Relatório de produção – Gustavo Hanada – RA00274471 – JOGMA3

**Quarta-feira, 19/05 e Quinta-feira, 20/05:**

Na parte de narrativa, participei da produção do backstory e lore do mundo, desenvolvimento de personagens e progressão da narrativa durante a gameplay.

Em game design atuei construindo o sketch da planta baixa do local onde se passará o jogo, idealizando os enigmas e ambientação além de mecanismos para manter a imersão e suspense. Por fim, selecionei as mecânicas principais e secundárias para o game.

**Segunda-feira, 31/05 e Quinta-feira, 03/06:**

Dei início aos concepts de cenário e listei os assets para o primeiro cômodo, dividi as tarefas para os modeladores supervisionei o funcionamento das mecânicas principais.

**Quarta-feira, 09/06:**

Atuei no detalhamento do primeiro cômodo, prontifiquei a criação de novos assets para ambientar o corredor principal.

No mesmo dia, dei início na criação do segundo cômodo da casa, a sala de jantar. Passei a tarefa, para um dos membros do grupo, de modelar alguns assets listados por mim para essa área.

**Terça-feira, 15/06:**

Listei os assets para o terceiro cômodo, a cozinha, criei um desenho conceitual sobre a disposição dos móveis e concedi a tarefa de modelagem a outro membro.

**Segunda-feira, 21/06 e Terça-feira 22/06:**

Listei os modelos 3D a serem feitos para o quarto de casal e decorações no banheiro para dar ênfase na imersão. Procurei e editei texturas para as paredes e piso da casa, supervisionei, dei feedback e designei mais assets do banheiro para um dos membros (Matheus Celeste).

**Domingo, 27/06:**

Auxiliei um dos membros (Jhonnatan) no processo de texturização de assets, procurei e editei texturas para serem usadas nas decorações voltadas em ambientação e imersão, tais quais: fogão, jornais e suas variações, cartas e suas variações, pratos, talheres e outros metais.

**Segunda-feira, 28/06:**

Trabalhei na criação da narrativa reescrevendo os fragmentos de conto utilizados na resolução dos enigmas; supervisionei a criação de assets e suas pendências, designei os últimos elementos de cenário a serem feitos, além de um desenho conceitual para ser utilizado de base na criação e na montagem do cenário. Procurei e editei texturas para o lado exterior da casa

Intensifiquei a narrativa adicionando a justificativa para a falta de vizinhança e a incapacidade de explorar outras áreas externas além do jardim da casa. No mesmo dia, alterei os eventos narrativos do final do jogo para se adequar a uma demo, com elementos que intensificam a expectativa para o futuro lançamento do jogo completo.