

GAME FEEL

Ricardo Nakamura - PCS 3549 / 2023

STEVE SWINK

GAME FEEL

A GAME
DESIGNER'S
GUIDE TO
VIRTUAL
SENSATION

 CRC Press
Taylor & Francis Group



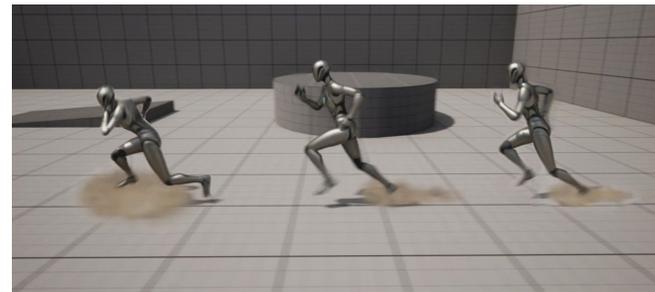
Controle em tempo real



Espaço simulado



Polish
(efeitos adicionais
para ênfase)



CONTROLE

Esquema de controle

(botões, alavancas, mouse...)

Tratamento das entradas

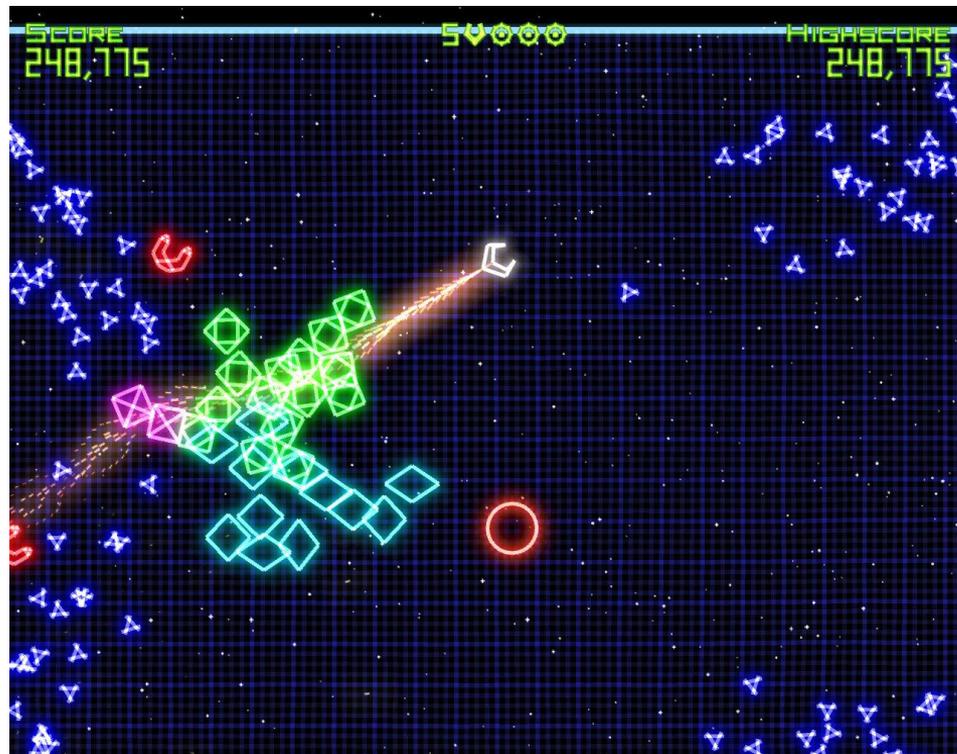
(combinações, atrasos...)

Mapeamento dos comandos

(sensibilidade...)

Curvas de resposta

(modelos de simulação...)



ESPAÇO SIMULADO

Interações

(detecção e resposta a colisão)

Level design

(distribuição dos objetos)



POLISH



<https://gdevelop.io/game-example/free/game-feel-demo>