

# FEUP Trials



Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto  
Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação  
Desenvolvimento de Jogos de Computador - EIC0090  
**FEUP Trials** - 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

<b>1</b>	<b>FEUP Trials</b>	<b>3</b>
1.1	Descrição . . . . .	3
1.2	História . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Manual de Utilizador</b>	<b>4</b>
2.1	Comandos de jogo no modo <i>Single Player</i> . . . . .	4
2.2	Comandos de jogo no modo <i>MultiPlayer</i> . . . . .	4
2.3	Comandos de jogo gerais . . . . .	5

# 1 FEUP Trials

## 1.1 Descrição

**FEUP Trials** é um jogo, *single player* ou *multiplayer*, onde o jogador tenta controlar a sua moto, tentando manter-se equilibrado na mesma, 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.

Apesar do jogador conseguir recuperar após um acidente, no modo *single player*, este tem um limite de "falhas", sendo que não pode falhar mais do que **15** vezes. Para além disso, existe um tempo máximo de **4 minutos** para efetuar o percurso. Caso o número de falhas ou tempo máximo sejam ultrapassados, o jogador perde o jogo.

## 1.2 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.

Este consegue chegar à **FEUP**, contudo sabe que vai reprovar à unidade curricular na mesma.

## 2 Manual de Utilizador

Iniciando o jogo, o utilizador pode seleccionar uma de quatro opções: **modo de jogo *Single Player***, **modo de jogo *MultiPlayer***, **instruções** e **sair do jogo**.



Figura 1: Menu inicial

### 2.1 Comandos de jogo no modo *Single Player*

O jogador neste modo pode utilizar os seguintes comandos:

- **W** - Para movimentar a moto e o jogador para a frente
- **S** - Para movimentar a moto e o jogador para a trás
- **A** - Para inclinar a moto e o jogador para trás
- **D** - Para inclinar a moto e o jogador para a frente
- **E** - Para interagir com os objetos
- **R** - Para retornar ao *checkpoint* anterior



Figura 2: Imagem de um *checkpoint*

### 2.2 Comandos de jogo no modo *MultiPlayer*

No modo *multiplayer*, existem dois jogadores locais que partilham o ecrã de jogo.

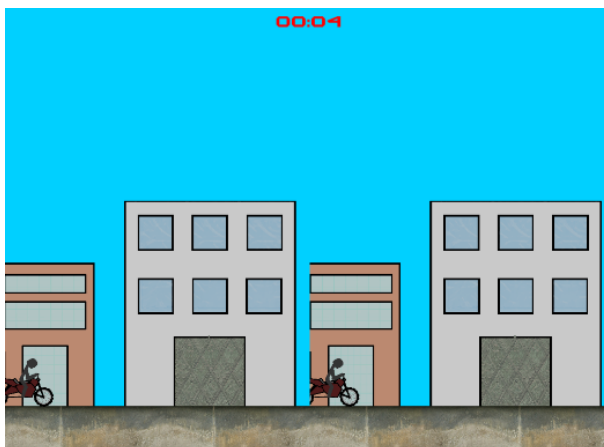


Figura 3: Partilha de ecrã em modo *Multi Player*

O jogador da **esquerda** mantém os comandos de jogo do modo *Single Player* e o jogador da direita pode utilizar:

- **Seta para Cima** - Para movimentar a moto e o jogador para a frente
- **Seta para Baixo** - Para movimentar a moto e o jogador para a trás
- **Seta para Trás** - Para inclinar a moto e o jogador para trás
- **Seta para a Frente** - Para inclinar a moto e o jogador para a frente
- **I** - Para interagir com os objetos
- **P** - Para retornar ao *checkpoint* anterior

## 2.3 Comandos de jogo gerais

O jogador em qualquer um dos modos de jogo pode parar o jogo selecionando a **tecla ESC**, sendo redirecionado para um **menu de pausa**.



Figura 4: Menu de pausa

Neste menu, pode-se optar por retornar ao jogo (opção "*Resume*") ou terminar o mesmo e voltar ao menu inicial (opção "*Main Menu*")