**INVASÃO DOS QUADRILÁTEROS**

*[“Logo” (no centro)]*

*[“Nave” (no centro)]*

**Sinopse:**

Num longínquo futuro tecnológico, o planeta Terra encontra-se em perigo devido aos destruidores de galáxias, “Os quadriláteros”… Só de ouvir o nome provoca arrepios! Mas, este planeta tem uma “arma” secreta contra os invasores, uma nave de guerra construída com a tecnologia mais avançada e com acesso a armas super… imper… mega… poderosas!

Oh! Espera. As armas foram proibidas. Não tem armas. [Não tem armas?!] Para destruir os inimigos tem de ir contra eles, mas por favor desvia-te dos asteroides ou perdes “Vidas”!! E, tens poucas.

**Como jogar?**

Este jogo é semelhante ao “*space invaders*”, com elementos de ritmo e sem tiros. O objetivo do jogo é a nave destruir os inimigos, que atacam ao ritmo da música.

Fica atento aos inimigos, prevê os ataques e defende o planeta. Perdes “vidas” se deixares o inimigo passar ou quando um asteroide embate na nave. Atenção, só tens quatro “vidas”. Há inimigos mais poderosos e destruidores, os que são mais compridos tiram três “vidas” de uma só vez. Assim, dependendo do tamanho do inimigo, podes perder três, duas ou uma “vida”. Deves estar muito atento!

Tenta chegar ao final da música sem perder todas as “vidas”. Diverte-te.

**Como o construímos?**

*Paper test*

Para a realização deste jogo começamos com uma “partilha” de ideias. De seguida, testámos as nossas ideias usando modelos em papel (*paper test*) para simular o jogo.

*Inserir [Vídeo: Paper test \_* [*https://youtu.be/z\_fZtz\_0Q8A*](https://youtu.be/z_fZtz_0Q8A) *]*

*Design do projeto*

Foram feitos vários rascunhos, inicialmente em papel e por fim em digital, no Adobe Illustrator, até obtermos um produto que nos agradou. O *design* final do projeto, resultou assim de várias experiências e da correção de erros que foram encontrados.

Como podemos ver a seguir:

*[as imagens finais]*

O background:

*[BackGround]*

O jogador (nave):

*[o jogador, (nave icon)]*

As “vidas” do jogador:

*[vida do jogador]*

Os inimigos:

*[os inimigos (os três)]*

Os obstáculos:

*[o asteroide]*

Depois passámos da fase inicial de *paper test* para o *layout*.

*Inserir [Todos os layouts seguidos e na ordem correta]*

**O Vídeo promocional:**

*Inserir [Mostrar o Storyboard e o trailer \_* [*https://www.youtube.com/watch?v=aNtO9\_Arep0*](https://www.youtube.com/watch?v=aNtO9_Arep0) *]*

*Inserir [Jogo\_Teste \_* [*https://youtu.be/eBjqIc64Ghs*](https://youtu.be/eBjqIc64Ghs) *]*

**Conclusão: (Considerações finais)**

Este projeto, jogo “Invasão dos Quadriláteros”, foi realizado para a UC de Design Multimédia, do Curso de Produção Multimédia para a Educação e permitiu-nos aplicar os conhecimentos adquiridos na área do design aplicados à produção multimédia.

Este jogo, de estilo “One-Click Game”, cuja temática são “Figuras geométricas”, poderá ser usado somente como entretenimento ou, em contexto educativo, por crianças até aos 12 anos. As diferentes figuras geométricas e os elementos de som/ ritmo existentes no jogo poderão ser utilizados para o treino da memória, melhorar a atenção-concentração dos alunos e desenvolver a motricidade ou capacidade de reação.

A publicação deste jogo “Invasão dos Quadriláteros” será feita somente no **Github.**

**Créditos:** Diogo Dionísio e Diogo Alexandre.