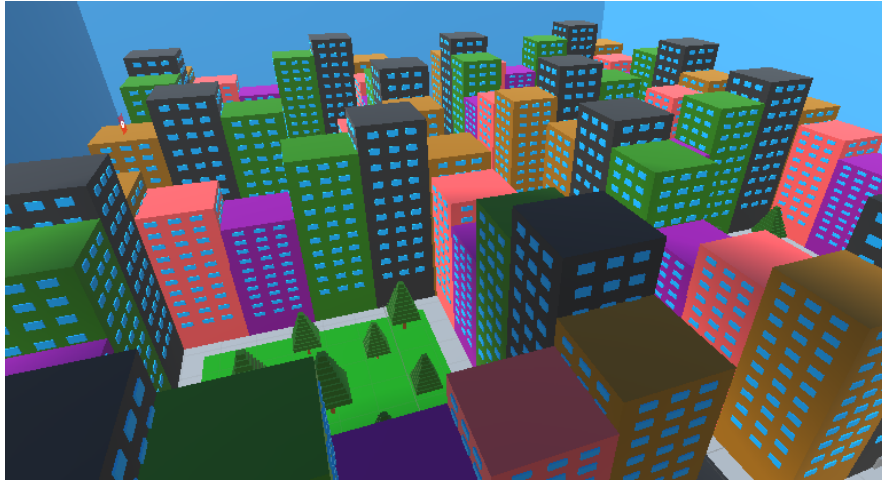


The Last Return Of The Spider Monkey



Integrantes

- Baiges, Matías Sebastián - 59076
- Bilevich, Andrés Leonardo - 59108

Motivación

Ambos integrantes contamos con headsets de realidad virtual y creíamos que sería divertido desarrollar un juego que involucre movimiento. Particularmente nos vimos inspirados hacia la idea de un simulador de Spiderman.

El título surge de una primera idea que era buscar una mezcla entre el famoso juego Gorilla Tag (donde uno puede desplazarse utilizando las manos) y Spiderman (donde se tiran telas de arañas a los edificios que permiten desplazarnos). Por buscar simplificar el scope, permitimos únicamente el movimiento de columpiarse disparando redes hacia los edificios.

Como dato curioso, durante el desarrollo tuvimos algunos problemas de configuración lo que nos llevó a mutar el proyecto dos veces (“Spider Monkey”, inicialmente, luego “The Return of the Spider Monkey”, y finalmente “The Last Return of the Spider Monkey”, por tratarse de la versión definitiva).

Descripción

Es un juego de mundo abierto sin objetivos, donde el jugador puede saltar entre edificios y columpiarse entre los mismos haciendo uso de “telas de araña” (representadas como cuerdas en el juego). Se buscó conseguir un resultado que fuera divertido de jugar y que permitiera dinámicas o movimientos interesantes como es el caso de girar en las esquinas de las cuadras columpiándose de los edificios.

Para evitar que el usuario sufra de una caída en el vacío al salirse de los límites de la ciudad, se limitó el entorno con grandes paredes y techo de color celestes.

Tareas

La totalidad del proyecto se desarrolló de manera conjunta en simultáneo a través de Discord. Uno compartía la pantalla y una sesión colaborativa de Visual Studio Code donde ambos pudiésemos editar los scripts. Quien compartía pantalla era quien iba probando cada update del trabajo en el headset.

Las tareas que se desarrollaron para el proyecto fueron, en orden:

1. Configuración del proyecto con OpenXR para trabajar con Oculus Quest 2
2. Diseño del mundo
 - a. Suelo
 - b. Árboles
 - c. Edificios
 - d. Cuadras
 - e. Ciudad
3. Interacción del usuario
 - a. Se implementó un Script que permitiera al usuario saltar al presionar el botón primario del controlador derecho. También que se pueda desplazar con el joystick izquierdo y girar la cámara con el joystick derecho.
 - b. Se desarrolló un Script que nos permitiera impulsar al usuario al mover sus manos hacia abajo (dando la sensación de moverse hacia el objetivo al hacer esto) con el uso de fuerzas.

- c. Se implementó un Grapple Hook que nos permitiera una vez en el aire columpiarnos haciendo uso de los edificios.
- d. Se agregó un sistema de salud que disminuye con los cambios bruscos de aceleración (particularmente útil para choques). En cada caso, se emite un sonido cuando el jugador se lastima, y la pantalla se vuelve cada vez más roja, simulando gravedad. Al morir (salud en cero) se escucha un pitido y la escena se resetea.