



Objetos coletáveis

Quais são os elementos coletáveis do seu game? Como eles afetam o jogador? Como você pode representá-los visualmente, de maneira a indicar o efeito deles no jogo e ao mesmo tempo destacá-los dos demais objetos como plataformas e obstáculos?

Lembre-se sempre que esses são os elementos mais importantes, os que devem estar mais visíveis no cenário.