

Papel da Carne

RA:101325401 - Jackson Matsuno dos Santos.

RA:101325835 – José Cassio Maiolini Filho.

RA:101325150 - Ricardo Brandolim Junior.

Papel da Carne é um game que foi desenvolvido para a 2ª Game Developer da Infoeste, com o tema sendo produção e venda de carnes no Brasil.

O jogo é pixelizado em 2D digestão de um frigorífico que foi desenvolvido na plataforma Unity na linguagem C#.

Na tela inicial do jogo, o jogador pode escolher entre três dificuldades: Fácil, normal e difícil, que influenciam no dinheiro inicial do jogador e na chance do fiscal aparecer.

Na tela principal o jogador pode mover a câmera com as setas do teclado ou as teclas 'W' 'A' 'S' 'D'. Há um menu fixo com as opções de comprar, vender, visualizar despesas do dia, comprar máquinas, abrir menu de ajuda e sair. Também pode ser visto o dinheiro atual do jogador, a semana, o dia da semana, as horas e minutos atuais do jogo. Na parte inferior esquerda existe uma área onde o jogador pode ver a produção de carnes por hora, a quantidade de matéria prima, quantidade de carne produzida em estoque e a quantidade de carne com papelão no estoque. Há um botão que o jogador pode alternar entre produção normal de carne ou produção de carne com papelão.

No menu de compra há sempre quatro fornecedores que possuem níveis de confiança e vendem a matéria prima a preços diferentes. O jogador pode escolher a quantidade de toneladas de matéria prima que compra e pode tentar negociar com o fornecedor de acordo com o nível de confiança entre eles. Se conseguir negociar diminui o nível de confiança e o jogador consegue comprar por um preço mais baixo.

No menu de venda há sempre quatro compradores que possuem níveis de confiança e compram a carne a preços diferentes, o jogador pode escolher a quantidade em centenas de carne que vende e pode tentar negociar com o comprador de acordo com o nível de confiança entre eles. Se conseguir negociar diminui o nível de confiança e o jogador consegue vender por um preço mais alto.

A despesa diária pode ser vista no menu de despesas e é sempre descontada no final do dia, se o jogador não tem o dinheiro suficiente o jogador perde.

No menu de máquinas o jogador pode escolher entre máquinas que variam de preços e de quantidades de carnes produzidas por hora, para compra-las o jogador arrasta a máquina para a área do jogo e todas possuem um gasto de energia elétrica fixa por hora. As máquinas utilizam matéria prima para produção de carnes.

Há um fiscal que pode aparecer a qualquer momento do dia tendo a sua chance de aparecimento aumentada de acordo com a dificuldade do jogo. Se o jogador estiver produzindo carne com papelão quando o fiscal aparecer o jogador perde.