



COM937

Desenvolvimento de Jogos

Trabalho 1

Desconstrução de um Jogo

Prof: Phyllipe Lima
phyllipe@unifei.edu.br





Este trabalho tem o objetivo de identificar alguns conceitos apresentados em sala de aula em jogos comerciais. Em outras palavras, queremos desconstruir um jogo



Como guia use as aulas “Interface” e “Elementos”.

 Escolha qualquer jogo que lhe interesse,
menos o Sonic, e Zelda clássico NES

 Não há restrição de plataforma nem
gênero

 Identifique nos jogos os seguintes aspectos:

 Mecânica (Ações, regras, objetivo)

 Narrativa (enredo, personagem)

 Estética (2D, 3D, ambientação, cenário)





 Tecnologia (mobile, PC, console)

 Interface (olhe o exemplo do Zelda)

 Informações, modos, mapeamento

- 🎮 Identifique a empresa distribuidora e desenvolvedora
- 🎮 Mencione a game engine usada
 - 🎮 Diga se é proprietária ou não
 - 🎮 Mostre exemplos de outros jogos com a mesma engine
- 🎮 Apresentações de no máximo 10 minutos, teremos mais 3 minutos para discussão

Restrições

-  O mesmo jogo não pode ser apresentado por equipes diferentes
-  Organizem-se na planilha do google
-  Apresentações dia 12/09, 15/09 e 19/09
-  Trabalho em Dupla

