Ci entre aqui o nome de cada pessoa e sua função no grupo	Entre com o e-mail do responsável pelo envio do grupo	Depois dessa simulação de projeto, você julga ter aptidão para fazer um projeto em FMOD?	Depois dessa Quest você se julgam	O que achou do tempo dessa quest?	Insira aqui o link dos seus vídeos (ou vídeo) criado para a Quest	Insira aqui o link do google spreadsheets/google drive/dropbox com todo material extra que você julga útil para nossa avaliação	Conte um pouco sobre seu processo nessa quest, quais os maiores aprendizados e dificuldades	Você trabalhou em grupo? Como foi trabalhar em grupo se a resposta foi sim e porque não trabalhou se a resposta for não.	Obrigado! você tem mais alguma coisa para adicionar?	Feedbacks	Nota	Sidequest	Total
Mauro - Compositor - João Pedro - Audio Designer - Guilherme Lohmann - Technical Audio Designer	jp_priv@hotmail.com	Sim	Com maior conhecimento de um projeto de games	Bom, foi corrido, mas eu tenho certeza que se não tivesse tempo eu não teria	Mauro - https://www.instagram.com/p/CEFgtPPAiuu5e?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA== João Pedro - https://www.instagram.com/p/C6HkxR15eZG/ Gui - https://www.instagram.com/guilohmannmusic/reel/C6EZYrmsqtk/ Vídeo Completo - https://www.youtube.com/watch?v=u7gon3uvl9M	https://drive.google.com/drive/folders/0ADQ5-ZHHOCSRPqVPVem9Tfw3VVRwpUQ?usp=sharing	Foi um processo trabalhoso mas tranquilo, o maior aprendizado foi de que é bom estar aberto para se comunicar e ouvir, na intenção de ajudar e ser ajudado e como o trabalho em equipe é valioso, só ajuda o processo a se movimentar mais rápido. O maior desafio acredito que foi o trabalho em si que cada um teve que fazer e se adaptar a rotina a uma quest mais densa para poder ter o melhor resultado no final	Sim, foi ótimo trabalhar em grupo e poder contar um com o outro para fazer o trabalho da melhor e mais tranquila forma possível, nos adaptamos bem e nos comunicamos bem.	Tudo certo! :)	**Músicas:** Os estilos ficaram adequados para o jogo, acertou bem na escolha, só as variações que não ficaram tão claras, principalmente do lead, os detalhes do lo-fi ficaram bons, mas as outras são tão "comestíveis" que talvez passe desapercebido, pelo que entendi a ideia é aumentar a tensão por estar próximo de chegar no boss, então as mudanças musicais deveriam passar esse aumento de tensão, e acredito que seria bem interessante uma mudança maior no lead e na harmonia pra evidenciar isso, daí mudaria o sistema, pois seria necessário uma transição entre as músicas. **Sistema musical:** Deu pra entender que um é loop, outro tem camadas, e um terceiro com 3 loops diferentes que são acionados em algum momento, mas faltou a explicação e mudanças desses eventos, pois a ideia é demonstrar para o programador como funciona na prática. A música de Boss ficou muito boa, parabéns! **SFX:** Boa escolha de direção, combina bem com o visual do jogo **Boss King Beetle Changing Gravity:** ficou interessante, mas está bem "seco", seria interessante colocar um pouco de reverb, e detalhar um pouco mais o som da aterrissagem, mais metais se movimentam, mas só escutamos ele "batendo" no chão, sem mais sons.. **Boss King Beetle Missile Shots:** Ficou muito bom, só faltou um pouquinho de reverb mesmo **Ghost Dash:** Excelente! **Ghost Appear:** Ficou bom, só faltou um pouco de reverb **Inimigo Simples - Mini Beetle:** Faltou variações nesses passos, e eles ficaram muito "pesados" ele tem um certo peso, mas um pouco menos do que demonstrado, pois dessa forma quando há um pulo, ou impacto, não dá pra ter a dimensão exata se o pulo foi longo ou não, já o som dele carregando e soltando o tiro ficou bom, mas novamente faltou um pouquinho de reverb pra não ficar tão seco. **weapon:** muito bom, só faltou um pouco de reverb **Day ambience e Night ambience:** Cuidado, a ambiencia está boa, mas dá a impressão que os "bichos" estão próximos, quando na verdade eles estão bem distantes (seguindo a imagem demonstrada no jogo) **O sistema de SFX:** Entendi o uso do Action para alguns eventos, mas não seria necessário, poderia ser tudo timeline. E um detalhe importante que faltou nos efs, ao menos não foi demonstrado a automação de Pitch, e é fundamental pra SFX que alguns podem ser bem repetitivo no jogo, então essa automação é fundamental. Nos passos parece que tem até um EQ, seria interessante demonstrar e falar do que se trata, esse vídeo seria para o Dev, então quanto mais detalhes melhor, já o vídeo para as redes sociais deve ser mais objetivo. **Snapshots:** Ok, tanto o de pause quanto o do boss estão funcionais pelo que foi demonstrado. **Mixagem:** Aparentemente funcionou, mas faltou demonstrar os lufs no fmod, **Documentação:** Excelente, muito bem organizada, uma dica de melhoria: colocar cores diferentes nas linhas de de tipos diferentes, assim ficaria fácil de bater o olho e ver o que é SFX, Música, VCA e Snapshot. **SideQuest:** Ótimos posts, parabéns!	15	15	30