



# M.U.H.

A CYBERPUNK BATTLE ARENA



*Post Mortem*

Equipe de desenvolvedores:

Bruno Waldvogel  
Gustavo P. de Oliveira  
Leonardo A. F. do Amaral  
Moacyr Theodoro F. Souza  
Tiago Silva Miranda

# O QUE DEU CERTO

- Fluxo do Gameplay
  - Ritmo do jogo;
  - Design de personagens e habilidades.

# O QUE DEU CERTO

- Utilização de *joysticks*
  - Teclado pequeno para dois jogadores;
  - Mapeamento no teclado e em controles;
  - Boa responsividade e facilidade ao jogar com *joysticks*.

# O QUE DEU CERTO

- Arte do jogo excedeu expectativas
  - O grupo não possui artistas;
  - Arte gratuita encontrada online;
  - Algumas artes feitas com auxílio do Krita.

# O QUE DEU CERTO

- História coesa com cenários e personagens
  - Temática *Cyberpunk* futurista;
  - Cenários coesos com a história;
  - *Background* dos personagens.

# O QUE DEU CERTO

- Boas práticas de programação adotadas
  - Controladores de personagens;
  - *Scriptable Objects*;
  - Estrutura e modularização;
  - Fácil adicionar novo conteúdo e balancear os personagens.

# O QUE DEU ERRADO

- Controle de versionamento poderia ter sido melhor
  - Planejado utilizar *GitHub*;
  - Utilizado o *Google Drive*;
  - Junções feitas manualmente;
  - Não foi tão grave devido à boa divisão do projeto feita anteriormente.

# O QUE DEU ERRADO

- Negligência em relação ao gerenciamento de tarefas
  - Planejado utilizar *HackNPlan* com metodologia *Scrum*;
  - No início foi bem definido;
  - Deixado de lado após algumas semanas;



# O QUE DEU ERRADO

- Controle inadequado do tempo de desenvolvimento
  - Tempo utilizado para aprendizado;
  - Cronograma final atrasado;
  - Balanceamento final realizado horas antes do *playtest* e conforme era recebido *feedback* de quem jogava.

# O QUE DEU ERRADO

- *Scriptable Objects e Bugs*
  - *Bug com a habilidade M.U.S.H. da Ronnie*
    - Sobrescrição temporária do *Scriptable Object*;
    - O código não revertia os *Bufs* caso Ronnie morresse com a M.U.S.H. ativada;
    - Necessidade de reiniciar o jogo.

# O QUE DEU ERRADO

- Configuração dos *joysticks*
  - Emulador *DS4Windows* para *Dualshock 4*
    - Emular o teclado com perfis;
    - Não funciona em outros ambientes como *itch.io*.
  - Possíveis soluções
    - *InControl*;
    - *XInput*,
    - *Input system* da *Unity*.

Perguntas?