



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.

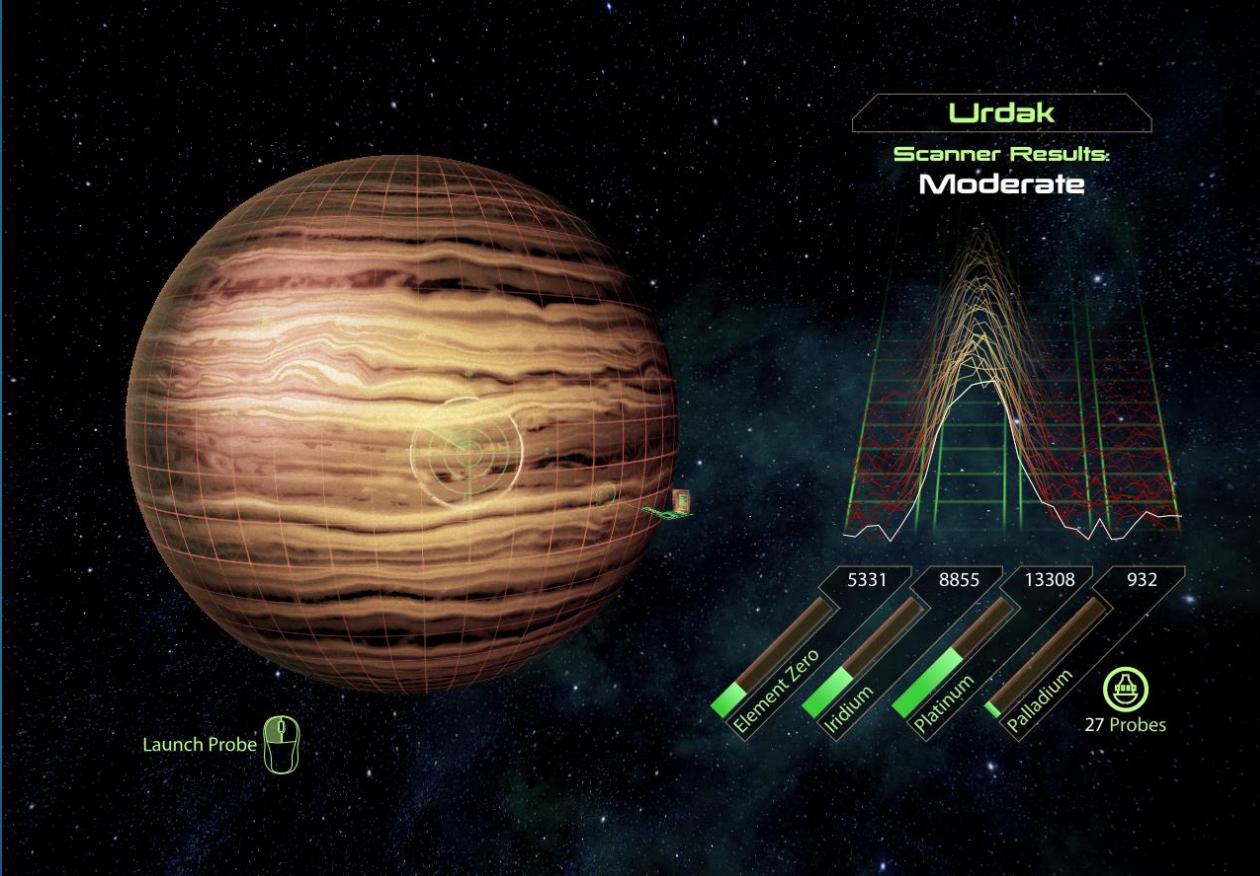
Videojogos Mobile

- ▶ 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
- ▶ Projetéis
- ▶ Skybox
- ▶ Nave
- ▶ Partículas
- ▶ Upgrades
- ▶ Interface

Movimento

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

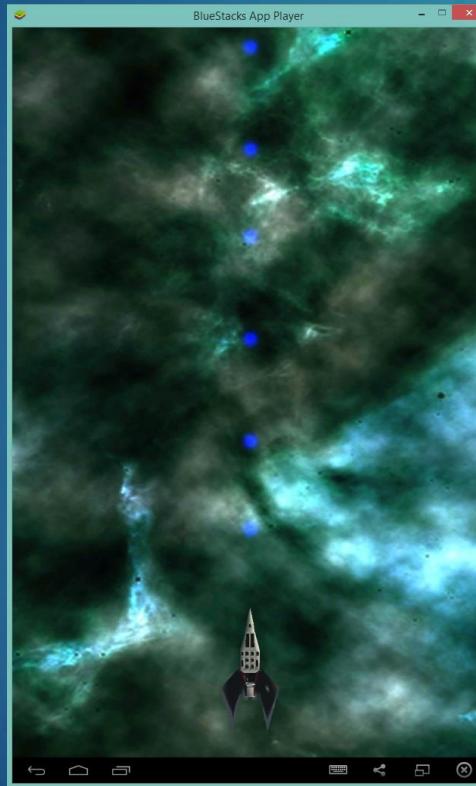
Projetos

- ▶ 2D
- ▶ 3D



Perspetiva

Ortogonal Vertical em
Portrait



Tridimensional em
Landscape



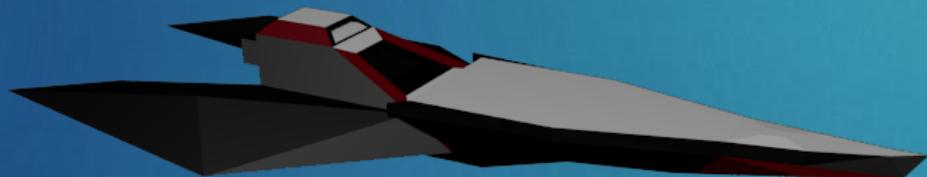
Skybox

- ▶ Imersão
- ▶ Câmara secundária



Nave

Modelo Inicial



Modelo Final



Partículas

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

Upgrades

- ▶ Melhorar aspectos 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