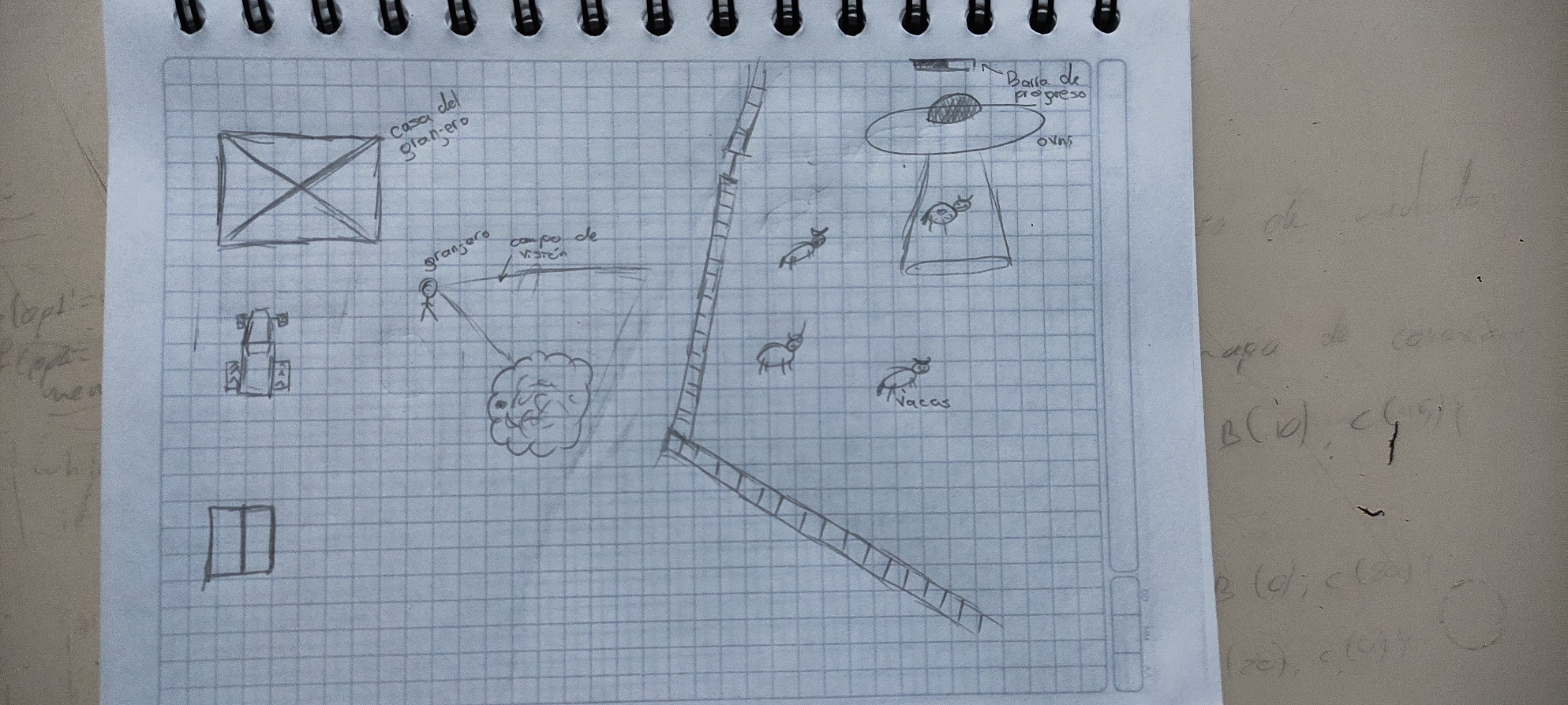
**PROYECTO FINAL, ABDUZCA LAS VACAS**

**Descripción general**

Como su nombre lo indica, el juego consiste en abducir vacas, tantas como sea posible. La vista es superior, similar a la tiene, por ejemplo, bomberman. El juego se desarrolla en un escenario de una granja, con vacas encerradas en un corral. Se comienza con la llegada de un ovni a escena, el cuál será manipulado por el jugador. Abducir una vaca lleva cierto tiempo, el cuál será evidenciado en una barra de “progreso de abducción” ubicada sobre el ovni. Una vez la vaca comienza a subir, comienza a mugir, por lo que el granjero se despierta y acude a la escena a revisar qué pasa con sus vacas. Se puede visualizar el campo de visión del granjero (hacia dónde está mirando). El granjero se posiciona en medio del campo y comienza a rotar la vista y una vez vea al ovni, intentará derribarlo para evitar que se lleve sus vacas. La idea es abducir tantas como sea posible esquivando la mirada del granjero. La dificultad va aumentando al ir aumentando la velocidad de rotación de la mirada del granjero.

**Boceto inicial**

****

**Físicas**

Las vacas “cuelgan” del ovni, por lo tanto, sobre ellas se debe evidenciar un efecto de péndulo. Si en ese efecto, la vaca sale de la cobertura de la luz que efectúa la abducción, esta cae nuevamente a tierra y muere. Sobre esta caída se podría aplicar un recorrido de semi parábola.