

09

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 gameplay. Com mais opções de caminhos, deixar o jogo lento pode facilitar demais as coisas para o jogador.