

# 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?**