

## Pi

Tinha a Gotinha

introduzir o grupo

mentonar o que fez

Pedro eh ultimo

pedro fala filosofia

- quem aqui lembra dos jogos da atari
- o conceito dos desenvolvedores era de criar uma experiência na qual o jogador deveria se dedicar por completo para conseguir finalizar o jogo
- muitas vezes eram providos de gameplay repetitivos quais desenvolviam habilidades motoras excepcionais
- As pessoas que acabavam o jogo, eram reverenciadas como verdadeiros deuses da terra
- no pac man e burgertime Billy L. Mitchell
- no Tetris, temos Thor Aackerlund
- Hank Chien do kong
- tal conceito de campeões mundiais, quais batalham contra o jogo para atingir uma pontuação épica, ja se perdeu com o tempo
- a filosofia de nosso jogo era retomar tais desafios quais antes prevaleciam no mercado
- um jogo, qual somente os melhores do mundo poderão ver o seu final.
- um jogo, qual progressivamente vai ficando mais desafiante, levando o jogador ao extremo de seu raciocínio mental

## Vinicius

- tendo como base os conceitos previamente definidos, decidimos montar um jogo na qual as pessoas poderiam jogar em qualquer lugar e em qualquer hora
- nossa historia começa com nossa protagonista, Tinha,
- uma gotinha qual vivia feliz em seu lar, a nuvem
- Ela vivia brincando com seus irmaos
- e tendo conversas filosoficas com sua mae
- em um dia como qualquer outro,
- quando conversava sobre o existencialismo de Nietzsche com sua Mãe;
- tudo começou a tremer
- e nao por causa de uma epifania sobre o determinismo e de suas matrizes quais quebram paradigmas pre-estabelecidos como o livre-arbítrio
- Ela olhou para o outro lado e viu alguns irmaos despencando!

- Ao olhar devolta para sua mae, viu sua cara de panico, e como uma cena de filme de Guilherme-del-toro, sua mae foi caindo lentamente em direcao ao centro da terra.
- tinha, vendo que seria a unica sobrevivente, decidiu seguir sua mae!
- nosso jogo se passa neste momento. Aqui estao algumas cenas.

#### Gameplay

##### hiago

- A engine qual nos utilizamos para contruir nosso jogo foi o Construct 2 (engine simples)
- conseguimos desenvolver o jogo rapidamente, e assim, progressivamente podemos colocar novos elementos no nosso gameplay
- Um dos recursos adicionados, foi as vidas adicionas.
- onde o jogador antes era limitado a uma só vida, uma só chance para vencer o jogo, decidimos incluir um sistema na qual o jogar pode adicionar até duas vida a mais
- como podemos ver na projeção, quando o jogador se junta com seu irmao, tinha volta ao seu estado normal
- O desenvolvimento com a plataforma construct 2 possibilitou que nós focasemos em um meio eficiente de distribuição.
- Nosso grupo já utilizava o github como backup e armazenamento dos arquivos dos jogos
- E descobrimos que podiamos rodar esses arquivos do servidor deles.
- Entao simplesmente geramos um dominio no qual apontava para o servidor do github.
- E podemos utilizar o proprio construct para balancear os efeitos com a perfomance do smartphone moderno

##### joao

- Decidimos que o visual do jogo seria compativel tanto com telas pequenas como grandes, com alta resolução e baixa resolução.
- Queremos livrar de informação excessiva, já que nosso jogo poderia em celulares. telas pequenas exigem imagens maiores e texto curtos.
- A interface simples, assim mesmo se pessoa nao entendesse a lingua, poderia se entreter com nosso jogo
- Para arte, usamos cores vivas que destaquem bem, assim, independente do tamanho da tela, o jogador poderia discernir os objetos
- Para desenvolver a arte utilizamos ferramentas como o Adobe Illustrator e Adobe Photoshop

##### Pedro

- Nós já falamos como o jogo é interativo, desafiante e divertido
- Aqui vão mais algumas do jogo rodando em tempo real

##### jogando

- Somente ver o jogo não basta
- Então acessem os Links e joguem voces mesmos
- E para os Lendarios Campeaos, o primeiro que acabar o jogo, tem um gift card de 50 reais da steam esperando na ultima cena.
- Baixem, e boa sorte :)
- finaliza

- tinhaagotinha.br.vu

ACHO QUE FICOU BEM ESTRUTURADO. (JOÃO)