



COM937

Elementos

Prof: Phyllipe Lima
phyllipe@unifei.edu.br





Mais  Visível

Estética

Narrativa

Mecânica

Tecnologia

Menos  Visível



Mecânica

 Regras e procedimentos

 Objetivo e como atingi-lo

 O que não fazer



Sonic





Movimentação



Pula



Deslocar em 2D



Spin

 Sobrevivência

 Precisa de Anéis

 Destrói inimigos com pulo

 Perde anéis se atacado



Objetivos

 Chegar ao final da fase

 Derrotar o Robotnik

 Derrotar inimigos?

 Obstáculos!



Batalhas

unity

SCORE 1600

TIME 1:06

RINGS 105



SONIC
x 5



SCORE 1930
TIME 4:14
RINGS 0



PLANTÃO

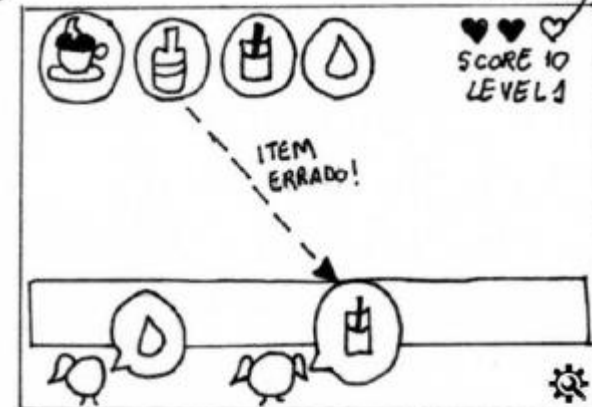
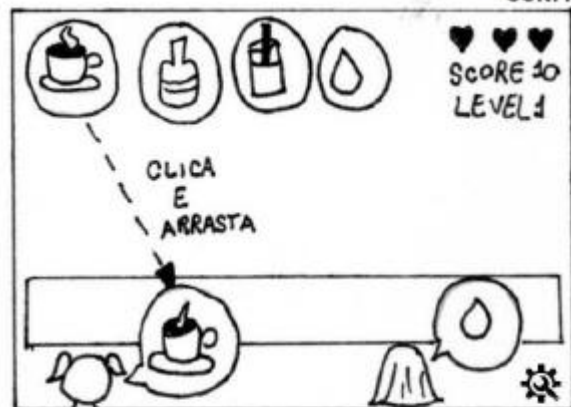
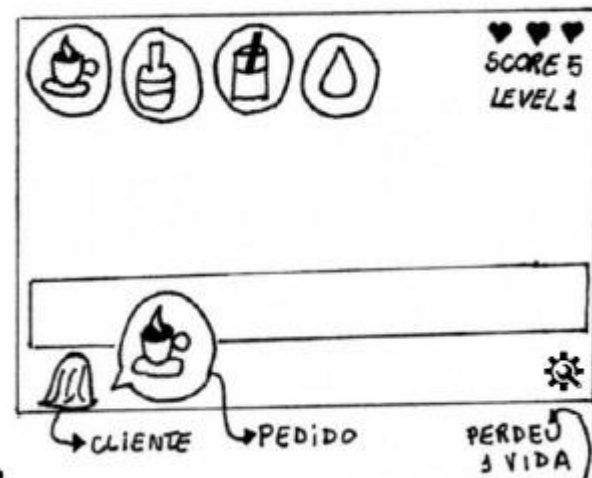
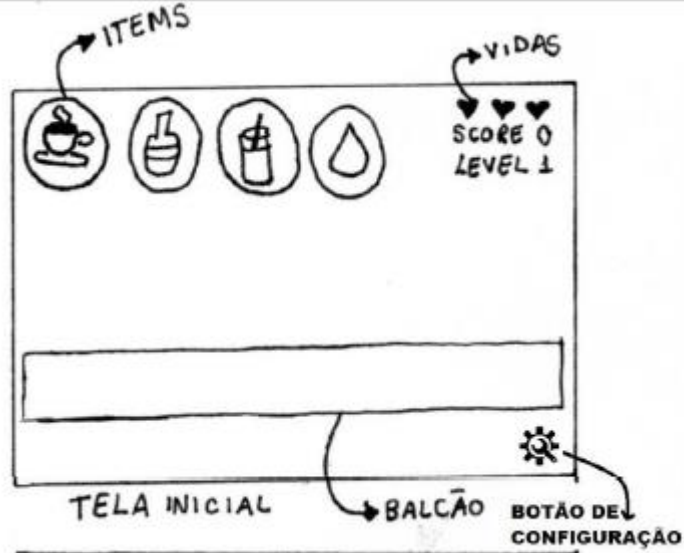


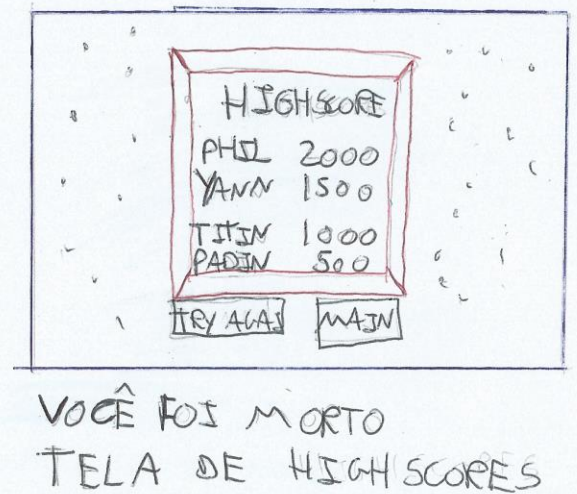
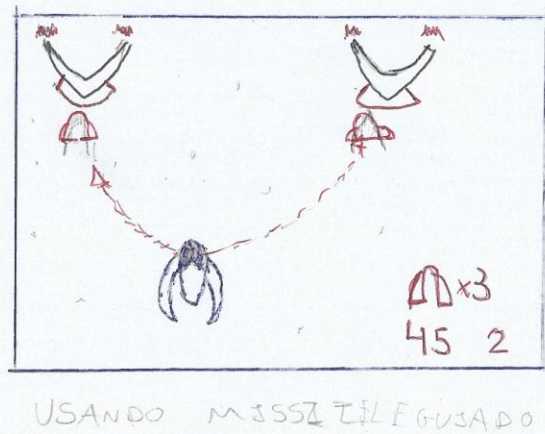
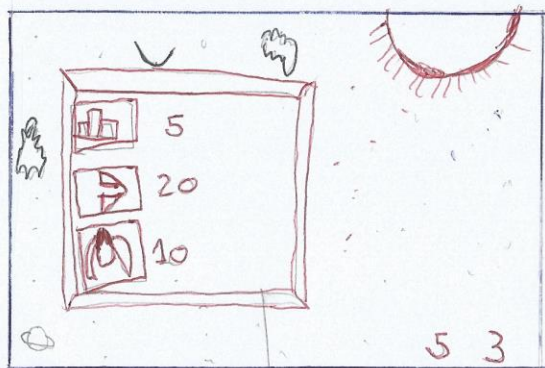
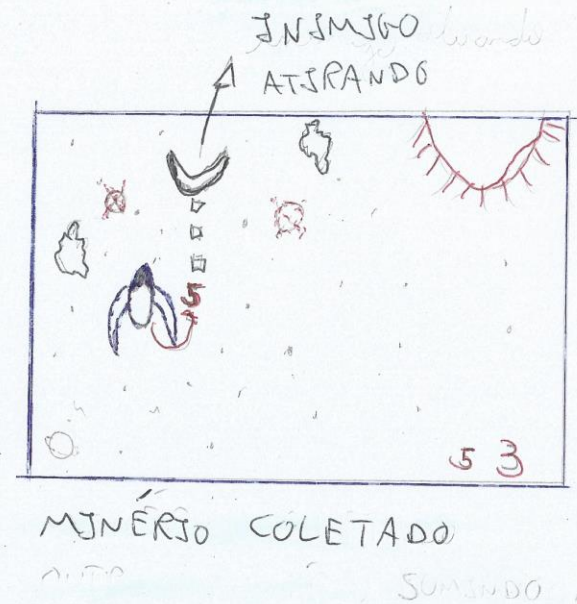
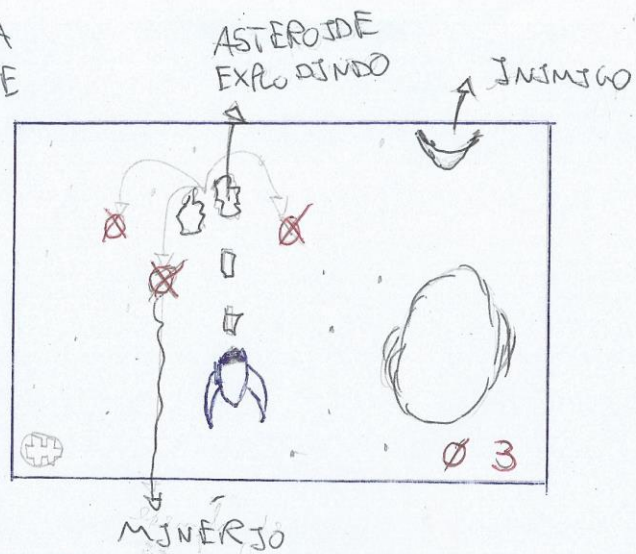
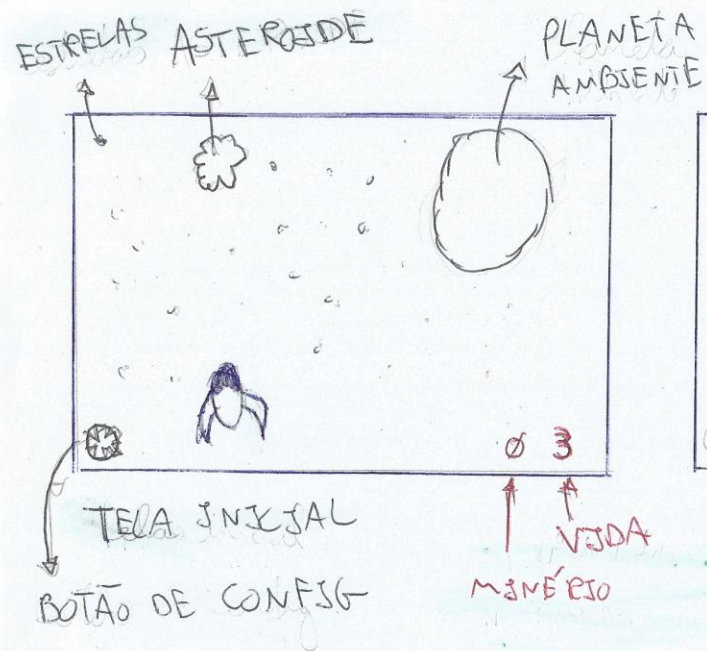


Storyboard



unity









Desenvolva sua mecânica



Movimentação



Sobrevivência



Objetivos



Narrativa

 Sequencia de eventos

 Pode ser linear

 Pode ter ramificações

 *Storytelling Games*



Sonic





Personagens



Ouriço Sonic



Cientista Dr. Robotnik

 Enredo Dr. Robotnik quer
dominar o mundo Obter a Esmeralda do
Caos



Enredo



Escravizar os habitantes



Transforma seres-vivos
em robôs





Desenvolva sua
narrativa



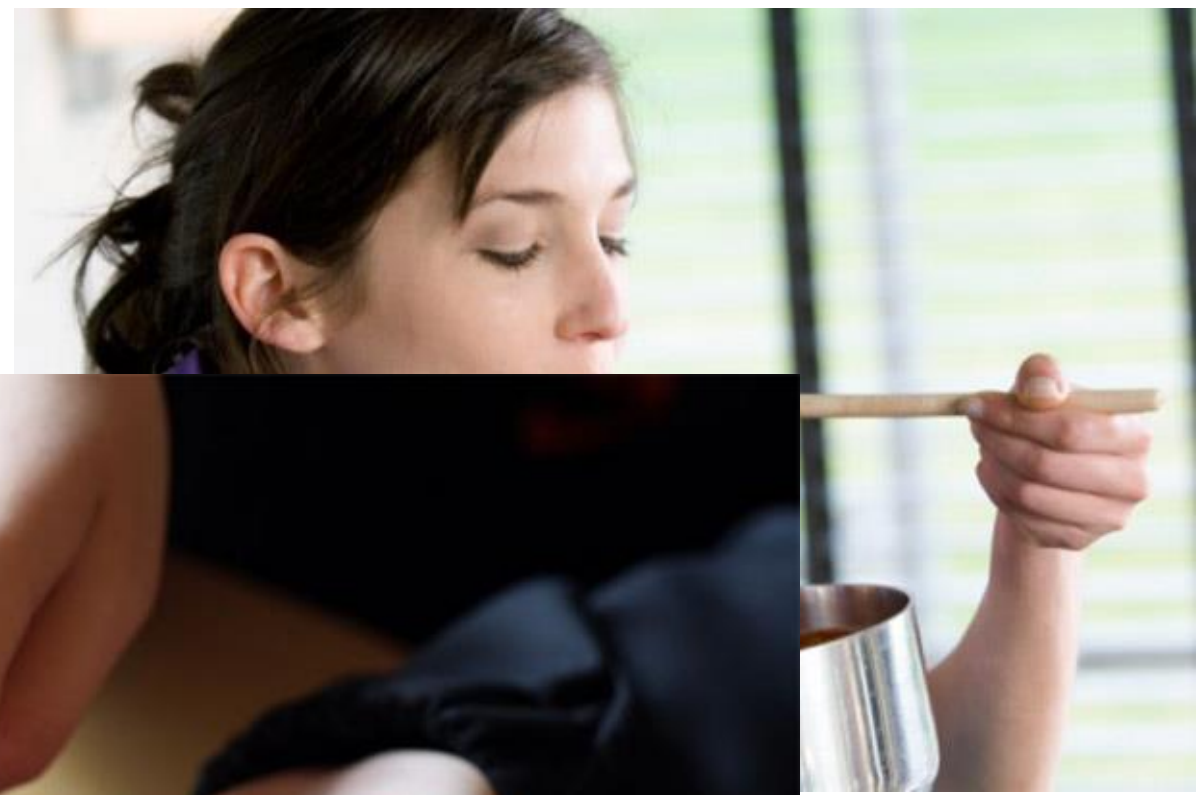
Personagens



Enredo



Estética





Sonic



 Gráficos Jogo 2D. Sprites Background com Parallax Scrolling

 Sons

 Trilha Sonora

 Completa o ambiente

 Efeitos Sonoros

 Morte, Anéis, Salto...

 *Look and feel*

 Spin remete a velocidade

 Efeito de Fumaça





Desenvolva sua estética



Gráficos



Que efeito harmoniza
com a mecânica e a
narrativa?



Tecnologia



Meio onde a estética se apresenta



Meio onde há interação



Plataforma



Sonic





Plataforma



Console



Controle



O *hardware* permitiu os demais elementos.



 Qual a plataforma?

 A sua mecânica é viável?

 Como é a interação?

 Revise!



COM937

Elementos

Prof: Phyllipe Lima
phyllipe@unifei.edu.br

