

Virus Project

Manual do usuário

Antonio Roberto de campos Júnior
Renato Scaroni
Stefano Tommasini

20 de dezembro de 2011

1 Sobre o projeto

Virus é um jogo de computador no qual, ao invés de defender o mundo, o jogador deve comandar uma infecção viral em um tecido humano e impedir que os anticorpos curem a célula infectada. O jogo teve de ser um pouco modificado em relação à fase zero devido ao cumprimento de prazos relacionados à entrega do projeto.

2 Telas de Jogo

2.1 Menu Principal

Como planejado, a tela inicial consiste em um menu com quatro opções. Ao selecionar alguma das opções seu botão aumentará de tamanho. A navegação de menus será feita com o mouse ou com as setas cima e baixo do teclado. Para ativar uma das opções basta clicar na opção selecionada ou apertar enter. As opções do menu são:

Começar Inicia um jogo novo

Créditos abre tela com o nome dos desenvolvedores

Instruções Abre tela com tutoriais de jogo

Sair Encerra o programa

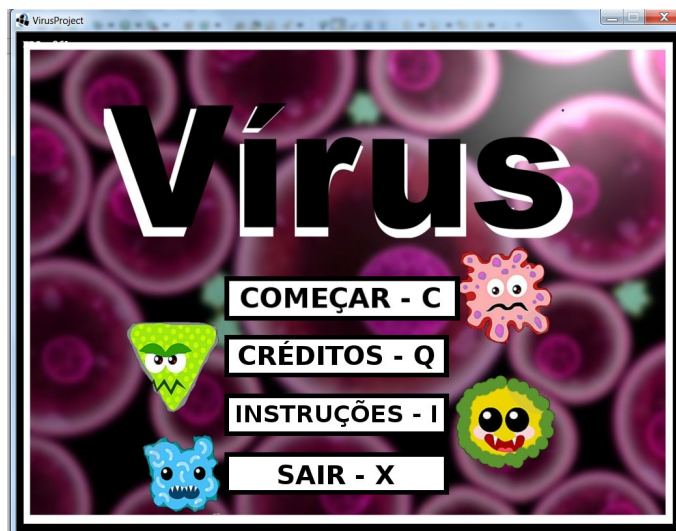


Figura 1: Screenshot do menu com a opção iniciar selecionada

2.2 Tela de jogo

A primeira opção do menu leva à tela do jogo propriamente dito. Esta tela consiste em uma barra superior que o grau da infecção quando chegar a "quase curada" o jogador está muito perto de perder o jogo. Nessa barra há também um contador de turnos. Embaixo disso está o tabuleiro do jogo. Embaixo dele os botões de ação, suas funcionalidades serão tratadas mais adiante nesse manual.

2.3 Tela de créditos

Esta opção mostra uma tela com o nome dos desenvolvedores.

2.4 Tela de Instruções

Esta opção mostra um submenu com cinco opções:

Objetivos Mostra um pouco sobre como é o jogo e seus objetivos

Um turno Descreve esta unidade de tempo de jogo e sua compisição nesse jogo

atacar mostra como efetuar esta ação

mover mostra como efetuar esta ação

Sair Volta ao menu principal

3 Gameplay

3.1 Turnos

O jogo é dividido em turnos, isto é, conjuntos de ações. O jogador deve realizar no máximo uma ação com cada um dos vírus que controla por turno.

3.1.1 Selecionar vírus

A duração de um turno depende da quantidade de ações que o jogador quiser fazer, sendo que cada vírus somente pode agir uma vez por turno. O jogador deve selecionar o vírus que deseja utilizar através das setas do teclado. Isso fará com que o quadradinho amarelo que existe desenhado no tabuleiro se mova. Esse quadradinho indica a casa do tabuleiro selecionada. Para selecionar um vírus basta selecionar a casa do tabuleiro que contenha um vírus e clicar no botão selecionar na barra de botões ou apertar o botão "s" do teclado.

3.1.2 Ações de um turno

Tendo selecionado o vírus há duas ações que podem ser tomadas:

atacar Basta selecionar uma casa adjacente acima, abaixo, à esquerda ou à direita da casa do tabuleiro onde se encontra o vírus e que contenha um anticorpo e apertar o botão "atacar" na barra de botões ou o botão "a" do teclado

mover Basta selecionar uma casa adjacente acima, abaixo, à esquerda ou à direita da casa do tabuleiro onde se encontra o vírus e apertar o botão "mover" na barra de botões ou o botão "m" do teclado

3.1.3 Finalizando um turno

Depois de ter agido com quantos vírus quiser, isso pode ser nenhum ou todos, o jogador deve pressionar o botão encerrar turno na barra de botões ou o botão "f" do teclado. Após encerrado o turno o computador fará suas jogadas e automaticamente já será turno do jogador novamente.

3.1.4 Fim do jogo

O jogo acaba quando a célula infectada, aquela no meio do tabuleiro for desinfectada pelos anticorpos. Para saber como anda sua infecção o jogador pode olhar

o indicar no painel superior da interface de jogo. Além disso o jogador pode sair do jogo a qualquer momento clicando no botão sair ou apertando a tecla "esc" do menu. Para confirmar a saída do jogo deve-se pressionar a tecla "y" do teclado. Para cancelar aperte a tecla "n". Ao sair do jogo dessa maneira é possível continuar clicando no botão começar, porém se o aplicativo for fechado e o usuário clicar em começar no menu principal o jogo será retomado.

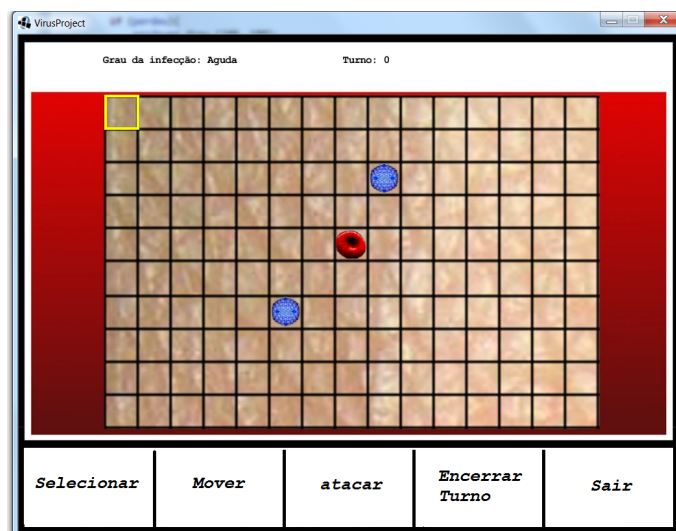


Figura 2: Screenshot de um jogo recém iniciado