

POSTMORTEM:

FLAT EARTHER

DON'T FALL

EQUIPE:

- | | |
|------------------------------------|---------------|
| ▪ Carlos Roberto dos Santos Júnior | Programador |
| ▪ Guilherme Sanches Flôres Queiroz | Programador |
| ▪ Leonardo Giovanni Prati | Programador |
| ▪ Mário Lucas Massaia de Oliveira | Arte e Design |
| ▪ William Luis Alves Ferreira | Programador |

SOBRE O "JOGO":

Flat Earther é um simulador real que une a cultura de memes com batalhas cheias de inesperadas reviravoltas. Após milhares de anos, os governos mundiais são incapazes de continuar ocultando que a terra não é esférica, e a verdade começa a vir à tona, lançando o caos sobre a humanidade. Resta saber quem será o sobrevivente deste confronto mortal, digno de ter contato com a verdadeira história do mundo.



OK, talvez isso seja um jogo (vamos apenas supor que não é um simulador tão real assim)... Nós crescemos em uma época onde os jogos multiplayer online não eram tão acessíveis, então, para jogar junto com seus amigos, todos deveriam se reunir em um único local e usar um único console com vários controles, e quem viveu sabe que isso era muito divertido! Daí veio uma de nossas inspirações para criar a mecânica deste jogo multiplayer que une todos os jogadores em um único console/computador e que exige o uso de joysticks para ser jogado.

'Flat Earther' une a cultura de memes com batalhas cheias de inesperadas reviravoltas. Procurando introduzir conteúdos da cultura presente nas redes sociais e mídias digitais relacionados ao polêmico e famigerado movimento "Terra Plana Modernista", apoiado por alguns, e questionado por muitos, nós criamos um cenário divertido e cômico para uma frenética competição entre os jogadores. Com esta temática provocativa e um estilo de jogo competitivo, os jogadores são convidados a lutar pela sua permanência na Terra, batalhando contra os outros "terraplanáqueos" e contra o próprio planeta.

O objetivo do jogo é basicamente expulsar seus oponentes da arena e ser o último jogador vivo. Os componentes que definem a jogabilidade são inspirados em jogos como Crash Bash e Gang Beasts. Os jogadores possuem duas ações disponíveis para cumprir esta tarefa. A primeira é a ação básica, um empurrão de uso ilimitado. A segunda consiste em um golpe mais poderoso, e depende do personagem escolhido, esta não é ilimitada, após ser usada requer um tempo de carregamento para que seja usada novamente.



Então, a proposta principal do jogo é uma competição intensa, mas de curto prazo, em um ambiente leve, propiciando momentos de diversão casual. Os desafios propostos pelo mapa crescem com o tempo, atrapalhando a movimentação dos jogadores e criando oportunidades para reviravoltas e finalizações. Você deve ter cuidado pois, a qualquer momento um pedaço da Terra pode cair, ou então, você pode ser atingido por um meteoro.



O QUE CADA UM FEZ:

Os elementos do jogo foram idealizados pelo grupo inteiro durante nossas reuniões periódicas.

Carlos Santos (Programador)

Responsável por elementos dentro da partida: Relógio, nome dos jogadores, finalização do jogo por 1 ganhador ou empate por clock (o tempo acabou). Responsável por fazer as partes da terra cair de acordo com determinado intervalo de tempo na partida, auxiliou no tempo/intervalo dos ataques especiais, participou da implementação da mecânica dos menus, realizou testes e correções de bugs. Além disso, foi um dos roteiristas e participantes do vídeo de introdução.

Guilherme Sanches (Programador)

Responsável pela implementação dos meteoros: Função de geração randômica do posicionamento, função de repulsão do impacto causados por ele nos personagens. Além disso, auxiliou na mecânica de movimentação dos personagens.

Leonardo Prati (Programador)

Responsável pela implementação da mecânica de movimentação dos personagens: Velocidade e rotação, mecânica dos empurrões (empurrão comum e empurrão especial, com intervalo de duração), implementação das animações e implementação dos efeitos sonoros. Além disso, realização de testes e conserto de bugs.

Mário Lucas (Arte e Design)

Responsável por toda a parte artística do jogo: modelagem dos elementos 3D (personagens e Terra) e animações, escolha e edição dos efeitos sonoros, escolha das músicas 'No Copyright' que aparecem em todo o jogo, decisões de design e escolha das fontes, um dos roteiristas e participantes do vídeo de introdução e editor dos vídeos (de introdução, créditos e backgrounds do jogo).

William Ferreira (Programador)

Responsável pelos Menus: Criação das cenas, movimentação entre as cenas, criação das opções/botões, implementação dos vídeos de background. Também responsável pela inicialização do jogo, Spawn e respawn dos personagens na partida, realização de testes e conserto de bugs.

O QUE DEU CERTO:

O próprio jogo em si, e o quanto ele ficou divertido, pode ser considerado um dos sucessos do projeto, uma vez que a maioria dos membros (4 dos 5) nunca teve contato com a plataforma usada na criação do jogo (UNITY). Nós, apesar de esperançosos, não sabíamos se concluiríamos nosso jogo da forma que planejamos no início. Ficamos bastante impressionados com o quanto as pessoas (incluindo nós mesmos) se divertiram ao jogá-lo.

Como já dito, um de nossos objetivos principais era fazer com que as pessoas pudessem jogar juntas em um único lugar. Ficamos muito felizes em conseguir implementar bem os controles, sem conflito na jogabilidade, e fazer com que funcionasse com joysticks. O contato com seu oponente, estando ao seu lado durante a partida, parece influenciar bastante na brincadeira que o jogo proporciona.

A modelagem e a caracterização dos personagens foi outro grande elemento de entretenimento que deu certo. Nosso responsável pela arte nunca havia modelado nada em 3D e, mesmo assim, a identidade dos personagens foi satisfatória e reconhecida, sendo que alguns destes personagens nem precisavam ser apresentados.

A implementação do jogo, em questão de mecânica e jogabilidade, em um "mundo" 3D foi uma grande conquista. No início, planejamos que o jogo seria caracterizado em um "mundo" 2D onde os elementos teriam aspecto 3D. A principal razão desse planejamento era a dificuldade da modelagem em 3D dos elementos, sendo que possuímos "zero" experiência nesta área. Então, após algumas discussões e estudos, assumimos o desafio e decidimos que o jogo ficaria muito mais imersivo se o "mundo" fosse em 3D. A partir daí, foi uma corrida contra o tempo para modelar todos os elementos, implementar todas as mecânicas e entregar o projeto no prazo estipulado.

Por fim, a experiência tirada de todo o processo da criação do jogo por parte da equipe foi o maior ponto positivo. Chegamos a discutir se não valeria a pena continuar atualizando e produzindo o jogo, a fim de lançá-lo em grande escala para o mundo. Embora haja "empecilhos" que dificultam esta decisão, que ainda se encontra em aberto, ela tem grande potencial de se tornar algo real. Por enquanto, o próximo passo, que já entramos em acordo, é consertar todos os bugs, melhorar a jogabilidade e lançar uma versão melhorada do jogo que já temos.

O QUE DEU ERRADO:

Uma de nossas frustrações foi ter subestimado as tarefas. Sempre que propúnhamos algo, considerávamos que seria mais fácil do que realmente era. Por conta disso, nosso prazo acabou sendo mais corrido. Gastamos muito mais energia e demoramos muito mais do que foi previsto para poder concluir o jogo.

Além disso, a falta de comunicação no início do projeto poderia ter sido evitada. Isso fez com que houvessem os mesmos trabalhos duplicados. Enquanto alguém já tinha acabado algo, ou estava estudando algo, outra pessoa fazia a mesma coisa. Demorou um pouco pra melhorarmos essa divisão de tarefas. E então, chegando ao final do projeto, notamos que a produção do jogo fluía mais quando estávamos reunidos em um mesmo local trabalhando juntos.

A questão de termos subestimado algumas tarefas, encurtando o nosso prazo, desencadeou algumas outras coisas que deram errado. Uma delas foi em relação aos testes. Dentro do jogo, percebemos alguns Bugs que poderiam ter sido consertados.

Outros elementos mais importantes para nós, como os eventos dentro da partida que haviam sido propostos, nós não conseguimos concluir. Por exemplo, o evento de terremotos atrapalhando a movimentação, as tempestades de gelo deixando o terreno escorregadio, os bônus temporários de aumento ou diminuição de velocidade...

Por fim, algumas outras finalizações menores como barra de estamina, os efeitos sonoros que não foram totalmente implementados. O básico foi colocado no jogo, mas tínhamos efeitos para praticamente tudo. Porém deixamos para colocar por último pois achamos que haviam outras coisas mais importantes que ainda não estavam presentes no jogo.

CONCLUSÕES:

A experiência em si foi algo proveitoso. Sempre que tomamos os acontecimentos como aprendizado, tudo que participa de nossa vivência se torna algo positivo. Quando iniciamos, não tínhamos ideia de que o resultado seria tão gratificante e, ver pessoas jogando nosso jogo e se divertindo com ele fez tudo valer a pena.

Apesar de termos encontrado problemas no meio do caminho, acho que não mudaríamos nada do que passamos neste período de produção do jogo. Sabemos que sem estes bloqueios não teríamos aprendido o que aprendemos e, a partir deles, temos base para fazer algo melhor no futuro.

Aos leitores deste documento e jogadores de Flat Earther, queremos dizer que, neste momento, nossas intenções para com o futuro do jogo são as de continuidade. Nós queremos melhorá-lo, disponibilizar a versão melhorada para download e continuar atualizando-o. Tanto em questão dos memes, dos personagens, e criação de novos modos de jogo. Então, esperamos que continuem com a gente e continuem nos passando seus feedbacks. Nossa principal intenção sempre será diverti-los.

O QUE DEU CERTO NA DISCIPLINA:

Fazer com que nós, alunos, nos reuníssemos logo no início das aulas para pensar sobre o jogo, bolar as ideias, mecânicas(...) foi algo que contribuiu para que o projeto final tenha dado certo. Juntamente com a entrega dos primeiros documentos, One Sheet e Tem Pager, que serviram, de certa forma, como uma cobrança para que isso tenha sido feito. Poderia existir mais "cobranças" como estas no decorrer do semestre.

O QUE DEU ERRADO NA DISCIPLINA:

Acreditamos que a apresentação em sala de elementos que poderíamos (ou deveríamos) usar no jogo enquanto o processo de produção do jogo já tinha começado, foi algo que deu errado. Algumas coisas já tinham sido feitas quando a aula sobre este determinado tema estava sendo passada.

Foi evidente que com o tempo, menos alunos compareciam nas aulas. Talvez, poderia existir algumas aulas introdutórias mais gerais no início, e menos programação em Datashow (coisa que achamos que foi muito mal aproveitava pelos alunos), e aí chegando no final da disciplina, usar as aulas para cuidar do projeto, tirar dúvidas.