

Celeste Editor



Docentes:

- Prof. Wilson de Almeida

Discentes:

- Rúben Pintassilgo - 21901444

Curso:

- Licenciatura em Videojogos da Universidade Lusofona.

Ano:

- 2019/2020

Índice

- [Mecânicas de jogo](#)
- [Elementos de edição de níveis](#)
- [Princípios](#)
- [Links](#)
- [Níveis Desenhados](#)
- [Links dos Níveis Desenhados](#)

Mecânicas de jogo

A personagem do jogo consegue mover-se para a esquerda e direita, agachar-se, saltar e agarrar-se à parede, podendo escalá-la ou descer como se estivesse a fazer rapel. No entanto, a mecânica que mais se destaca é o *dash*, em que o personagem é empurrado por uma força invisível na direção em que está a apontar. Esta última mecânica só pode ser efetuada uma vez enquanto não voltar a tocar no chão, agarrar-se à parede ou quebrar um *dash booster*.

Elementos de edição de níveis

Existem vários elementos que nos permitem editar um nível de *Celeste Editor*, estes são:

- Elementos ambientais:
 - Tiles: Um unico tile que, juntamente com o background, nos dá a sensação de estarmos na travessia de uma montanha;
 - Falling Rock: é tile que cai uns segundos depois de estarmos em cima dele;
 - Bar: permite o jogador subir para cima deste elemento saltando para ele, porém não permite voltar para baixo;
- Elementos colecionáveis:
 - Morango: pode ser encontrado em locais difíceis de chegar para dar uma sensação de conquista ao jogador;
 - Morango com asas: é igual ao morango mas caso usemos a mecânica *dash* no mesmo quarto em que este está, este começa a voar;
- Elementos do nível:
 - Eraser: um apagador para poder apagar o que ficou mal feito;
 - Starting Point: um ponto que nos permite declarar em que zona do mapa queremos que o personagem comece;
 - Checkpoint: permite ao jogador recomeçar desse ponto caso morra no nível;
 - Spikes: caso o personagem "toque" neste elemento, ele morre e terá de recomeçar do início ou do ultimo checkpoint;
 - trampolim: faz o personagem saltar mais alto;
 - *Dash Booster*: permite o personagem voltar a efetuar um dash mesmo que ainda esteja no meio do ar;

Princípios

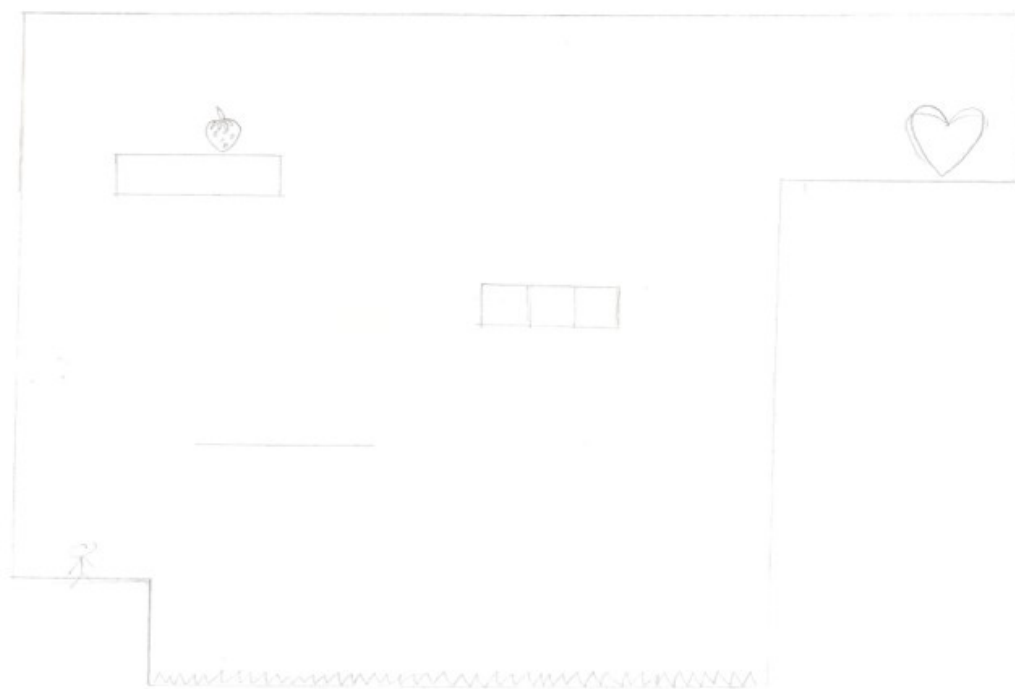
1. Dificuldade crescente;
2. Aprendizagem rápida das diferentes mecânicas;
3. Evitar repetição;
4. O jogo deve causar uma sensação de conquista.

Links

- [Primeiro Nível;](#)
- [Segundo Nível;](#)
- [Terceiro Nível;](#)
- [Quarto Nível;](#)
- [Quinto Nível;](#)

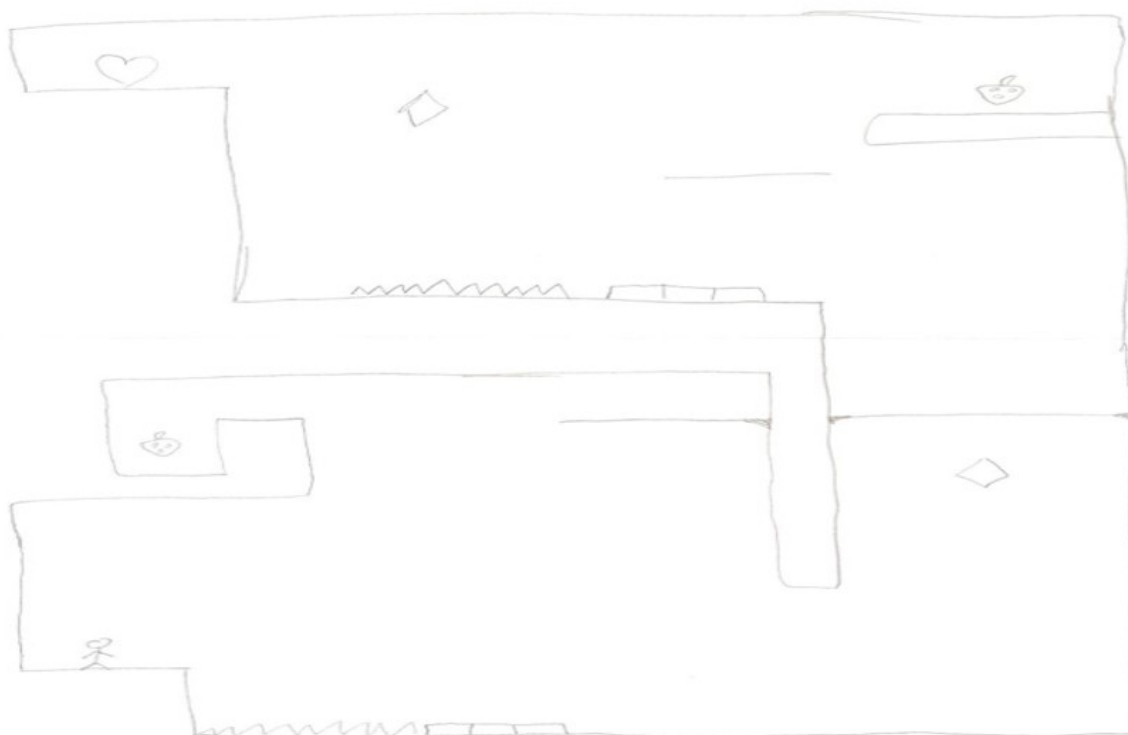
Níveis desenhados

- Nível 1:



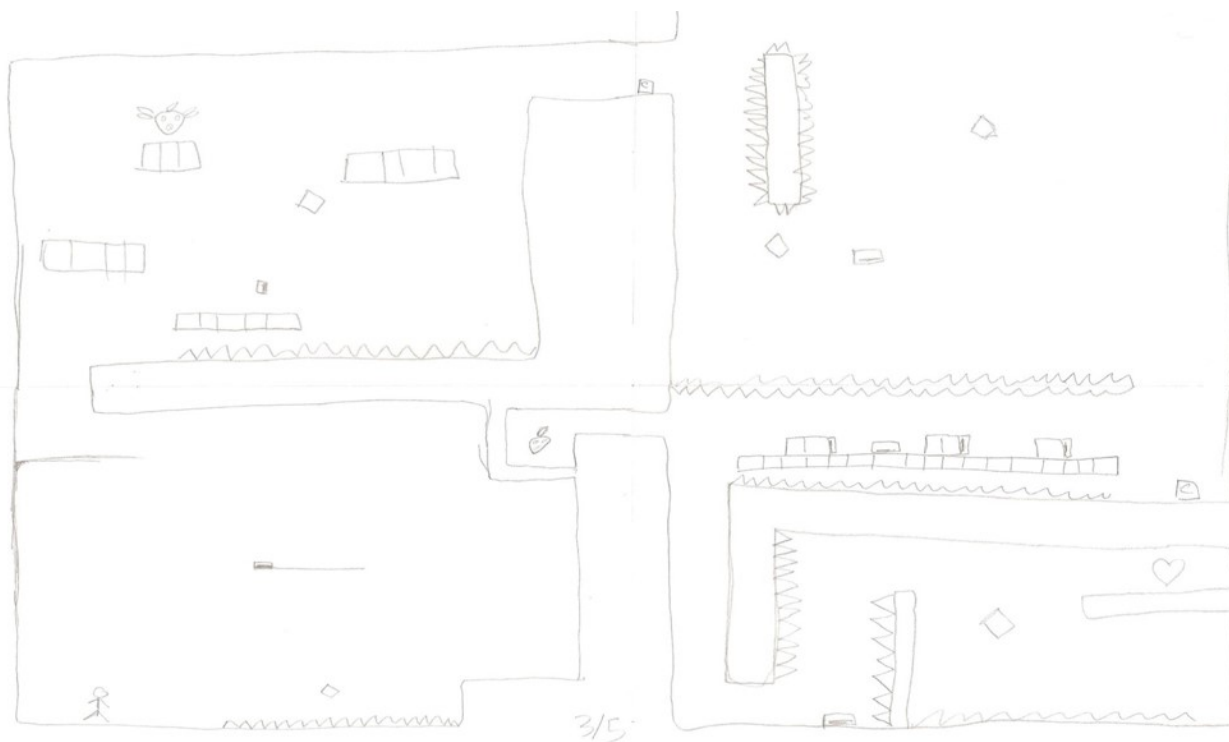
1/5

- Nível 2:

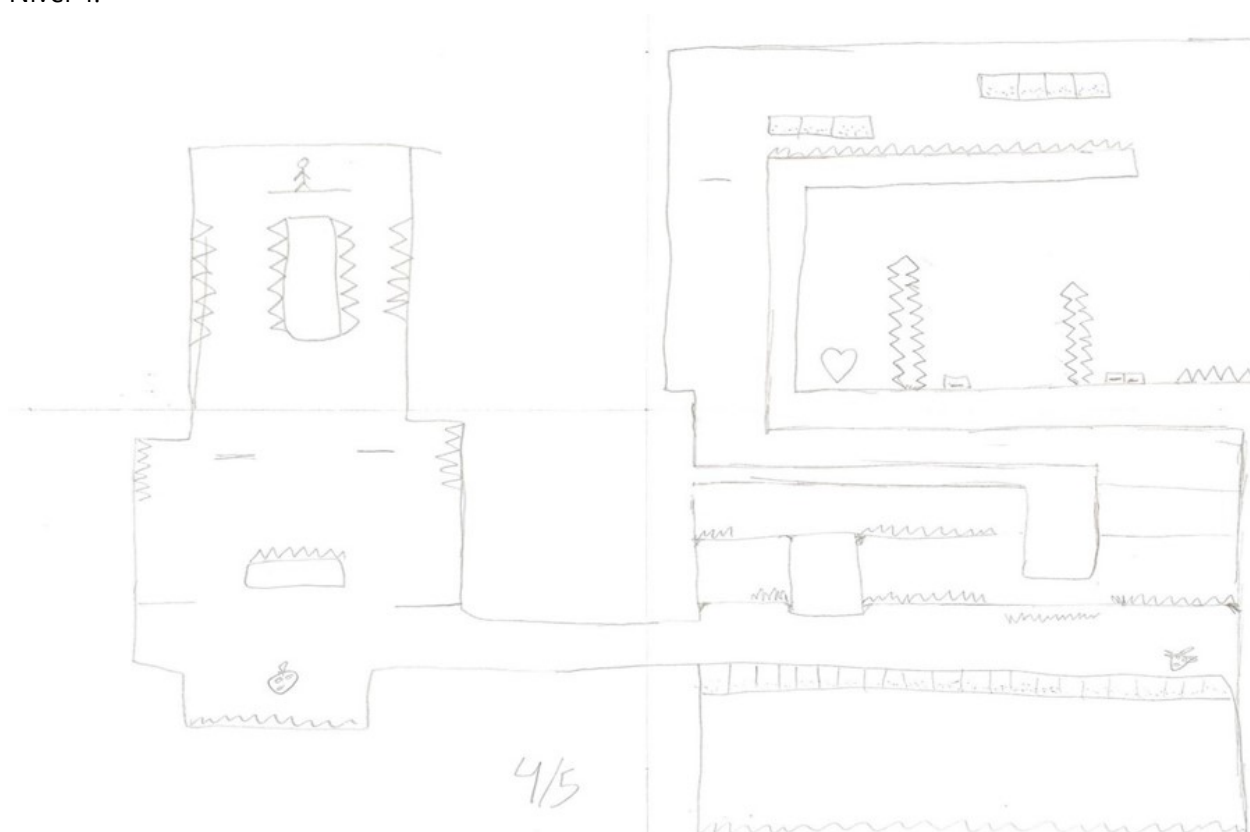


2/5

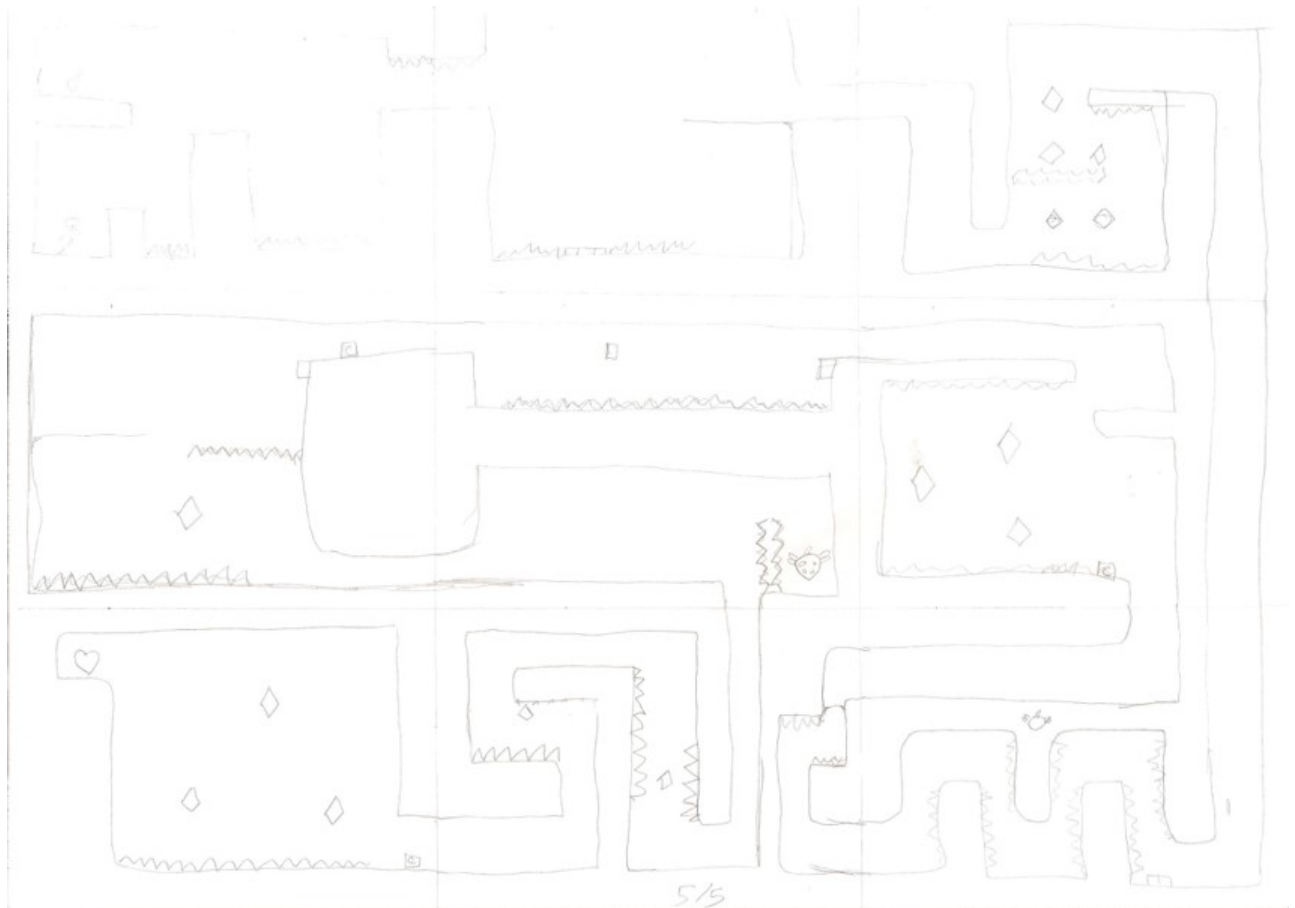
- Nível 3:



- Nível 4:



- Nível 5:



Links dos níveis desenhados

- [Primeiro Nível;](#)
- [Segundo Nível;](#)
- [Terceiro Nível;](#)
- [Quarto Nível;](#)
- [Quinto Nível;](#)