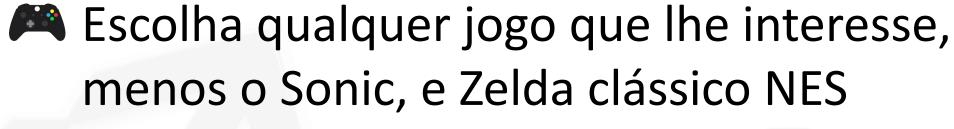
Este trabalho tem o objetivo de identificar alguns conceitos apresentados em sala de aula em jogos comerciais. Em outras palavras, queremos descontruir um jogo Como guia use as aulas "Interface" e "Elementos".



Não há restrição de plataforma nem gênero

- Identifique nos jogos os seguintes aspectos:
  - Mecânica (Ações, regras, objetivo)
  - Marrativa (enredo, personagem)
  - Estética (2D, 3D, ambientação, cenário)
  - Tecnologia (mobile, PC, console)
  - Interface (olhe o exemplo do Zelda)
    - M Informações, modos, mapeamento

- Identifique a empresa distribuidora e desenvolvedora
- Mencione a game engine usada
  - Paga 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



- 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
- Maria Trabalho em Dupla

