

FINAL DISEASE

Ávner Pereira
Carlos Frias
Francisco Cabelo

Desenvolvimento de Jogos para Computador
Professores:
Antônio Coelho
Rui Rodrigues

Conceito de jogo

- Uma bactéria que precisa sobreviver e ganhar resistência
- Antibióticos
- Nutrientes
- Reprodução
- Proposta 7: Super-Bactéria
 - Ivone Moreira e Olga Nunes

Objetivos

- Principal
 - Ficar o maior tempo vivo
- Secundários
 - Reproduzir
 - Coletar os nutrientes
 - Evitar os antibióticos
 - Aumentar a resistência

Design de jogo

- Escala de tamanho modificada entre bactérias e antibióticos
- Fronteiras bem definidas (passar a sensação de estar num lago)
- Câmera aérea

Mecânicas de jogo

- Regras de jogo
 - Derrota: todas as bactérias morrerem
 - Vitória: não há, pode-se ter como incentivo melhorar o highscore (tempo que passa vivo)
- Interatividade "Player-to-Game"
- Desafio explícito: sobreviver
- Informação imperfeita
 - o jogador não pode ver todo mapa de uma vez só
- Balanceamento dinâmico
 - O número de antibióticos sempre cresce

Interface

- Física
 - Jogo de computador com comandos baseados em teclado e mouse
 - Controlo livre da câmara
 - Posição
 - Zoom
 - Controlo da bactéria
 - Com mouse, no estilo "selecionar e mandar ir"

Interface

- Visual
 - Passiva
 - Mostra informações sobre a população
 - Minimapa
 - Ativa
 - Interação com o jogador
 - Botões dinâmicos
 - Bactérias selecionadas e seu status

Tecnologia

- Tudo dentro do Unity3d free
 - Desenho do terreno
 - Aspecto aquático
 - Programação em C# e Javascript

Gameplay

Perguntas?