**ATA REUNIÃO 24-04.**

A reunião teve contratempos de conexão e atraso. Alguns tópicos não foram discutidos como deveriam.

* **Igor** – ***Savegame*** – Concluído. Igor concluiu o savegame e o comitou no trello.
* **Augusto** – ***Hit points***. Augusto concluiu boa parte do sistema de hit points no jogador. Contudo, ele refez o waypoint que já estava pronto. Isso demonstra uma falta de comunicação e clareza entre os membros da equipe e que deverá ser corrigida.
* **Fabricio – *Sistema de cordas*** – identificou problemas pelo fato da câmera estar vinculada ao personagem. Contudo, na versão mais atual do código sendo trabalhada pelo Leonardo, a câmera não está vinculada ao jogador. Fabricio irá realizar seus testes com essas versões e verificar a incorporação do asset ao projeto.
* **Inatan** – **Executável** – precisa verificar as necessidades para a execução de um .exe em computadores sem Unity. Contudo, já foi detectada a necessidade da pasta Save\_data.
* **Lorenzo** – está com dificuldades no desenvolvimento dos personagens, precisando de ajuda com ideias. Acredito que um brainstorm é bem vindo o quanto antes. Pode ser agendado no PET para esta sexta no horário da reunião. Paralelamente, pode usar um espaço no trello para o compartilhamento de ideias com o restante da equipe. Como nota pessoal, acredito que o tom mais caricato nos personagens é bem vindo já que a Cuca me pareceu destoar muito do desenho do personagem.

**ATIVIDADES SEMANA DE 27-04-15.**

O diálogo da reunião anterior deixou claro que há falhas na comunicação da equipe. Neste momento, todo o código sendo produzido será unificado em um único projeto a fim de fazer as conexões com o que já foi produzido e eliminar eventuais bugs. Recomenda-se o uso da Unity 5 visto que as diferenças com a “versão pro” foram drasticamente reduzidas, com a inclusão de várias ferramentas que eram antes exclusivas da versão paga.

* **Augusto, Fabrício e Igor –** trabalharam esta semana na unificação de seus códigos em um único projeto. Deverão também resgatar o código da Roberta e as instruções deixadas por ela do Trello e incluí-lo no projeto. Ao final de cada dia deverão comitar suas alterações no git para que Leonardo possa seguir trabalhando enquanto dormem.
* **Roberta, Inatan –** trabalharam nos ajustes de gameplay, balanceado o desafio do jogo na interface da Unity (valor do salto do jogador, distância entre as plataformas, raio de alcance para o ataque dos inimigos, etc.). O objetivo é que o jogo seja equilibrado e justo, nem muito fácil e nem muito difícil. Todo o ajuste que possa ser feito deverá ser detectado e feito nesse momento.
* **Renato, Leonardo, Vivian** – seguiram trabalhando na narrativa do jogo. Devem concluir ao menos a narrativa da abertura e da primeira fase nas próximas semanas para que o Lorenzo possa começar a trabalhar em cima dela.
* **Lorenzo**: neste momento, deverá focar principalmente o desenho dos seguintes personagens para as seguintes situações:
  + **Cuca** (**cutscene**) – ***folclore*** *–* ver prologo do jogo (pág. 10 de NarrativaFolclorica.Original.18-04.docx – trello). ***Jogo*** – vilã principal. É a responsável pelos acontecimentos do jogo.
  + **Saci (cutscene/in-game)** – ***folclore*** *–* ver prologo do jogo (pág. 10). ***Jogo*** – recorrente em todas as fases o Saci age como um NPC de apoio que lhe provê ajuda ao longo do desenvolvimento das fases;
  + **Boitatá (cutscene)** – ***folclore*** *–* o Boitatá é descrito como uma serpente gigantesca que devorou os olhos de diversos animais mortos durante uma inundação e que brilhavam boiando nas águas. Os olhos que brilhavam com a luz do último sol visto pelos animais foram consumidos pela cobra em tamanha quantidade que a tornaram brilhante como o fogo e semitransparente. O mito do boitatá é um mito que sofre grandes modificações conforme a região em que é contado. Em algumas, ele é uma espécie de gênio protetor das florestas contra as queimadas. Em outras, ele é causador dos incêndios na mata. A versão do dilúvio teve origem no Rio Grande o Sul. Tem ligação real com o fenômeno do Fogo-fátuo: gases inflamáveis que emanam dos pântanos, sepulturas e carcaças de grandes animais mortos, e que visto de longe parecem grandes tochas em movimento. ***Jogo*** – é o personagem principal da 1ª fase e que deve ser ajudado pelo jogador após ter seus olhos, a fonte de seu poder, roubados pela Cuca. Os olhos foram espalhados e podem ocasionar incêndios caso não sejam recuperados. ***O boitatá aparece principalmente na cutscene de abertura. In-game, são vistos apenas seus olhos e parte de seu corpo conforme o desenho da fase.***
  + **Negrinho do pastoreio (cutscene)** – ***folclore*** *–* lenda popular no sul do Brasil com origem no século XIX no RS. O negrinho foi um jovem que nos tempos da escravidão perdeu por duas vezes o(s) cavalo(s) de seu senhor. Na 2ª ocasião, além do castigo corporal foi jogado nu sobre um formigueiro. O garoto, salvo pela virgem Maria, tomou então posse dos cavalos e passou a levar a tropilha pela região, encontrando todo o tipo de coisa para aqueles que as perderam a noite e que lhe ascendessem uma vela que pudesse levar ao altar d virgem Maria, sua madrinha na lenda. Há versões em que o negrinho foi salvo pela virgem e outras em que ele morreu e se tornou um espírito. Já que ele habita o mundo dos mitos, parece interessante que ele seja um espírito que habita Folclórica e que busca por aquilo que foi perdido. ***Jogo*** – o negrinho do pastoreio está com o boitatá quando o jogador o encontra. Ao mesmo tempo em que quer ajudá-lo a recuperar seus olhos teme deixá-lo sozinho por ele estar muito enfraquecido.
  + **Porcos do mato do Curupira (in-game)** – ***folclore*** *–* o Curupira é uma criatura conhecida por montar em porcos do mato. ***Jogo*** – minions da fase 01. A Cuca enraiveceu os rebanhos do Curupira e os liberou no mundo de Folclórica para ajudar a espalhar o caos. São os minions mais comuns do jogo aparecendo em várias fases.
  + **Boi da cara preta (in-game)** – ***folclore*** *–* em pesquisa. Apenas a canção foi localizada até agora. ***Jogo*** – o boi funcionará como um puzzle e aparecerá em mais de uma fase. O jogador deve subir em cima do boi sem ser atingido por ele, utilizando-o como plataforma móvel para chegar a um ponto inacessível.
  + **Carbúnculo (in-game) – *folclore –*** lagarto com a capacidade de conceder qualquer tipo de desejo a partir da joia em sua testa. ***Jogo*** ***–*** está observando o jogador conversar com o boitatá e o negrinho do pastoreio no início da fase. Quer ajudá-los, mas é tímido demais para se apresentar. Observa o jogador ao longo da fase até acabar preso em uma armadilha preparada pela Cuca. É salvo pelo jogador e lhe concede uma pedra que irá realizar um desejo seu.
  + **Encantadas (in-game) – *folclore –*** uma espécie de ninfa brasileira (elemental da água), contam em três e habitam a Gruta das Encantadas no Paraná. Tal como as sereias, atraem marinheiros e pescadores com seu canto, fazendo com que seus barcos se choquem contra os rochedos. ***Jogo*** ***–*** ficou presa em meio a vários olhos do boitatá. Após salva pelo jogador lhe dá pouca atenção e vai embora antes de escutar o pedido de ajuda que ele tem a fase;