MegaMan X – Rework

Avaliando o estado do projeto, concluímos que é viável seguir com a produção do jogo, tendo em vista tudo aquilo que já fora feito pela antiga equipe. A maior parte da arte do jogo está pronta, as *sprites (modelos 2d)* do jogo estão prontas, a *HUD*, dentre outras. Com certo empenho, o jogo pode ser refinado e finalizado.

A fim de produzirmos uma versão *Beta*, ou seja, uma versão de demonstração do jogo, para demonstrarmos os melhores pontos do jogo com a finalidade de trazer público, seria necessário a organização dos pontos a serem trabalhados no projeto, para sua conclusão. São esses os pontos:

- Refinar, otimizar e implementar os códigos do jogo;

- A produção de uma trilha sonora para a *demo*;

- A produção de um *teaser* que atrairá a atenção do público, gerando um *‘hype’* para o lançamento do game;

- Implementar o *level design* de uma forma que as mecânicas principais do jogo possam ser testadas e demonstradas.

Visando uma versão *Beta* finalizada, sendo ela uma *demo* completamente funcional, sua produção pode ser feita em questão de pouco tempo, sabendo que possuímos partes funcionais o suficiente do *game*. Com a *demo* finalizada, conteríamos um *teaser* com o propósito de atrair o público para a versão finalizada do projeto. Sobram, pois, razões para crer que dividindo a equipe em direções de arte, música e programação, teríamos a *demo* do Projeto MegaManX completa.

