



Manual de Utilizador



Trabalho realizado por:

Diogo Sobreira, nº 2018294861
Nuno Tiago, nº 2017276208
Rafael Baptista, nº 2018277007

Índice:

Introdução.....	3
Menu Start.....	4
Menu Principal.....	4
Menu Login.....	4
Menu Load.....	5
Menu Ranking.....	5
Menu Options.....	6
Menu Help.....	6
Menu Credits.....	6
Menu 1vs1 (Multiplayer).....	6
Níveis 0, 1, 2, 3 e multiplayer.....	6
Easter Eggs.....	7
Conclusão e futuro trabalho.....	7

Introdução

Para o projeto desta cadeira decidimos envergar por um estilo de jogo “Fighter”, em formato 2D, elaborado em HTML5, CSS e JavaScript.

Assim, decidimos adotar uma abordagem retro, utilizando as técnicas e movimentações dos jogos de luta clássicos.

À medida que o jogador progride no jogo, é introduzida nos seguintes adversários uma maior destreza, de modo a dificultar a tarefa do jogador.

Como referido na meta 1 a história do jogo baseia-se no seguinte excerto:

“Com a humanidade à beira da extinção, devido a uma epidemia mundial criada por um grupo de criminosos, o nosso personagem que faz parte de uma equipa escolhida para combater esses malfeitores e trazer a cura para a terra, terá que enfrentar cada individuo desse grupo (cada um com as suas fraquezas) um por um, até atingir o seu objetivo.”

Concretizamos o nosso objetivo de implementar um modo multiplayer onde os jogadores se podem enfrentar nos campos de batalha presentes no modo história e jogar com os personagens da mesma (introduzimos ainda mais uma personagem para permitir mais liberdade de escolha).

Menu Start

Primeiro menu do jogo. Representado com um design apelativo e simples para não distrair o olhar do utilizador do botão “START”.

Quase todas as ações do jogo são acompanhadas por um elemento auditivo. Deste modo alcançamos um nível de imersividade mais elevado.

Ao clicar no botão “START”, passamos para o Menu principal do jogo.

Menu Principal

Menu com o maior número de ações do jogo. Aqui o utilizador pode criar um novo jogo, carregar um já existente, entrar no modo multiplayer, ver o ranking de pontos dos jogadores registados, ajustar os sons, informar-se acerca dos controles, assistir ao créditos ou sair do jogo.

Continuando um design simples e apelativo, centralizamos os botões com o intuito de serem mais visíveis na tela de jogo. Mantivemos o botão de tirar o som sempre no canto superior direito e o botão de sair no canto inferior esquerdo para todos os menus, tentando igualar a percentagem de informação em ambos os lados da tela, mantendo o equilíbrio estético.

Neste menu é introduzido um easter egg, explicado mais à frente.

Menu Login

Ao entrar neste menu, o utilizador introduz o seu username no local sinalizado e ao premir “START” será redirecionado para a primeira cutscene do jogo.

No caso do utilizador introduzir um nome e este já se encontrar utilizado por outro jogador, será dado um alerta. Caso os slots para dar load estejam cheios, será também dado esse alerta e automaticamente redirecionado para o menu “Load”. Por último, se o utilizador introduzir algo na caixa de texto e sair para o “MENU PRINCIPAL”, é aberto um popup a perguntar se o utilizador pretende guardar o registo.

Menu Load

O utilizador, neste menu, tem a opção de carregar o seu progresso de jogo. A capacidade dos slots é de 3 registos, identificados pelo username do jogador. Ao clicar no devido slot, é aberto um popup com informação geral do score e ao sobrepor o cursor por cada nível é apresentado em específico o score desse nível.

É possível continuar no último checkpoint premindo o botão “CONTINUE” ou entrar num nível escolhido clicando nesse nível. Por último, é possível eliminar o progresso premindo o botão “DELETE”.

As slots serão atualizadas a cada ação.

Menu 1vs1 (multiplayer)

Entrando no modo multiplayer, os utilizadores poderão escolher as personagens que pretendem e, ao premir “START”, poderão também escolher o mapa onde pretendem jogar, visualizando a posição dos jogadores para cada um desses mapas. Ainda antes de serem redirecionados para o jogo, é mostrado os controles. Estes controles poderão ser revistos, mais tarde, durante “a batalha”.

Para o design pensamos em fasear as opções dos utilizadores, começando primeiro pela escolhas das personagens e em seguida o mapa. Permitiu-nos manter o aspeto limpo e simples. Usamos uma cor mais chamativa para as setas de escolha pois são elementos que os utilizadores têm que interagir para progredir.

Neste menu é introduzido um easter egg, explicado mais à frente.

Menu Ranking

No ranking é possível analisar o top 8 de scores dos utilizadores. Como ao eliminar o progresso do jogador no load não o elimina do ranking (para haver maior número de comparações entre presentes jogadores e antigos), implementamos neste menu, botões para eliminar os scores do ranking.

Menu Options

Para alterar os sons dos jogo, o jogador entra neste menu onde pode aumentar, aos poucos, carregando nos botões de “+” e “-” ou desativando ou ativando o som diretamente no botão mais à direita (com a imagem de uma coluna de som).

Menu Help

Um simples menu para visualizar as instruções do jogo.

Menu Credits

Menu onde o utilizador pode visualizar os créditos que são apresentados por um scrolling slideshow com imagens da nossa criação.

Níveis 0, 1, 2, 3 e multiplayer

As mecânicas dos níveis são semelhantes entre si, mudando apenas o fundo e plataformas, bem como a probabilidade de ataque, salto e vida do adversário (para os níveis 0, 1, 2 e 3). Os níveis são acompanhados com um botão para pausar o jogo, e ao clicar no mesmo, são apresentados os controles do jogo (multiplayer tem controles diferentes) e ficam visíveis os botões de retornar ao “MENU PRINCIPAL” e desativar o som do jogo. Tivemos também o cuidado de, quando o jogador perde, aparecer um popup a perguntar se pretende reiniciar o nível. Durante a gameplay são apresentados outros elementos audiovisuais.

Easter Eggs

Como já referido acima, um dos easter eggs encontra-se no meio do “D” em “DRENA” no “MENU PRINCIPAL”. Ao clicar nesta zona aparece um código que ao ser utilizado no modo história tira mais vida ao adversário e ainda dá um bónus de score ao jogador. O outro encontra-se no “ MENU 1vs1” que ao clicar 30 vezes nas setas de escolha de personagens, faz surgir um gif e um som.

Conclusão e Trabalho Futuro

Gostámos muito de realizar este projeto visto que nos deu um maior conhecimento em programação HTML5, CSS e JAVASCRIPT e também PHASER 2, visto que tivemos recurso a este. Conseguimos cumprir todos os nossos objetivos de acordo com o diagrama de Gantt e tentamos englobar toda a matéria aprendida nesta cadeira a fim de entregar um projeto conciso e bem desenvolvido.