

Estudiantes: Avalo, Alexis; Herrera, Agustín; Errecarte, Juan Ignacio; Coste, Ignacio	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: Avalo, Alexis; Herrera, Agustín; Errecarte, Juan Ignacio; Coste, Ignacio	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.

Mortal Sentence (Sentencia Mortal).

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 objetivo de nuestro juego es controlar a un guerrero que está atrapado en un calabozo a punto del derrumbe, aniquilando a todos los demonios que se interpongan en su camino. Los enemigos aparecerán en toda dirección e incluso algunos tendrán la facultad de rebotar por las paredes del lugar. Nuestro personaje contará con la capacidad de lanzar energía desde la palma de su mano y podrá encontrar (ítem) una escopeta como potenciador del mismo por el mapa.

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.

Para poder interactuar con el juego, se deberán usar ambas manos. Con la mano izquierda, haciendo un movimiento de **izquierda a derecha**, podremos mover a nuestro personaje y con la mano derecha podremos atacar, al **abrir y cerrar** el puño.

2.3. Condición de ganar o perder

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

La condición para ganar será salir del calabozo antes de que se acabe el tiempo, ya que el mismo se está derrumbando. El jugador perderá si no llega a salir a tiempo del lugar o si los demonios lo matan ya que **poseerá una sola vida**, lo que ocurra primero.

Estudiantes: Avalo, Alexis; Herrera, Agustín; Errecarte, Juan Ignacio;
Coste, Ignacio

Comisión:
Lisandro

3. Referencias

3.1. Mecánica

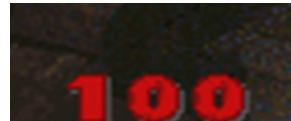
Juegos similares y/o bocetos de cómo sería su videojuego. Debe dar cuenta de la aplicación de la simulación física en su propuesta y otras cuestiones claves de la lógica del juego.



Estudiantes: Avalo, Alexis; Herrera, Agustín; Errecarte, Juan Ignacio; Coste, Ignacio	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).

Tecnología Multimedia 2 | Cátedra Causa

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

Estudiantes: Avalo, Alexis; Herrera, Agustín; Errecarte, Juan Ignacio; Coste, Ignacio	Comisión: Lisandro
--	-----------------------

En partida: [Slayer - Angel of Death \(16-bit Sega cover\)](#)

Efecto de disparo: [Sonido de Blaster-Star Wars para notificaciones](#)

Efecto de explosiones: [8 bit Bomb Explosions Sound Effect \(Gamedev SFX\)](#)

Voces de los enemigos: <https://www.youtube.com/shorts/lyVLJAOGcDA>

Sonido de partida fallida: [Pantera - This Love \(Sega Genesis 16-Bit Remix\)](#)

Sonido de victoria: [War Pigs \(8 Bit Version\)](#)