

Post-Mortem Mercenaries of Glory



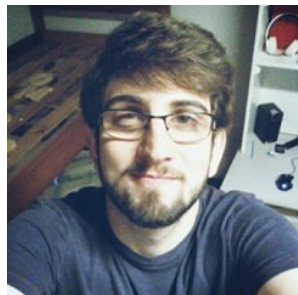
Ana Carolina Fainelo de Oliveira
Eleazar Fernando Braga
Jorge Hideki Motokubo Halker
Raul Wagner Martins Costa
Vitor Giovanni Dellinocente

Equipe

PROGRAMADORES



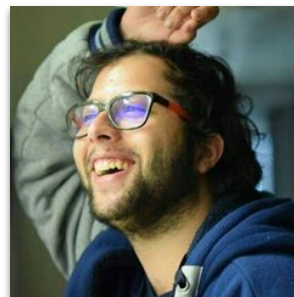
Jorge Hideki



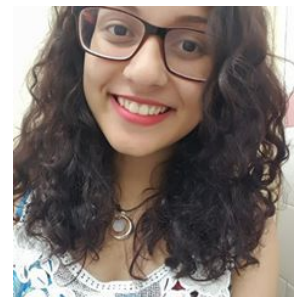
Vitor Dellinocente



Raul Wagner
(música)



Eleazar Fernando



Ana Carolina

----- *Artistas* -----

O Jogo

- O jogo foi desenvolvido como proposta de trabalho da matéria Desenvolvimento de Jogos Digitais.
 - Mercenaries of Glory é um jogo competitivo onde todos têm o mesmo objetivo, que é dar a maior quantidade de dano no *boss*, também sendo possível dar dano nos outros *players* para garantir sua vitória.
-

Processo de Produção

fé

Processo de Produção

1. Brainstorm. - 1º semana (terceira semana de Agosto)
 2. Documentação do jogo (*ten pager* e *one sheet*). - 2º semana
 3. Diagrama de classes. - 2º semana
 4. Criação Trello(não funcionou) e GitHub. - 2º/3º semana
 5. Começo da prototipação. - 3º semana
 6. Apresentação do Pitch. - 7º semana
 7. Mostra de Jogos - 12º semana
 8. Publicação no Itch - 13º semana
-

Desenvolvimento

O que deu certo
-geral-

- (Quase) Seguimos o cronograma.
 - Já no começo tínhamos uma ideia sólida sobre o jogo.
 - Metodologia Scrum funcionou !!!
 - Membros participativos.
 - Trabalho bem distribuído.
 - Todos precisaram aprender sobre a área que atuaram no projeto :)
 - Não desanimamos apesar dos problemas.
 - Conseguimos melhorar o jogo de acordo com os feedbacks do playtest.
-

Desenvolvimento

O que deu certo
-arte-

- Testamos mais de um tipo de arte.
 - Definimos e padronizamos um estilo.
 - Boa comunicação - feedbacks.
 - Pensamos em todas as animações.
 - Conseguimos criar uma identidade visual para o jogo.
-

Desenvolvimento

O que deu certo
-programação-

- Diagrama de Classes ajudou no início do desenvolvimento.
 - Uso do GitHub.
 - Boa comunicação entre os programadores (sem sobreposição de trabalho).
-

Desenvolvimento

O que poderia ter sido melhor

- Em certo ponto do projeto, alguém poderia ter cuidado da produção.
 - Ter feito mais coisas no começo.
 - Ter tido melhor comunicação entre os núcleos de arte e programação.
 - Ter feito *playtests* independentes.
-

Desenvolvimento

O que deu errado

- Faltou implementar certas movimentações.
 - Não fizemos todas as animações que queríamos.
 - Não conseguimos inserir direito a história no jogo.
 - Faltou uma habilidade para cada personagem.
 - Certas artes não foram bem pensadas.
 - Diagrama de classes muito genérico.
-

Papel da Disciplina

- Nos orientou bem ao longo do projeto:
 - Pitch,
 - Documentação,
 - Publicação,
 - Dúvidas,
 - Feedbacks técnicos,
 - Direcionamento.
 - Promoveu a mostra de jogos :D
 - Organizou o playtest.
 - Ensinaram a teoria e prática sobre o desenvolvimento de jogos.
 - Mostraram sobre o mercado de jogos.
-

Conclusão

Apanhado geral do que deu certo/errado

- Certo
 - Reuniões semanais presenciais (quase sempre).
 - Boa distribuição do trabalho, sem sobrecarregar um membro.
 - Ideia sólida desde o começo.
 - Errado
 - Falta de comunicação entre artistas e programadores.
 - Não ter começado a produção do jogo a partir da metade do projeto.
 - Subestimar a parte do aprendizado.
 - Criar o Trello e não ter usado.
-

Conclusão

Qualidade geral

- Resultado satisfatório, mesmo não tendo implementado o que foi planejado no início.
 - Trabalho semanal ao longo do semestre, tendo um pico de trabalho ao final para fazer polimentos do jogo.
-

Conclusão

Descrição geral da experiência

- Aprendizado de novas ferramentas.
 - Aprender sobre o desenvolvimento do início ao fim de um jogo.
 - Prática do scrum adaptado.
-

Conclusão

Aprendizado

- Programação na Unity.
 - Fazer *pixel art* no Piskel.
 - Organização e trabalho em grupo.
 - Montagem de cronograma.
-