

Universidade de São Paulo
Instituto de Matemática e Estatística

Manual do Usuário
aMaze Unknown

Dezembro de 2010

Sumário

1	Motivação	3
2	Requisitos Mínimos	4
3	Instalação	4
4	Como Jogar	5
5	Objetivos	6
6	F.A.Q.	7
7	Suporte	7
8	Créditos	7

1 Motivação

O aMaze Unknown é uma oportunidade de competir em diversos mini-games com seus amigos! Junte a sua turma e veja quem é capaz de acumular o maior número de pontos e sair vencedor.

Perdidos em um labirinto desconhecido, os *Ralph's* precisam encontrar a saída o mais rápido possível. Somente um conseguirá escapar.

Na busca pela saída, os *Ralph's* serão submetido à provas que somente os mais habilidosos conseguirão ter bons resultados. Dê o seu melhor para vencer os mini-games e ganhar vantagens em relação aos seus oponentes. Você pode ainda atrapalhar algum deles colocando uma desvantagem sobre ele.

Seja o mais esperto, o mais rápido, utilize suas melhores estratégias, acumule mais pontos e salve o seu *Ralph*.

2 Requisitos Mínimos

Os requisitos mínimos necessários para que o jogo funcione satisfatoriamente são:

- Instalação do *Panda3D Runtime for End-Users*¹;
- Placa de vídeo com aceleração gráfica.

Para jogar com outras pessoas, é necessário também uma conexão de internet ou ter acesso a uma rede local.

3 Instalação

Não é necessário instalar nada para jogar. Basta ter o *Panda3D Runtime* e o arquivo do jogo. Em Windows, pode-se apenas clicar no atalho para rodar o jogo; em outros sistemas operacionais, basta acessar via linha de comando a pasta com o jogo e utilizar o seguinte comando: *panda jogo.p3d*.

¹<http://www.panda3d.org/download.php>

4 Como Jogar

O jogador, ao executar o jogo, deve escolher entre criar um novo jogo ou entrar em algum existente.

Na criação de um novo jogo, será exibido do lado direito o nome do computador do jogador, este é necessário para que outros possam entrar na sala; do lado esquerdo é mostrado a lista dos nomes dos jogadores presentes.

Para começar, o jogador deverá aguardar que outros acessem a sala e quando ela estiver completa deve iniciar clicando *Enter*.

Ao acessar um jogo existente, basta digitar o nome do computador do jogador “dono” da sala, pressionar *Enter* e aguardar até que a sala fique completa que o jogo será iniciado automaticamente.

Os controles do jogo também são bastante simples.

Os comandos utilizados no jogo base se restringem a movimentação do personagem no labirinto. Dessa forma, são utilizadas somente as setas direcionais do teclado.

Já para os mini-games, o modo de movimentar o personagem não é alterado, porém algumas teclas adicionais são utilizadas para diferentes fins. Essas teclas, quando existirem, serão mostradas na tela antes do início do mini-game para que o jogador tenha conhecimento.

Os teclas *A* e *S* podem ser utilizadas para rotacionar a camera em torno do jogador.

5 Objetivos

O objetivo é vencer seus adversários! Para isso, você tem que escapar do labirinto antes que os outros o façam.

No jogo base, o objetivo é encontrar a saída o mais rápido possível. Porém, durante o percurso, um mini-game pode acontecer. Utilize o mini-game para ganhar vantagens sobre os adversários ou colocar vantagens sobre eles.

Nos mini-games, os objetivos podem variar. Em alguns deles, você terá apenas que vencer; em outros, você terá que trabalhar em equipe para vencer o grupo adversário. Para isso, crie suas próprias estratégias para ser o primeiro e conseguir acumular mais pontos.

O objetivo principal é se divertir!

6 F.A.Q.

As dúvidas mais comuns sobre o jogo estão listadas abaixo com as respectivas respostas.

1. Não consigo entrar na sala de um amigo.

Verifique se vocês estão conectados a mesma rede. Se estiverem, verifique se o seu computador é capaz de resolver o nome do computador do seu amigo. Para isso utilize o comando: *ping* nomeDoComputador.

7 Suporte

Qualquer dúvida, sugestão e/ou reclamação em relação ao jogo pode ser enviada ao grupo responsável pelo seu desenvolvimento. O contato deve ser feito pelo seguinte endereço eletrônico: noz_3@gmail.com. Assim que possível a equipe retornará o contato.

8 Créditos

Esse jogo foi produto de um trabalho de conclusão de curso. O objetivo do projeto é proporcionar aos jogadores a diversão de estar interagindo com outros jogadores e poder competir diretamente com eles. Além disso, permitir que pessoas interessadas tenham um meio de participar do projeto e ajudar a aprimorar e estender o jogo.

Orientados pelo professor Flávio Soares Corrêa da Silva, do departamento Ciência da Computação do Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo, os idealizadores, criadores e responsáveis pelo desenvolvimento desse jogo pertencem ao grupo Noz_3 Lost In Games Development e são eles:

Gustavo Pinto Vilela

Itai de Ávila Soares

Luiz Ricardo Romagnoli