

Marcia Gabrielle Bonifácio de Oliveira
Paulo Ferreira da Silva Júnior



Projeto:

POQUEMON ADVENTURE

Start

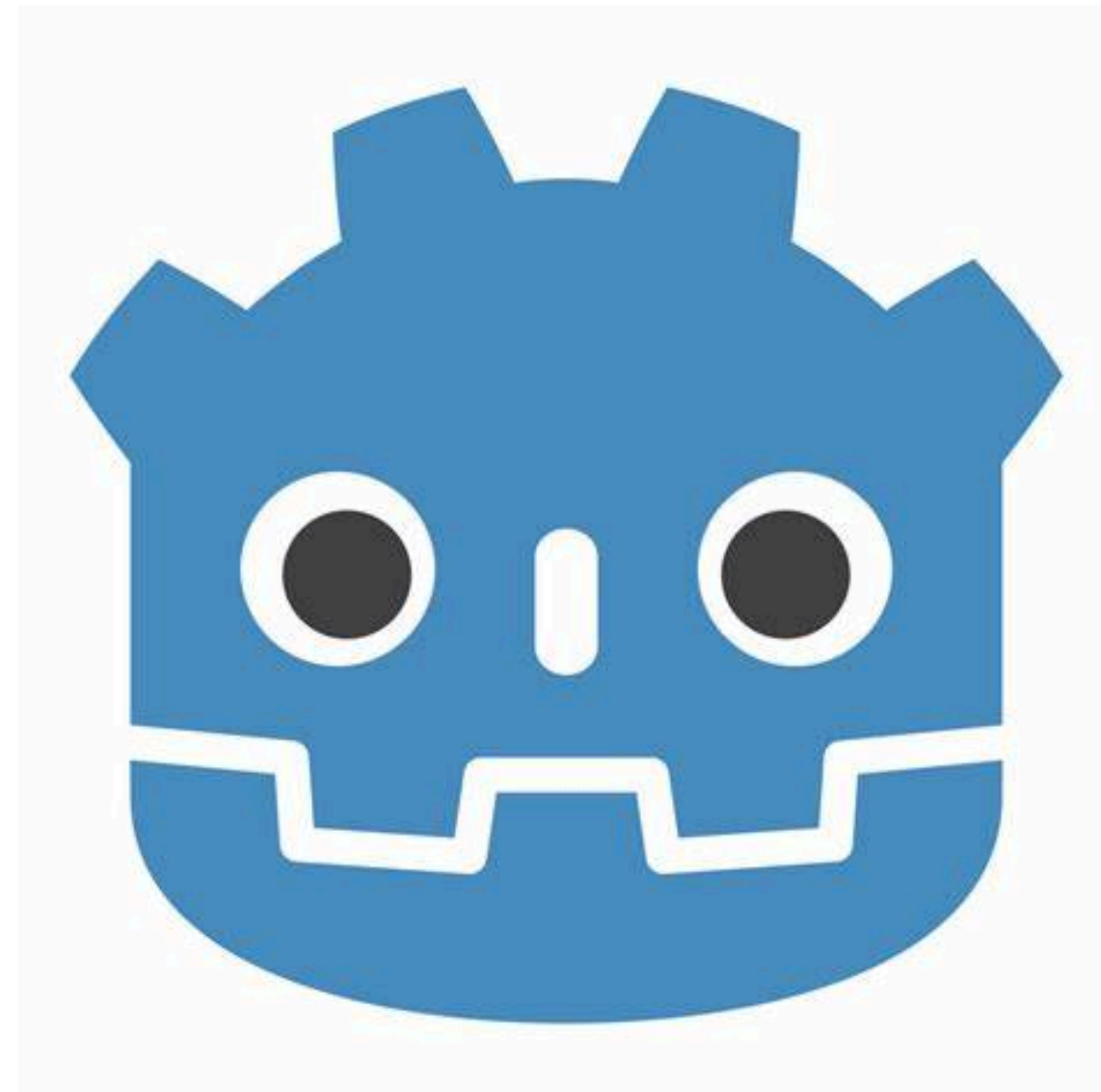


Sobre a Engine



Principais Características

- Open-source e gratuita
- Suporte a 2D e 3D
- Linguagem de programação GDScript
- Sistema de cena e nós
- Leve e eficiente
- Multi-plataforma (PC, Mobile, Web, Consoles)



Sobre o conceito de Top-down

Principais Características

- Visão superior (ou levemente inclinada)
- Foco em exploração, estratégia ou combate
- Controle do personagem em múltiplas direções (4 ou 8 direções)
- Boa visão geral do ambiente
- Ideal para estratégia e navegação



Técnicas Utilizadas



Tilemaps/Tilesets

- Utilizado para criação de cenários.
- Utiliza recorte de pixels para organizar em tiles e poder editar estaticamente ou dinamicamente.



Técnicas Utilizadas



- Animação Sprite-Based

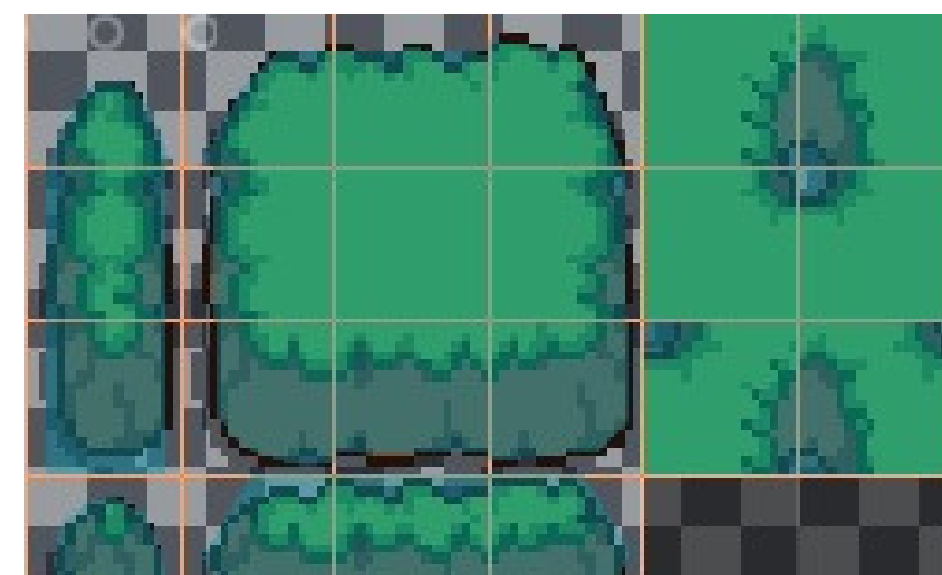
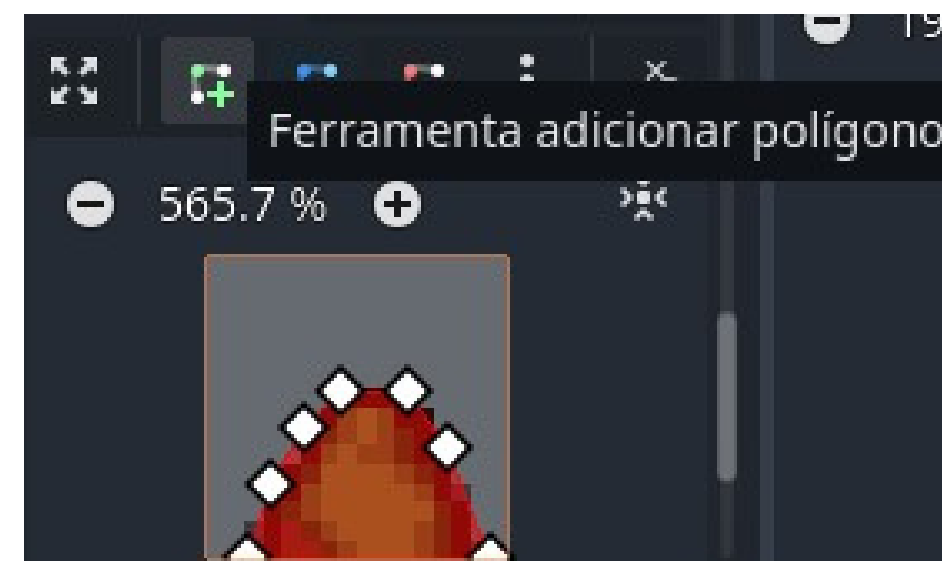
- Usada para gerar animações de personagens
- Utiliza frames individuais



Técnicas Utilizadas



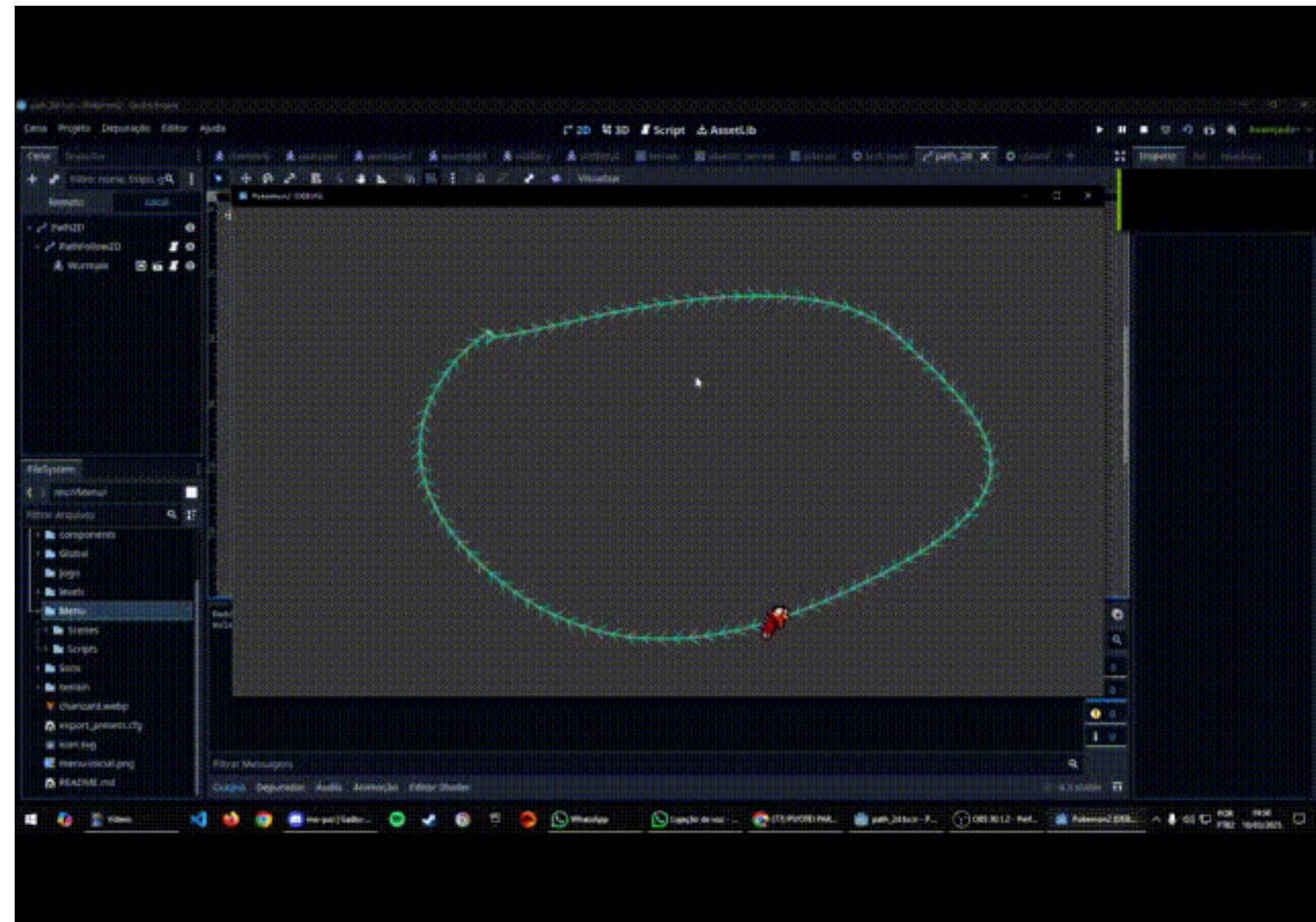
- Detecção de Colisões com Polígonos
- Utilizado gerar física nos objetos e relevos do cenário.
- Utiliza pontos que geram polígonos podendo assim definir físicas específicas para cada tile gerando mais realismo para o jogo.



Técnicas Utilizadas



- Path2D e Curvas Bezier
- Utilizado para suavização de curvas
- Definindo pontos através do cenário, é possível criar caminhos por onde sprites de personagens podem deslizar.
- Curvas podem ser definidas e suavizadas para dar mais realismo ao caminho.





OBRIGADO (A)