



"JOGOS POR UM MUNDO MELHOR"

M3 PT2 - PROJETO DE GAMES
ISADORA FURLANI, PAULO, RAFAEL, JEAN-LUC, DAVI



DESENVOLVIMENTO

Por trás dos panos

Jogos por um mundo melhor

Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Ferramentas Extensões Ajuda

100% | Texto nor... | Arial | 11

Guías no documento

- Links e datas
- Produção
- Brainstorm
- Apresentações
- Feedbacks
- Pautas Reuniões
- Bugs e Fixes

Links:

- Docs do professor: [Projeto de Games_2025](#)
- Drive do projeto: [Aqui](#)
- Planilha de tasks: [Aqui](#)
- [Análise feedbacks test night canvas](#)
- [Canvas 1](#)
- [Canvas 2](#)
- [Canvas 3](#)
- [Canvas 4 - atual](#)

Datas:

- ~~(m2) Atividade 03 - Etapa Criativa: 09/05~~
- ~~(m2 pt/2) Atividade 04 - Prototipagem - Evento TestNight: 06/06p~~
- (m3) Atividade 05 - Etapa de (pós)prototipagem: 13/06**
- GameFest - final da disciplina
- Entrega final do protótipo e PostMortem 04/07

Desenvolvimento:

Links:

- Github projeto:

Visita da Gamer Designer

Aula Lab (alunos + prof)

Teste night

Todos os comentários anotados:

comportamento

- críticas
- bugs
- elogios
- sugestões

Prof. alicia e napo:

Jogaram 3 vezes o tutorial e dps 3x o level 1
Podia tomar dano se a árvore cair em cima

Napo

Mt mt mt massa
coop legal
Coop tem tudo a ver, melhor do q ser algo competitivo
Estudar a ods valeu a pena, siri trabalhando é mt massa e diferente
Hud com timer mais claro
Tutorial menos punitivo com mais tempo ou só um guia pegue com tal botao
Tutorial 110% necessário
Melhorar a hud
Essa parte de machucar ao cortar a árvore

Ter mais lore do pq estamos jogando o jogo, explorar algo narrado, animação com texto
Com personalidade
Senti positivo, participando algo com alguém ao vivo, executando uma ação útil, não sendo vários comando, conjunto de ação com significado,
n sei se eu senti limpando o mangue, n me senti ainda como dentro do mangue

Feedbacks

26/05 -

02/06 -

09/06 -

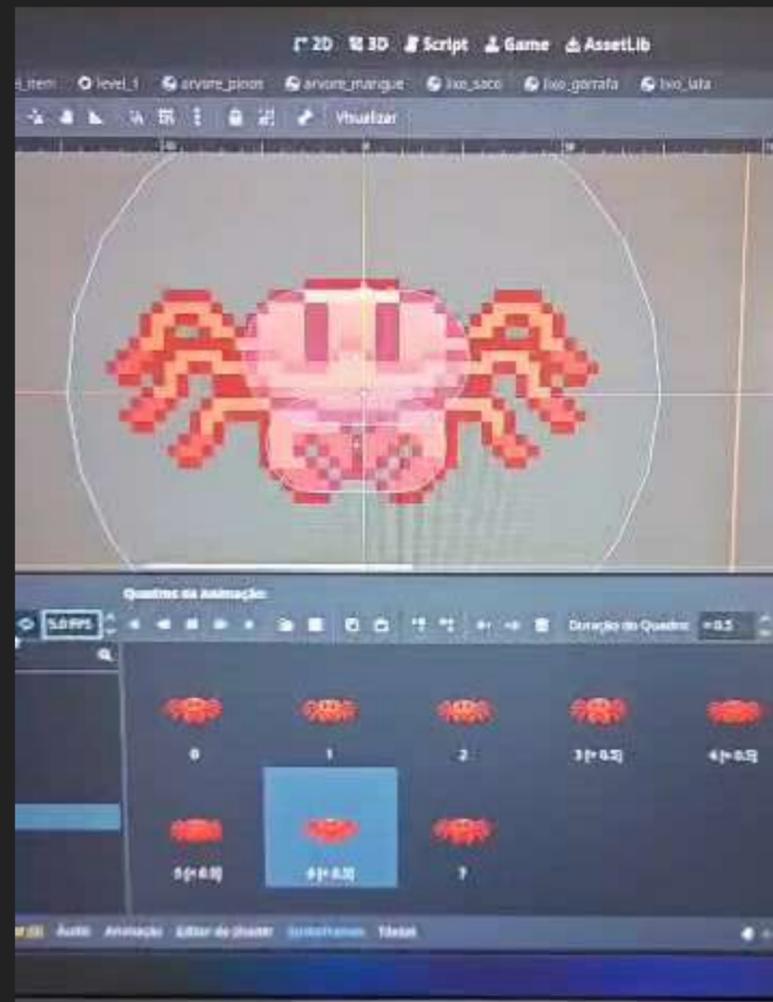
- Revisar os feedbacks
- Qual direção queremos com o jogo
 - Mais hardcore ou de boas (Essa ideia de tempo corrido e ter uma estratégia que é o caminho mais otimizado (speedrun vibes), ou mais de boas com score e poder terminar sem completar tudo perfeito)
 - Faltou mais Cooperação?
 - Queremos ter mais trocas de papéis/ ou assim está bom
 - Jogar as ferramentas é algo interessante?
- Pensar sobre um tutorial novo
 - Algo mais cooperativo (perguntaram se o jogo era coop ou x1 no tutorial)
 - Apresentar melhor as mecânicas
- Qual estilo de níveis vamos querer ter?
 - Mais quadrados como Lv 1 (e abertos a múltiplas maneiras de jogar)
 - Ou mais fechados como Lv2 (N) que tem 1 caminho que os jogadores tem q fazer
- Parte da apresentação (aba de Apresentações e Feedbacks -> apresentação 4)
 - Ver o que ainda precisa ser feito para a próxima apresentação
 - Como vamos apresentar os feedbacks

Reuniões

Prioridade	Área	Quem	Tarefa	Status	finalização ideal	Observações
Pr 1	Arte Jogadores		Jogador andando com machado (animação)	Não começ...		
Pr 1	Arte Jogadores		Jogador andando com muda (animação)	Não começ...		
Pr 2	Arte Jogadores		Jogador andando com catador de lixo (animação)	Não começ...		
Pr 1	Arte Cenário	Davi	Água do mar	Completo		
Pr 1	Arte Cenário	Davi	Terra	Completo		
Pr 1	Arte Cenário	Davi	Areia	Completo		
Pr 1	Arte Cenário interativo	Davi	Árvore pinho	Completo		
Pr 1	Arte Cenário interativo	Davi	Árvore nativa crescida	Completo		
Pr 1	Arte Cenário interativo	Davi	Muda de árvore nativa	Completo		
Pr 2	Arte Cenário interativo	Davi	Lixo	Completo		
Pr 1	Programação Interface	Isa	Temporizador	Falta Polir		Precisa deixar mais visível
Pr 1	Programação Interface		Menu inicial	Falta Polir		
Pr 1	Programação	Paulo	Movimentação	Falta Polir		
Pr 1	Programação	Paulo	Sistema de pegar objetos	Completo		
Pr 1	Programação		Derrubar a árvore com o machado	Completo		
Pr 2	Programação		Recolher o lixo com o catador	Completo		
Pr 1	Programação		Pegar a muda	Finalizar		
Pr 1	Programação	Paulo	Passar os tiles para engine	Falta Polir		Falta animação da água
Pr 2	Programação	Isa	Mapa do lv 1			
Pr 2	Som		Música da fase			

DESENVOLVIMENTO

Evolução



Jogo do mangue doido



main 2 Branches 0 Tags

Go to file Add file Code

pauloBFalmeida som de balancar nao é spammavel 92302be · now 71 Commits

- Assets main menus com musica dos menus 1 minute ago
- Cenas main menus com musica dos menus 1 minute ago
- Scripts som de balancar nao é spammavel now
- addons/TileMapDual addon dual Tile Map added 3 weeks ago
- .editorconfig Initial commit last month
- .gitattributes Initial commit last month
- .gignore Initial commit last month
- README.md Update README.md criação de níveis 15 hours ago
- icon.svg Initial commit last month
- icon.svg.import Initial commit last month
- project.godot main menus com musica dos menus 1 minute ago

README

Desmanguezados

jogo da disciplina projeto de jogos

Guia de Desenvolvimento

Quando for começar a mexer no projeto, ir no Github Cliente antes e dar um `Fetch Origin` para ver se tem atualizações.

DESENVOLVIMENTO

Bugs e Testes e Testes e Bugs

Bugs e Fixes

- Add arte a ferramenta de pegar lixo
- melhorar parte de pegar 2 ferramentas
- coletar lixo 2 vezes free null object (melhorar essa parte de se desfazer do lixo)
- cortar a arvore nativa add 1 muda a ser plantada, porem n gera o espaço extra
- cortar arvores invasoras gera 1 local para plantar??
- jogador fica preso dentro da arvore nova plantada kkkkkkk
- Da pra fugir da tela kkkkkkk
- level select começa em 0 e não em 1
- botao de gameover voltar para o menu
- ver de fazer o lodo dar slow



PROTÓTIPO

Gameplay



<https://www.youtube.com/watch?v=G6AXgPI8UgQ> Gameplay Desmangueados

PROTÓTIPO - NÍVEIS

Tutorial

Quantidade de Árvores a serem plantadas: 4 01:14



Nível 1

Quantidade de Árvores a serem plantadas: 8 00:37



Nível 2

Quantidade de Árvores a serem plantadas: 9 00:48



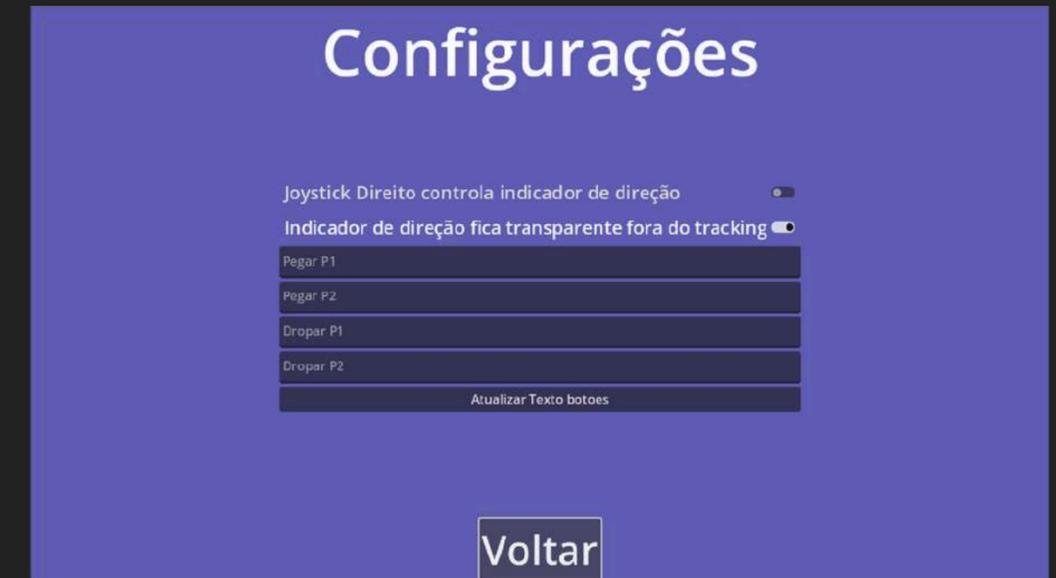
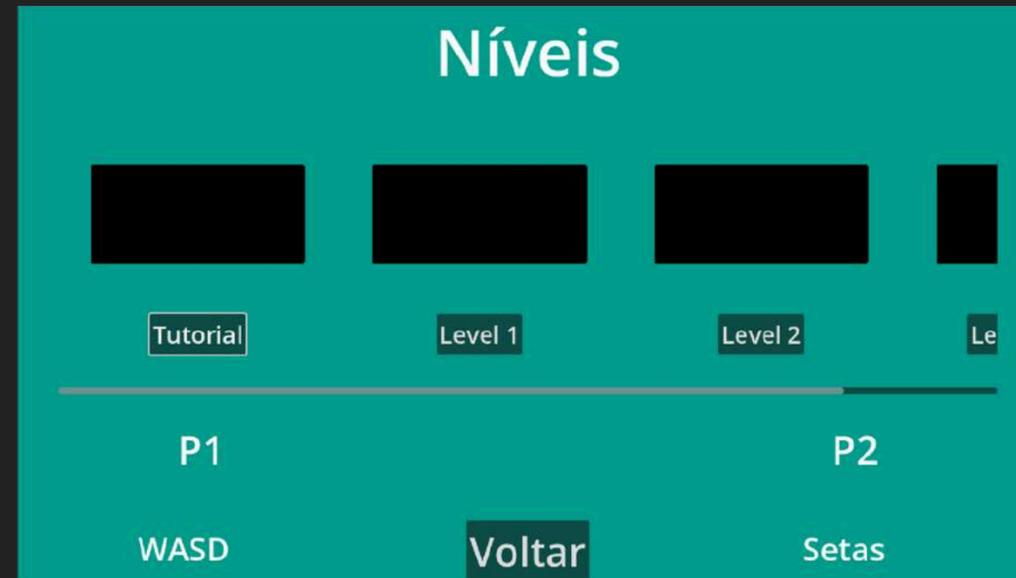
Nível 3

Quantidade de Árvores a serem plantadas: 11 00:43



PROTÓTIPO - TELAS

Telas de Menu



Fim de nível



TEST NIGHT



OBJETIVO E CORE LOOP

Nativa



Invasora



Mudas de árvore nativa



3

Machado para árvores pinos



2

Catador de lixo



1

EXPERIÊNCIA BÁSICA DO JOGO

Como queremos que o jogador sinta?

Expectativa

- **Senso de urgência e pressa:** corrida contra o relógio, ansiedade e pressão
- **Cooperação e Cumplicidade:** Sentir satisfação com o trabalho em equipe funcionando
- **Coordenação:** Necessidade de certa organização entre a dupla para as coisas darem certo
- **Frustração leve:** tentativa e erro
- **Consciência ambiental:** Reconhecer mais sobre a importância das Ong's e o impacto humano no meio ambiente.

EXPERIÊNCIA BÁSICA DO JOGO

"Como você se sentiu ao jogar?"

Realidade

Cooperação

Intusiasmo

Feliz

Satisfação

Desafiador

Trabalho em
equipe

Dentro das expectativas

Ansiedade

Medo

Tensão

Desesperado

Fora das expectativas

Frustração com
o tempo

Raiva

competitividade

Tédio no final

Experiência ruim
pois a habilidade
entre as duplas era
muito diferente

Queremos
cooperação e não
competitividade

Analisar o level
design e o fluxo do
jogo

ANÁLISE DE FEEDBACKS

O que usamos?

Análises sobre os feedbacks

ELOGIOS
Jogabilidade dahora
Visual bom e arte muito foda (incluindo menu)
Indicador de direção bom
Jogar as ferramentas é uma boa mecânica
Muito legal e divertido (+++)
Pixel art boa
Mensagem clara, mesmo ignorando a história
Ótima escolha de suporte para controle
Ficar lento pelas ações é muito bom
Tempo bem balanceado, ajustado para acabar certinho caso os jogadores façam tudo certo
lance de trocar de funções muito divertido
Trabalhar com a maré foi criativo e foi muito legal

LEVEL	+	INTERFACE	críticas	como resolver
			Ficar preso entre a árvore e a água em alguns pontos dos mapas (maior problema)	-Enquanto a árvore plantada ainda for uma muda ela tem não colisão -As árvores só crescem no final quando o timer acabar -Deixar a árvore mais colada na água ou mais distante (a programação vai empurrar o jogador) -Trocar o lance de empurrar para o jogador em vez da árvore -Botão de respawn
No final de cada fase, acaba acontecendo de uma pessoa ter que plantar as coisas e a outra fica sem fazer nada, só esperando e torcendo (o que causa tédio).talvez ter 2 ferramentas de plantar?	-2 Ferramentas de plantar -Alguma habilidade para o jogador que não está plantando possa fazer para ajudar quem está plantando -adicional mais uma ferramenta (pá), quando derrubamos uma árvore fica um toco e precisa tirar para plantar			
Tempo curto demais (mesmo considerando a ideia do jogo)	-Tirar o tempo como fator limitante e usar como conquista (score - stars ou rank) -Dar mais tempo para fase, quanto mais cedo você terminar mais estrelas você ganha. Para jogar as próximas fases precisa de um número mínimo de estrelas (pensar em alguma coisa pra substituir estrelas - conchas?)			
chão alterar mais a velocidade	-Aumentar mais a lentidão do lodo -Pensar em algo para deixar mais rápido (perder o controle?)			
Fica preso demais no mangue (o delay afeta o empurrão das árvores)	faz parte da gameplay faz o F			

Ideias	
Seria legal ter mais personalização dos personagens (skins e texturas)	-É maneiro mas pode ficar pra dps (tehnador)
Água atrapalha, eventos aleatórios, inimigos no mapa (mais desafios além das tarefas padrão)	-Respawn quando entra na água
conquistas + conquistas de tempo	-Talvez pensar em conquistas futuras pra coisas além de tempo? (futuro)
Um modo sem tempo e de mapa maior e com mais ferramentas, estilo cozy só pra curtir limpar o mangue e ficar d boas	-Podemos fazer um modo sem tempo (mas com poucas diferenças do jogo padrão além de mapa maior e camera?)
Na ultima fase da maré seria legal se em vez de empurrar pro lado, se mover, alguns segundos para repawner tipo overcooked.	
Ter uma mecânica ter se levar mt tempo de coletar o lixo ele vira um monstro e ter combate para ter urgência de ter q fazer isso	-talvez não lixo e monstro mas alguma coisa de sirva como essa mecânica de urgência (usar a maré)
Ter score de estrelas, e ter 2 equipamentos para poder tentar fazer mais rápido ainda	
Alguns alerta vermelho piscando pro final do tempo (ter algum aviso mais claro que o tempo ta acabando)	
Personagens falando poderia dar um pouco de humor, a poderia quebrar a vibe de tensão, diálogos faz vc mais humano	-Val dar um trainho, fazer de um jeito q nn atrapalhe (nn a prioridade)
Apresentar mais mecânicas com o passar das fases	-Se tiver 2 ferramentas no final vai ficar mais facil e deixar a fase mais difícil
Ideia de levar um item de uma ilha pra outra	Muito foda definitivamente vamos usar (pensar com mais carinho)

Forms

Desmanguezados

Obrigada por jogar e pelo feedback!

* Indicates required question

Qual nota você daria para a **estética** (personagens e cenário) *

0 1 2 3 4 5

Qual nota você daria a **jogabilidade/Dinâmica** entre os jogadores? *

0 1 2 3 4 5

Qual nota você daria a **dificuldade** no geral? (0 fácil demais, 5 difícil demais) *

1 2 3 4 5

(Opcional) Justificação das notas acima? Comentários a mais, críticas, sugestões?

Your answer

(Opcional) **Como você se sentiu jogando?** (Quanto mais detalhes melhor! <3)

Your answer

Nos acompanhe nos instagram! :D
@cubanos_studios Para futuras atualizações.

Submit Clear form

Docs

Document tabs +

- Links e datas
- Produção
- Brainstorm
- Apresentações
- Feedbacks**
- Pautas Reuniões
- Bugs e Fixes

Todos os comentários anotados:

comportamento
críticas
bugs
elogios
sugestões

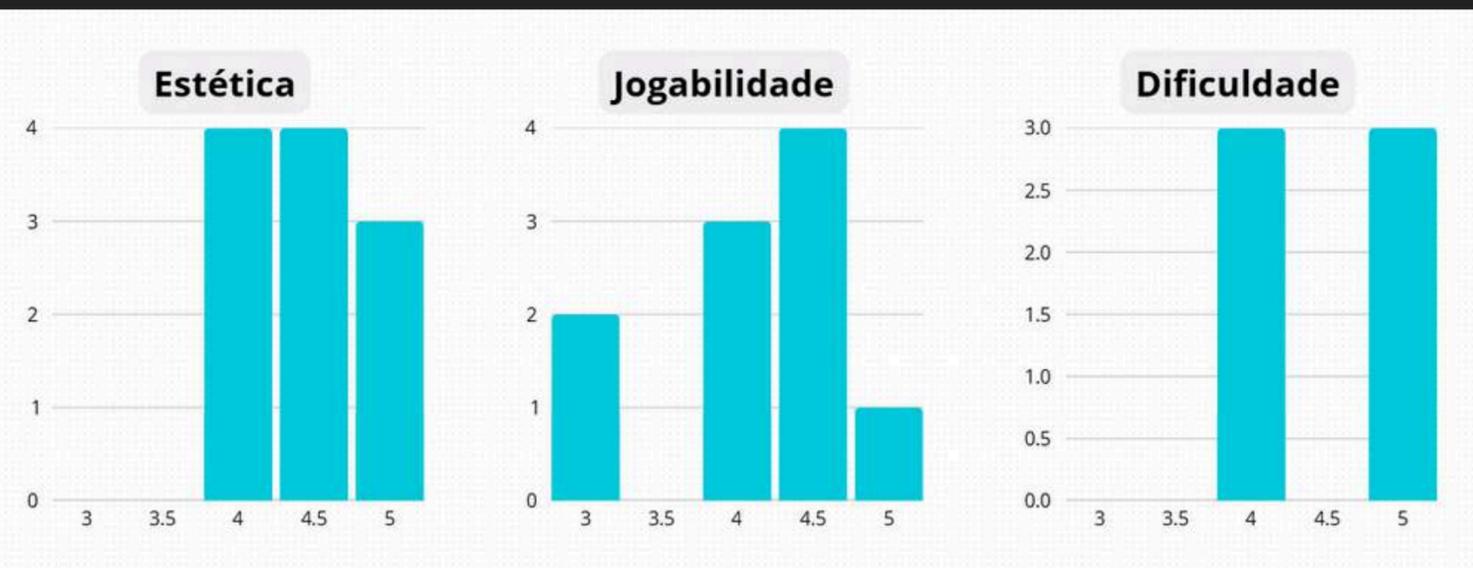
Prof alicia e napo:
Jogaram 3 vezes o tutorial e dps 3x o level 1
Poderia tomar dano se a árvore cair em cima

Napo
Mt mt mt massa
coop legal
Coop tem tudo a ver, melhor do q ser algo competitivo
Estudar a ods valeu a pena, siri trabalhando è mt massa e dif
Hud com timer mais claro
Tutorial menos punitivo com mais tempo ou só um guia pegue
Tutorial 110% necessário
Melhorar a hud
Essa parte de machucar ao cortar a árvore

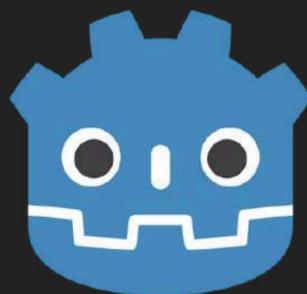
Ter mais lore do pq estamos jogando o jogo, explorar algo na Com personalidade
Senti positivo, participando algo com alguém ao vivo, executar comando, conjunto de ação com significado,
n sei se eu senti limpando o mangue, n me senti ainda como

Tutorial difícil
n tão claro o q fazer, tentativa e erro,
tirava algo da frente n conseguia avançar, isso legal,
me senti legal em tirar o lixo

animar mais os caranguejos e o cenário, trabalhar mais a anim
difícil, mais pelo tempo, questão do timer

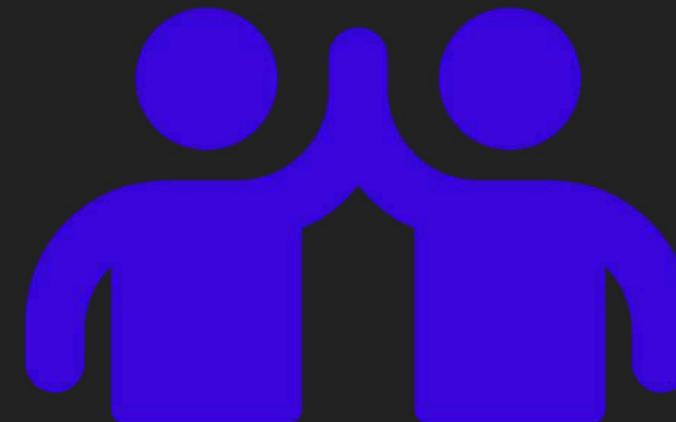


JOGABILIDADE E IMPLEMENTAÇÃO

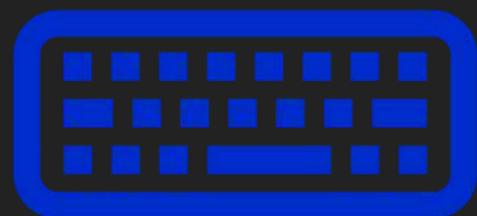
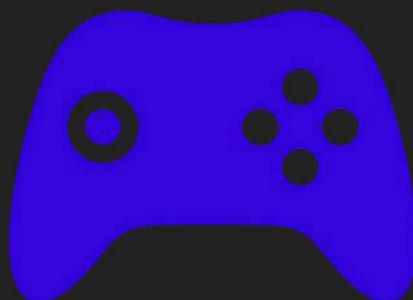


GODOT
Game engine

Seguir com **Godot 4**



Coop Local
Shared/Split Screen
1 Modo "zen" single player



Focado para **controles**
mas também será possível de usar teclado
(indicado no máximo 1 jogador usar o teclado)
e estudar mais a escolha dos botões



Para **PC** e se possível **consoles**

STORYTELLING

No começo do jogo terá uma tela tipo de **história em quadrinhos** explicando um pouco da **história dos personagens** e a razão deles estarem **limpando o mangue**

Cada personagem vai ter uma **personalidade**

E **trechos da história** vão ser desbloqueados ao **progredir nos níveis** do jogo

ESTILO GRÁFICO

Pixel Art e animações nos personagens

Cenário de Tiles



IDENTIDADE DE MARCA

Desmanguezados

Desmanguezados

Desmanguezados

Desmanguezados

Desmanguezados

Desmanguezados

Desmanguezados

Desmanguezados

ÁUDIO

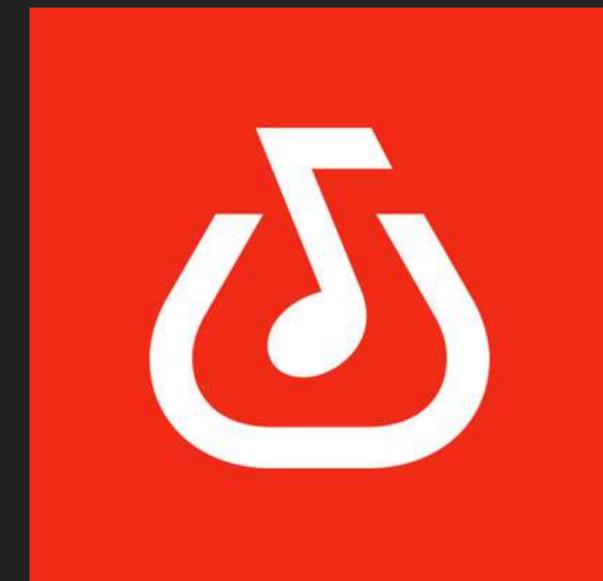
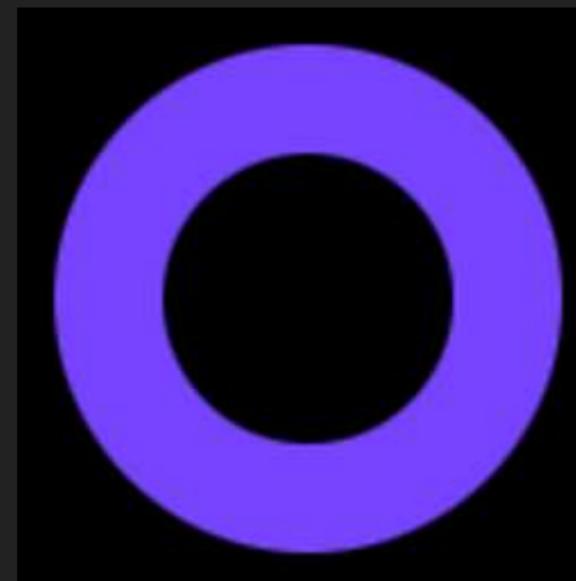
A musica de **level** foi inspirada muito em base a trilha sonora de **Stardew Valley** algo mais cativante e suave.



A musica de **menu** foi inspirada muito em base a trilha sonora de **Dark Souls** uma trilha mais pesada e seria, para logo de cara fazer o jogador reflexir a seriedade da situação do mangue.

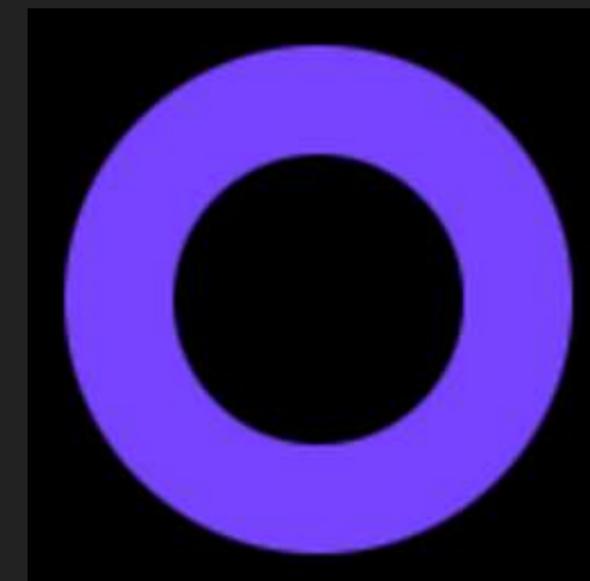


A produção base foi feita na ferramenta online de criação de musica **BeepBox** e finalizado no software **Bandlab**.



ÁUDIO

Os efeitos sonoros foram feitos pela ferramenta online [BeepBox](#), a ideia de fazer sons de [erro](#) e [acerto](#).



Os efeitos de som tiveram por sua parte uma grande influencia dos jogos [Stardew Valley](#) e [Minecraft](#).

MARKETING

Como apresentar o jogo para o público, no dia do evento (30/06)?

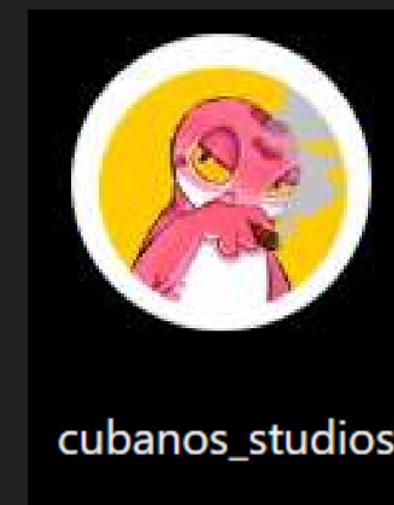


Impressão de um [cartaz](#) da arte do menu para chamar atenção

Nós planejamos fazer [figurinhas](#) para entregar aos jogadores que terminaram as fases.



Mais postagens no [instagram](#)



FIM DA APRESENTAÇÃO

:)