

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](#)

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.

Rex-Araña

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 un dinosaurio disfrazado de spider-man que utiliza su telaraña para balancearse por la ciudad. el usuario observa la escena de perfil vista lateral, y la cámara sigue al personaje. Para empezar el juego el jugador tiene que hacer una posición determinada con las manos (mano de spiderman), se empezará una cuenta regresiva desde 3 y se inicia el juego. El jugador es Rex-Araña, debe colocarse un guante y hacer la señal de spider-man, presionando la luz y enfocando hacia donde quiere disparar, al soltarla se dispara la telaraña. El personaje tiene un tiempo estimado para llegar y a su vez lo persigue un enemigo (todavía no sabemos quién), si lo atrapan o se acaba el tiempo el usuario pierde, y sino gana. El Rex-araña está en movimiento hacia adelante constante.

2.2. Propuesta de interacción

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

HandPose OSC. Se censará la mano del usuario, desde un plano de la cintura hacia arriba del cuerpo, al hacer la señal de spider-man el juego inicia.

Blob OSC. Para que Rex-Araña salte, el jugador deberá poner la mano hacia adelante haciendo la señal de spider-man y de esta manera prender la luz que se encuentra en la palma de su guante, al detectar ésta se direcciona el disparo y al apagarla se acciona.

2.3. Condición de ganar o perder

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

El jugador tendrá 1 minuto para llegar a la meta sin ser atrapado o que se caiga en los huecos para poder ganar.

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

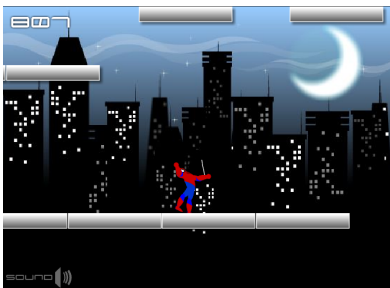
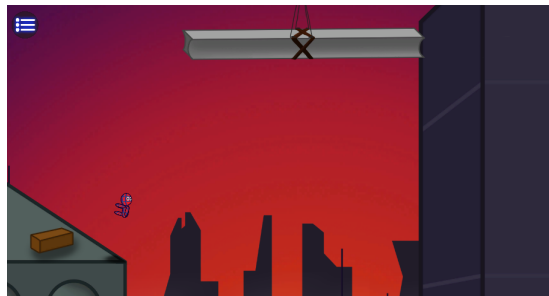
Comisión: Matías

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.

<https://www.1001juegos.com/juego/spiderdoll>

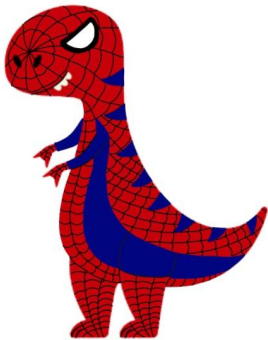


Estudiantes: Camila Fariña (91350/1), Daiana García (91548/5),
Candela Ibañez (87014/9) y Guadalupe Holsman (91376/3).

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).

Sonido de cuando se balancea en la telaraña: <https://youtu.be/op0Kk2aCdJY>

sonido de inicio del juego, cuando aparece Rex-Araña: <https://youtu.be/DUKaxbTuxtA>

Sonido de fondo: <https://youtu.be/eQe8j92j-Eg>

Sonido de la intro del juego: <https://youtu.be/knL0aKGruUc>