Registro de Reuniões DSNG6

**1ª Reunião: [22/02, 14:40]**

Debatemos as características básicas do nosso jogo, como: interface, controle, grau de imersão, número de jogadores, gênero, etc.

**2ª Reunião: [26/02, 13:50]**

Decidimos as características, que são:

interface=PC,

controle=teclado + mouse,

imersão= tela,

jogadores=solo,

gênero=ação plataforma 2D.

**3ª Reunião: [01/03, 14:50]**

Conversamos sobre a narrativa do jogo.

**4ª Reunião: [08/03, 14:15]**

Discutimos e anotamos sobre a narrativa do jogo novamente.

**5ª Reunião: [22/03, 14:20]**

Decidimos o storyelling do jogo, o gameplaying, características da protagonista e da antagonista e o mundo em geral.

**6ª Reunião: [15/04, 18:00]**

Discutimos sobre o nome do jogo, superobjetivo, némero, nome objetivo, mecânica, habilidade, e o inimigo de cada fase, e fizemos o mapa.

**7ª Reunião: [19/04, 14:34]**

Reunimos para fazermos o documento de 10 páginas.

**8ª Reunião: [22-04, 08:40]**

Reunião rápido pra falar de datas e um pouco sobre o projeto integrado