

Aluno: Paulo Mariano

Cenas: Edward entrando na cathedral e derrotando o final boss

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 o jogador enfrenta o final boss do game onde possui magias especiais e também quando a catedral esta desabando e ele precisa fugir o mais rapido possivel.

Lente #4: A lente da curiosidade

R: A lente da curiosidade se aplica devido ao jogador estar situado na reta final do game e finalmente saberá se sua esposa Elizabeth que foi raptada no começo do game esta viva ou não.

Lente #31: Desafio

R: O desafio esta na ultima parte da fase, onde o jogador enfrenta o boss da fase, com um grande nivel de desafio.

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 historia imersiva na qual teria uma visão isometrica, combate fluidos e dialogos com NPCs, conseguimos implementar a visão isometrica graças a plataforma de criação do game (RPGMaker) onde todo o cenario se passa com uma visão isometrica do todo, o combate não pode ser como haviamos 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) porem mesmo com esse sistema o jogo ainda sim ficou bem dinamico e imersivo pois o jogador agora possui mais tempo para pensar em qual habilidade usar ou escolher um item que esta em seu inventario para a situação no qual ele esta situado, ja em relação aos dialogos conseguimos implementar muito bem ao nosso jogo, nessa cena o jogador ira controlar Edward (personagem principal da historia) que adentra a catedral principal onde esta situado o final boss (papa honorio).

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

R: A mecanica na qual havia sido pensada era: comandos basicos como se movimentar para frente,tras,esquerda,direita e correr, abrir portas, usar habilidades especiais durante a luta e conversar com NPCs do cenario, e toda esta implementação foi possivel nas cenas em que Edward

adentra a catedral, luta contra inimigos antes do boss e por final o boss, e logo após derrotar o boss ele foge pois a catedral começa a ser destruída.