

Um jogo de estratégia

...

Orientador: Levi Lelis

Coorientador: Lucas Vegi

Aluno: Victor Hiroshi

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
 - Controle de seleção de tile.



O que foi feito



- Definições sobre a mecânica do jogo:
 - 4x Game.
 - Regras.
 - Recursos.
 - Microeconomia.
 - Interações entre criaturas.
 - Ações de exploração de recurso.

O que foi feito

- Definição de arquétipos psicológicos.
- Atualização do relatório parcial.
- Atualizações na página do projeto.



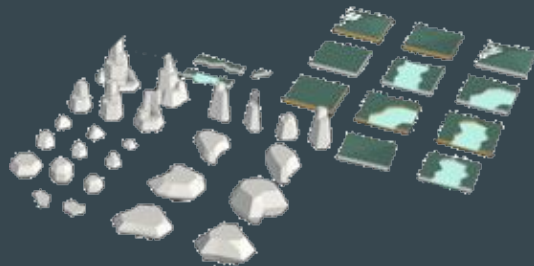
O que será feito



- Implementação:
 - Gerenciamento de turnos.
 - Gerenciamento de jogador ativo.
 - Pontuação.
 - Interação entre criaturas.
 - Controle da microeconomia.
 - Menus.
 - Etc...

Dúvidas?

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



<https://victorhirosi.github.io/AStrategyGame/>