



Shadow Struggles

Gabriel Merêncio dos Santos
Hugo Mitsumori

Leon Henrique Pires de Brum
Lucas Hideki Sakurai

Turma 474

Recapitulação

- Shadow Struggles: Jogo multiplataforma (desktop e Android) e multi-idioma de estratégia em tempo real, com trama interativa;
- Estilo Tower Defense, com um sistema de cartas;
- Progresso: Basicamente a mecânica de jogo e o núcleo de outros sistemas (suporte a vários idiomas, início do modo campanha etc.).

Objetivos

- Dar continuidade, completando alguns aspectos (loja de itens, edição de baralho, correção de bugs);
- Desenvolvimento de um produto finalizado na forma de um RPG 2D;
- Reformulação gráfica (menus, interface de batalha, ilustrações).

Mecânica do jogo (RPG)

- Exploração e interação com cenários (NPCs, objetos etc.);
- Inimigos, missões e itens espalhados pelos cenários;
- Níveis de experiência;
- Distribuição de pontos em habilidades através do acúmulo de experiência.

Metodologias

- Gerenciamento: Scrum
- Desenvolvimento: Test driven development

Plataformas, ferramentas, tecnologias.....

- Java 6
- LibGDX
- Eclipse
 - Eclipse Modelling Framework
- TWL
- Tiled Map Editor
- JUnit e Android JUnit
- Java Logging e Logcat
- Blender
- Android v2.2 (FroYo) e v2.3 (Gingerbread)

Links da equipe

.....

- Blog: <http://studioblackjack.blogspot.com.br/>
- Canal no YouTube: <http://www.youtube.com/user/TheStudioBlackJack>
- Página no IndieDB: <http://www.indiedb.com/games/shadow->

