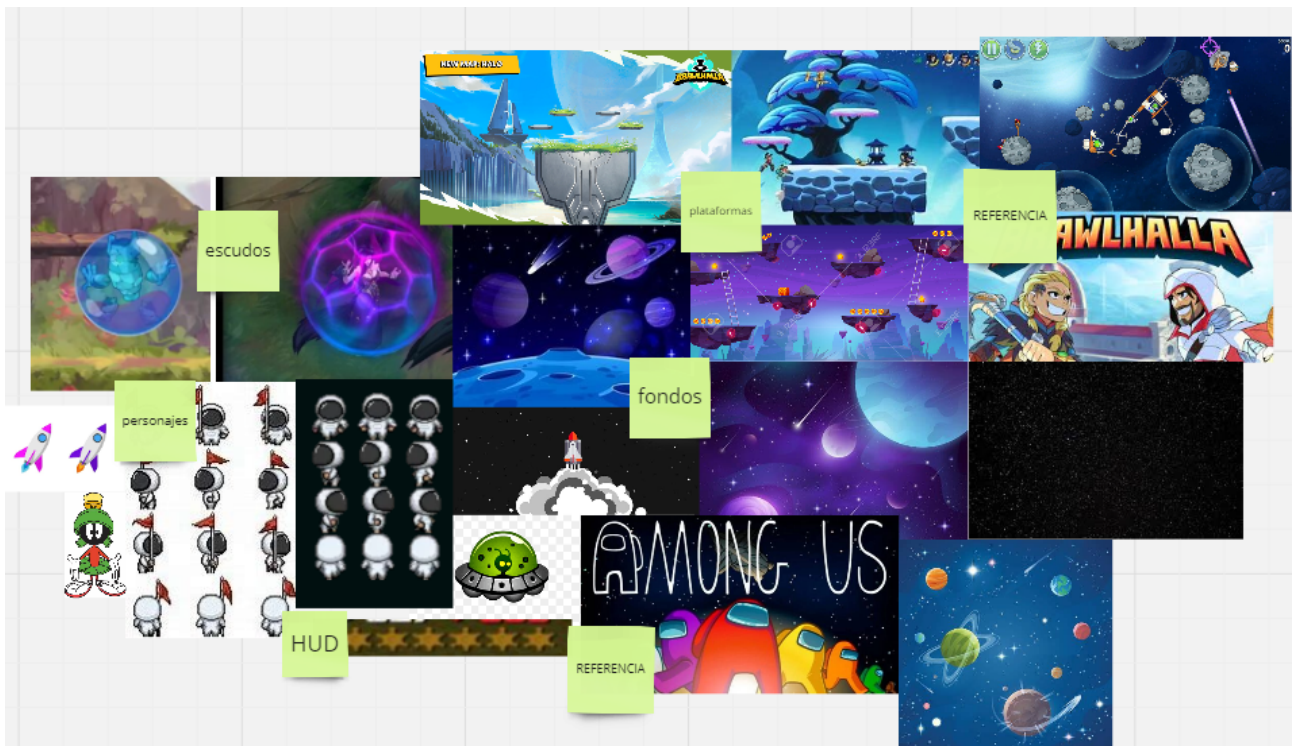
Es un juego como el Sky Jump del Pou pero en un universo espacial, pero con la inmunidad (escudo) del LOL y Brawlhalla.

Estudiantes: Valentina Carrazana, Micaela Konig, Braian Sasso, Agustin Ibañez Gonzalez

Comisión: Lisandro

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).



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).

fondo: [YouTube - Zombie Hyperdrive - Red Eyes](#)

salto: <https://artlist.io/sfx/track/funny-cartoon---zipper-boing-/86570>

ganaste: <https://artlist.io/sfx/track/vibrant-80s-logos---aggressive-logo-with-drums-and-synth-/119378>

perdiste: [Freesound - "lostItem.mp3" by Kastenfrosch](#)

estrella: [Freesound - "Shooting Star.wav" by MATRIXXX](#)

choque: <https://freesound.org/people/jorickhoofd/sounds/160045/>

Tecnología Multimedia 2 | Cátedra Causa

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

Estudiantes: Valentina Carrazana, Micaela Konig, Braian Sasso, Agustin Ibañez Gonzalez	Comisión: Lisandro
--	--------------------