Retrospectiva 2020.1 (2020-06-10)

Dados gerais

Lousa: https://metroretro.io/board/B1Pl604kv (favor, não mexer)

Presentes

- Wil
- Matheus Lima
- Rica
- Pedro Paulo
- □□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□
- Tui
- Yukio
- Rafarillo
- Ayrton
- Daniel Martinez
- Tui
- Rafael
- Klinsmann
- Gabriel

Ações

Saudades

Ficar em casa para acabar logo a Pandemia.

Corona

Ficar firme e forte.

Semestre

Cry the pain away.

Burnout

- Ativar controle parental para bloquear distrações.
- Tentar não ficar de pijama o dia inteiro.
- Diferentes browsers para momentos diferentes.

Coisas que não funcionam

- Não mexer na escala de objetos físicos na Godot.
- Canal #halp no discord para tirar dúvidas.
- Tentar trazer o servidor de Terraria de volta à vida.
- Fazer alguma coisa com o blog.
    - **Cobrar do Yukio: organizar o site e deixar o blog para o futuro.**

Coisas que a gente tinha decidido fazer com o site

- Remover a parte do blog (e colocar em outro lugar)
- Mudar texto da seção “Participe” pro texto do Klinsmann do fórum
- Adicionar aba “Games” que redireciona pro nosso itch

Jams

- Aceitar o trabalho escravo como programador na Jam (caso Tui/Rica)
- Mas quem mais quiser fazer é a GMTK Jam.

- Muitas Jams remotas. Ficar de olho no servidor!

Novos membros

- Esquema de treinamento de 1 mês 1 jogo parece funcionar. Ver quem pode ser monitor na prospectiva.
- Descobrir qual o prazo dos vídeo de 30 segundos para a pós e se virar.

Grupo

Retrospectiva online funcionando, até mais rápida em alguns aspectos. Integrações também indo bem, talvez ter algumas reuniões onlines após pandemia.

- Tentar um corujão online?
- USPGameDev Direct ao invés do Let’s Test Play? Planejar na prospectiva.
- Deixar todos os canais do discord além dos sociais trancados
    - **Cobrar do Wil**

A gente decide treta caso a caso no grupo. Não tem mais regra que define quem pertence ao grupo ou não.

Cara do fórum que fica fazendo autopromoção do jogo dele: vamos permitir.

Jogos

- Próximo release do Alchemy vai ser “logo” (pode ser amanhã).
- Discutimos teorias sobre o bug do audio do ChargeKid.
- José apanhando para OpenGL mas tá indo. Tem um framework se alguém quiser trabalhar no futuro.
- Backdoor: Rendendo bastante, tentando lançar a cada 2 semanas.

Redes Sociais

- Agradeçam o Yukio por ter arrumado o Itch.io.
- Facebook ta indo bem. Canal do Discord para mandar coisas para o Face.

- Começar a usar os youtubes para o Direct? Videos de Tutorial? Existe um Twitter também.

Participação

- Novos membros! Treinamento funcionando!
- Pessoal testando os jogos dos outros foi inovador e legal. Vamos motivar mais esse comportamento.
- Tudo bem abandonar o projeto para continuar vivo. Por enquanto vamos ver se a situação melhora no próximo semestre.

Jogos para jogar

- Jogos legais: Creaks, Satisfactory, Tabletop Simulator.
- Lançamentos: Charge Kid e Hooksharks na Steam!

Links de referências

- Aperfeiçoar mecânicas de jogos de plataforma
- Dicas de como fazer playtests e receber o feedback dos jogadores

---

Revision #1
Created 28 September 2023 15:37:35 by Borabee
Updated 28 September 2023 17:02:20 by Borabee