

Reunião 2016-02-24

Participantes: Wil, Omar, Isa, André, Pão (outro André), Victor, Akira (só no final) e Gorodoitsu.

1. Disciplina de Cultura e Extensão

Nenhum membro atual do grupo está fazendo a disciplina de Cultura e Extensão do BCC.

2. Novos membros

O processo para os novos membros vai ser o seguinte:

1. O interessado deve mandar um e-mail marcando uma conversa introdutória.
2. Na conversa, anotaremos dados de contato e horários disponíveis da pessoa (e outras perguntas para conhecer eles melhor)
3. Marcamos horários de "treinamento" com os novos membros
4. Na primeira fase do treinamento, passamos exercícios soltos em LÖVE ou PyGame onde eles precisam mudar um código para implementar um funcionalidade
5. Na segunda fase, eles fazem um projeto em grupo onde eles portam um jogo antigo do UDG (Asteroid Wars, Vikings, etc) para a Godot. A ideia é isso durar o primeiro semestre inteiro.
6. No segundo semestre, ele começam seu próprio projeto ou entram em algum em andamento

A ideia é principalmente aprender com código já funcional e ir cutucando de maneira exploratória. Ao mesmo tempo, o port para Godot faz eles se familiarizarem com a ferramenta.

3. Novo projeto

Para o novos projeto, foi combinado fazer um jogo com todos os participantes da reunião. Para montar a proposta de jogo, foi feito um brainstorm direcionado. Cada um anonimamente propôs uma feature que queria ter no jogo (ou no processo de fazer o jogo) que seria imutável. O que saiu foi o seguinte:

- 1. Explosões
- 2. Conteúdo processual

- 3. Inteligência Artificial
- 4. Enredo forte
- 5. Save files
- 6. Código organizado (wtf)

Como as imposições ficaram muito genéricas, foi feita uma segunda rodada, dessa vez aberta:

- 7. Combate
- 8. Plot twists
- 9. Multiple endings
- 10. Steam Punk
- 11. Stealth
- 12. Upgrades

Esses doze pontos são os fundamentos do jogo, por mais que eles tenham ficado bastante genéricos... Cada um ficou responsável por dizer se o projeto está ou não satisfazendo as features que propôs. Por exemplo, o Wil é responsável por dizer se o jogo satisfaz "Conteúdo processual" e "Steam Punk". Tendo determinado essas features, discutimos e fechamos os seguintes aspectos fundamentais:

- a. Plataforma: desktop
- b. Play time: 8h
- c. Idioma: Inglês
- d. Real-time ou Turn-based: Real-time
- e. Jogador: personagem "folha em branco" com aparência minimamente customizável
- f. Ação principal: ainda não decidido

Além disso, outras premissas do projeto é que ele será feito na Godot e será 2D.

A próxima reunião será sexta-feira 26/2/2016, às 14h, na sala de reuniões. Ela já contará como uma reunião exclusiva do projeto novo.

Revision #1

Created 28 September 2023 21:22:09 by Borabee

Updated 28 September 2023 22:04:52 by Borabee