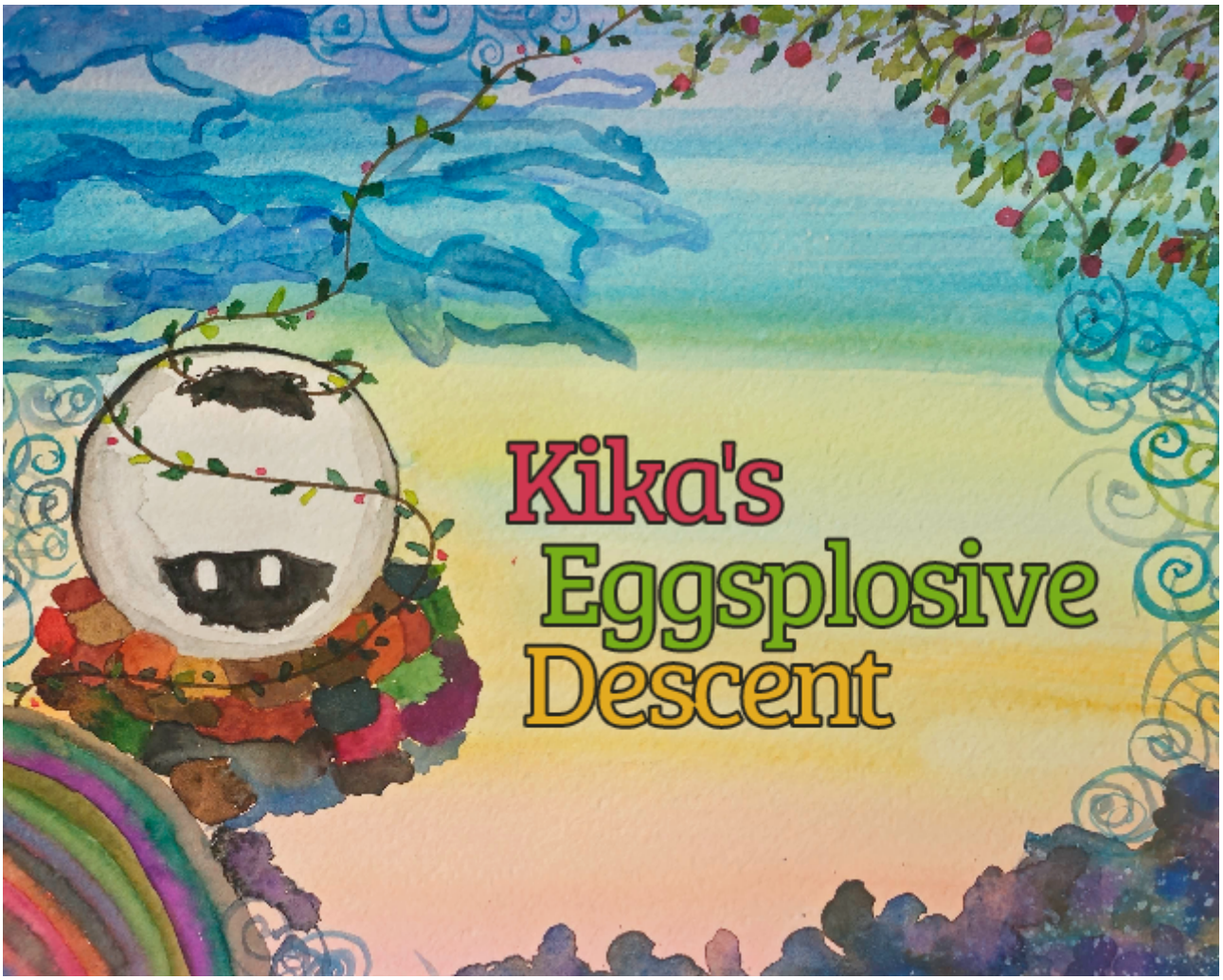
Ludum Dare 57 - Kika's Eggsplosive Descent



Informações Gerais

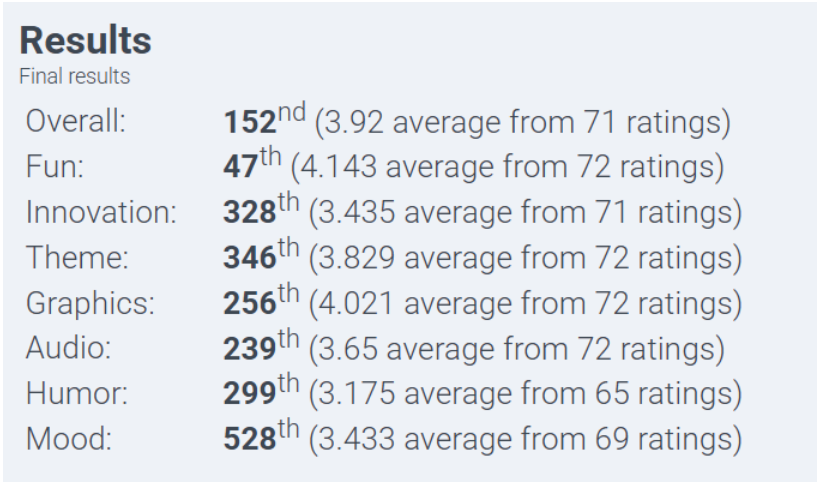
Data: 04/04/2025 a 07/04/2025

Link do jogo submetido na Ludum Dare: Kika's Eggsplosive Descent

Participantes:

1. Klinsmann
2. Will

3. Chico
4. Débora
5. Rita
6. Corsinha
7. Pedro Cortx
8. Luciano
9. Bruno Stephan



Results

Final results

Overall:	**152**nd (3.92 average from 71 ratings)
Fun:	**47**th (4.143 average from 72 ratings)
Innovation:	**328**th (3.435 average from 71 ratings)
Theme:	**346**th (3.829 average from 72 ratings)
Graphics:	**256**th (4.021 average from 72 ratings)
Audio:	**239**th (3.65 average from 72 ratings)
Humor:	**299**th (3.175 average from 65 ratings)
Mood:	**528**th (3.433 average from 69 ratings)

Post Portem

O que deu certo?

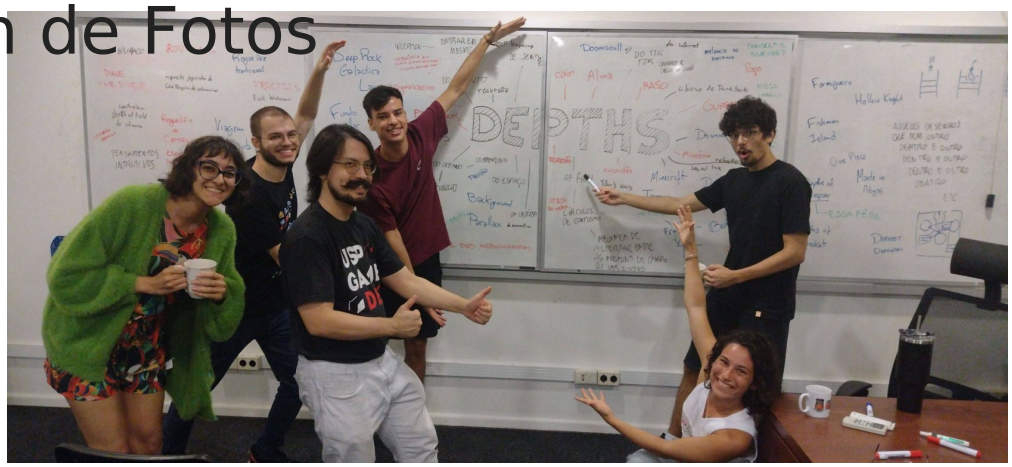
1. **Proposta de jogo simples (Small Game)**: Isso nos permitiu ter as mecânicas principais do jogo prontas já no primeiro dia e utilizamos o resto do tempo arrumando bugs, adicionando juicy e balanceando. Dessa forma, o foco foi tornar o jogo mais polido e agradável ao invés de adicionar mais mecânicas. Tudo girou em torno do jogo poder ser jogado com um único botão, tornando assim o jogo simples de pegar, jogar e se divertir;
2. **Jogamos muitos jogos e ganhamos muito feedback**: A Débora jogou e avaliou 100 (!!!) jogos da jam, além de termos criado um canal no Discord e ir conversando sobre o que estávamos jogando. Isso possibilitou que conseguíssemos o mínimo de 20 reviews do nosso jogo (para poder aparecer no ranking) de forma bem rápida;
3. **Boa organização**: nos organizamos bastante bem, cada um ficou com papel bem definido e o projeto (as pastas e o código) ficou suficientemente estruturado pra todo mundo se achar fácil. Mesmo algumas classes tendo crescido um pouco demais, pra uma jam chega até a ser bom ter poucos arquivos importantes pra lembrar;
4. **Coisas acessórias ao jogo**: Conseguimos fazer mais coisas acessórias ao jogo, como juicy e leaderboard. Essas coisas não são o principal do jogo mas aumentam bastante o engajamento;

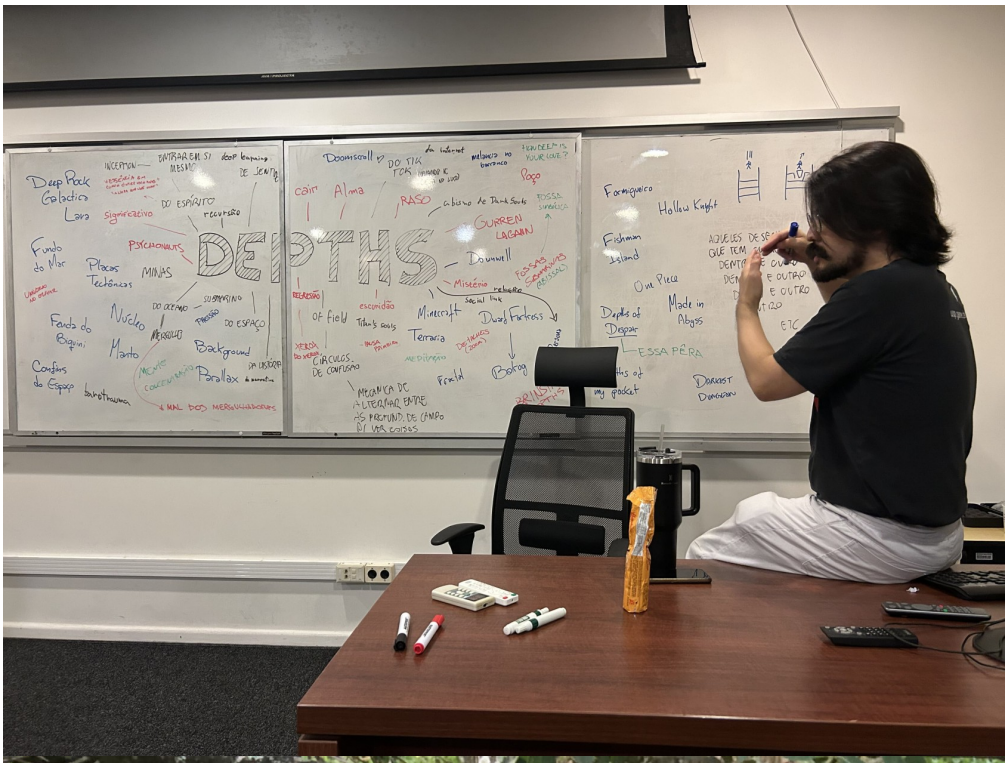
O que poderíamos ter feito melhor?

1. **Changelog com poucos detalhes**: Poderíamos ter feito um changelog mais detalhado depois da primeira submissão, como costumamos fazer em outras jams;
2. **Acesso ao LabX**: O acesso ao LabX estava ruim, porque só o Chico tinha o cartão. Isso fez com que em determinado momento não conseguíssemos entrar lá e alguns pertences ficaram presos;
3. **Marketing**: Poderíamos fazer um marketing melhor do jogo, postando desde os primeiros dias no feed e postando no itch.io também, pra ainda mais pessoas jogarem nosso jogo;
4. **Falta de charme**: Nossas piores notas foram inovação, tema e humor. Faltou um fator "uau" no conceito jogo. A gente colocou muito juicy em termos de efeitos visuais mas pouco juicy em termos de história, humor, charme, etc. Temos que pensar como podemos incluir isso sem prejudicar a simplicidade / small game da coisa;
5. **Planjamento das atividades do grupo**: Podíamos investir mais em planejar nosso tempo e atividades enquanto equipe. Na primeira noite, quase todo mundo virou mas muita gente estava fazendo pair programming e não foram tomadas decisões muito revolucionárias. Será que precisava todo mundo ter ficado acordado? Nos outros dias muita gente não voltou ou voltou pouco tempo pro presencial, e não tínhamos noção do que cada um estava fazendo em alguns momentos, o que diminui a agilidade de tomar algumas decisões mais importantes que começaram a surgir. Na equipe de arte também vimos isso no retrabalho que se teve em fazer a arte dos tiles. Acho que a gente conseguiria se planejar um pouco melhor com relação a dias em que cada um pretende trabalhar e distribuição de atividades, assim todo mundo consegue dormir direitinho e também conseguimos garantir melhor que vamos nos conversar quando é necessário;
6. **Reutilizar mais as coisas**: Temos um potencial de fazer um jogo muito polido se a gente reutilizar as coisas mais cosméticas. Por exemplo, com um leaderboard melhorado da próxima vez;
7. **Pilares do jogo e metodologia de design**: Logo depois do brainstorm poderíamos já definir alguns pilares do jogo que possam nortear as nossas decisões. Fizemos isso bem em termos de mecânica (como o lance de só usar um botão, que ajudou a direcionar várias decisões), mas precisávamos ter feito isso mais cedo em termos de feel que a gente queria alcançar com o jogo, pra que a galera da arte pudesse trabalhar melhor buscando uma mesma sensação. O lance de refazer os tiles por exemplo foi um problema de não ter estabelecido isso, o que atrapalhou as pessoas que trabalhavam na arte e no som do jogo, que poderiam ficar perdidas em relação a qual caminho seguir porque não tínhamos uma visão clara. A nossa nota de mood foi justa e é uma consequência desse problema;
8. **Negligência com a história e apresentação do jogo**: A negligência com a parte de história/enredo é muito prejudicial, e isso é algo bem recorrente nos nossos jogos da ludum dare. As histórias não precisam ser necessariamente mais complexas, mas elas precisam pelo menos ser apresentadas. Os jogos acabam meio que "existindo no vácuo" (ou dependendo de uma descrição por texto na página da ludum dare pra contextualizar o jogo, o que tá longe de ser o ideal). Subestimamos o quanto isso é danoso pra experiência de jogar o jogo (tanto é que essa apresentação de história é sempre deixada pro final e raramente feita). Uma contextualização, mesmo que simples, era **essencial** pra entender o *My homie the gnomie*, por exemplo. No Kika's não era essencial pra jogar o jogo, mas era necessário pra conectar o jogo com o tema e "fechar" a experiência. Tudo que o jogador acaba tendo são "pistas" do que tudo aquilo significa, mas não passa disso. E

tivemos ideias legais de história, só não incorporamos. Claro que é bem mais fácil falar do que fazer, mas acho que é isso, (sempre) subestimamos um pouco a importância dessa parte. Até tínhamos uma história, mas ela está na página da jam e não dentro do jogo. Esse é o tipo de detalhe que poderia ser resolvido com um texto antes do gameplay e poderia contribuir muito com a experiência do jogador;

Álbum de Fotos




DEPTHS
Deep Rock Galactica
Lava
Fundo do Mar
Placas Tectônicas
MINAS
Núcleo
Manto
Background
Parallax
Fundo do Biquini
Confins do Espaço
Doomsroll
Alma
RASO
GURREN LAGANN
Downwell
Mistério
Minecraft
Terraria
Dwarf Fortress
Botog
Fractal
Formigueiro
Hollow Knight
Fishman Island
One Piece
Made in Abyss
Depths of Despair
ESSA PÊRA
Darkest Dungeon

Fim the End

Revision #8
Created 27 April 2025 01:03:35 by KlinsmannHengles
Updated 27 April 2025 19:22:32 by KlinsmannHengles