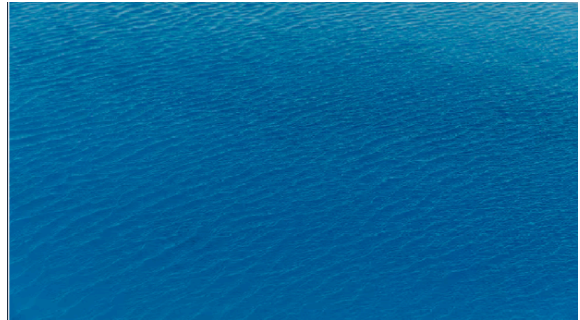


DESENVOLVIMENTO DE JOGO

MERI

Cenário escolhido: Praia/Mar



História do Jogo:

MERI

Em uma terra distante, havia povos que se desenvolviam e guerreavam por recursos, entre eles, estava o pequeno vilarejo onde morava Meri, uma garota, filha da líder de guerra do vilarejo, que aspirava seguir os passos de sua mãe. Entretanto, sua mãe nunca a havia levado a um campo de batalha. Ela acreditava que Meri ainda não estava pronta para tal feito.

Certo dia, chegou no vilarejo um rumor de um peixe mítico, capaz de alimentar o vilarejo inteiro pelo duro inverno em que acabavam de entrar. Determinada a provar à mãe sua força e valentia, Meri vai todos os dias pescar, na esperança de achar o Peixe Mítico. Até que um dia...

Gênero do jogo: Ação.

SRN: Considerando a tela quadrada do scratch, foram utilizadas BARRAS PRETAS, que delimitam a área para alcançar a resolução do SRN original requisitado (1920x1080). O espaço do jogo possui as medidas de 480 x 270. Sendo o SRN normalizado de 1920x1080, dividido em 4.125 vezes. Satisfazendo a condição de normalização.

Objetos	Normalizado (480 x 270)	Original (1920x1080)	Coordenadas (Iniciais)
Cenário(s)	480 x 270	1920x1080	(0,0) (âncora central)
Meri	32.5 x 42.5	134.0625 x 175.3125	(0,-100)
Enemy	21.6 x 28.4	89.1 x 117.15	(-240 até 240, 1145)
Objective	68 x 62	280.5 x 255.75	(-240 até 240, 135)
UI	-----	-----	-----
textbox	295 x 82	1216.875 x 338.25	(0,0)
play_button	180 x 54	742.5 x 222.75	(0, -65)
options_button	180 x 36	742.5 x 148.5	(0, -110)
config_button	111 x 36	457.875 x 148.5	(36, 28)
controls_button	111 x 75	457.875 x 309.375	(40, 28)
easy_button	180 x 36	742.5 x 148.5	(100, 40)
normal_button	180 x 36	742.5 x 148.5	(100, -15)
hard_button	180 x 36	742.5 x 148.5	(100, -70)
volume_button	231 x 189	952.875 x 803.25	(-128, -10)