Relatório trabalho FoxTales – 10/05 até 17/05 e 23/05

Projeto: Mobile Open World

Gustavo Hanada: (milestones 10/05 até 23/05)

* Participou da reunião para alterar elementos chave da narrativa do jogo
* Participou do brainstorm a respeito dos visuais da cidade dos anões e da cidade élfica (outras duas cidades do jogo)
* Gestão das atividades e coordenação do grupo
  + Definiu e organizou as funções do grupo, bem como as milestones e deadlines pela plataforma Trello
* Deu feedbacks para a equipe para que fosse alcançado os padrões de qualidade esperados

Jhonnatan Barbosa: (milestones 10/05 até 23/05)

* Criou 3 assets para a ambientar a flora do mundo (até 17/05)
* Fez o protótipo do layout para a cidade dos anões (até 23/05)
* Montou os três blocos para a montagem da cidade dos anões (até 23/05)

Matheus Celeste: (milestones 10/05 até 23/05)

* Fez mudanças na basemesh do personagem principal baseando-se em feedbacks de Gustavo Hanada, 6 mudanças ao todo. (até 17/05)
* Participou da reunião para alterar elementos chave da narrativa do jogo até (23/05)
* Participou do brainstorm a respeito dos visuais da cidade dos anões e da cidade élfica (outras duas cidades do jogo) (até 23/05)

Pedro de Toledo: (milestones 10/05 até 23/05)

* Fez concept arts para o inimigo principal do projeto

Vinicius Januzzi: (milestones 10/05 até 23/05)

* Desenvolveu a mecânica de combate (ainda em polimento) (até 23/05)

Navarro: (milestones 10/05 até 23/05)

* Fez o worldbuilding da primeira cidade (até 17/05)
* Fez o worldbuilding da cidade dos anões (até 23/05)
* Fez o worldbuilding da cidade élfica (até 23/05)
* Deu motivos para a primeira quest do jogo (até 23/05)

Gabriel Gattai: (milestones 10/05 até 23/05)

* Entregou 6 SFXs referentes a feedback sonoro de combate (até 17/05)
* Entregou 3 SFXs referentes ao contato do jogador com uma superfície rochosa