Desenvolvimento de Jogo de Estratégia

Baseado em Turnos para Simulação e

Análise do Comportamento de **Jogadores Humanos** 

Orientador: Marcos Ribeiro

Coorientador: Lucas Vegi



Aluno: Victor Hiroshi

# Motivação

"Decision games set in virtual reality are particularly useful in evaluating the effect of certain situations on customer behaviour."

(Foxall and Goldsmith, 1998 apud Borawski, 2016, p.3)

Fonte: Selected Issues in Experimental Economics Proceedings of the 2015 Computational Methods in Experimental Economics (CMEE) Conference

## **Objetivos**



- 01. Aprimorar os conhecimentos em Unity
- 02. Adquirir experiência em desenvolvimento e design de jogos
- 03. Desenvolver um jogo de estratégia organizado em turnos

### O que foi feito



#### Design do jogo:

- o 4x Game.
- o Regras.
- Recursos.
- Microeconomia.
- Interações entre criaturas.
- Ações de exploração de recurso.

### O que foi feito

#### Implementação:

- Controle da camera.
- Geração do tabuleiro.
- Distribuição dos recursos no tabuleiro.
- Posicionamento das criaturas de cada jogador.
- Controladores de animações das criaturas
- o Controle de seleção de tile.
- o Gerenciamento de turnos.
- o Gerenciamento de jogador ativo.
- Animações das criaturas
- Ações: Move, Duplicate, Attack, Defend, Convert, Exploit





=)

Move

Attack

### O que será feito

- Implementação:
  - Ação Oppress
  - API para controle de jogador
  - Refatoração
  - Ajustes e melhorias na interface de usuário
  - o Integração com a Facebook SDK for Unity

# Cronograma

Atividade	2017											
	J	F	M	Α	M	J	J	Α	S	0	N	D
Revisão de literatura		Х	Х	x	x	x						
Implementação			X	x	x	x	X	X	х	x	х	
Redigir documento de Game Design				x	x							
Redigir relatório parcial				x	x	x	x					
Redigir relatório completo								x	x	x	x	x

#### Dúvidas?

- Os modelos das criaturas foram desenvolvidos pela PI Entertainment Limited.
- Os modelos utilizados para o cenário foram desenvolvidos por <u>Kenney</u>.
- Todos os demais modelos foram adquiridos através da Unity Asset Store.

https://victorhiroshi.github.io/AStrategyGame/