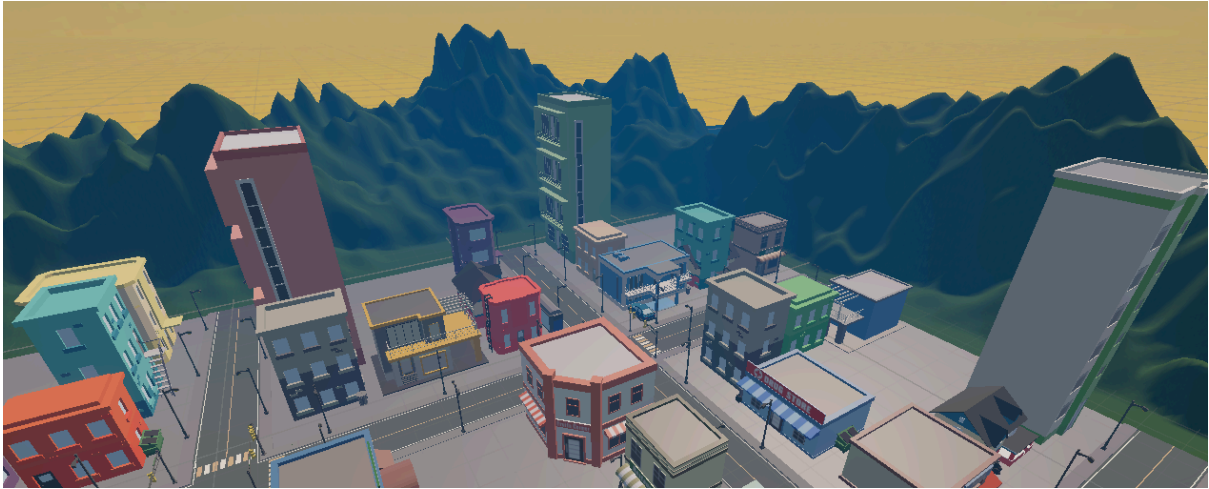


Beefed Up!!



Sumário

- 1- Introdução
- 2- Ideia inicial do jogo
- 3- Mudanças feitas

Introdução

Beefed Up!! consiste em ser um jogo, onde um fazendeiro sem perceber coloca um tipo de veneno no pasta e então os bois dele começam a ter várias mutações genéticas e começam a se transformar em monstros e destroem tudo na cidade e o objetivo do Jogador será acabar com todos esses monstros e reconstruir a cidade deixando ela melhor para os habitantes.

Ideia inicial

No começo pensamos em criar um jogo bastante parecido com The Sims, para não fugir muito do objetivo do projeto de cidades inteligentes, mas quisemos inovar e dar mais ação

para o nosso jogo, onde o jogador teria que passar por várias dificuldades para poder reconstruir sua cidade e transformá-la em uma cidade inteligente.

Mudanças

Terreno: Foi feito pela unity a cidade e fomos juntando diversos assets para construir os prédios e os objetos.

Personagens: Por enquanto só configuramos o personagem principal que seria o fazendeiro, também tem os cidadão na cidade, todos eles contém movimentos únicos de cada um, o monstro está em um asset baixado dentro do projeto, mas ainda não colocamos ele dentro do mapa.

Scripts: A maioria dos scripts foi utilizando um pouco das aulas e assistindo alguns vídeos no Youtube, por enquanto só tem os scripts de movimentação e interação com um NPC (a interação com o NPC não funcionou)

Animação: Utilizamos animações de um asset e colocamos no animator do próprio unity para os personagens não ficarem apenas parados

Camera: A câmera principal sempre será voltada ao jogador em 3º pessoa, tem como mover ela com o mouse, utilizamos o Cinemachine do unity para conseguir fazer ela girar em torno do personagem.