



Fellowship of the Game

**Por trás de um jogo: do papel ao
controle**

Quem somos?

Foguinho



NOSSO MASCOTE

O que fazemos?

Frentes

- **Desenvolvimento**
- **Arte**
- **Som**
- **Relações Públicas**
- **Relações Humanas**

O que fazemos?

- **Projetos de jogo**
 - Ciclos semestrais de desenvolvimento
 - Programação, Arte, Música, SFX, etc
- **Eventos**
 - Game Jams, Game Night, Weeb Watch, UGL
- **Projetos em parceria**
 - Jogo da Semcomp
 - Oportunidades externas que buscam a ajuda do FoG
- **Minicursos**
 - Aulas introdutórias de diversos assuntos

Criando um jogo

Etapas do desenvolvimento

- **Brainstorm**
- **Desenvolvimento de um GDD**
- **Protótipo**
- **Checkpoints**
- **Publicação**
- **Revisão e Polimento**

Brainstorm

- **Toró de miolos**
- **Ir até onde for possível**
- **A lógica pode ser sua amiga, mas nunca um limitante**
- **Tudo menos GTA e MetroidVania (no FoG)**
- **Depois que tudo estiver jogado à mesa, separar o que for mais legal e levar adiante com uma ideia mais concisa**

Brainstorm

ETAPAS SÃO OBJETOS ou LÓCOMOVS?

● JOGO PUZZLE (CHAVES ETC)

● STEALTH SOM/VISÃO

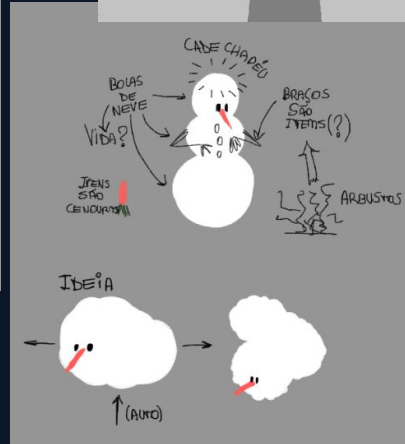
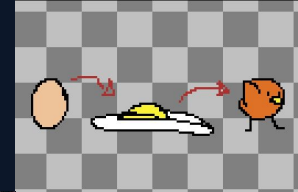
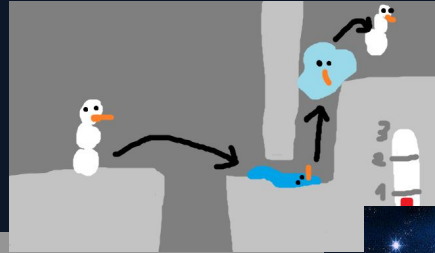


● TAREFAS POR TEMPO

● PERSONAGEM DESAJENTADO → SONS

BRAINSTORM:

CRIANÇAS
PAPAGAIO
CACHORRO
DISJUNTOR

OBJETIVOS



Desenvolvimento do GDD

- GDD: Game Design Document
- “Wiki” do jogo

Body Parts Database

Gallery view Filter by parts Filter by Body +

No Tag 0

Cryokinetic 2 Pyrokinetic 1 Researcher 3 Telepath 1

+ New

Cryokinetic Heart
Heart

Pyrokinetic Heart
Heart

Cryokinetic Torso
Torso

+ New

Researcher Lungs
Lungs

Telepath Heart
Heart

+ New

Researcher Eyes
Eyes

Researcher Heart
Heart

Mira - Afeta o Spread da arma

$$fSpread = \begin{cases} Spread * \frac{100}{(Mira*2)-100} & \text{if } Mira \geq 100 \\ Spread + (100 - Mira) & \text{if } Mira < 100 \end{cases}$$

Velocidade - Afeta a velocidade do personagem - Impossível ir abaixo de 30



E.Z.E - Esper Zombie Eater

Body Parts

Stat system

Dungeon

Abilities

Status Effects

Random stuff

Meeting notes

Dano	100
Rate of Fire	1.4
Clip	2
Max	30
BulletSpeed	30
Reload	2

Abilities

Table Status View +

Idea 13 Not Implemented 8 Implemented 1

Scream/Flashbang Cold Body Ignite

Poison Smoke X Affinity

No breath Invisibility

Earthquake Teleport

Earth wall Heat Vision

Overload Knockback Immunity

Healing Spot NoName

Inar Farsight

va Floor

+ New

Spike

Run

Resurrect

Spike Armor

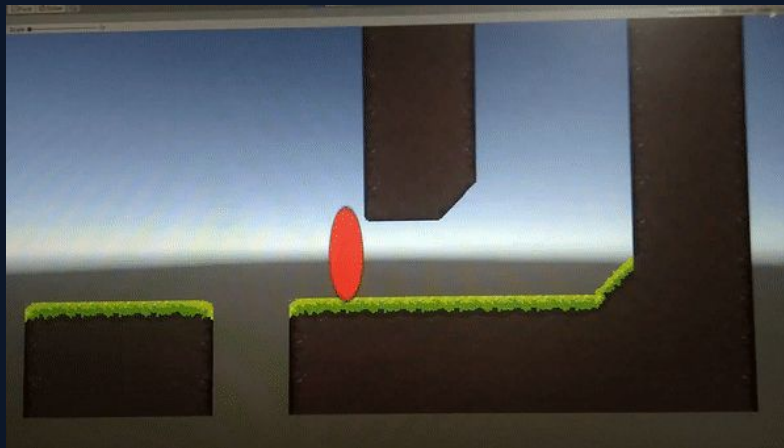
Pull

Reuniões Semanais

- **Semanal**
- **O meio que o grupo preferir e for mais confortável:**
 - **Discord, presencialmente, por email, repasse no telegram, sinal de fumaça, etc.**
 - **Recentemente, o modelo presencial voltou a ser uma opção**

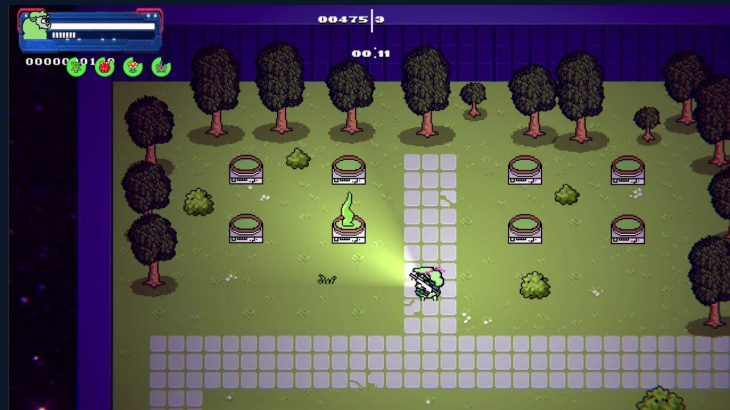
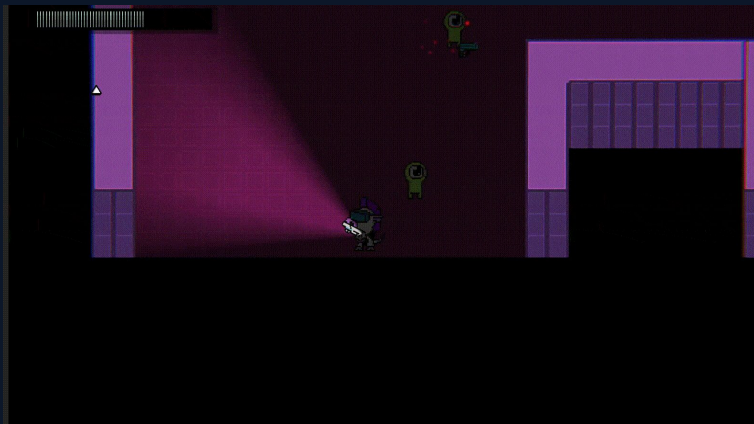
Protótipo

- **Versão inicial do game**
- **Concretiza a visão inicial do jogo**



Checkpoints

- **Entregas parciais do jogo**
- **3 checkpoints**
 - **Protótipo (mecânicas iniciais e concepts de arte e música)**
 - **Protótipo aprimorado (Consolidação do escopo final)**
 - **Entrega final**



Publicação

Publicação dos jogos no itch.io do FoG: <https://fog-icmc.itch.io/>



The image displays three game cards from the itch.io platform. Each card features a unique illustration and text describing the game.

- El Bobo:** The illustration shows a scroll with the name 'El Bobo' written on it. The text below reads: 'El Bobo', 'Jogo de aventura em plataforma 2D onde Bobo da Corte resgata Soldado, seu amigo que foi capturado.', 'Visual Novel', and 'Play in browser'.
- Grapple to Apple:** The illustration shows a glowing yellow apple in a dark, forest-like setting. The text below reads: 'Grapple to Apple', 'Adventure', and 'Play in browser'.
- Pyramid Climb:** The illustration shows the title 'PYRAMID CLIMB' in yellow on a red background, flanked by two rows of small golden figures. The text below reads: 'Pyramid Climb', 'Run and destroy in the ancient world.', 'Racing', and 'Play in browser'.



- **itch.io: plataforma de publicação gratuita de jogos**

Revisão e Polimento

- “A arte nunca é acabada, apenas abandonada.” - Da Vinci, Leonardo



FIM



Perguntas ?

