

Game Design 2021/2022

Hugo Prata, 2014198526

Miguel Lopes, 2021182710

Tiago Delgado, 2021179681

Links:

- GitHub: <https://github.com/HBP-REZZ/Game-Design> (contém o jogo, e vídeos making-of e playthrough);
- Ficheiro com toda a fase do processo:
https://docs.google.com/document/d/1C_NhwfQrOYY5wObCt5TBPGd9mNVCREekDMC-CMrefJM/edit?usp=sharing

Melhorias desde Gametest Day:

- adicionar contexto ao personagem e jogador
- adicionar ambiente ao cenário
- adicionar uma narrativa
- adicionar missões que dão contexto ao jogador sobre as suas opções no jogo
- mudar estilo de todas as personagens
- correção de bugs na luta
- correção de bugs no movimento/colisões
- correção de bugs gerais

Melhorias +significativas que queríamos implementar mas não conseguimos:

- crafting para mais objetos (árvores e pedras a desaparecer)
- missões mais impactantes
- existência de um ambiente novo, cidade (mais missões e novos cenários)
- alterar personagem principal (após tentativas de mudar o estilo do personagem, existiam sempre imensos erros que não conseguimos decifrar o porquê, logo necessitámos de manter a aparência do jogador a vermelho)
-

Para executar o jogo:

- Infelizmente para executar o jogo é necessário ter o GameMaker instalado para assim correr a build. Não conseguimos extrair um executável (.exe) pois isso acontece apenas numa versão paga. Também era possível extrair para "GX.games" mas por alguma razão ao criar a build para tal aparece o erro " Packages cannot be built for the selected platform", apesar de termos todos os requisitos necessários para tal.

No repositório do GitHub também podem ser encontrados todos os ficheiros que desenvolvemos durante todo o processo do projeto (submissões individuais, o Road Map e vídeos de making-of e vídeo de demo).