

1º ano videojogos
Desenvolvimento de Jogos Digitais I
2024/2025

lista de tarefas (realizadas)

Arte

- Personagem principal (Miguel, sem a guitarra) e animações;
- Abuelita (*enemy (Sprite)*);
- 2 *npcs* e as correspondentes animações.

Cenário

- Tiles do cenário – Cemitério;
- Objetos do cenário: *Tuktuk e caixa*.

Game Design

Documentação:

- Criação do GDD e algumas atualizações do mesmo;
- Playtests.

Mecânicas do jogo:

- Foram realizadas as mecânicas do *player* (*walk e jump*), da guitarra e dos 2 tipos de obstáculos (*npcs*).

Level Design

- Overview do jogo inteiro (ainda em progresso);
- Level 1 – Mercado e Cemitério;
- Level 2- Mundo dos Mortos.

Programação

- Script do movimento do *player*;
- Movimento das caixas;
- *Ripple Effect*.