

Aluno: Pedro Lucas Reis

Cenas: Edward conversando com um sabio na floresta que o avisa sobre licantropos

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 enfrenta novos inimigos(licantropos) e obtem novas habilidades.

Lente #4: A lente da curiosidade

R: A lente da curiosidade se aplica quando Edward conversa com o sabio que lhe conta segredos sobre licantropos e magia

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 conhece um velho sabio numa floresta que o avisa sobre licantropos(lobisomens) e edward luta contra os mesmos.

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 enfrenta licantropos para descobrir novos poderes e ganhar reconhecimento da ordem que ingressou recentemente.