



FEUP FACULDADE DE ENGENHARIA
UNIVERSIDADE DO PORTO

Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação

4º Ano

2º Semestre

Corredor B

Manual do Utilizador

Desenvolvimento de Jogos de Computador

2016/2017

Estudantes Grupo 4:

Paulo Ferreira, up201305617@fe.up.pt

Pedro Carvalho, up201306506@fe.up.pt

Pedro Romano Barbosa, up201306037@fe.up.pt

13 de Março de 2017

Introdução

Este jogo foi desenvolvido no âmbito da Unidade Curricular de Desenvolvimento de Jogos de Computador.

Este trabalho visa desenvolver um jogo do género *Endless Runner* tendo como tema de fundo a Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

De forma a obedecer ao tema o grupo optou por utilizar o corredor do Edifício B, onde um jovem estudante tenta desviar-se dos obstáculos e apanhar o maior número de ECTS de forma a concluir o curso do MIEIC.

O trabalho foi desenvolvido utilizando o motor de jogo *Unity* com o apoio do Visual Studio 2015 Community.e MonoDevelop.

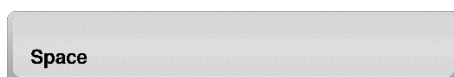
Controlos

Para evitar os obstáculos o jogador pode:

✚ Movimentar-se para a direita e para a esquerda;



✚ Saltar;



✚ Pausar o jogo.



Objetivo

O objetivo do jogo é evitar todos os obstáculos que vão surgindo no caminho do jogador e apanhar todos os ECTS e consequentemente a melhor pontuação.



Fig1. ECTS colecionável

No corredor encontram-se outros objetos, tais como Portas, Colunas e Bancos. Colidir com um significa perder o jogo.

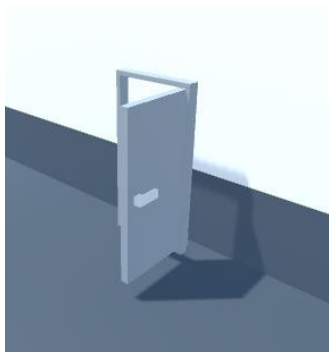


Fig2. Porta



Fig3. Coluna



Fig4. Banco

Para além de obstáculos é preciso ter cuidado com as garrafas de cerveja. Apesar de não terminarem o jogo, estas dificultam imenso a navegação no corredor.



Fig5. Garrafa de Cerveja

Instalação

Para iniciar o jogo, basta correr o executável fornecido num dos seguintes links:



Windows: <https://feupload.fe.up.pt/get/BKi7fHttKLmYthN>

Mac: <https://feupload.fe.up.pt/get/UlvnqCXj8TgzrKH>





Jogo vem pré-compilado.

Assets

De forma a cumprir com os objetivos do trabalho prático e acelerar o processo de desenvolvimento do mesmo, o grupo utilizou os seguintes packs da *Asset Store* do *Unity*:

-  **Supercyan Character Pack Free Sample** para o personagem principal;
-  **Fantasy Skybox FREE**, para o meio envolvente.

Software

-  Unity 5.5.1 – Motor de Jogo;
-  Microsoft Visual Studio 2015 Community – IDE;
-  MonoDevelop - IDE
-  blender – Software de Modelação 3D.

Versão WebGL

O jogo também se encontra disponível online na seguinte página:

<https://up201306506.github.io/>

Recursos

Todos os sons presentes no jogo foram obtidos no website <http://opengameart.org>.