

Manual do Utilizador



Índice

Início	4
Requisitos	4
Começar o Jogo.....	4
Menu Principal.....	5
Novo Jogo	5
Carregar Jogo	6
Multiplayer	6
Jogar Mapa Custom.....	6
Editor de Mapas.....	7
Sair	8
Slider controlador do volume	8
Jogo	8
Ecrã de Jogo	8
Controlos	9
Movimento	9
Jogo	9
Armas	9
Elementos do Jogo.....	9
Barra de Estado	9
Inimigo Turret.....	9
Inimigo Móvel.....	10
Inimigo Mooshack	10
Pontos	11
Saúde/hp.....	11
Checkpoint	12
Arma secundária	12
Munições.....	12
Menus Internos.....	13
Menu Pausar.....	13
• Salvar	13
• Sair	13
• Slider volume	13
Menu Nível Terminado	13

Personagem Principal e História do Jogo.....	13
Personagem Principal “Zé”	13
História	14
Créditos.....	15

Início

Bem-vindo ao D-DEI.

Este manual pretende dar-lhe a informação básica de como jogar este jogo e usar as várias opções disponíveis.

Requisitos

Para este jogo, é necessário ter instalado um flash player no seu computador, de preferência, o mais recente.

Adobe Flash Player: <http://get.adobe.com/br/flashplayer/>

Começar o Jogo

Para começar o jogo, basta clicar no ficheiro D-Dei_v2.swf. Isto abre uma janela onde vai correr o jogo. Inicialmente verá uma introdução que pode ser transposta a qualquer momento clicando com o botão esquerdo do rato no botão continuar que se apresenta no canto inferior direito da janela de jogo.

Depois de clicar no botão continuar, aparece o menu principal tal como pode ver na figura 1.



Figura 1 Menu Principal.

Menu Principal

Novo Jogo

Para começar um novo jogo seleccione a primeira opção do menu. Ser-lhe-á apresentado um novo menu (figura 2) onde deve colocar o nome com o qual pretende jogar. Clique em continuar. Pode também voltar ao menu principal clicando no botão Voltar ao Menu Principal.



Figura 2 Menu novo jogo.

Ao clicar no Continuar é-lhe apresentada uma pequena introdução com a história do jogo. Pode transpor essa introdução clicando no botão skip.

Carregar Jogo

Esta opção permite-lhe carregar um jogo que tenha previamente guardado.

Multiplayer

A opção multijogador ainda não foi implementada nesta versão.

Jogar Mapa Custom

Com esta opção pode iniciar um novo jogo num mapa criado por si.

Escreva o nome do mapa e clique em continuar para começar o jogo.



Figura 3 Menu novo jogo custom.

Editor de Mapas

Ao clicar no botão Editor de Mapas é-lhe apresentado um menu igual ao da figura 3. E, tal como anteriormente, clicando em continuar avança para a opção desejada.

No Editor de Mapas é o ponto onde pode criar os seus próprios mapas.

Para isso na parte inferior da janela tem à disposição um barra de ferramentas, com as seguintes opções:



Itens do jogo:

- 1 – Saúde
- 2 – Chave para abrir a porta e terminar o jogo
- 3 – Inimigo móvel
- 4 – Inimigo fixo turret
- 5 – Arma secundária
- 6 – Posição inicial do herói
- 7 – Porta
- 12 – Bloco 1 chão/parede
- 13 – Bloco 2 chão/parede

Edição do mapa:

- 8 – Mover a janela para a esquerda
- 9 – Aumentar o tamanho do seu mapa
- 10 – Mover a janela para a direita
- 11 – Apagar
- 14 – Guardar o seu mapa
- 15 – Sair do editor
- 16 – Nome do mapa

Sair

Vai para os créditos e sai do jogo.

Slider controlador do volume

Permite-lhe controlar o volume da música do jogo.

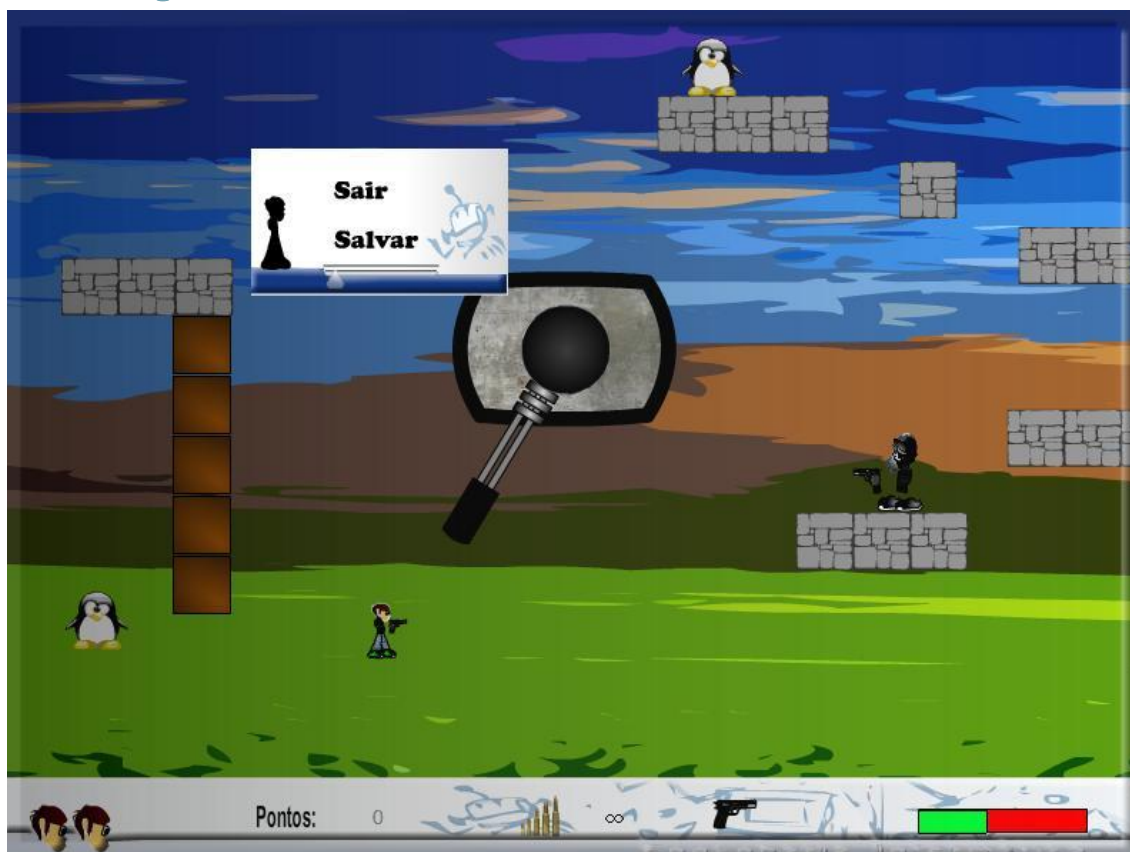
Jogo**Ecrã de Jogo**

Figura 4 Ecrã de Jogo.

Controlos

Movimento

Função	Mapeamento de teclas por defeito
Mover para a esquerda	←
Mover para a direita	→
Saltar	Tecla espaço
Baixar	↓
Apontar/olhar para cima	↑

Jogo

Função	Mapeamento de teclas por defeito
Menu pausar (sair, salvar, controlar volume)	Tecla shift

Armas

Função	Mapeamento de teclas por defeito
Disparar	4
Mudar para a arma principal	1
Mudar para a arma secundária	2

Elementos do Jogo

Barra de Estado

É onde se encontra toda a informação relevante sobre o estado do jogador.

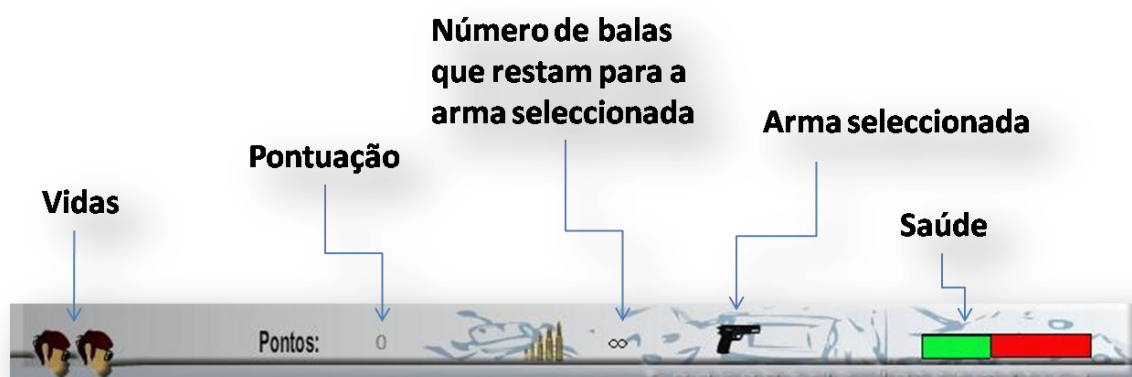


Figura 5 Barra de estado.

Inimigo Turret

É um inimigo estacionário capaz de apontar em todos os ângulos, que dispara contra o jogador se este se encontrar perto.

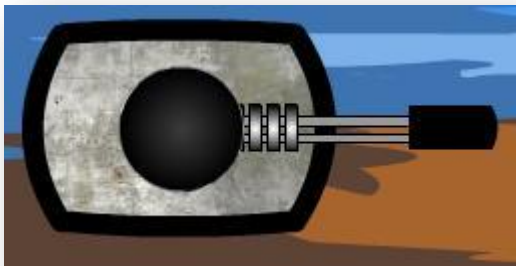


Figura 6 Inimigo do tipo turret.

Inimigo Móvel

Inimigo que se move na direcção do jogador caso este esteja perto. Este inimigo dispara apenas nos sentidos esquerdo e direito. Se o jogador entrar em contacto com um destes inimigos morre instantaneamente.



Figura 7 Inimigo móvel.



Figura 8 Inimigo móvel 2.

Inimigo Mooshack

Este inimigo é o boss final do jogo. É capaz de lançar mísseis que seguem o jogador, e tem ataques especiais como o *runtime error* que limita a velocidade do jogador até ao ataque seguinte.



Figura 9 Inimigo Mooshack.

Pontos

Deverá apanhar estes objectos para aumentar a sua pontuação.



Figura 10 Pontos.

Saúde/hp

Deverá apanhar estes objectos para recuperar a sua saúde.



Figura 11 Saúde.

Checkpoint

Este objecto serve de checkpoint ao nível.

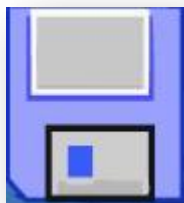


Figura 12 Checkpoint.

Arma secundária

Deverá apanhar estes objectos para ter acesso à arma secundária que tem características distintas da arma principal.



Figura 13 Arma Secundária

Munições

O jogador deverá apanhar estes objectos para recuperar as munições da arma secundária. Caso o jogador não tenha apanhado a arma, ou esteja com o limite máximo de munições, não irá apanhar as munições.

É importante referir que a arma principal tem munições infinitas.



Figura 14 Munições.

Menus Internos

Menu Pausar

O menu pausar aparece sempre que o jogo seja parado pelo jogador, o que pode ser feito a qualquer momento durante o jogo. Através deste menu é possível:

- **Salvar** o jogo (nível, posição caso tenha passado por um checkpoint, pontuação actual, acesso à arma secundária, número de balas, entre outros dados).
- **Sair** do jogo para o menu principal.
- **Slider volume** controla o volume do jogo.

Menu Nível Terminado

Permite passar para a fase seguinte de forma a consultar as três pontuações mais altas para o nível em causa. Uma vez nas pontuações poderá passar para o nível seguinte, ou caso seja o último nível, correr o filme do final do jogo e voltar ao menu principal.

Personagem Principal e História do Jogo

Personagem Principal “Zé”



Figura 15. Herói: "Zé"

História

2011

A humanidade encontra-se no auge da sua existência. O Linux tornou-se o sistema operativo por defeito em todas as máquinas terminando a guerra, fome, poluição e mal no mundo.

17 de Novembro de 2016

O “Zé”, um estudante de informática do Dei encontra-se a submeter o seu trabalho no Mooshack.
Frustrado com os sucessivos erros de submissão acaba por fazer upload do Jump out the Windows (a última versão do Windows antes deste ser banido).

Critical System ERROR!

O “Zé” chumba a AED...

Ahhhh...

E o Moshack conquista o mundo e escraviza a humanidade :P

20 de Dezembro de 2021
D-Dei

Num último esforço para salvar a humanidade o que resta da rebelião humana envia o “Zé” ao Dei para derrotar o Mooshack...
"D'oh!"
Última esperança da humanidade lmao x'D

Créditos

Fotografia

- Pedro Catré

Logótipo

- Leandro Barroso

Programação

- Pedro Catré

Animação do jogo

- Pedro Catré

Filmes Animados

- Pedro Catré
- Leandro Barros

Manual de Utilizador

- Pedro Catré
- Leandro Barros

Design

- Pedro Catré