



DEPARTAMENTO  
DE INFORMÁTICA  
PUC-RIO

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA  
DO RIO DE JANEIRO



---

# SKULL SURVIVAL

- Manual de Usuário -

---

**Projeto Final de Programação**

INF2102 - 2018.1



DEPARTAMENTO  
DE INFORMÁTICA  
PUC-RIO

**Autor**

Abel González Mondéjar

**Matrícula:** 1713266

**Orientador**

Alberto Barbosa Raposo

Rio de Janeiro

Junho / 2018

---

## Resumo

---

Este documento apresenta o manual de usuário para o *Skull Survival*. Neste jogo, o objetivo principal é obter todas as caixas de poder sem morrer na tentativa, fugindo ou atacando o tempo todo aos inimigos que aparecem na cena (esqueletos brancos, vermelhos, porquinhos voadores). Este documento está estruturado da seguinte maneira:

**Instalação:** define os requisitos mínimos de hardware e software para rodar o jogo e como executá-lo.

**Game Design:** define os elementos da mecânica do jogo de forma detalhada, o fluxo e os controles. São apresentados os inimigos e algumas dicas para sobreviver no jogo.

O documento foi feito num lenguaje mais informal e evitando na medida do possível o vocabulário técnico devido as características do jogo e o público alvo. Por outra parte, é detalhadamente explicado as características, vantagens e dicas disponíveis no jogo para garantir uma experiência agradável ao jogador.

## Tabla de contenido

Instalação .....	4
Instalação com Unity .....	4
Requisitos mínimos .....	4
Hardware .....	4
Software .....	4
Mecânica do Jogo .....	5
Telas do jogo .....	5
Jogador .....	7
Controles do jogador .....	8
Inimigos .....	8
Ações dos inimigos .....	8
Esqueleto armado .....	9
Porquinho voador .....	9
Power-Ups e dicas .....	10

## Sumário de figuras e tabelas

Imagem 1 Tela inicial do jogo .....	5
Imagem 2 Tela opções do jogo .....	6
Imagem 3 Jogo em execução .....	6
Imagem 4 Tela jogo em pausa .....	7
Imagem 5 Avatar do jogador .....	7
Imagem 6 Inimigo esqueleto branco .....	9
Imagem 7 Inimigo esqueleto vermelho .....	9
Imagem 9 Inimigo porquinho voador .....	10
Imagem 8 Inimigo Esqueleto armado .....	10
 Tabela 1 Controles com teclado e Kinect .....	 8

## Instalação

O jogo pode ser executado de duas formas principais: abrindo diretamente o executável (**SkullSurvival.exe**) ou carregando-o o projeto com o Unity 2018.1.0f2. No caso de executar o jogo diretamente, os requerimentos de hardware e software, são os mesmos.

## Instalação com Unity

### Requisitos mínimos

#### Hardware

- Placa de vídeo com suporte a DX9 (shader model 3.0) ou DX11 com suporte a Feature Level 3.0
- CPU: suporte para o conjunto de instruções SSE2.

#### Software

- OS: Windows XP SP2+, Mac OS X 10.9+, Ubuntu 12.04+, SteamOS+.
- Unity 2018.1.0f2.
- Kinect SDK v2.0.1409
- Kinect Studio v2.0 (caso usar o Kinect).

O processo de carga com o Unity é muito fácil:

- Precisa-se só abrir o arquivo **SkullSurvival.unpackage** na pasta 'Codigo Fonte'.
- Criar um projeto novo, pode usar à vontade o nome que você quiser.
- Uma vez carregado o mesmo abrir a pasta "**Scenes**" do projeto e dar double-click no arquivo **Level01**, logo executar o jogo e desfruta-lo.

No jogo poderá ser manipulado opcionalmente com o Kinect, neste caso basta só ter o dispositivo ligado e instalado o Kinect SDK. Neste caso o jogo fará a calibração necessária para que possa jogar sem dificuldades.

## Mecânica do Jogo

Skull Survival é um jogo no consagrado estilo *survival*, é um subgênero de jogo eletrônico do gênero ação/aventura, no qual o tema é terror e sobrevivência. Neste sentido o cenário foi intencionalmente obscurecido e o som escolhido proporciona uma sensação de medo.

## Telas do jogo

O jogo começa com o menu básico, onde o jogador pode escolher uma das seguintes opções: Jogar (inicia uma nova campanha), Configurações (gráficos do jogo, créditos) e sair (sai do jogo).

Quando começa uma nova campanha, irá aparecer a tela onde o jogador deverá pegar o mais rápido possível os objetivos antes que os esqueletos comecem a sair de suas respectivas casas!

Abaixo, seguem as telas de navegação do usuário no jogo. São basicamente 3 telas na navegação padrão: a tela de abertura do jogo; a tela da partida em si e a tela de opções.

A Imagem 1 observa-se a tela inicial do jogo

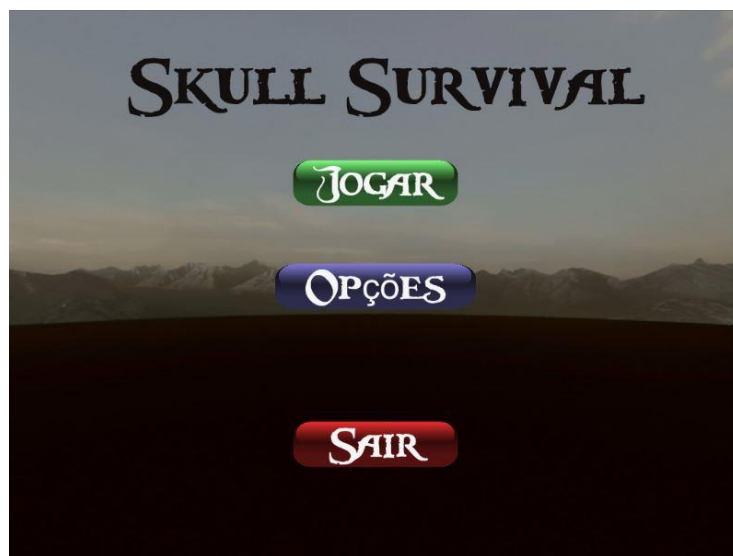


IMAGEM 1 TELA INICIAL DO JOGO

A Imagem 2 apresenta a tela opções do jogo onde pode-se configurar a qualidade dos gráficos e os autores do trabalho.

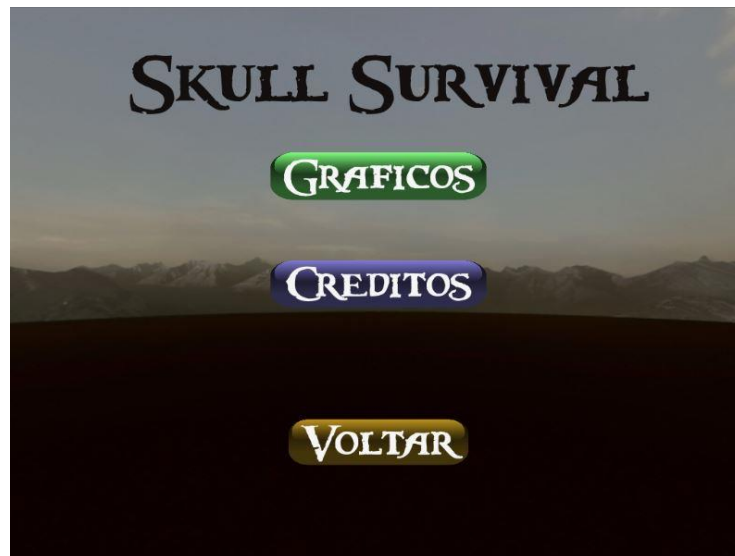


IMAGEM 2 TELA OPÇÕES DO JOGO

A Imagem 3 apresenta a tela do jogo pronto para começar

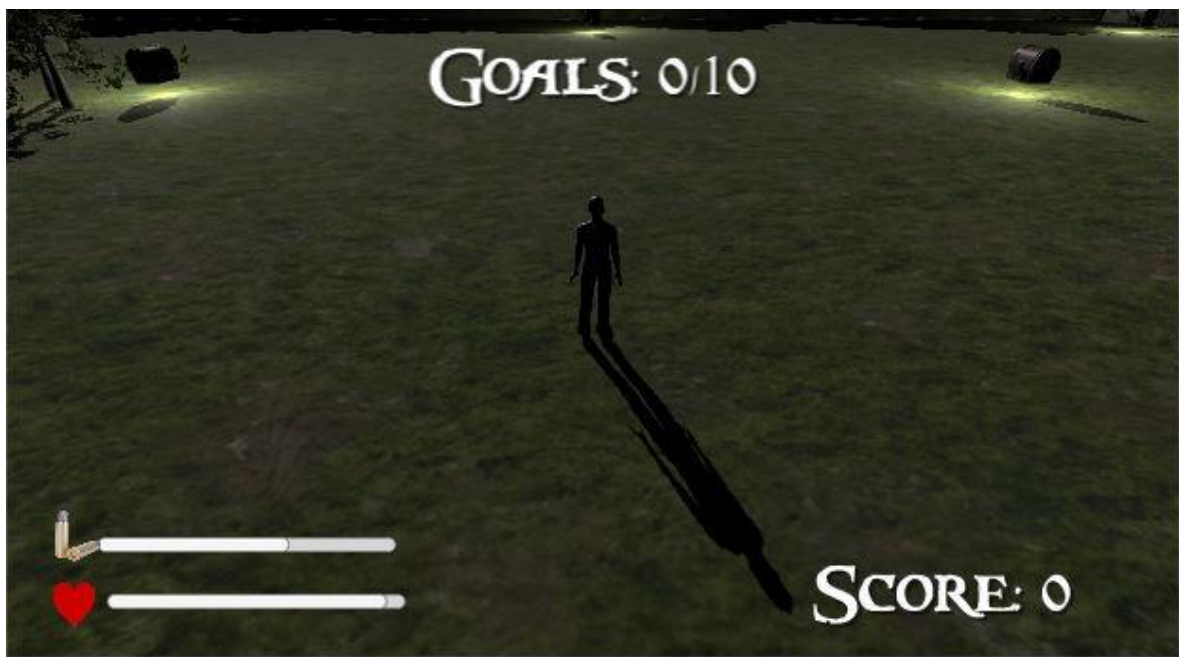


IMAGEM 3 JOGO EM EXECUÇÃO

Ao pressionar a tecla **Esc** o levantar a mão direita usando Kinect, o jogo ficara em pausa e mostrara a seguinte tela de opções da Imagem 4:

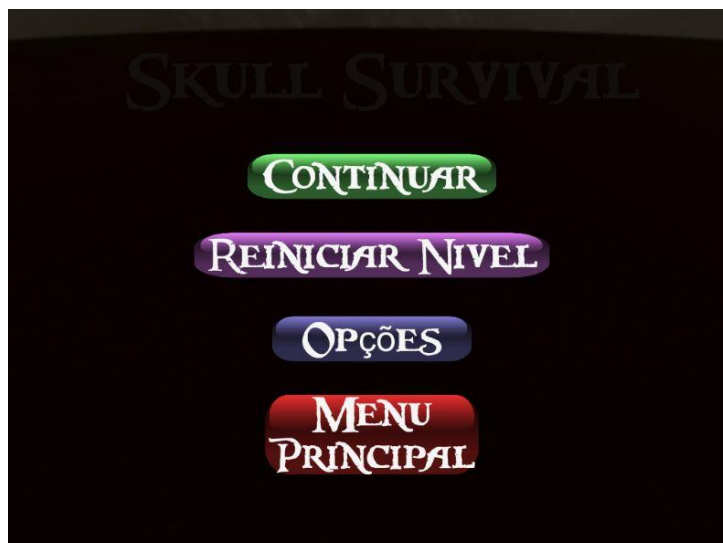


IMAGEM 4 TELA JOGO EM PAUSA

Ao finalizar o jogo (ganhado ou perdido) o mesmo começara de novo proporcionando um novo cenário para disfrutar do mesmo.

## Jogador

O modelo do jogador, na consiste em um avatar, o qual se apresenta na Imagem 5, o qual possui um conjunto de características que faram o jogo mais dinâmico.



IMAGEM 5 AVATAR DO JOGADOR

## Controles do jogador

Na tabela 1 observa-se as ações permitidas com o teclado e o gesto com Kinect que equivalente previa calibração ao começar o jogo se estivesse um Kinect conectado ao PC.

Ação	Teclado	Kinect
Caminhar adiante	Up / W	Corpo ao frente
Caminhar atrás	Down / S	Corpo ao atrás
Caminhar direita	Right / D	Corpo ao direita
Caminhar esquerda	Left / A	Corpo ao esquerda
Disparar	Ctrl	Fechar mão direita/esquerda
Saltar	Espaço	Baixar o corpo e subir
Bater com o pé direito	B	Bater com o pé direito
Bater com o pé esquerdo	V	Bater com o pé esquerdo
Agacha-se	C	Agacha-se
Bater com a mão direita	Z	Bater com a mão direita
Bater com a mão esquerda	X	Bater com a mão esquerda

TABELA 1 CONTROLES COM TECLADO E KINECT

## Inimigos

Os inimigos são três tipos de esqueletos e um porquinho voador que atacam em ondas cuja dificuldade vai progredindo o jogo mesmo. O jogador deverá defender-se dos inimigos fazendo uso da sua arma de fogo o, quando seja iminente o ataque, batendo golpes o com seus pés, no caso contrário os inimigos atingirão contra o jogador quantas vezes for necessário até causar a morte dele. Os esqueletos saem de 4 casas localizadas nas 4 esquinas o cenário, por outra parte, os porquinhos vão sair dos arvores. Os mesmos, vão a procurar a posição do jogador sempre que o mesmo esteja vivo e não se encontre entre os arvores do cenário.

### Ações dos inimigos

**Esqueleto branco** Este tipo de inimigo da Imagem 6 se caracteriza por caminhar mais devagar, porém, você terá mais tempo para aniquilá-lo. Além disso, não fique muito confiado pois seu ataque é bem forte.

**Esqueleto vermelho** Este inimigo, apresentado na Imagem 7 e parente do esqueleto branco, possui as mesmas características que seu parente, com o extra que este caminha mas rápido e pode ressuscitar 1 vez.





IMAGEM 6 INIMIGO ESQUELETO  
BRANCO



IMAGEM 7 INIMIGO ESQUELETO  
VERMELHO

### **Esqueleto armado**

Este inimigo, apresentado na Imagem 8, apresenta o mesmo comportamento do esqueleto branco, possui uma arma o qual pode ferir seriamente ao jogador se for atingido.

### **Porquinho voador**

Este pequeninho da Imagem 9 não é inofensivo. Este inimigo tem a característica que pode perseguir ao jogador ao longo do todo o terreno, embora este esteja nas árvores o porquinho pode entrar em algumas áreas da floresta.



IMAGEM 8 INIMIGO ESQUELETO ARMADO



IMAGEM 9 INIMIGO PORQUINHO VOADOR

## Power-Ups e dicas

Há diversos elementos com os quais o jogador pode interagir no ambiente do Skull Survival. Tem arcas do poder, com luz amarela ressaltante que serão indispensáveis para o jogador.

Aos esqueletos não gostam das árvores, esse será um lugar de paz para o jogador, mas, não deve confiar-se muito tempo em sua zona de conforto, o tempo passa e os inimigos seguem saindo a defender seu terreno. Dica: Os porquinhos gostam dos árvores 😊

**¡BOM JOGO!**