

Ata Reunião UGD 14/3/19

## **Projetos atuais + lista de presença:**

Tui – HOOK SHARKS ate 26/4 pra BIG

Cabeça– Back Door (fazendo com algoritmo WFC de geração procedural). Back door é rogue like tatico com inventario de cartas. Esta indo bem por enquanto, sem versao funcional (nojenta de acordo com o criador).

Henrique – Square Dash, tá indo bem

Pão – HOOK SHARKS, começou modo corrida e atualizaram assets

Zé – Grimmoire (ROGUE LIKER CLASSICO), escrito em C++, talvez n seja mais escrito em C++

Daniel – Spookmin, devagar mas procede, é um pinkimin competitivo RTS BATTLE ROYALE. Agora tem vacas, removeram lag spikes, as vacas podem acender agora, escanearam os desenhos feitos a mão, porém colisão bizarra

Igor – segundo ano Poli Eletrica, nenhum projeto

Artur – segundo ano BCC, nenhum projeto

João – em nenhum projeto, tentando fazer TCC ligado em jogos, veio para falar do Lets Play. Slime defense não avançou. Disse q tem grupo da ECA (Pequi) de animação interessado em jogos, talvez entrem em contato.

Erica – Aracnotopia, decidiram horario da reuniao, talvez façam nova teia, precisam de artistas. O jogo é um metroidvania de aranhas em q você joga teias.

Vitor – Path of the wicked, tower defense com mapa procedural, é do TCC dele sendo transformado em projeto da UGD, inimigos tem IA que se adapta ao jogador conforme o mapa é construído. Ainda não tem horário para reuniões, só tem ele e a Lívia, se continuar só os dois provavelmente não tera reuniões presenciais; eles também precisam de artistas ou desenvolvedores.

Rica – HOOK SHARKS, tá fazendo shader da água, com ondas procedurais, pediu ajuda pro Zé e está em andamento e no BACK DOOR esta fazendo npcs com dialogo e polindo.

José – segundo ano BBC, não esta em nenhum projeto

Yukio – Aracnotopia, estão trabalhando na teia copiando Post Morte de Homem Aranha 2

Guilherme – vai fazer MAC2114 e tá num projeto (com Kazuki e Vitor), vai fazer fork do jogo Pirate Ship Battle (Phazer), rolou reuniao ontem e vai ter sprint para segunda, não vai ter mais coisas 3Ds, sprites serão trocados. O novo jogo será mais dinamico

Heitor – GRIMMOIRE, testando dificuldades do jogo

Nathalia – Sohlepse Plataforma meio Puzzle

Will – BACKDOOR, codigo dos game loops não estavam bons, esta tentando sincronizar eles

Livia – BACKDOOR, HOOK SHARKERS E PATH OF THE WICKED

## **AMANHÃ : TEST AND PLAY**

Will : todos as 10 ~ 18, pegar extensão, revezar para almoçar, precisaria de papeis explicando os jogos para colocar do lado já que quem fez o jogo nem sempre pode estar la

### **Tutoria**

Mini projeto no semestre inteiro, para ingressantes aprenderem. Refazer jogo clássico na Godot. Os ingressantes são acompanhados por tutor que ajuda e tira duvidas.

Vitor: tem mais tutor do que ingressantes, seria bom ter mais tutor por grupo ou um tutor por pessoa

Como ficou:

Ingressante: Igor - Tutor: Nathalia

Ingressante: Artur - Tutor: Zé

## **PROXIMA PALESTRA SERA FEITA PELO TUI, EM DUAS SEMANAS**

### **Notas finais**

Rica: Ontem teve Spin – São paulo Indie, pessoas vão la apresentam jogos e jogam, é no centro cultural, toda primeira quarta feira do mês