

Projeto Final

No âmbito da unidade curricular de Tecnologias e Animação de Jogos Digitais

Do CTeSP de Design de Jogos e Animação Digital

TEMA

“Back in Time”

OBJETIVO

Desenvolver um jogo simples com pelo menos um ambiente em 2D e um em 3D, que, de alguma forma refira a pelo menos um videojogo criado entre 1970 e 1999.

REQUISITOS

O projeto deve incluir:

- Uma referência a um videojogo criado entre 1970 – 1999;
- Um ambiente em 3D e um em 2D;
- Pelo menos uma cutscene;
- Pelo menos quatro objetos animados;
- Pelo menos uma instância de geração aleatória automática;
- Inclusão de uma das mecânicas: sistema de vidas, timer ou highscore;
- Criação de pelo menos um cenário;
- Um menu com as seguintes opções: créditos, jogar e sair;
- Ajudas (através de indicações visuais ou textuais, que indiquem ao jogador o seu objetivo);
- Pelo menos três níveis/desafios diferentes (a jogabilidade deve-se dar em três etapas);
- Detecção dos seguintes estados do jogador: dano, perda, level up (passa para a próxima etapa) e vitória;
- Opção de recomeçar após o fim do jogo.

ENTREGÁVEIS

Game Document Design em formato pdf (ex.: TAJD_Grupo1)

[Documentação de todo o processo de desenvolvimento do jogo.]

VideoDemo em formato mp4

[Video demonstrativo do videojogo e gameplay, duração de pelo menos 1 minuto.]

Ficheiros do jogo em formato exe

[Ficheiro executável do videojogo final]

DATAS

Proposta Inicial de projeto – até 24.10

[Cada grupo deve submeter um word com as principais decisões acerca da premissa principal do jogo a desenvolver.]

Entrega Intermédia – até 28.11

[Cada grupo deve submeter o GDD até à data, juntamente com uma breve apresentação do trabalho feito.]

Entrega Final – até 23.01

[Cada grupo deve submeter todos os entregáveis na sua forma final.]