

FEUP Trials



Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto
Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação
Desenvolvimento de Jogos de Computador - EIC0090
Grupo 04

João Pedro Gomes Silva - 201405490 (up201405490@fe.up.pt)
Margarida Xavier Viterbo - 201403205 (up201403205@fe.up.pt)
Sara Filipa Couto Fernandes - 201405955 (up201405955@fe.up.pt)
Vasco Magalhães Pereira - 201403485 (up201403485@fe.up.pt)

17 de Janeiro de 2018

Conteúdo

1	FEUP Trials	3
1.1	História	3
1.2	Descrição	3
2	Manual de Utilizador	4
2.1	Comandos de Jogo	4
2.2	Interfaces	4

1 FEUP Trials

1.1 História

Um jovem, estudante da **FEUP** (Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto), acorda e vê que o seu despertador já tocou cinco vezes e que está atrasado para as aulas na faculdade. Como está atrasado, não consegue apanhar o autocarro, comboio ou metro, por isso decide pegar na moto do pai, tentando deslocar-se o mais rápido possível para a **FEUP**, pois não quer exceder o seu limite de faltas.

O jovem só tem a carta de moto à, aproximadamente, uma semana, sendo que chumbou duas vezes no exame de condução até que à terceira lá conseguiu passar, por isso não tem ainda muita experiência ou prática, tentando ao máximo se equilibrar em cima da moto.

Durante o seu percurso até à **FEUP**, depara-se com alguns obstáculos provenientes de obras na estrada por onde obrigatoriamente tem de passar.

Já chegando à **FEUP**, vê que o parque de estacionamento está cheio e que tem de esperar pela sua vez na fila, para conseguir estacionar a sua moto em segurança e depois ir para as aulas.

1.2 Descrição

FEUP Trials é um jogo, *single-player* ou *multiplayer*, onde o jogador tenta controlar a sua moto, tentando manter-se equilibrado no mesmo, de forma a atingir o seu objetivo (chegar à **FEUP**).

No modo *multiplayer*, existem dois jogadores, que partilham o ecrã do jogo, sendo que o primeiro a terminar o percurso e a chegar à **FEUP**, é o vencedor.

O percurso, independentemente do modo de jogo, contém obstáculos com diferentes dificuldades associadas, diferentes *checkpoints*, que lhe permitem que caso este sofra um acidente durante o percurso, possa voltar a um *checkpoint* anterior, mantendo-se no jogo e um objetivo final, que é chegar à faculdade.

2 Manual de Utilizador

2.1 Comandos de Jogo

2.2 Interfaces