

PÓS-MORTEM



ENTREGA FINAL- PROJETO DE GAMES
ISADORA FURLANI, PAULO, RAFAEL, JEAN-LUC, DAVI

TESTE NIGHT

Durante o primeiro evento levamos o jogo com apenas 1 tutorial e 3 fases, não tinha animações nem músicas implementadas. **O objetivo era testar as mecânicas e o core loop do jogo**, além da receptividade ao uso de controle e teclado.

De acordo com os resultados concluímos que os jogadores **preferiam muito mais o uso dos controles**, as mecânicas e a proposta do jogo foram bem aceitas, o jogo estava um **pouco mais difícil do que o esperado** por causa do **tempo corrido**, percebemos que a grande diferença entre a habilidade dos jogadores era um fator que trazia **frustração** ao jogo.

E por fim, no **final das fases** por conta do fluxo do jogo, um dos jogadores sentia **tédio** por já ter completado os seus objetivos e não ter o que fazer enquanto **esperava o outro** terminar.



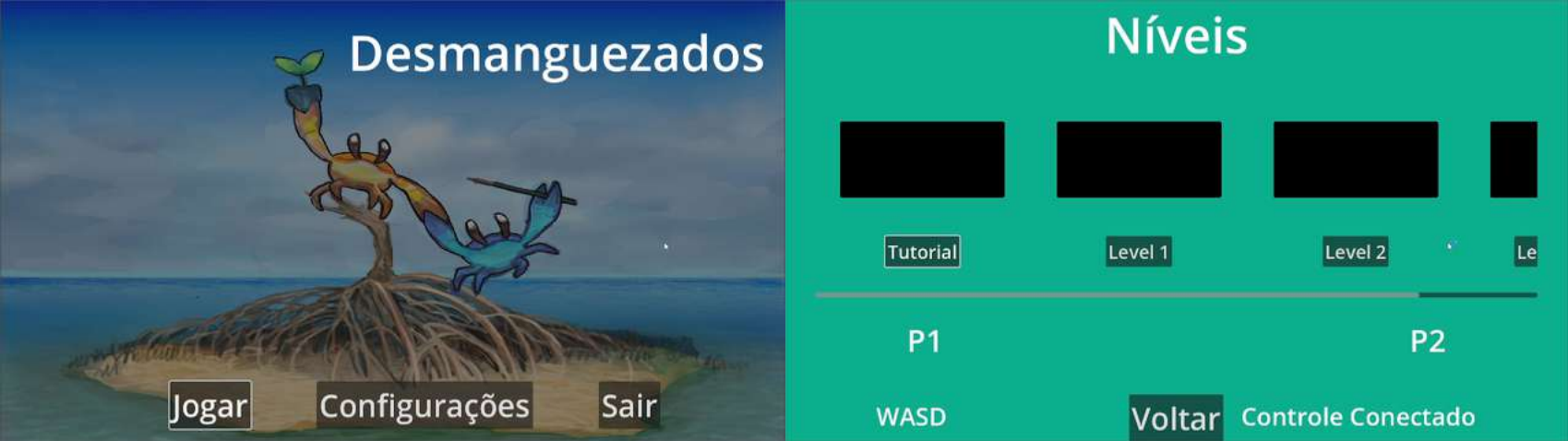
GAME FEST

No GameFest levamos uma **versão demo do jogo**, contendo 2 tutoriais simples no início, e com 5 fases diferentes. Um menu de configurações. Um menu de estatísticas contando a quantidade dos objetivos feitos em todos jogos. Menu de créditos com os nomes e função dos membros da equipe. Uma aba de informações, com informações ambientais sobre o mangue, e sobre o projeto que foi usado de inspiração para o jogo. E foram entregues novos adesivos reais para as pessoas que jogassem o jogo.

Além disso, foram trazidas **novas mecânicas pensando nos pontos fracos** encontrados durante o primeiro evento: foi criado um modo zen, para 1 ou 2 jogadores sem tempo limite e mapa procedural. Nas fases o fator tempo da partida foi estendido e foram adicionados medalhas para os jogadores que terminassem rápido a fase, assim foi mudado para uma motivação de conquista em vez de um fator limitante que levava ao fim do jogo. E finalmente, adição da possibilidade dos 2 jogadores usarem a ferramenta muda simultaneamente (de forma limitada) o que resolveu o tédio no final das fases.



TESTE NIGHT



GAME FEST

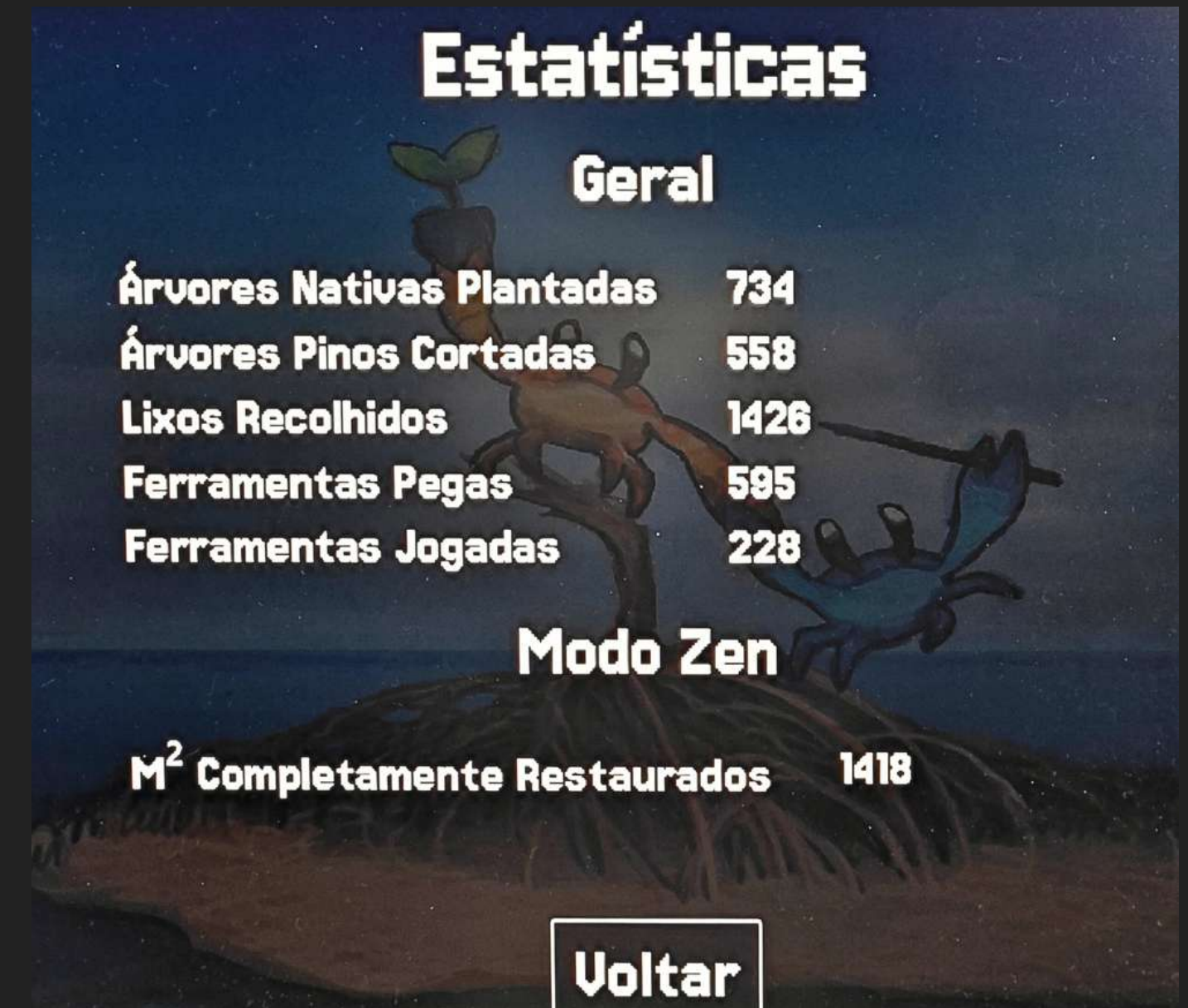


FEEDBACKS GAME FEST

Os jogadores **aceitaram bem as mudanças** e tiveram reações majoritariamente positivas ao jogo, a maior parte dos feedbacks foram sugestões de pequenos ajustes ao jogo.

O projeto foi **bem elogiado** incluindo por profissionais da área que visitavam o evento, por sua proposta, game design e potencial de crescimento contendo até sugestões de investir em editais.

Estatísticas das partidas do GameFest



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

2 respostas

Nos primeiros momentos, fiquei tentando entender como se joga e tal, mas quando eu aprendi, o jogo ficou divertido e ágil

Calmo. O jogo é muito bom para relaxar e retirar o stress do dia a dia

O QUE DEU CERTO:

1. **Organização e comunicação** boa desde do começo, com documentos, planilhas e reuniões semanais, para manter a produção organizada e focada no principal.
2. O jogo **alcançou sua proposta inicial** de ser um jogo cooperativo onde os jogadores se divertem e sentem a importância do trabalho em equipe
3. **Manter o escopo do principal**, boa definição de prioridades, saber quais partes a gente só adicionaria se sobrasse tempo.
4. Ter uma planilha com **prioridades das tarefas** a serem feitas, facilitou manter produção nas partes essenciais e urgentes do projeto
5. **Testagem e validação** das mecânicas e core loop. Levamos nosso jogo ao test night como um protótipo com tais objetivos e tivemos ótimos feedbacks.



O QUE DEU ERRADO:

1. A **trilha sonora** poderia ter ficado melhor, não atendeu as expectativas de como faria as pessoas se sentirem no final.
2. **Obtenção de dados** dos jogadores. Havia a ideia de coletar dados dos jogadores nas fases como o tempo para ajustes no jogo, mas acabou não acontecendo.
3. Desenvolvimento e apresentação da **história** no jogo. Não priorizamos essa parte do jogo, e no final não teve tempo para ser produzida e implementada.
4. Ter deixado a criação da **HUD** para mais tarde no projeto, e não tivemos muito como polir ou pegar opiniões dos jogadores



O QUE FARÍAMOS DIFERENTE

1. Mais **testagens** e com mais antecedência. Como o jogo é cooperativo local teria sido mais vantajoso organizar mais testagens com mais planejamentos.
2. Ter focado mais em **tutoriais** mais explicativos e didáticos. O jogo poderia ter ficado mais intuitivo.
3. Se mais elementos tivessem sido **pensados na idealização** do jogo teriam tornado o projeto final melhor, como já ter projetado a HUD desde o início.



FUTURO DO JOGO

Apesar de ter um material muito bom e um escopo bem definido. Atualmente o jogo é muito pequeno para ser postado e cobrado. A ideia é publicar no itch como uma demo por enquanto.

Todas as partes são muito dependentes uma das outras, então não é uma promessa de abandono, ao mesmo que ele talvez seja **continuado de forma irregular** em momentos de tempos livres entre os desenvolvedores.

POSTAGEM NO ITCH

<https://os-cubanos-studio.itch.io/desmanguezados>

