MACK RACE – PROJETO JOGOS DIGITAIS 03J11

PARTICIPANTES:

- NAOMI MARANGONI SASAI 32118341

- GIOVANNA CATELLI 32141238

- PEDRO CUNHA

VISÃO GERAL

TEMA

Teste de direção

RESUMO – INTRODUÇÃO

O jogo consiste em desviar dos obstáculos, o jogador controlará o carro e deverá desviar dos outros carros que vierem na pista em direção oposta.

O controle do carro será em terceira pessoa e o layout será uma estrada continua podendo conter obstáculos, o objetivo é passar a linha de chegada e não bater em nenhum outro carro.

Os carros “adversários” irão aumentar a velocidade de acordo com o tempo que o jogador principal sobreviver no jogo.

Será disponibilizado em plataformas desktop.

O sistema de pontuação será definido pelo tempo de sobrevivência do jogador e pela partida única. O tempo e a pontuação

MECÂNICAS BÁSICAS DE JOGABILIDADE

- MECÂNICA 01: Personagem poderá direcionar o carro para direita e esquerda.

PLATAFORMAS

- PLATAFORMA 01: Windows

- PLATAFORMA 02: Linux

- PLATAFORMA 03: Mac

MODELO DE MONETIZAÇÃO

MODELO 01: Premium

O premium consiste na retirada de anúncios entre as partidas.

MODELO 02: Anúncio

ESCOPO DO PROJETO

CUSTO E PRAZO

- O custo do jogo é de R$ 10.000,00

- Prazo de produção foi de 60 dias.

EQUIPE

- Programadores

- Naomi Marangoni Sasai

Programar o ambiente do jogo e a posição dos carros.

- Giovanna Catelli

Programar a movimentação do ambiente e dos carros.

- Pedro Cunha

Programar a velocidades dos carros e o