

## A narrativa do enquadramento

O espaço ocupado pelo personagem-jogador é muito importante na narrativa do seu game!

Quanto maior for o personagem em tela, mais expressivo ele será. Imagine sempre que a câmera é a janela pela qual o jogador está presenciando o mundo que você criou. Quanto mais perto a câmera estiver do personagem, mais detalhes vamos conseguir ver da expressão corporal e facial, das vestimentas e de detalhes em geral. Quanto mais distante a tela estiver, menos conseguimos ver de tudo isso.

Por outro lado, como já conversamos durante o curso anterior, o cenário também conta uma história, às vezes até mais importante do que a história que o personagem conta com seu visual. Quanto mais distante a câmera estiver, mais conseguimos ver desse cenário, ou seja, estabelecemos uma relação inversamente proporcional: quanto mais perto do personagem, menos cenário fica à mostra. Quanto mais distante dele, mais cenário aparecerá!

Isso também vai alterar o gameplay. Em geral, quanto mais perto estivermos do personagem, mais lento vai ser o game, pois o jogador terá menos espaço do cenário para visualizar e, portanto, menor tempo de resposta aos obstáculos. Quanto mais conseguirmos visualizar das plataformas ao mesmo tempo, mais rápido podemos deixar o gameplay. Com mais opções de caminhos, deixar o jogo lento pode facilitar demais as coisas para o jogador.