

Atividade/Grupo		G1	G2
One Sheet	Nota	9,45	10,00
	Comentários	<p>- A "pixelagem" das coisas tá meio inconsistente. A ideia foi mto legal, mas precisa tomar cuidado com a consistência das coisas pra não causar estranheza. Dá pra entender bem a ideia do jogo e me chamou bastante a atenção. Quero saber os detalhes no ten pager. O jeito que as coisas estão dispostas e as cores e sombras estão dificultando um pouco ter uma guia "visual" pro que olhar. Não sei se olho primeiro pro tio san, pras imagens do jogo, pro titulo, pra call to action embaixo. Tomem cuidado com isso também!</p> <p>- Gostei, mas lendo o ten pager, percebi que o one-sheet deixou algumas características do jogo de fora. Além de um jogo de estratégia em tempo real, o jogo explora o cenário pandêmico com a cura. Isso não apareceu muito no one-sheet. No mais, gostei do visual, das fontes utilizadas e, apesar do que disse, ainda assim o one-sheet ficou muito bom.</p>	<p>Super criativo, temático com os gráficos e estilo de jogo. Fácil leitura. Destaque nos pontos principais com cores. Várias imagens que trazem contexto pro jogo. Dá pra entender bem o propósito do jogo e dá vontade de ler o ten pager! Só tomem cuidado com as imagens extras que vcs colocaram da capa de PS1 pois não tem uma resolução tão boa quanto as que vocês criaram</p> <p>Muito criativo mesmo, gostei do estilo, gráficos e passou muito bem a mensagem e objetivo do jogo.</p>
Ten Pager	Nota	9,65	7,88
	Comentários	<p>O documento está visualmente bem agradável. Convida à leitura. O escopo está parecendo um pouco grande demais (tower defense+rts+história). Público alvo != classificação indicativa! "quem vai querer comprar seu jogo?" Descartem a ideia de localização.</p> <p>Alguns erros de português (ex: página 5, parágrafo 1, linha 2: "com o ao mesmo") Eu focaria na mecânica de combate e desartaria os eventos de diálogo para a disciplina. A história está muito bem elaborada. RTS + necessidade de salvar o máximo possível de soldados = muito cuidado com o pacing, distância da câmera, facilidade de controle, transparência de informações e intuitividade de todos os comandos. Muitas coisas acontecendo ao mesmo tempo para um RTS com permadeath. Como o jogador vai controlar tudo isso? Condições do sucesso de espionagem precisam ser BEM transparentes. Idealmente n ser baseado em random, ou pelo menos a aleatoriedade ser mitigável com estratégia. Várias tropas + moral parece que vai ser um escopo muito grande. Evento "aleatório" alterar moral é bem perigoso. O ideal era ele ser dependente do que o jogador fez na partida ou escolher de forma clara. O jogador controla as tropas como? Isso não foi mencionado no documento diretamente e não tem nenhum esquema direto de controle. Apenas posicionamento de tropas e dos eventos. As tropas se movem sozinhas? Por ser RTS acredito q n seja o caso. Mas isso n foi explicado em nenhum lugar.</p> <p>Tirando esses detalhes, o documento está bem legal. A ideia ficou bem clara do jogo (tirando os detalhes de combate em si). A ideia do jogo é mto boa, mas tomaria cuidado com escopo.</p> <p>O escopo do jogo é realmente amplo, mas viável se houver uma divisão coerente de tarefas. Por exemplo, parte do grupo precisa estar dedicada a viabilizar a mecânica do jogo. Recomendo que o protótipo com a mecânica básica seja desenvolvido até a primeira/segunda semana de outubro. Outra parte do grupo já deve trabalhar na arte e roteiro. O roteiro precisa ser bem elaborado para não ficar algo muito inútil ou superficial no contexto da história. A ideia dos eventos aleatórios é muito boa. Vcs podem explorar cenários como parte da tropa caindo doente contaminada pela praga. Sobre o documento, gostei da descrição ficando dentro do esperado para um ten pager, apesar das 15 páginas.</p>	<p>Público alvo seria qualquer pessoa que joga playstation? Eu colocaria um foco em pessoas que gosta de jogos de terror. Imagens dos jogos de exemplo ajudam a entender. Especialmente quando você cita que o visual é inspirado nele. Mockups, please! Qual o esquema de controle? Como é o inventário? Existem alguns detalhes de mecânica q estão explicados só na gestalt, como os do monstro, que poderiam estar numa seção mais específica, como gameplay. Facilitaria a navegação do usuário pelo documento. A ideia do jogo parece MUITO interessante e factível. Acredito ser um bom escopo. Só poderiam ter mais imagens e esquemas no documento para ajudar a entendê-lo, e algumas mecânicas melhor explicadas, como os quebra-cabeças de itens, que foram destacados como fundamentais no jogo.</p> <p>Pq não tiveram o mesmo empenho no ten-pager? Publico-alvo pouco especificado, Quais jogos serviram de inspiração? Quais jogos apresentam arte, jogabilidade, proposta próxima do que vcs pretendem usar? Cenário 3d...legal, mas como? Seu documento não me mostra isso. A ideia está muito crua. Eu esperava muito mais de um esquema para gameplay (única figura) dado o layout do one-sheet. Resumindo, o eight-pager deveria ser ten-pager. O documento não sustenta a viabilidade da propsta do jogo.O jogo tem potencial, pois a proposta, principalmente pelo one-sheet, é boa. Todavia, o eighth-pager decepciona. Reescrevam!!!!</p>
Total	Nota	9,59	8,51
	Comentários		

G3	G4	G5
<p style="text-align: right;">10,00</p> <p>acho que o "entretanto" no final n tá mto certo pq n parece ser algo adverso ao "uma chance" e sim um complemento. Está bem bonito, colorido, chamativo. Layout faz ter um fluxo de leitura bem claro! Design está mto legal. Eu talvez adicionaria um pouco de negro ou cores pra destacar um pouco mais pontos chave, mas do jeito que está já está bem claro. Dá pra entender bem o estilo de jogo e me chamou a atenção para ler o one sheet. Como citam que é VN eu consigo entender bem como é, mas talvez um screenshot seria legal.</p>	<p style="text-align: right;">5,30</p> <p>O layout tem uma disposição legal do conteúdo. Mas falta muita coisa para entender melhor o que é o jogo em si. Apesar da arte no geral estar bonita, existem alguns problemas de contraste de cores, em que o fundo está muito chamativo. Especialmente na parte do "off". Vcs fizeram uma roda para destacar o título, o que ficou muito legal, mas ela ficou "escondida" pelo contraste de preto e branco super saturados que estava atrás. Aquele quadrado branco atrás de tudo também atrapalha um pouco prendendo demais a atenção. Um cinza claro já ajudaria muito! Assim como para a bandeira (e um cinza escuro para o preto). Apesar de eu entender que é um jogo de corrida, COMO é o jogo? Existem diversos estilos de corrida: mais realistas, top-down, cartoescas, isométricas, kart... parece ser algo mais estilo kart pelo texto. Mas é? Que buraco eu tenho que tomar cuidado? Por que a corrida é maluca? Se eu chamar meus amigos é pra multiplayer local ou online? Vcs fizeram uma arte bem legal, que dá pra perceber que investiram tempo fazendo, mas precisa tomar mais cuidado com a mensagem!</p>	<p style="text-align: right;">6,15</p> <p>Muito texto! É um documento visual! Deixa pra contar a história do personagem no ten pager e no jogo. As informações que vcs colocaram são legais, mas virou um documento puramente descritivo. Ele precisava ser uma chamada pras pessoas se interessarem no jogo. Está muito técnico. As informações de gênero, modo e jogo e Ambientação, por exemplo, são quase todas passadas no mockup da tela, poderiam ser omitidas. "pessoas que buscam entretenimento" é algo meio esperado pra quem quer jogar, não? Colocar essas infos na esquerda, logo abaixo da imagem principal atrai o leitor para esses detalhes técnicos, q n são mto atrativos. Porém, deu pra entender bem o conceito inicial do jogo. Mas o próprio texto tem algumas informações que poderiam ser melhor apresnetadas: "combate à distância" "combate corpo a corpo", por exemplo, poderia facilmente virar algo como: "Navegue por diversos níveis e lute contra diversas ondas de inimigos com diferentes armas de curto e longo alcance. Compre itens novos na loja após cada nível completado!"</p>
<p>Gostei, mas quase descontei 1 ponto no conteúdo pq nem todo mundo tem paciência para ler as mensagens. Acho que algo mais visual para destacar os pontos chaves. Ainda assim, gostei muito do one-sheet.</p>	<p>O one-sheet passa uma visão geral do seu jogo. Infelizmente não foi possível ter essa visão apenas pelo desenho dos jogadores + texto. Falar sobre buracos, obstáculos, etc., fica genérico e não transmite a ideia real do jogo. Onde está o Deus dos carros? Onde está o mundo sem carros? Corrida maluca, como assim?</p>	<p>O layout ficou confuso. A organização em colunas dificulta muito a leitura e o entendimento por não ter nenhum tipo de separação entre as colunas. As artes estão boas, o concept do personagem ficou legal e o mockup no fim conseguiu expressar em ideias geral como vai ser a batalha. De modo geral a primeira e a segunda coluna são boas, a coluna central parece bem desnecessária, não precisa ter tanta informação da sinopse escrita no one sheet, parece mais algo que ficaria no 10 pager. O ideal seria reorganizar o documento de maneira mais legível, e no espaço ocupado pela sinopse colocar mais concepts ou mais mockups e no maximo uma frase chamativa com relação ao enredo.</p>
<p style="text-align: right;">9,88</p>	<p style="text-align: right;">5,50</p>	<p style="text-align: right;">7,30</p>
<p>Design mto bom! A ideia do jogo está bem legal. Porém, tomem cuidado em definir como as coisas vão ser aleatorizadas. Em um jogo de narrativa isso vai ser o crucial entre uma história coesa e envolvente, não importando o assassino, e algo genérico. Seria legal ter colocado imagens dos jogos de influência. O leitor pode desconhecer alguns.</p>	<p>"Gestalt está bem curta. Passa mais uma ideia de temática que o ""todo"". Faltam mockups e diagramas para entender o jogo! Descrição detalhada do projeto tem bem poucos detalhes. É difícil entender a ideia geral do jogo com ela. Algumas coisas estão com a indentação dos parágrafos estranhas, como a definição dos tipos de obstáculos. Como é a câmera? Como é o controle? O jogo é relativamente ""simples"", mas msm assim n foram especificados melhores detalhes das mecânicas e de seu funcionamento. Apesar de se ter uma ideia geral do funcionamento, n dá pra entender como ele vai ser de fato. O projeto parece bem factível pra disciplina, tem uma backstory bem rica pra um jogo de corrida. Mas precisa de mais detalhes no documento para que possa ser de fato entendido."</p>	<p>Definição de público alvo n está clara. Tempo de desenvolvimento n é 6 meses. Imagens das influências são importantes! Não se pode esperar que todos conheçam todas as mídias do universo. Escopo do projeto esta muito grande. um rougelike com upgrades e história pra 3 meses é inviável. Precisam definir melhor o "core". Querem vários inimigos e chefes e mini-chefes. Muita coisa. Escrita do texto tem vários erros gramaticais e isso dificulta o fluxo de leitura. Modificação de salas, armadilhas, etc. Muita coisa. Precisa definir um escopo bem mais realista. Precisaria de mais mockups pra entender melhor alguns detalhes, como habilidades e armadilhas, e as próprias salas de um jeito mais "real" no jogo. Como vai ser o controle em si?</p>
<p>Acho que o documento informou muito bem o que vcs haviam proposto no one-sheet. Dá para ter uma ideia do que será desenvolvido. Vcs irão entregar??? O projeto é muito bom, mas se a equipe não trabalhar o jogo ficará muito tolo. Esse tipo de jogo precisa de uma arte bem feita, uma história envolvente com desafios bacanas. Isso significa que pelo menos 3 pessoas devem estar dedicadas a cada aspecto que mencionei. Vcs já têm um bom cronograma de trabalho?</p>	<p>A ideia é promissora já que explora o conceito de jogos como Fall Guys. Porém, como seu jogo se diferencia desses? Apenas pela temática "corrida sem carros"? No ten pager não há um esboço que permita inferir a jogabilidade, arte a ser utilizada, entre outras coisas. Gestalt genérica e superficial.</p>	<p>"Pessoas comuns que buscam entretenimento" não é uma definição clara o suficiente para o publico alvo. Tempo de desenvolvimento efetivo é menos de 6 meses, e a definição de escopo propriamente dita não foi feita, só disse o tempo e a equipe. Na descrição detalhada, "trazendo certamente um desafio para um público específico" qual publico exatamente? Quais seriam as alterações de mecanicas no jogo que os mapas diferente causam? O ideal seria ter mais mockups alem do que tinha no one sheet. Tem uns problemas de escrita msm, parece que ficou tentando usar linguagem mais complicada mas só dificultou o entendimento de algumas coisas ou usou palavras erradas msm. A mecanica principal foi bem descrita, assim como as referencias e a gestalt. Ficou muito repetitivo colocar as seções breves logo acima da seção detalhada correspondente, para melhorar a leitura pode ser bom reorganizar isso e botar as seções breves no inicio, deixando elas mais curtas para servir de uma introdução mesmo e botar tudo detalhado algumas paginas depois.</p> <p>Corta o sistema de níveis e evolução do personagem principal. Pelo doc o Natã já tem experiencia em desenvolver jogos em unity c#, mas deixa isso no maximo como extra, é arriscado demais com o tempo que a gente tem. ALERTA VERMELHO DE FEATURE CREEP. Corta tudo extra relacionado a historia e power ups e foca em fazer o sistema de batalha funcionar e polir ele. Se certifica primeiro que a batalha não esteja quebrada e que ta passando pro jogador a sensação que vcs querem, faz por exemplo só uma fase com um conjunto de waves e a bruxa. Se isso ficar pronto e polido antes da entrega final e vcs julgarem que da tempo fazer outras fases/bosses ou power-ups vcs fazem, se por algum milagre um desses ficar pronto e polido e julgarem que da tempo façam os dois, se não foca em fazer assets do itch, revisar balanceamento etc.</p>
<p style="text-align: right;">9,91</p>	<p style="text-align: right;">5,44</p>	<p style="text-align: right;">6,96</p>

G6	G8	G9
9,69	3,65	7,85
Adorei o visual, tem uma harmonia muito boa, principalmente pela imagem (que fiquei curioso pra saber se vocês fizeram os modelos 3D). A ideia do jogo foi bem passada com as palavras chave e ícones. Só achei que faltou algo que deixa-se claro do que o Herói está tentando se libertar. Só sei que ele é fruto de um experimento de laboratório porque li o ten pager :)	Tá faltando MUITA informação no one sheet, ficou bem pequeno. Não tem ideia do jogo, da jogabilidade, ou qualquer coisa relacionada além do nome, de saber que o jogo é pra pc e que vai ter esqueletos de alguma maneira.	A figura principal não retrata bem a proposta do jogo, passa a ideia de cenário muito simples e sem desafios
bery nice, tem um nome estilizado, uma imagem com ambientação e um coelho creepy pra caramba e uma descrição concisa do que seria a ideia do jogo embaixo. Só botei 9 no conteúdo pq n deu pra saber como as ideias de jogabilidade se combinam de maneira 100% clara	Não tem layout de one pager, não deu para perceber que era um jogo ou que tipo de jogo ele é. O Design não tá legal tbm com o título com fundo branco e imagens com fundo de png falsificado. Tudo parece que foi feito as pressas	A descrição do jogo está ambigua quando fala sobre ficar forte e ao mesmo tempo ficar fraco. Tem cores muito saturadas e ainda o texto totalmente branco sem um fundo para facilitar a leitura.
8,70	7,10	9,30
<ul style="list-style-type: none"> - Novamente o visual está impecável, dá vontade de ler o documento até o fim :D. - Deu pra entender bem a jogabilidade, ambientação, enfim, os aspectos gerais do jogo. - Faltaram alguns detalhes técnicos como ferramentas que serão utilizadas para o desenvolvimento, cargos dos integrantes e se os modelos 3D foram modelados por vocês ou retirados da internet. - Também senti falta de um cronograma, algo que listasse o que vocês pretendem cumprir e coisas que farão caso haja tempo. - O último ponto é que senti falta de imagens pra deixar a última página de influências mais explicativa pra alguém leigo. (Não tirei ponto por isso, mas algo que acho extremamente importante é fazer um documento como esses imaginando que alguém leigo vá entender e se interessar). <p>O projeto parece bem estruturado pessoal, mas fiquei com um pequeno receio quanto ao tamanho. A princípio parece pequeno, mas tomem cuidado quanto aos puzzles e a cutscene inicial. Eu acredito que seria bom listar que coisas são essenciais pro jogo ser jogável e polido e quais podem ser cortadas caso não haja tempo :)</p>	<p>Escopo do jogo e mecanicas bem definidas, poderia ter tido um pouco mais de caracterização da personagem com um concept talvez.</p> <p>Cuidado com o tutorial e cuidado com as varias tematicas diferentes, é muito risco de feature creep, pode ser melhor restringir o escopo para a disciplina e deixar apenas 1 tematica, e só fazer as outras se der tempo. Precisa definir bem as prioridades de cada feature. Fazer apenas um tipo de inimigo primeiro por exemplo.</p>	O ten pager apresenta muito melhor a ideia do jogo. Porém, ainda não ficou claro como as mudanças de cores ocorrem e impactam na morte e habilidades dos jogadores. Também não ficou claro como a arte deixará o ambiente de jogo atrativo ao gameplay. Estou com aquela imagem meio morta apresentada no one-sheet. De qualquer forma, o ten pager está dentro do esperado.
Ficou muito bem feito e muito bem escrito mas focou muito em vender o jogo como produto final e pecou um pouco em vender como um projeto, faltando falar mais do escopo, da equipe e do cronograma.	"A ideia do jogo está bem estranha com a ideia de chegar no ultimo andar da torre sem fim. Essa ideia de ter vários andares com diferentes inimigos e temáticas parece ser algo gigante para ser feito. O personagem principal não muda entao parece ser meio estranho dentro desse design.	Pensaram na acessibilidade já que o jogo é todo sobre cores. O design do tenpager ficou bem bacana. O ciclo de telas para jogar o jogo parece estar um pouco complexo, pensem em utilizar o menos fluxo de telas para ficar algo bem rápido de iniciar a partida. Os personagens terão três vidas? Parece que fica bastante já que terá várias partidas
O que são esses assets que foram usados para fazer o one sheet e o 10 pager? Foi checado a licença de uso deles corretamente? Tomar cuidado com feature creep, focar em uma mecanica de cada vez. Primeiro fazer o stealth funcionar direitinho com as portas abrindo automaticamente, depois fazer puzzles para abrir as portas, depois outras funcionalidades de puzzle. Cada funcionalidade nova dessas vai precisar pensar em experiencia de jogador, ui e fazer polimento e bug fixing, e o jogo já seria jogavel divertido só com a mecanica de stealth. Also, cutscene é extra.	Colocou o mouse como ataque mas fala que não precisa mirar para atacar. Não tem como ter uma ideia de como será a batalha e de como será a UI do jogo"	
	Durante a descrição no ten pager eu fiquei um pouco preocupado com essa ideia de ter uma torre infinita com varias temáticas e inimigos. É importante demarcar no cronograma quais serão as temáticas e pensar nessa lógica de como vai funcionar ser infinito. Ficou confuso como será utilizado o mouse, pq vc usa o mouse mas ao mesmo tempo nao precisa mirar para realizar os ataques	
9,00	6,07	8,87

G10	G11	G12
5,60	9,25	6,80
<p>- Escolha de cores harmônica</p> <p>- A ideia do logo do jogo é boa mas a bomba parece a letra O, não A</p> <p>- Ausência de margem, ausência de layout, não existe posição ou tamanho padrão/harmônico dos elementos da página (não tem nenhum justify nos textos).</p> <p>- Consegui entender um pouco a ideia do jogo, mas me pergunto, é um jogo de plataforma? Grid que nem batalha naval? Ficou confuso e a falta de carinho no layout pecou bastante :c</p>	<p>- Conseguiram deixar bem clara a ideia do jogo e jogabilidade com poucas palavras :)</p> <p>- O design poderia ser mais ambicioso e achei que tem um balanceamento ruim entre as coisas que deveriam chamar atenção e as que não deveriam. Por exemplo, as patas na esquerda precisam ter um tamanho tão grande quanto o título do jogo? E a classificação indicativa também não está grande demais?</p>	<p>- Eu gostei mais da parte da frente do que do verso. Me lembra a capa de um livro do Rei Arthur :)</p> <p>- Os dois desenhos de personagens estão bem bonitos!</p> <p>- No verso poderiam tirar fora aquele bloco com andares. É uma imagem que poderia ser colocada no ten pager. Destoou completamente do design e a margem com picado de nuvem ficou bem estranha.</p> <p>- A descrição da história está bem legal mas grande demais pra um one page.</p> <p>- Falta uma preocupação maior em deixar clara a jogabilidade, aquelas key words no inferior da primeira página podem não fazer sentido nenhum pra alguém leigo.</p>
Não dá para entender como funcionará esse jogo ou se realmente é um jogo. Não entendi qual é o nome do jogo pq um caracter é uma bomba. O design não está atraente. Não tem um mockup de como vai funcionar	Eu adorei o design desse, bem simples mas consegue vender a ideia de como que é o jogo e o visual dele	Acho que não precisava usar tanto espaço pra colocar a historia detalhada daquele jeito, só uma sinopse mais curta já seria o suficiente e provavelmente deixaria organizar melhor o resto das ideias, e talvez tudo coubesse em uma pagina sem precisar usar uma fonte tão grande deixando o uso de espaço meio ineficiente. As concept arts ficaram legais e a descrição dos niveis tbm, mas no lugar dessa ultima algo que remetesse à jogabilidade em si poderia ser melhor.
8,70	9,95	8,28
<p>- Ten pager muito bem detalhado e estruturado, agora sim entendi o jogo :D</p> <p>- Gostei das cores e layout</p> <p>- Senti falta de mais mockups/ demonstrações visuais de como o jogo irá funcionar. (Os textos explicam, mas acaba sendo repetitivo e tenho que ficar imaginando o visual). Sei que tem duas imagens na página 9 exemplificando o nível, mas não foi o suficiente dado todo o detalhamento em texto que vocês deram.</p> <p>- Na página 7 tem uma imagem que parece ter marca d'água, lembrem que pegando ou não pegando imagens de fora, deixem explícito na legenda qual a fonte :)</p> <p>No geral o escopo do projeto parece viável e a ideia é bacana.</p>	<p>- Muito bom, bonito e gostei que deixaram tudo claro de uma forma sucinta.</p> <p>- Ótimos mockups</p> <p>- Senti falta de um cronograma e uma descrição das funções de cada integrante da equipe, por isso descontei um pouco :)</p> <p>- Muito bem estruturado pessoal, se focarem no que propuseram, sem considerar as futuras implementações, vai sair um jogo bem bacana :)</p>	<p>- Documento bem detalhado</p> <p>- Escopo MUITO grande pessoal! Lembrem que vocês não tem apenas o trabalho dessa disciplina como responsabilidade durante o semestre. Vocês precisam listar tarefas obrigatórias e que podem ser feitas a tempo pra ter algo jogável e polido, e adicionais caso tenham tempo ou se pretendem dar prosseguimento com o projeto no futuro (pós disciplina).</p> <p>- Lembrem que esse documento pode ser entregue pra alguém que não tem conhecimento de palavras de uso normal pra vocês. Há muita explicação com keywords como "roguelike", "hack and slash" que alguém leigo teria que pesquisar por fora pra entender.</p> <p>- 0 mockups ou qualquer representação visual do jogo :c Fica muito cansativo e difícil de visualizar apenas com textos detalhados</p> <p>Novamente, escopo do projeto está GIGANTE e vocês precisam repensar no mínimo que é possível atingir com o desenvolvimento.</p>
Não tem um mockup de como funcionará uma partida do jogo junto com a interface, não está muito claro sobre o que acontecerá no jogo e como cada um dos jogadores irão interagir entre si. Eu gostei do design da página por ter uma cor agradável para se ler. O título do jogo poderia ser igual o que está presente no ten pager. Como funciona para ganhar uma partida do jogo, é apenas qualquer um jogador pegar uma bandeira ou quem tem que pegar mais bandeiras. Fala que terão várias fases qual será a diferença entre elas, cada partida será em uma fase aleatória?	O design do ten pager está muito bonito, o fato do fundo não ser totalmente preto ajuda bastante na leitura. Tem um momento que é utilizado diferente fontes quando é usado para o nomes dos integrantes. É muito bom ter vários desenhos e mockups pq fica claro qual que é o objetivo que vcs querem alcançar. É importante ter um cronograma para descrever passo a passo de como acontecerá o jogo	O documento está bem organizado e faz um trabalho bom de descrever o projeto, listar cada feature separadamente etc. Consegui entender bem tudo que vocês queriam implementar, mas isso só envidenciou o quando o escopo de vocês está gigantesco e inviável para a disciplina. Achei que ficou faltando mais mockups e imagens de referencia no documento, seria bom botar algo assim para os personagens como no one sheet, para descrever os controles mapeando eles num desenho de teclado por exemplo e para as referencias. O publico alvo também não ficou muito bem definido. Lendo a gestalt ficou ate que bem escrito, mas passa a impressão que vcs tão tentando fazer muita coisa ao mesmo tempo, o que mais uma vez é evidência de feature creep.
7,77	9,74	7,83
		<p>Minha reação lendo o 10 pager: Mapa gerado aleatoriamente. Oh no. Sistema de batalha complexo e customizavel. OH NO. Sistema de puzzles para resolver tbm. OH NO. Oh god.</p> <p>Escrever o documento com detalhes é bom para evidenciar esses problemas do projeto e permitir a correção, o de vcs deixou esses problemas bem claros e com prática vocês vão aprender a identificar eles e cortar por conta própria já ao escrever o documento, falem com a gente o mais rapido possivel pra gente conversar sobre</p>