**Pi**

Tinha a Gotinha

introduzir o grupo

mencionar 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 Tetris, temos Thor Aackerlund
* no pac man Billy L. Mitchell
* Hank Chien do kong
* e a lista continua
* 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 exstencialismo 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 paragdimas pre-estabelicidos como o livre-arbítrio
* ela notou que seus irmaos estavam sumindo!
* 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 sobrivivente, 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 contruct 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 excesiva, 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 dissernir os objetos
* Para desenvolver a arte utilizamos ferramentas como o Adobe Illustrator e Adobe Photoshop

Pedro

* Nós jà falamos como o jogo é interativo, desafiente 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.
* Abaixem, e boa sorte :)
* finaliza