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 inicio 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.