

STORYBOARD: NONDA

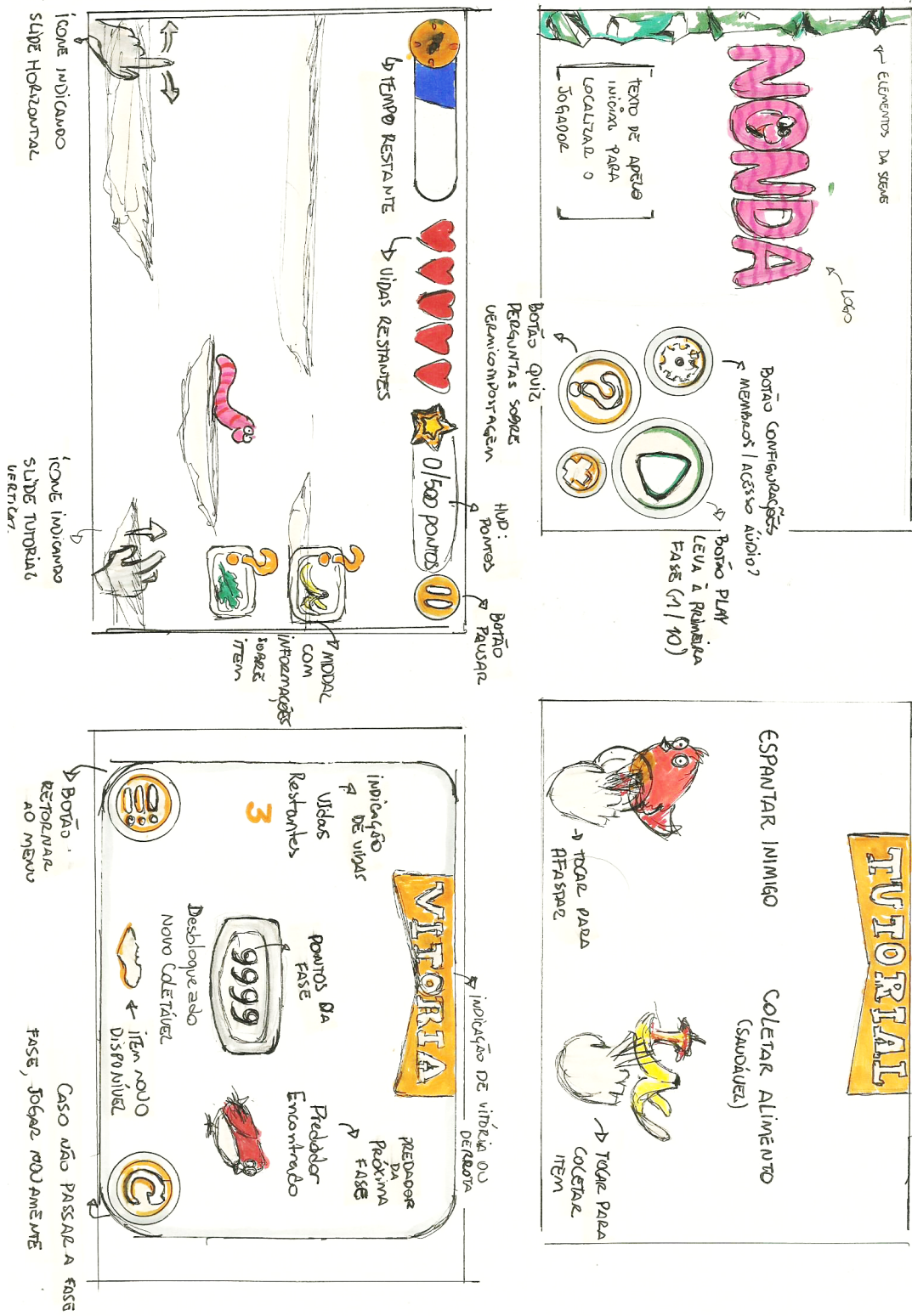


Figura 5 – Nonda: Sketch do Storyboard representado através de telas

5.6 Gameplay – Perspectiva centrada no jogador

Gameplay é o elemento central do jogo, que para muitos jogadores determina a qualidade do jogo (DJAOUTI, D. et al). Em outras palavras é a relação de conjunto de atividades que o jogador pode fazer e como é a experiência do mesmo enquanto joga.

O *gameplay*, ilustrado na Figura 6, induz o jogador a responder com ações aos elementos que interagem na tela, partindo da necessidade do personagem se alimentar, depois defendendo o ambiente dos predadores. Outro elemento importante do *gameplay* é o tempo, que tem a função de situar o jogador em que momento do jogo está e quanto ainda falta para atingir o objetivo.



Figura 6 - Tela de gameplay

5.7 Mecânica do Jogo

Atividade e Interatividade são dois conceitos que fundamenta o tópico anterior. De acordo com (BRUNER, 1972), qualquer atividade lúdica envolve a interação com objetos concretos ou abstratos. É cada parte do *gameplay* individualmente. A mecânica do jogo Nonda é simples: usar slides para mover a Nonda e escapar de ataques dos inimigos, usar toque para interagir com os itens coletáveis, menu e quiz.

5.8 Game Design

É o processo do jogo onde informa toda característica do jogo, incluindo controles, jogabilidade, interfaces, personagens, inimigos, fases e outros. Todas essas serão descritas em tópicos separados abaixo.

5.8.1 Personagem

Nonda tem 1 ano de idade, é uma minhoca (anelídeo), tem um tamanho padrão para uma minhoca. Nonda sempre sofreu com a invasão dos inimigos dentro da sua casa. Muitas vezes o solo estava quase pronto quando algum inimigo chegava e destruía tudo o que ela tinha umidificado. Tem personalidade calma, trabalhadeira e protetora e não possui poderes especiais. As ações dela dentro do jogo limitam-se em: andar, correr, pular, comer. É ilustrado na Figura 7 um *spritesheet* da personagem Nonda.

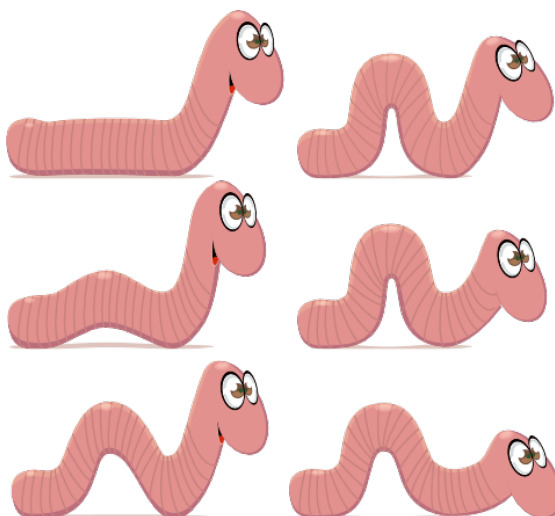


Figura 7 – Personagem Nonda: Spritesheet da animação "Pular"

5.8.2 Controle

Do personagem:

O personagem estará sempre se movendo, nunca parado. Para controlar, é necessário deslizar o dedo sobre tela (*slide*). Os controles disponíveis são:

Direcionais

- Deslizar horizontalmente no lado esquerdo da tela muda a direção do personagem
- Deslizar verticalmente (de baixo para cima) o lado direito da tela, ativa o commando pular. Se deslizar 2x seguidas, o personagem ativará a ação de pulo duplo.
- Toque (várias vezes) em cima do inimigo para dar dano.

Do predador:

- Possui movimentos randômicos e pode mudar o comportamento se o player se aproximar ou afastar.

5.8.3 Interface

Na interface, o foco é no HUD – *head-up display*, termo utilizado para visualizar todos os elementos de interesse do jogador, tais como barra de progresso, tempo restante, quantidade de vidas, pontuações, indicações de localidade para atacar etc – do jogo, conforme ilustrado na Figura 8 abaixo.



Figura 8 – Nonda: HUD – Posicionamento do UI

5.8.4 Predadores

O predador no contexto do jogo são espécies distintas que aparecem para atrapalhar o trabalho de Nonda no decorrer do jogo.

5.8.4.1 Pássaros



Figura 9 – Jogo Nonda: Predador Pássaros

5.8.4.2 Sanguessuga



Figura 10 – Jogo Nonda: Predador Sanguessuga

5.8.4.3 Formiga



Figura 11 – Jogo Nonda: Predador Formiga