

Looking for America

Um projeto de:

Maia Paiva, Gomes da Costa, Garcia Guimarães, Martinho Marques, Alexandre Rego

24/01/2020

1.Planificação, Descrição e Objetivos do Projeto

Este projeto tem como objetivo a criação de um jogo (um platformer 2D) , através da plataforma de criação de jogos GameMaker Studio 2. Tendo tal como objetivo, definimos vários objetivos prioritários e secundá-rios:

Principais

1. Definir o movimento da personagem principal através do código GML ou DnD (linguagens de programação) da plataforma (Com algumas habilidades especiais, por exemplo, duplo salto.)
2. Pintar e/ou reproduzir os “sprites” necessários para a personagem principal e algumas secundárias.
3. Desenhar um nível ( Será um plataformer de “rooms”, em que o objetivo em cada “room”, uma “divisão”, é passar a outro “room” ou apanhar um item como uma chave que possibilite a passagem a outros “rooms” ou um item colecionável ( Por exemplo, teríamos 10 moedas num dado nível e quem as apanhasse a todas além de passar o nível teria uma recompensa. ) .).

Opcionais

1. Ter uma banda sonora completa para o jogo, com algumas composições originais.
2. Desenvolvimento de uma história que explique o jogo e o porquê dele ( Já há algumas ideias, daí o título)
3. Desenharmos mais de um nível e aprimorarmos os gráficos dos sprites.
4. Redesenhar o código do movimento para ser mais suave e preciso.

2.Público Alvo

Este jogo é válido para uma vasta gama demográfica. Não discriminamos e acreditamos que pessoas de todas as idades e etnias podem comprar e jogar o jogo. Aparte isso, obviamente jovens (crianças ou jovem adultos).

3.Para o Professor Ricardo

Pedimos desculpa pela demora no envio da planificação deste projecto, mas houve complicações devido à simulação do parlamento europeu que o professor viu e obviamente gostou muito. Saudações.