AJUSTES COMPETENTES

1º Gênero do game - 00/06/2021

Justificativa:

O gênero de estratégia, pela forma de como o jogo estava sendo pensado, não correspondia o estilo e a ideia geral do game. Alguns elementos não dava uma junção adequada, fazendo com que o estilo tivesse variações do original.

Gênero atual:

O emprego do gênero passou a ser o de aventura, redefinido os personagens e sua história que, no momento, está mais adaptável ao estilo e jogabilidade.

2º Aplicação de anúncio - 00/08/2021

Justificativa:

Existe duas maneiras de ser recompensável em um jogo desenvolvido: Preço ou Anúncio. Um jogo que tem o preço, é um jogo mais complexo e bem mais desenvolvido, possuindo recursos adicionais. E um jogo que tem anúncio é um jogo gratuito, onde é recompensado pelos centavos adquiridos pela visualização pelos jogadores.

Modo de recompensa atual:

Foi decidido que aplicaremos anúncio, pois o desenvolvimento do jogo corresponde ao um projeto independente e menos recursos (momento). Mas os anúncios serão controlados para não insatisfazer os jogadores

3º Controle - 00/10/2021

Justificativas:

Sendo um jogo mobile e suas mecânicas definidas, pensamos como ficaria a interface ao jogador (sua posição, tamanho, quantidade e evento).

Controle atual:

Os que nos momentos temos são formatos de ícones e rotação (como um analógico digital).

4º Musica - 00/12/2021

Justificativa:

As músicas são essenciais para jogos, então para engajar o jogador, foi decidido um hip hop e rock. Mas, pelo estilo de jogo e ambiente, não batia um ritmo de engajamento e dinâmica.

Música atual:

Toques sonoros desenvolvidos de forma sequencial em um loop. Correspondendo as eventualidades no jogo.

5º Ferramenta - 00/01/2022

Justificativa:

No mercado de jogos, existe diversas ferramentas chamada de Game Engine que são crucial para o desenvolvimento de jogos. Cada uma possui recursos específicos e diversos para auxiliar o desenvolvedor.

Ferramenta atual:

Estaremos usando a Unity, umas das maiores do mercado com diversas configurações e suporte, além de recursos adicionais.

6º Lin. Programação - 00/03/2022

Justificativa:

No início, pensávamos em Java, pois já que será desenvolvido para o sistema operacional Android, que tem mais suporte para app em Java. Porém, as Games Engine buscado trabalhavam mais na família C.

Ling. Atual:

Portanto, foi escolhido a linguagem de programação C#, o qual é nativo a ferramenta Unity.

7º Nome do game - 00/04/2022

Justificativa:

O nome era em português, chamado de “A ultima ferramenta”. Porem, depois de algumas pesquisas sobre esse nome, varias (não jogos) aparecia, isso se adaptaria no sentido de ferramenta de trabalho.

Nome atual:

‘ O nome continua o mesmo, porém agora com sua origem em inglês, sendo que quando pesquisado parecerá alguns ademais pelo prefixo do nome.

8º Mecânicas - 00/05/2022

Justificativa:

Algumas mecânicas eram demais em comparação com a jogabilidade. Refinando o projeto, as mecânicas, algumas delas, já não seria utilizável.

Mecânicas atuais:

Foi redefinindo as mecânicas para seguir o raciocínio do estilo do game.

9º História - 00/06/2022

Justificativa:

A logica do enredo do game era de que haveria um herói (sem poder) e um vilão. Algumas coisas acrescentadas desviaram esse sentido. Para isso, devemos estabelecer um roteiro do game.

História atual:

A logica é a mesma, foi redefinindo, e pode ocorrer ainda, os argumentos, conflitos e outras características de roteiro.

10º Banco de dados - 00/07/2022

Justificativa:

Seria o Redis como o SGBD para fazer o banco de dados. Mas o Redis era imenso demais para o projeto (que não tem tantos recursos adicionais). Portanto o peso do Redis seria um desperdício do que favorecer as informações.

BD atual:

Implementaremos o SQLlite (podendo ser em arquivo mesmo), um banco que também para jogos, só que menos pesado para fluxos de dados menores.

11º Nome personagem - 00/04/2023

Justificativa:

Ocorreu definições inicias sobre os nomes dos inimigos. De modo que, correspondendo as suas ações, poderia referenciar a um nome. Portanto, os nomes poderiam estarem difícil até de falar e com expressão meio “estranha” e não muita engajados no inimigo especifico.

Nomes atual:

Os nomes trocados aos sete inimigos são:

1 - Synthetic Host

2 - Hideous Red

3 - Killer Garrocho

4 - Blocker

5 – Bot

6 – Troublemaker

7 – Spy