

# Space Bastion

PROJETO ARTES E MULTIMÉDIA

DAVID COVA

# Conteúdos

- ▶ 1. Conceito
- ▶ 2. Objetivos
- ▶ 3. Videojogos Mobile
- ▶ 4. Influências
- ▶ 5. Narrativa
- ▶ 6. Desenvolvimento do projeto
- ▶ 7. Considerações finais
- ▶ 8. Referências

# Conceito

- ▶ Aumento da população
- ▶ Diminuição dos recursos naturais
- ▶ Programa espacial Mars One



# Objetivos

## Gerais

- ▶ Construir e disponibilizar um videojogo para a plataforma Android

## Específicos

- ▶ Trabalhar sobre o design de um videojogo;
- ▶ Desenvolver competências na área de desenvolvimento de videojogos;
- ▶ Criar um *shoot'em up* de estratégia.

# Videojogos Mobile

- ▶ Aumento do uso de telemóveis;
- ▶ Aumento do uso de smartphones;
- ▶ Aumento do número de aplicações e pessoas dispostas a jogar no telemóvel;
- ▶ Mercado com grande potencial.

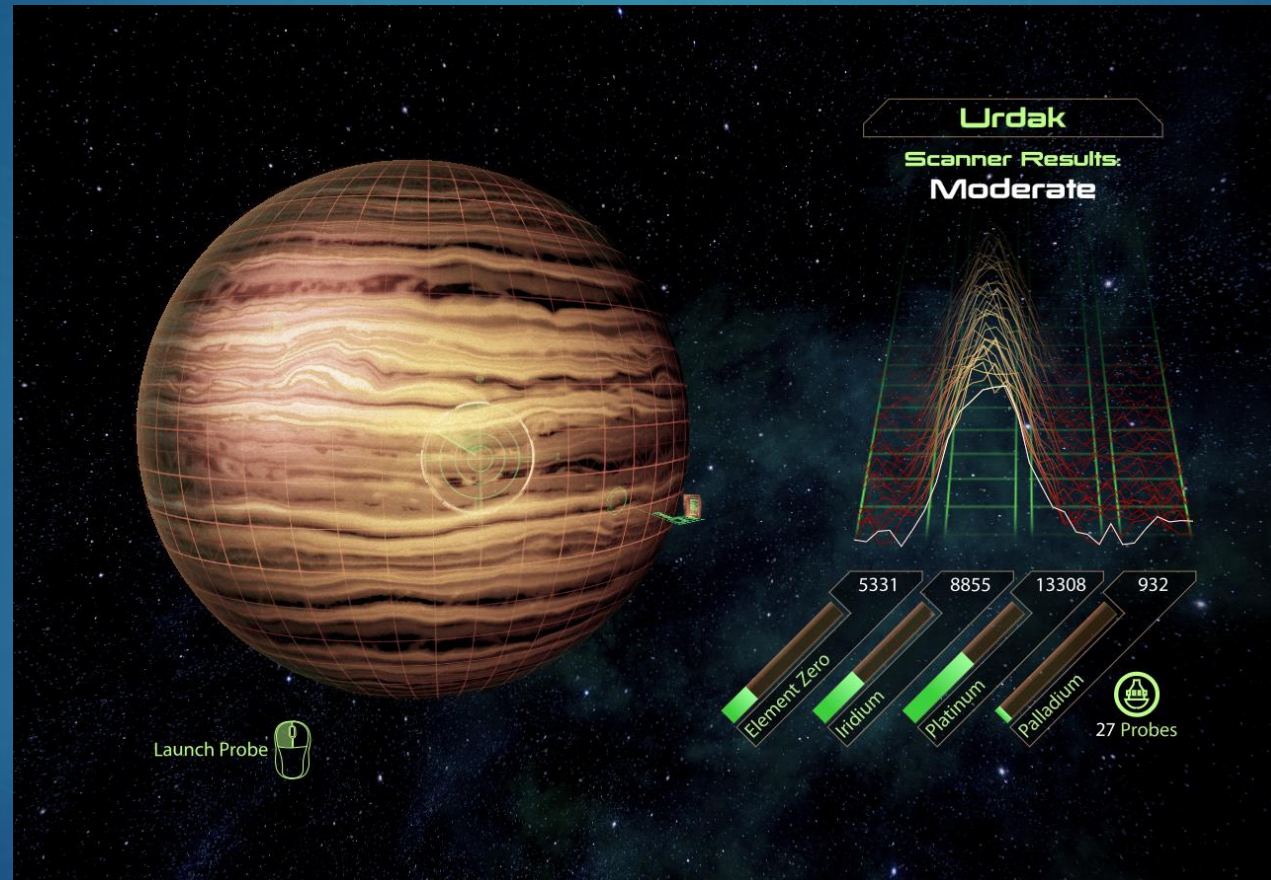


# Influências – Clash of Clans





# Influências – Mass Effect



# Influências – Starcraft II





# Influências – Airstrike





# Influências – Mushihimesama Futari



# Narrativa

► W8 4 it



# Desenvolvimento do projeto

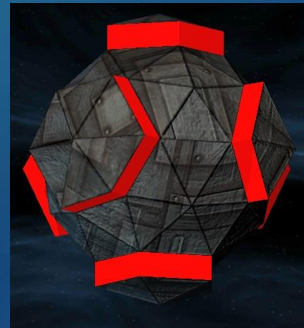
- ▶ Movimento
- ▶ Perspetiva
- ▶ Projeteis
- ▶ Skybox
- ▶ Nave
- ▶ Partículas
- ▶ Upgrades
- ▶ Interface

# Movimento

- ▶ Teleportação
- ▶ Go-to click
- ▶ Drag

# Projeteis

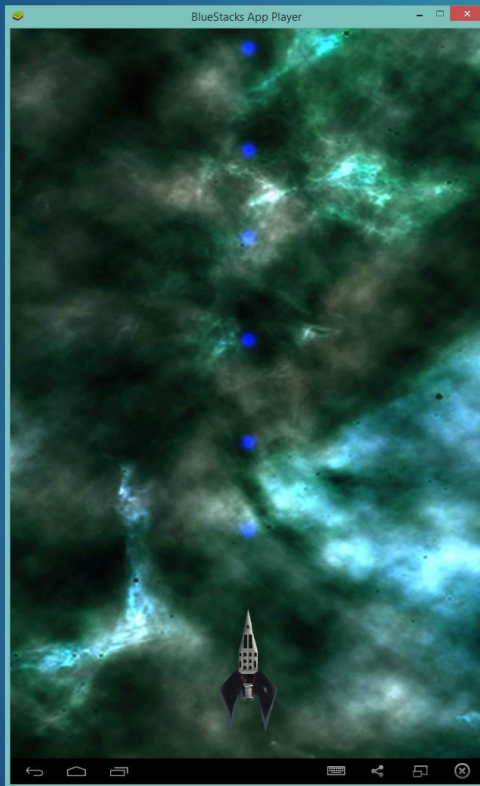
- ▶ 2D
- ▶ 3D





# Perspetiva

Ortogonal Vertical em  
Portrait

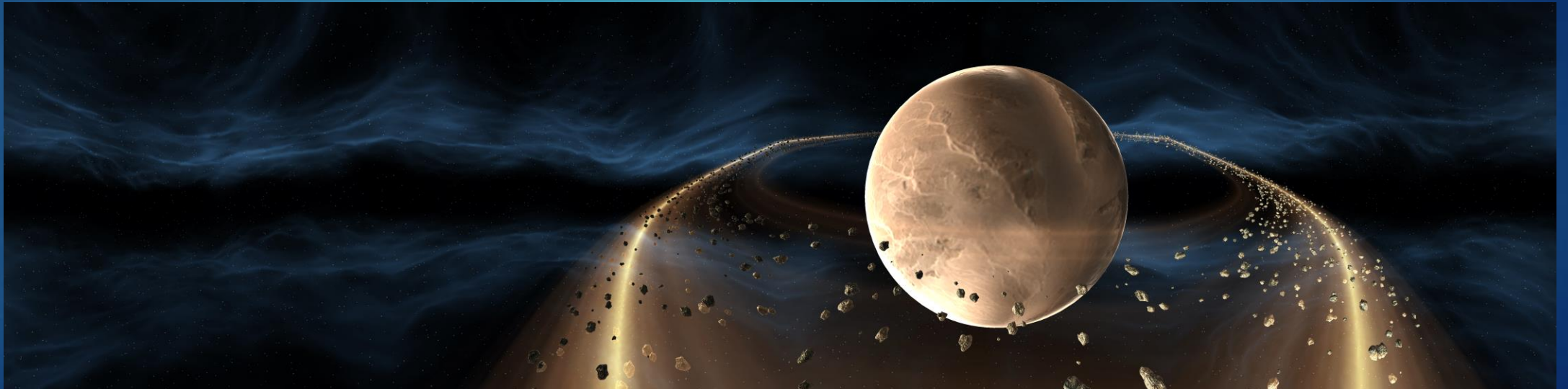


Tridimensional em  
Landscape



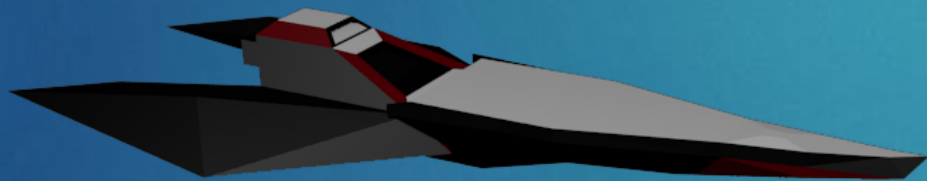
# Skybox

- ▶ Imersão
- ▶ Câmera secundária

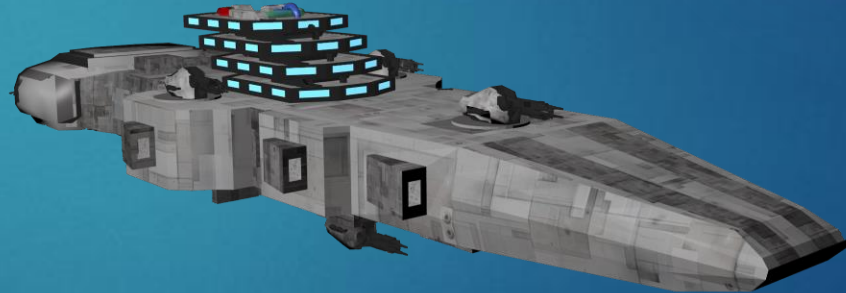


# Nave

Modelo Inicial



Modelo Final





# Partículas

- ▶ Motores
- ▶ Colisão
- ▶ Destruição
- ▶ Imersão

# Upgrades

- Melhorar aspetos defensivos, de ataque e utilidade.



# Interface





# Considerações Finais

- ▶ Objetivos alcançados
- ▶ Surpreendeu as expectativas
- ▶ Aquisição de novos conhecimentos
- ▶ Consolidação de vários elementos lecionados

# Referências





# Debrief Over

THAT IS ALL COMMANDERS