

Aluno: Pedro Guilherme Schmid de Abreu

Cenas: Elizabeth sendo procurada e capturada pelos guardas da inquisição

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

Lente #1: A lente da experiência essencial

R: A lente da experiência essencial foi aplicada com um cenário imersivo que condiz com a história da cena (Aposento da Elizabeth e guardas da inquisição esperando para capturá-la do lado de fora de sua casa), uma história imersiva onde o jogador não sabe se conseguirá escapar do combate contra os guardas da inquisição que estão misteriosamente mais fortes.

Lente #2: A lente da Surpresa

R: A lente da surpresa se encaixa nessa cena quando Elizabeth é obrigada a iniciar uma luta com os guardas, porém eles estão mais fortes do que o normal e ela acaba sendo derrotada e sequestrada.

Lente #3: A lente da Diversão

R: A lente da diversão se aplica no combate onde Elizabeth pode usar magias para tentar escapar dos guardas.

Lente #4: A lente da curiosidade

R: A lente da curiosidade se aplica quando o jogador não sabe se Elizabeth vai conseguir escapar dos guardas da inquisição.

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 fluido e diálogos com NPCs, conseguimos implementar a visão isométrica graças à 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 Pokémon 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 está em seu inventário para a situação no qual ele está situado, já em relação aos diálogos conseguimos implementar muito bem ao nosso jogo, na cena que fiz da Elizabeth saindo de seus aposentos e sendo raptada, antes dela ser raptada ela deve falar com um dos guardas que estão cercado sua casa para saber o que está acontecendo, e logo que ela termina o diálogo ela inicia um combate porém perde devido à força dos mesmos, então ela é

raptada, ou seja, tirando a parte do combate em tempo real, todos os outros fatores relacionados a jogabilidade planejados anteriormente foram possíveis de serem aplicados nessa cena da 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 Elizabeth sai de seus aposentos (onde ela interage com a porta para sair da cena atual e ir para uma próxima) até onde ela interage com um NPC que está esperando para uma emboscada, então assim que Elizabeth interage falando com um dos guardas que está esperando do lado de fora de seus aposentos ela inicia um combate no qual não consegue vencer e é raptada pelos mesmos.