

## Respostas à PL2:

Motivos: tentar obter o máximo de XP mantendo o player com vida

Ações: movimentar pelo tabuleiro, mantendo a vida do jogador o mais alto possível pelo maior tempo possível

Mediações: Mesa multitouch

Conhecimentos:

Tempos: tomada de decisão mais rápida que outro player no caso de ENCOUNTER

Relacionamentos sociais e organizacionais:

Objectos manipulados:

Células têm um valor de vida que não é visível ao player, quando ficam a 0 -> mudam de cor ou algo assim

Dois jogadores encontram-se e conseguem ver a vida um do outro -> conhecimento matemático útil para a tomada de decisões

**COOPERATIVO:** podem existir equipas de 2 ou individual, ao existir as equipas será mais útil existir o share para ambos continuarem com vida

**COMPETIÇÃO:** no fim ganha quem obtiver maior número de xp. Numa mesa multitouch os vários players vão sempre ver-se uns aos outros pelo que a regra que não se vêem não faz sentido -> um tabuleiro todo visível será mais interessante, equipas definidas por cores e ao existirem encontros a matemática entra, quando o Xp é superior as probabilidades variam um pouco dando mais vantagem ao que está melhor

## REGRAS DEFINIDAS:

-> 1 tick = [1-3-5] -> grau de dificuldade

-> L = 100 sem limitador

-> mapa/s predefinidos com obstáculos (TAMANHO ??)

-> todas as células têm um vida inicial:  $\text{NumPla} * \text{Life} * \text{Random}(0.5-1.5)$

-> equipas: apenas podem fazer share entre si

-> cálculo do XP: 1 vida = 1 de XP