

Aluno: João Paulo Magiero

Cenas: Edward descobrindo uma ordem mística.

3.2) Aplicação das lentes no jogo implementado: se o jogo (feito) tem a lente e como esta foi implementada no jogo.

Lente #3: A lente da Diversão

R: A lente da diversão se aplica quando Edward ingressa na ordem e aprende novas habilidades mágicas.

Lente #4: A lente da curiosidade

R: A lente da curiosidade se aplica quando Edward descobre uma entrada secreta e a adentra para descobrir o que é, então vê que esta em uma ordem mística e fica curioso para saber qual a influência e poder dos integrantes, e até mesmo para poder ingressar na mesma.

Lente #23: imersão

R: esta presente na fase como um todo, espalhado pelo cenário, dando a ideia que o jogador, esta cada vez, indo mais fundo e descobrindo algo novo no grupo.

3.3) Gameplay (Jogabilidade): o que foi planejado foi implementado (como).

R: A jogabilidade que havia sido planejada anteriormente era de um RPG focado em uma história imersiva na qual teria uma visão isométrica, combate fluído e diálogos com NPCs, conseguimos implementar a visão isométrica graças a plataforma de criação do game (RPGMaker) onde todo o cenário se passa com uma visão isométrica do todo, o combate não pode ser como havíamos planejado (em tempo real) pois o RPGMaker possui apenas um sistema de combate por turnos (no estilo dos games mais antigos de pokemon por ex) porém mesmo com esse sistema o jogo ainda sim ficou bem dinâmico e imersivo pois o jogador agora possui mais tempo para pensar em qual habilidade usar ou escolher um item que esta em seu inventário para a situação no qual ele esta situado, já em relação aos diálogos conseguimos implementar muito bem ao nosso jogo, nessa cena o jogador irá controlar Edward (personagem principal da história) que descobre uma suposta ordem ocultista que possivelmente pode ajudar na busca incansável de sua esposa Elizabeth.

3.4) Game Mechanics (Mecânica do jogo): o que foi planejado foi implementado (como).

R: A mecânica na qual havia sido pensada era: comandos básicos como se movimentar para frente, trás, esquerda, direita e correr, abrir portas, usar habilidades especiais durante a luta e conversar com NPCs do cenário, e toda esta implementação foi possível nas cenas em que Edward descobre a ordem ocultista e fala com os NPCs da ordem para tentar ser aceito e receber influência/poder para resgatar sua esposa Elizabeth.