

MA03784

Apresentação

Final

Lucas de Sousa Rosa

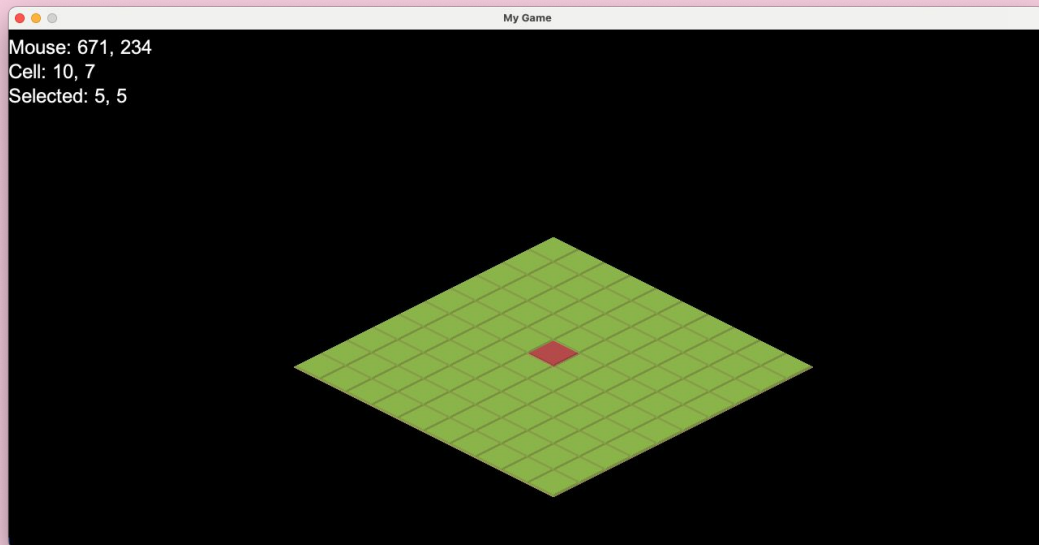
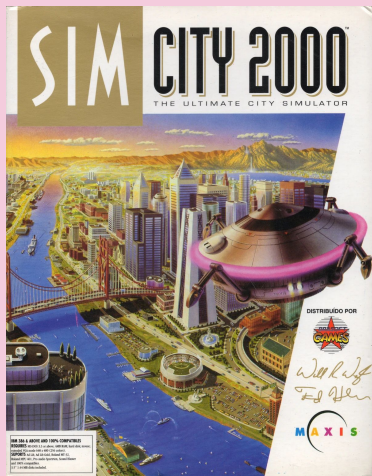
13 de novembro de 2024



# Primeira Apresentação

City builder isométrico

População como IA



3 SAÚDE E BEM-ESTAR



11 CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS



13 AÇÃO CONTRA A MUDANÇA GLOBAL DO CLIMA



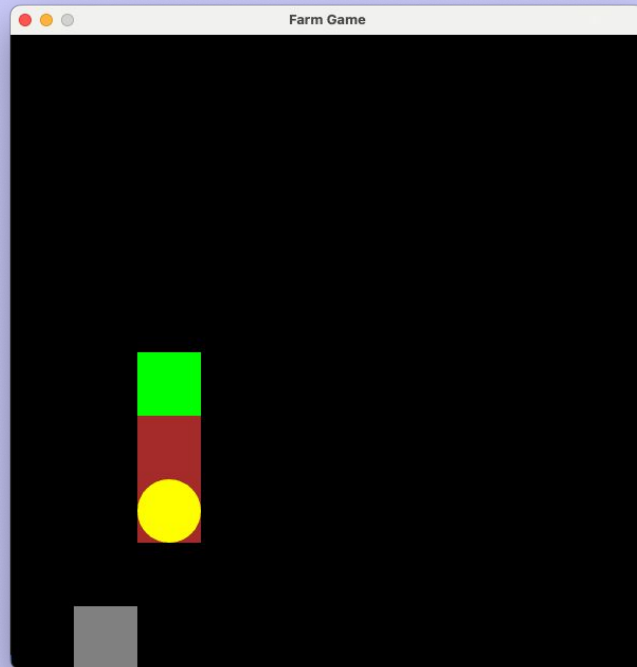
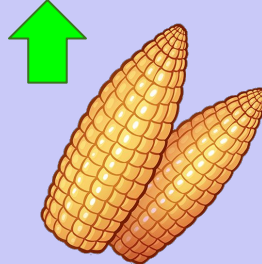
# Primeira Entrega

Fazendeiro como IA

Sem interações com  
o jogador

Atualizações  
baseadas em turnos

Implementação e  
esqueleto do jogo



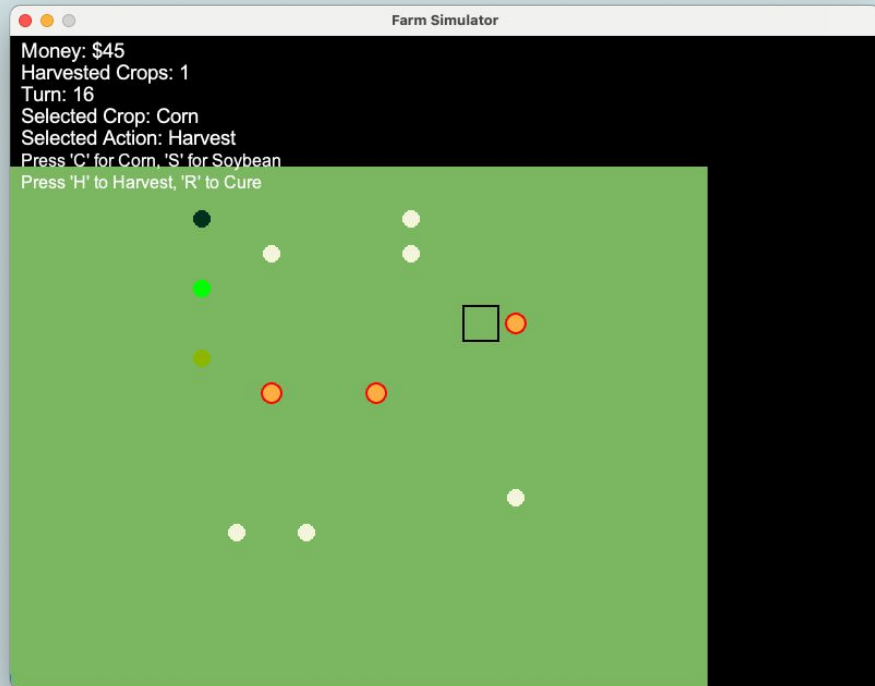
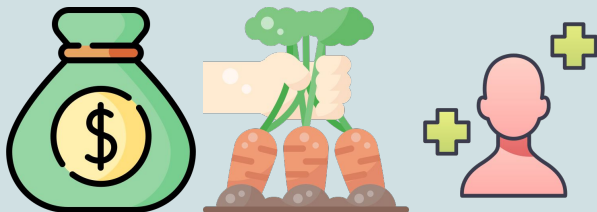
# Segunda Entrega

Jogador precisa ser mais estratégico

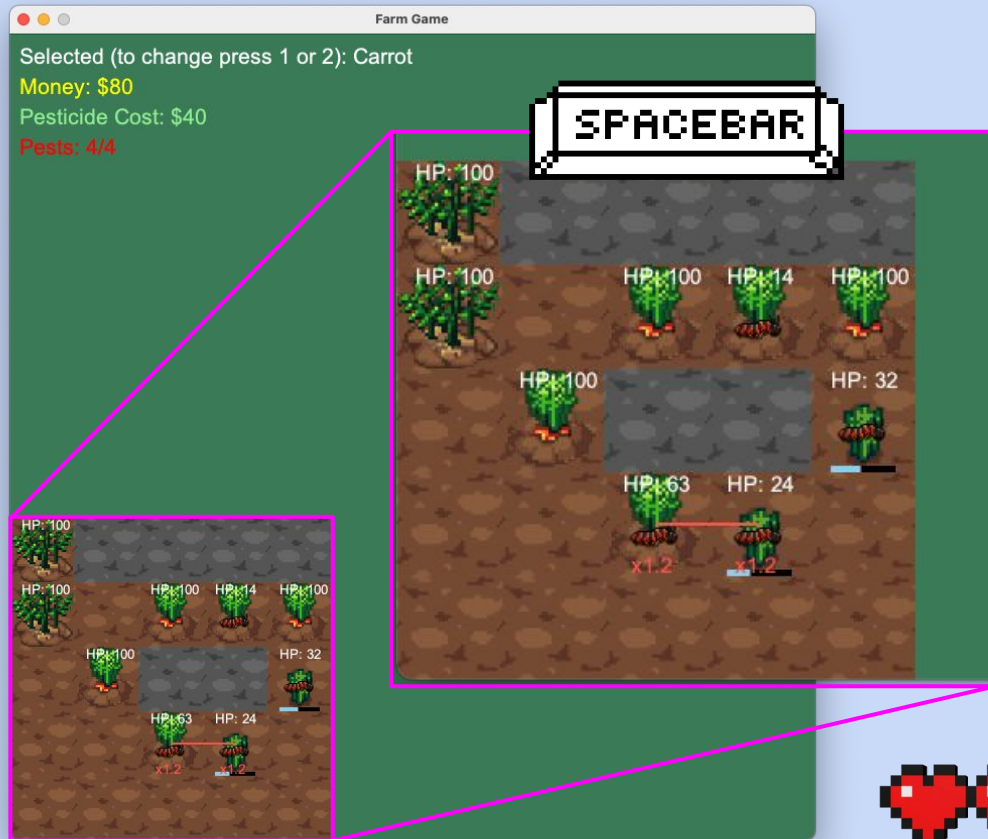
Ainda baseado em turnos

Jogador vs. praga

Mais cara de jogo



# Terceira Entrega



Não é mais baseado em turnos

Cooperação entre as pragas

Adiciona estética

Estágios / HP





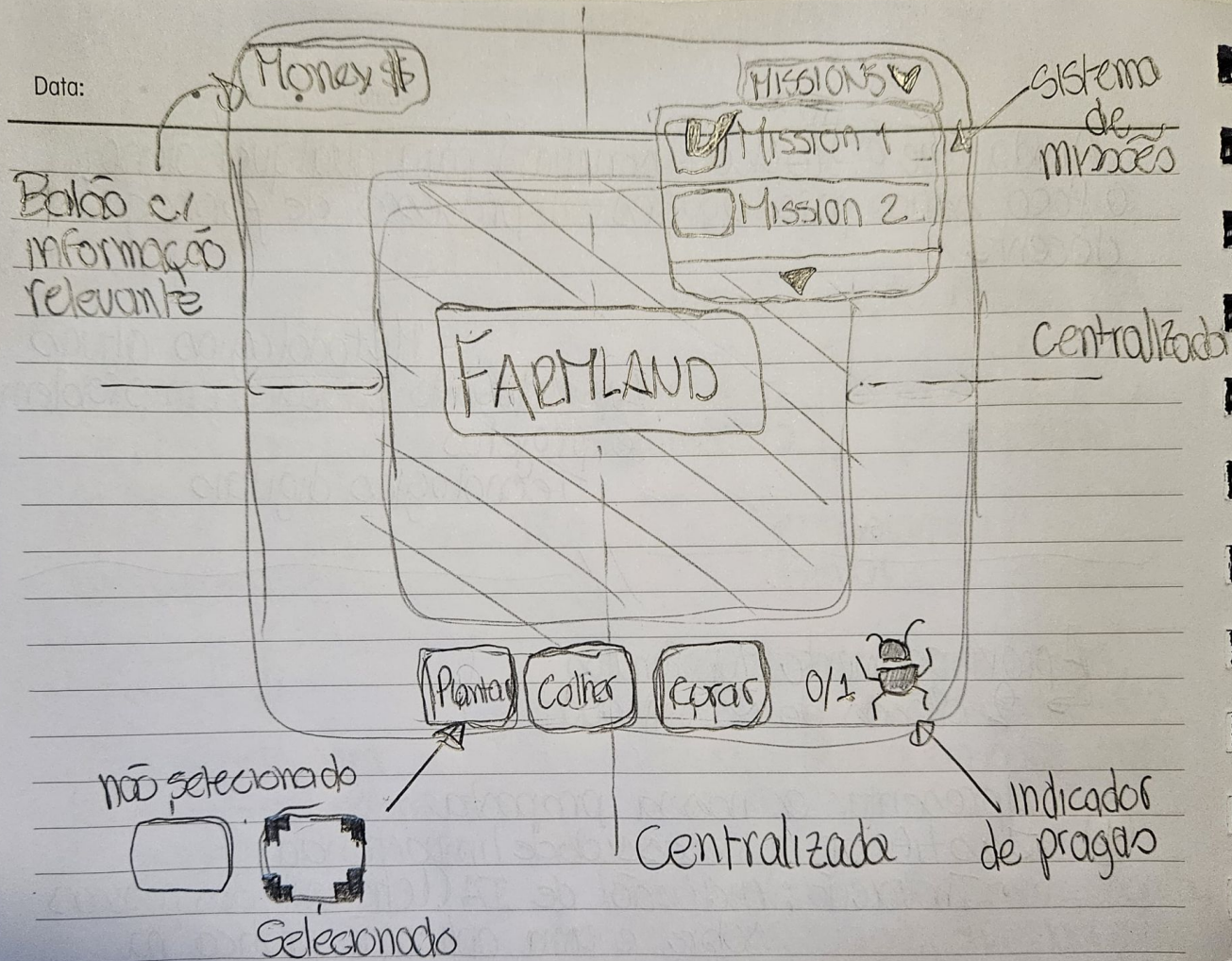
# Entrega Final

## Elementos de Narrativa

- História de Fundo
  - Desejo de criar uma fazenda sustentável
- Missões
  - Adicionando variedade e objetivos de curto prazo
- Eventos
  - Eventos aleatórios (mudanças climáticas)
- Pontuação

PIXEL SPEECH BUBBLE!





## Aprendizados & Sugestões

- Fazer um jogo é difícil, mas é divertido :)
- Trazer exemplos de implementação dos agentes

