

ROTEIRO DE PRODUÇÃO

RECYCLE CANNON

Equipe

- 1 Desenvolvedor frontend/backend
- 1 QA testador
- 1 Produtor
- 1 Marketing

Ferramentas para desenvolvimento

- Unity 3d: Desenvolvimento do jogo.
- Photoshop: Produção de arte 2d para UI e concepts.
- Blender ou Maya: Produção de modelos 3d.
- Trello: Produção
- ArticyDraft 2: Game Design
- Nox-Bluestack : QA
- MAC : Desenvolvimento Apple store e QA.

Etapa 1: Pré-produção

- Criação de GDD de 10 páginas.
- Wireframe de telas do jogo
- Protótipo com mecânicas básicas para fase simples.
- Concept arts para personagens e cenários.
- Criação de Greybox dos cenários.
- Modelos 3d placeholders
- Testes de protótipo.
- Criação de efeitos sonoros.

- Marketing orgânico em redes sociais.

Etapa 2: **Produção de versão alpha**

- Criação de GDD completo com todos os detalhes de balanceamento.
- Desenvolvimento das telas de home.
- Desenvolvimento de IA de todos os personagens em versão final.
- Criação de UI e telas.
- Criação dos modelos principais do jogos.
- Criação de novos cenários 3d.
- Ilustrações e concepts dos personagens e fases do jogo.
- Criação de músicas de menu e músicas de jogo.
- Teste interno e com público alvo.

Etapa 3: **Produção de versão final**

- Criação de roteiro narrativo.
- Desenvolvimento da loja e economia do jogo.
- Desenvolvimento de novas fases.
- Teste de progressão e economia do jogo
- Polimento dos cenários 3d.
- Criação de modelos 3d de novas skins.
- Ilustração de novas skin e marketing.
- Teste beta com público alvo e polimento para bugs
- Marketing orgânico com influenciadores.
- Marketing pago em redes sociais.
- Lançamento.

Pós-produção

- Polimento de bugs e feedback.
- Novas skins e fases.
- Promoções de diamantes.

- Marketing pago em redes sociais.