

Nome Projeto: Vertical Shooter

Grupo: Felipe Cardoso, Bruno Lck, Paulo André Lima Flores.

O jogo está sendo desenvolvido na engine **Game Maker Studio 2** usando a linguagem **GML** (Game Maker Language). Todos os recursos dos jogos são organizados em pastas dentro do programa, que inclui pequenos programas para criar seus recursos, como editores de imagens, sons, *scripts* e fases. O *GameMaker: Studio* permite ainda salvar os recursos criados para que possam ser usados em outros jogos ou fora do programa e importar ações adicionais para estender as funções do programa. A engine dependendo da licença pode buildar para diversas plataformas como, Windows, Mac, Linux, Android, IOS, PS4, Xbox, Switch.

A licença Desktop é a que está sendo utilizada possibilitando ter acesso ilimitado aos recursos da engine e possibilitando a liberação do jogo em plataformas como steam e itch.io. Os recursos liberados para licença desktop são:

- Controle de fonte integrado
- Gerenciamento de textura
- Suporte SWF
- Extensões
- YYC para melhorar o desempenho de seus jogos
- Marketplace
- Exportação do Windows
- Exportação para Mac
- Exportação do Ubuntu

