

Tecnología Multimedia 2 | Cátedra Causa

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

Estudiantes: Camila Fariña (91350/1), Daiana García (91548/5), Candela Ibañez (87014/9) y Guadalupe Holsman (91376/3).	Comisión: Matías
--	------------------

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.

Estudiantes: Camila Fariña (91350/1), Daiana García (91548/5),
Candela Ibañez (87014/9) y Guadalupe Holsman (91376/3).

Comisión: Matías

Índice

Propuesta 1

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

Propuesta 2

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: Camila Fariña (91350/1), Daiana García (91548/5),
Candela Ibañez (87014/9) y Guadalupe Holsman (91376/3).

Comisión: Matías

Propuesta 1

1. Título

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

Corgi of thrones

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 consiste en el rey Carlos alimentando a un corgi que perteneció a su madre. El usuario observa la escena de perfil, vista lateral, y la cámara permanece fija a todo momento. El jugador es Carlos, quien con movimientos de la mano, debe agarrar la comida y arrojarla al plato del perro. Este último también posee una barra que indica la cantidad de hambre que tiene, cuanto más hambre, más se enoja. Si la barra llega al final, el perro se va y por la tanto, el usuario pierde.

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.

BObjectTracker. Se censará la mano del usuario, desde un plano de la cintura hacia arriba del cuerpo, al mover la mano hacia la derecha al jugador toma el alimento y, dependiendo el ángulo en que mueva su mano hacia la izquierda (una vez tomado el alimento), el alimento volará y caerá hacia el lugar donde se encuentra el corgi. Si el objeto cae en el plato del perro, éste se alimentará y la barra de vida subirá. Si el objeto cae fuera de éste, la barra continúa bajando y el corgi se irá enojando.

2.3. Condición de ganar o perder

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

Para ganar el juego, el usuario debe evitar que el perro se enoje y se vaya en un lapso de tiempo determinado. En cambio, el jugador pierde si no logra embocar ningún alimento antes de que la barra de hambre baje por completo.

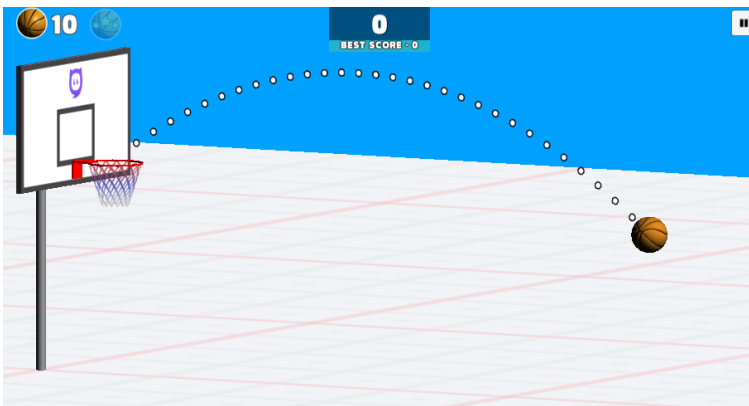
Estudiantes: Camila Fariña (91350/1), Daiana García (91548/5),
Candela Ibañez (87014/9) y Guadalupe Holsman (91376/3).

Comisión: Matías

3. Referencias

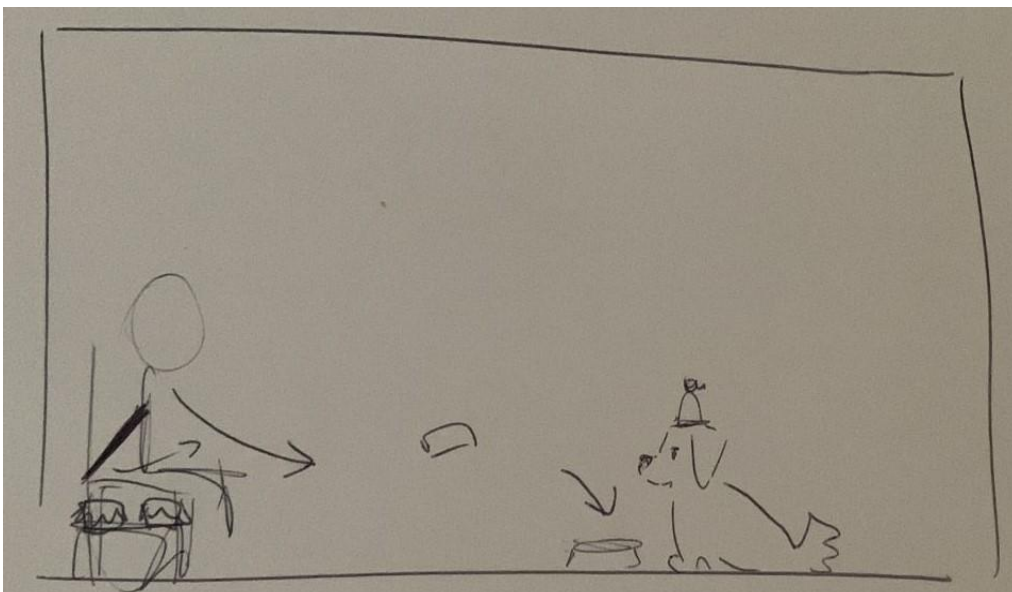
3.1. Mecánica

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.



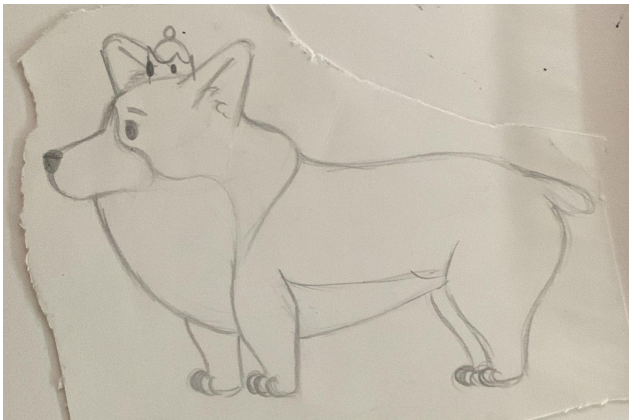
3.2. Imágenes

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: Camila Fariña (91350/1), Daiana García (91548/5),
Candela Ibañez (87014/9) y Guadalupe Holsman (91376/3).

Comisión: Matías



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).

Estudiantes: Camila Fariña (91350/1), Daiana García (91548/5),
Candela Ibañez (87014/9) y Guadalupe Holsman (91376/3).

Comisión: Matías

Propuesta 2

1. Título

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

iTropa por tu vida!

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 usuario es un escalador de montañas que, actualmente se encuentra escalando el monte Everest, cuando se da cuenta que el yeti o "el abominable hombre de las nieves" lo persigue. El jugador deberá arrojar el pico siguiendo el recorrido para poder salvarse. Si lo lanza hacia una dirección cercana al punto indicado sigue avanzando, en cambio si le erra por un poco aparece el yeti como señal de advertencia. Si le erra directamente cae a la boca del yeti.

2.2. Propuesta de interacción

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

BObjectTracker. Se censará la mano del usuario, desde un plano de la cintura hacia arriba del cuerpo, cuando el personaje esté en el lado derecho deberá realizar un movimiento hacia la izquierda para arrojar el pico hacia la montaña de la izquierda, tratando de embocar donde marca el recorrido. Asimismo, cuando el personaje se encuentra en la izquierda deberá hacerlo hacia la derecha.

2.3. Condición de ganar o perder

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

El jugador gana si llega a la meta. Si el jugador no sigue el recorrido indicado, el yeti lo ataca y pierde.

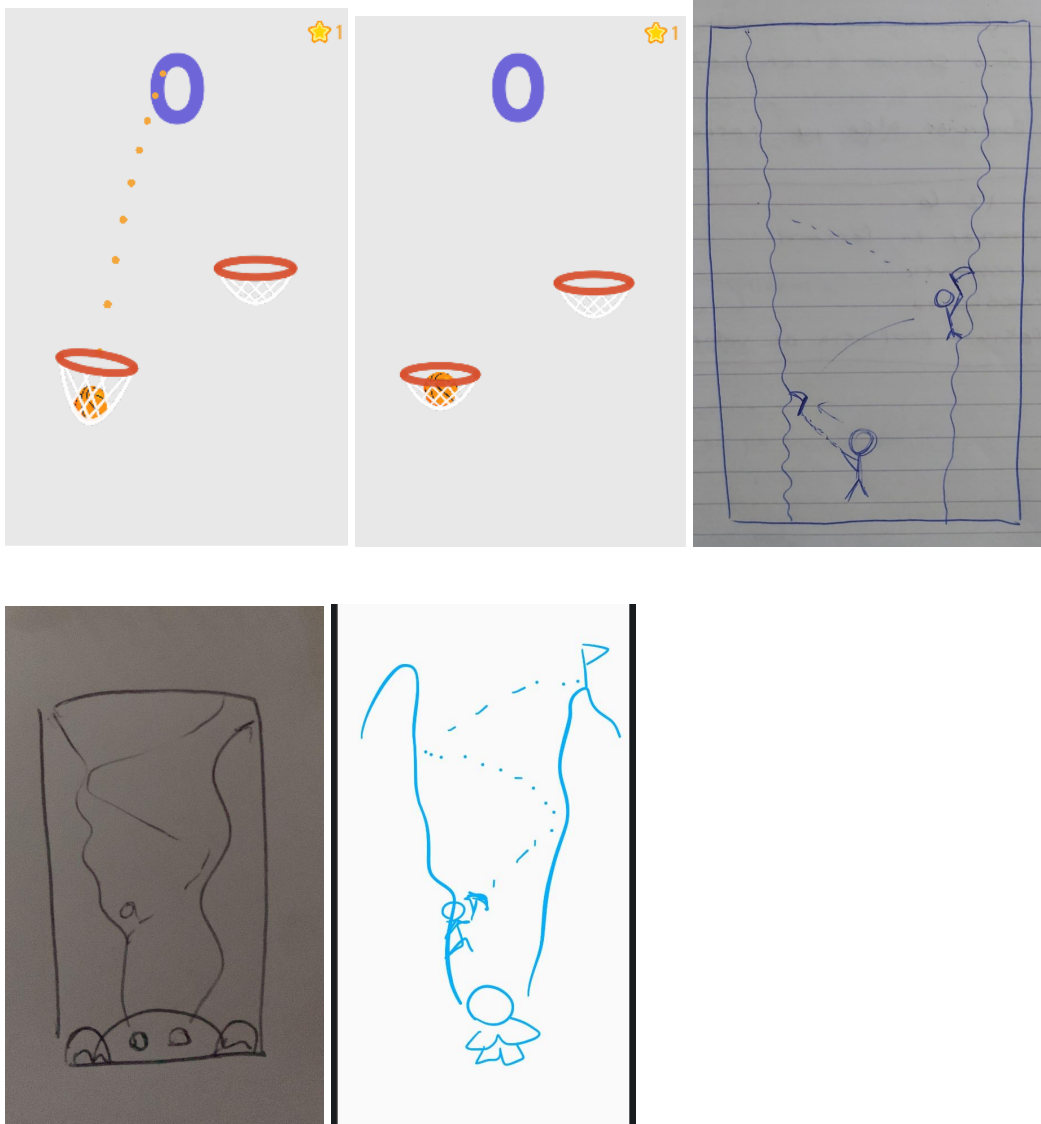
Estudiantes: Camila Fariña (91350/1), Daiana García (91548/5),
Candela Ibañez (87014/9) y Guadalupe Holsman (91376/3).

Comisión: Matías

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.

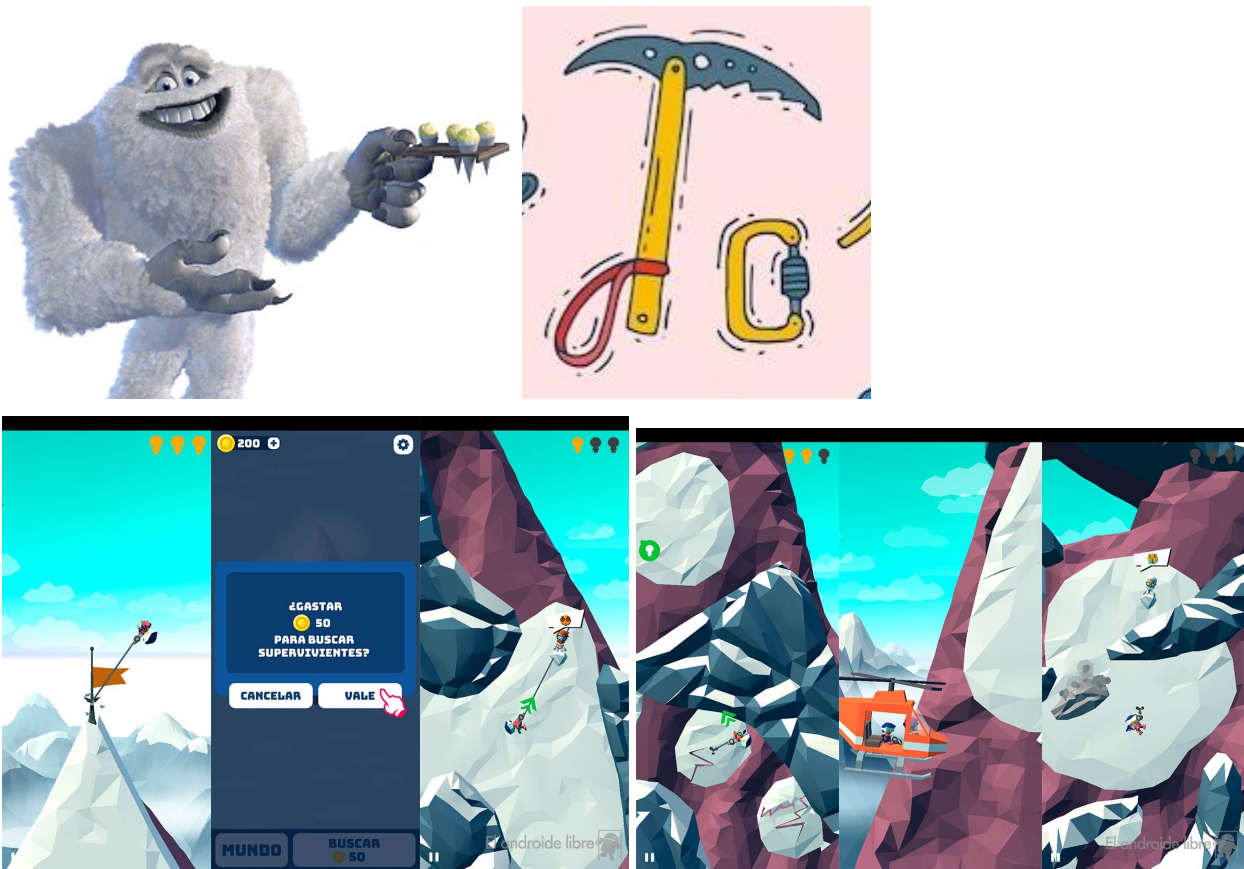


Estudiantes: Camila Fariña (91350/1), Daiana García (91548/5),
Candela Ibañez (87014/9) y Guadalupe Holsman (91376/3).

Comisión: Matías

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).