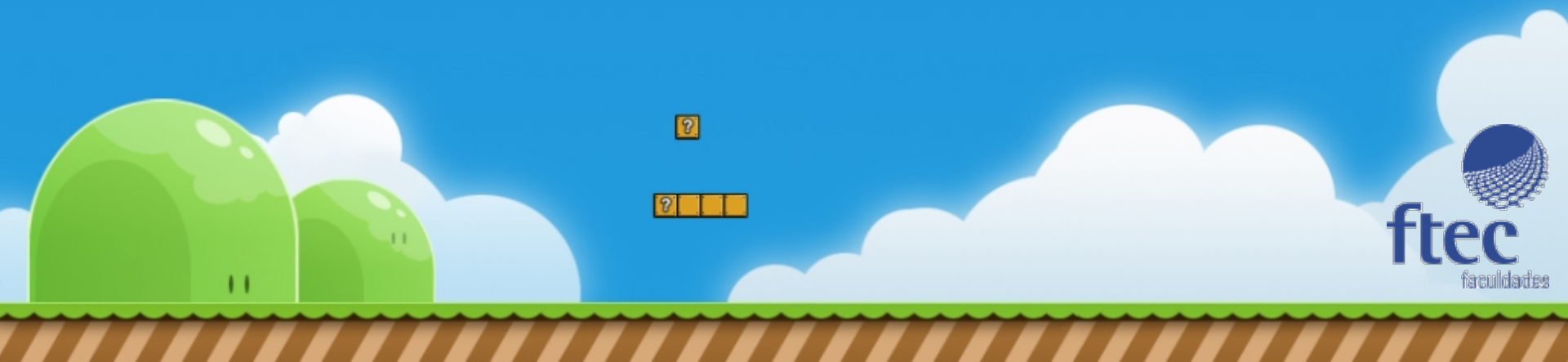


Processo de Projetos de Jogos Digitais

Aula 5



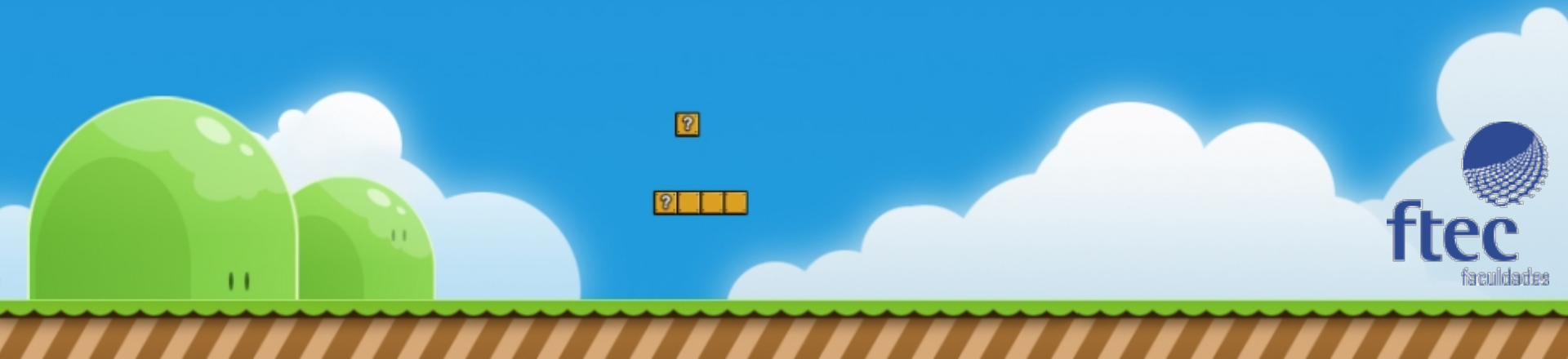
Cenários

Os cenários são de extrema importância no desenvolvimento de jogos. São eles que irão dar movimento as ações executadas pelos gamers.

Um bom cenário consegue prender o jogador dentro do ambiente, por isso devemos prestar muita atenção neste elemento.

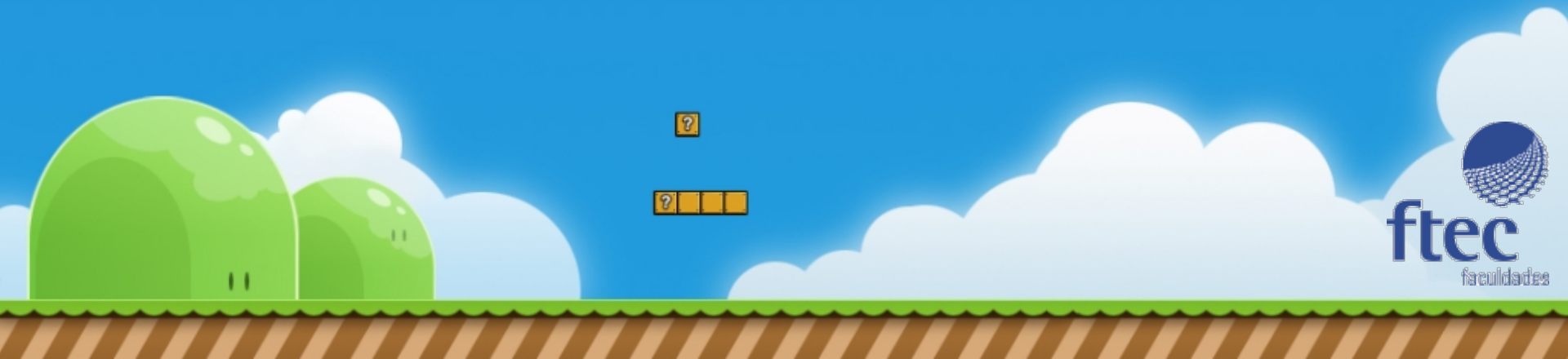


Devem ser muito bem planejados e projetados, pois geralmente retratam algum tipo de ambiente. É fundamental se deter nos detalhes e objetos do cenário, lembrando sempre que esses objetos poderão interagir com o personagem/ Ambiente durante a execução do jogo.



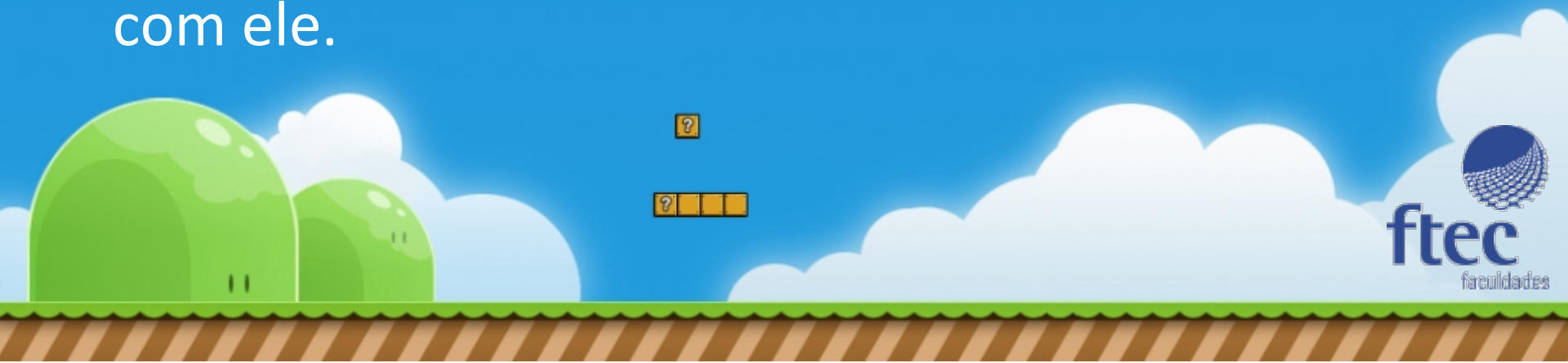
Mas afinal o que é um cenário?

Espaço do jogo que compreende o cenário no qual a história se desenrola e qualquer outro elemento que faça parte do universo do jogo.

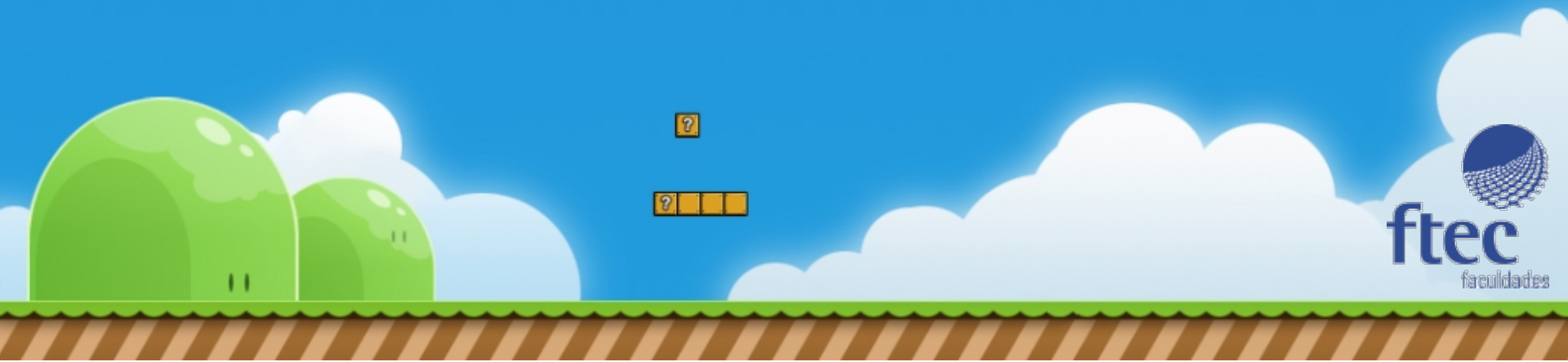


Ambiente físico do jogo: espaço do jogo, objetos e construções que fazem parte do jogo, onde os personagens interagem.

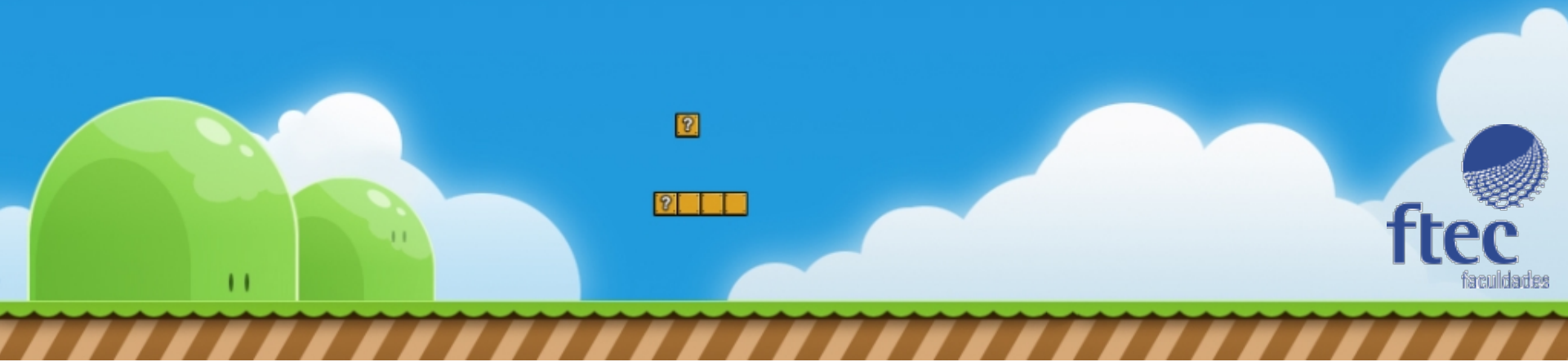
Perspectiva: maneira como os objetos são visualizados. A perspectiva bidimensional, chamada de 2D, geralmente funciona de forma linear: o personagem vai se movimentando para um lado da tela e o cenário se movimenta junto com ele.



Já na perspectiva tridimensional, chamada de 3D, o personagem pode se movimentar em um ângulo de 360 pelo cenário: frente, atrás, direita e esquerda.



Escala: Consiste na relação entre o tamanho dos personagens e o tamanho do cenário. É possível que um jogo traga uma escala desproporcional. Se nossa intenção é desenvolver um cenário mais real, teremos que nós preocupar com a escala e também com a proporção.



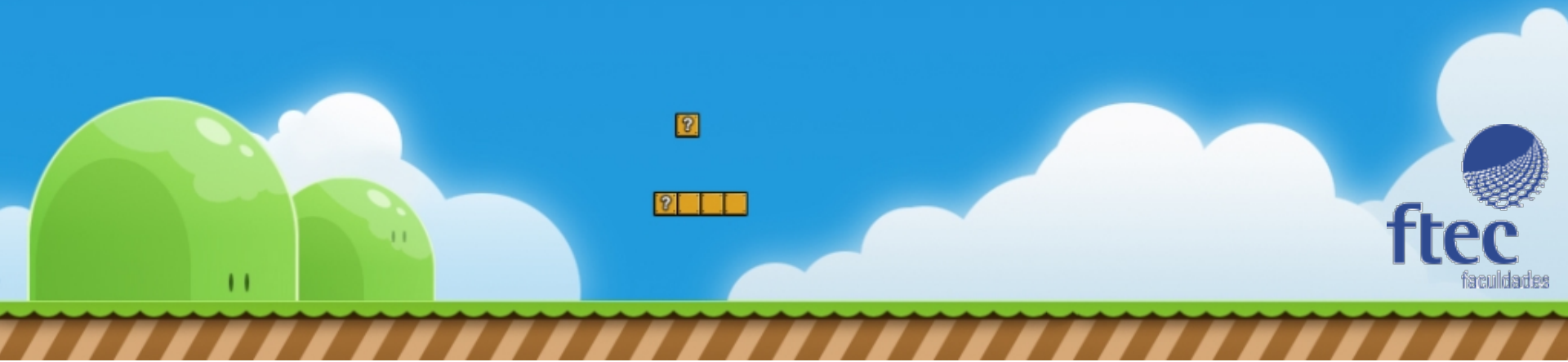
Temática do cenário: É ela que vai definir se os objetos serão baseados em elementos da realidade ou não.

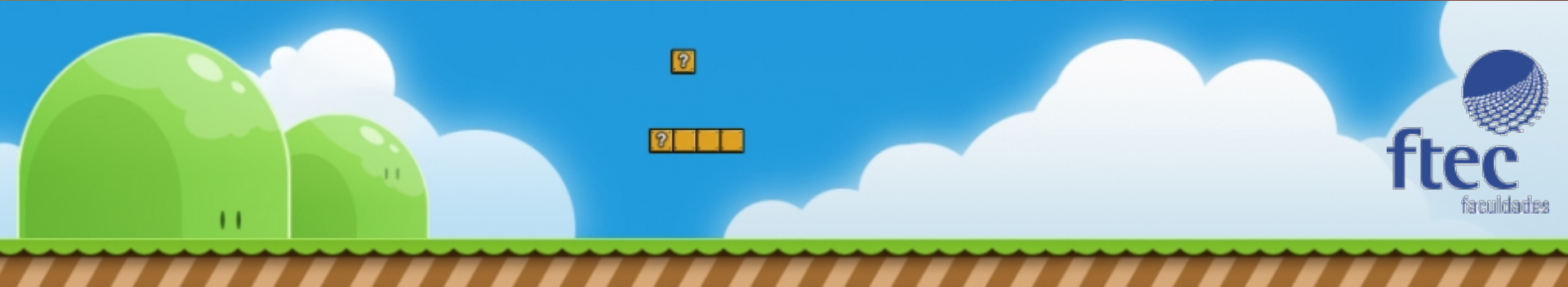
Limites: Aqui é necessário definir onde começa e onde termina o cenário, quanto maior for o cenário, mas difícil será sua construção.

A repetição de imagens é uma boa opção para uma renderização mais rápida do ambiente.



Estruturas, terrenos, objetos e estilo: Estes elementos estão relacionados aos anteriores, o estilo ajuda a definir a forma como a arte será utilizada para a construção dos objetos, dos terrenos e das estruturas do jogo.

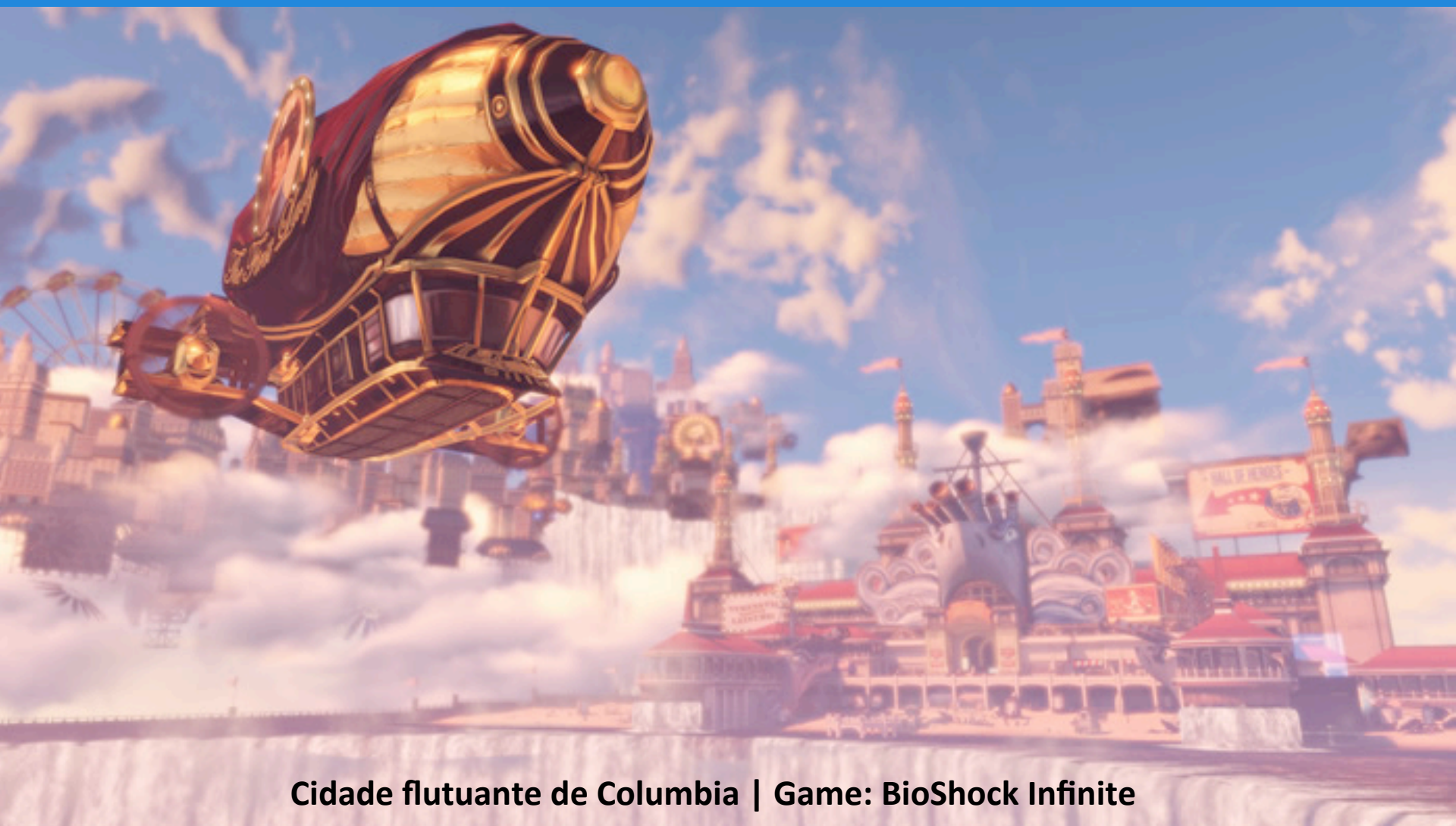






Ruínas Dwemer de Vvardenfell | Game: The Elder Scrolls III: Morrowind |





Cidade flutuante de Columbia | Game: BioShock Infinite





Unnamed city | Game: Mirror's Edge

