

Estudiantes: Abel Herrera, Delfina Lajoinie, Nicolas Griguoli, Sofia Macias	Comisión: 2
--	-------------

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: Abel Herrera, Delfina Lajoinie, Nicolas Griguoli, Sofia Macias	Comisión: 2
--	-------------

1. Título

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

1-Pólux (todavía en veremos)

2. Propuesta

2- Nosotros proponemos una experiencia interactiva en la cual, el usuario tomará el lugar de Polux, un pulpo intergaláctico que desea ayudar a los demás seres del espacio. Polux, emprenderá un viaje a través del espacio hasta encontrarse con un conjunto de naves que son atraídas al fondo de un agujero negro. Nuestro personaje tendrá como propósito vencer la fuerza de atracción y salvar a todas las naves que pueda o será devorado por el agujero negro junto con ellas.

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.

La mecánica central del juego, es básicamente atajar la mayor cantidad de naves posibles. Si las naves (chequear cantidad) son destruidas, el agujero atraerá al personaje y terminará el juego. Al mismo tiempo, las naves enemigas disparan a Polux y el deberá defenderse al mismo tiempo que intenta ayudar a las demás.

*otra opción: el principal enemigo es el agujero negro y su atracción gravitacional. Si el jugador no logra rescatar suficientes naves antes que sean absorbidas por el mismo, el personaje también será absorbido, finalizando el juego.

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.

La cámara sensará los brazos del usuario y sus movimientos que serán visualizados en los movimientos de los tentáculos de Polux.

2.3. Condición de ganar o perder

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

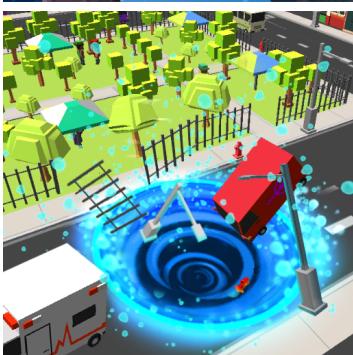
Las partidas durarán 2 minutos, el jugador tendrá una cantidad de vidas, que se irán reduciendo en base a las naves que caigan dentro del agujero negro, cada nave salvada le dará 10 puntos al jugador, una vez que el jugador complete la partida ganará el juego.

Estudiantes: Abel Herrera, Delfina Lajoinie, Nicolas Griguoli, Sofia Macias	Comisión: 2
--	-------------

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: Abel Herrera, Delfina Lajoinie, Nicolas Griguoli, Sofia Macias	Comisión: 2
--	-------------

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: Abel Herrera, Delfina Lajoinie, Nicolas Griguoli, Sofia Macias	Comisión: 2
--	-------------

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.).

fx1(<https://freesound.org/people/astrand/sounds/328011/>)

fx2(<https://www.youtube.com/watch?v=c5cDpVnAybI>).

fx3(<https://freesound.org/people/EilasSFX/sounds/653813/>).

fx4().

fx5().