

Universidad ORT Uruguay
Facultad de Ingeniería

Manual De Usuario

Hoodies: Turn Based Strategy Card Game

Entregado como requisito para la obtención del título de Analista Programador

Agustín Acosta - 212428
Ramiro Cardinal- 216596
Manuel De Armas - 174321

Tutor: Santiago Fagnoni

2022

Índice

1 Hoodies.....	3
1.1 Primeros pasos.....	3
1.2 Creación de una Partida	3
1.3 Lobby	5
1.4 Match	7
1.4.1 Elementos en pantalla al comienzo de la partida.....	7
1.4.2 Gameplay.....	9

1 Hoodies

Hoodies es un juego de estrategia en turnos donde los jugadores poseen mazos de cartas que usan para invocar naves, con el objetivo de destruir la nave nodriza enemiga.

1.1 Primeros pasos

Los jugadores deben acceder al repositorio de hoodies en Git <https://github.com/SpaceGauchoDev/Hoodies> y descargar el archivo `FinalDistribution.zip`.

El *readme* del repositorio tiene explicitado todos los pasos necesarios para comenzar a jugar Hoodies.

1.2 Creación de una Partida

Para comenzar una partida los jugadores deben dirigirse a “Private Match”. Una vez dentro de este menú, un jugador tiene que ser el *host*, y el otro debe unirse a esa partida. En caso de tratarse de una partida *on-line*, el jugador que se une a la partida tiene que ingresar el código proveído por el *host*. Esto se explicará en más detalle más abajo.

HOODIES

Private Match 

My Decks

Options

Logout

Quit Game

Figura 1. Menú principal

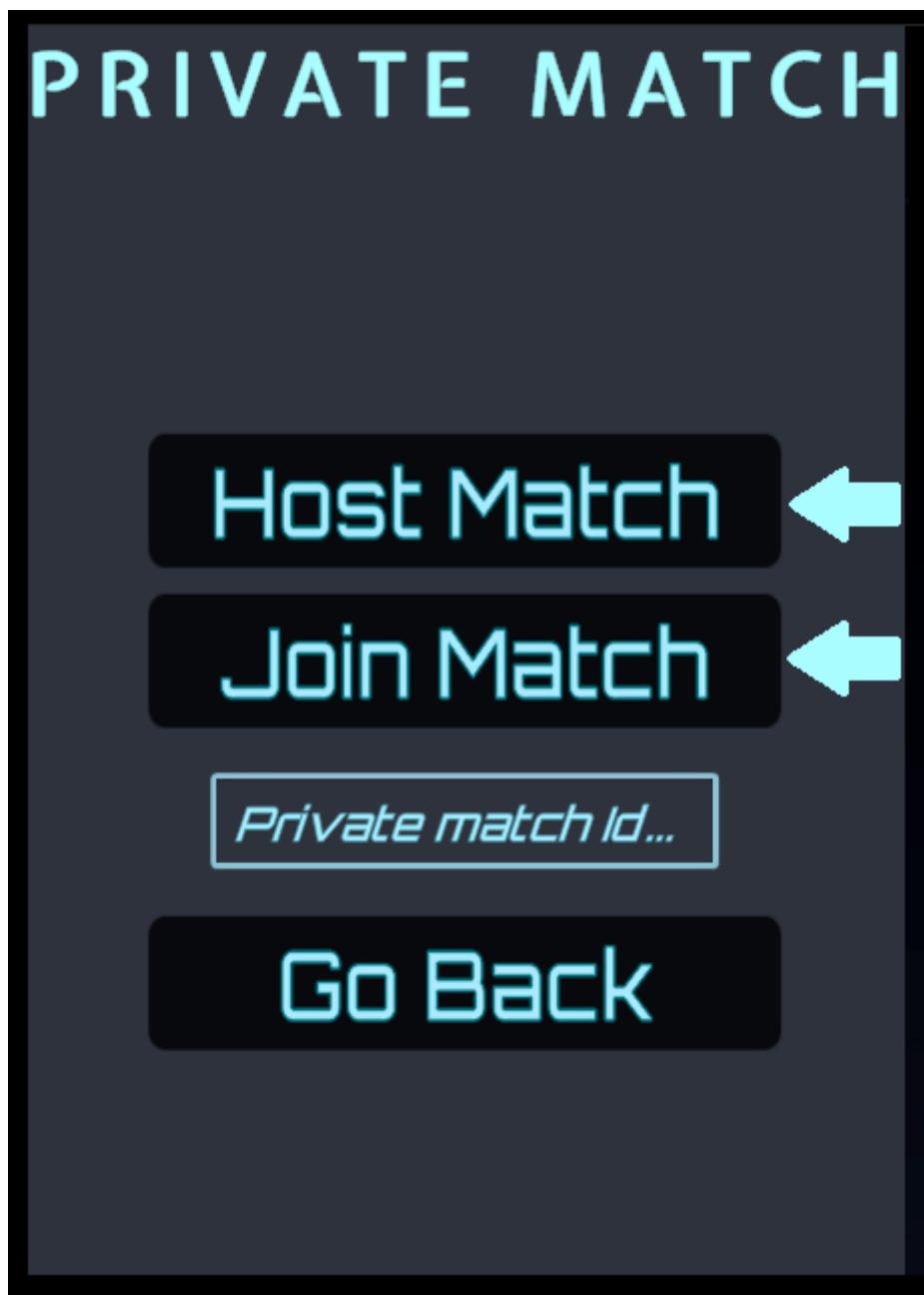


Figura 2. Menú de Private Match

1.3 Lobby

Una vez que el *host* seleccionó el botón “Host Match” —si se pudo establecer una conexión con el servidor— se muestra la siguiente pantalla.

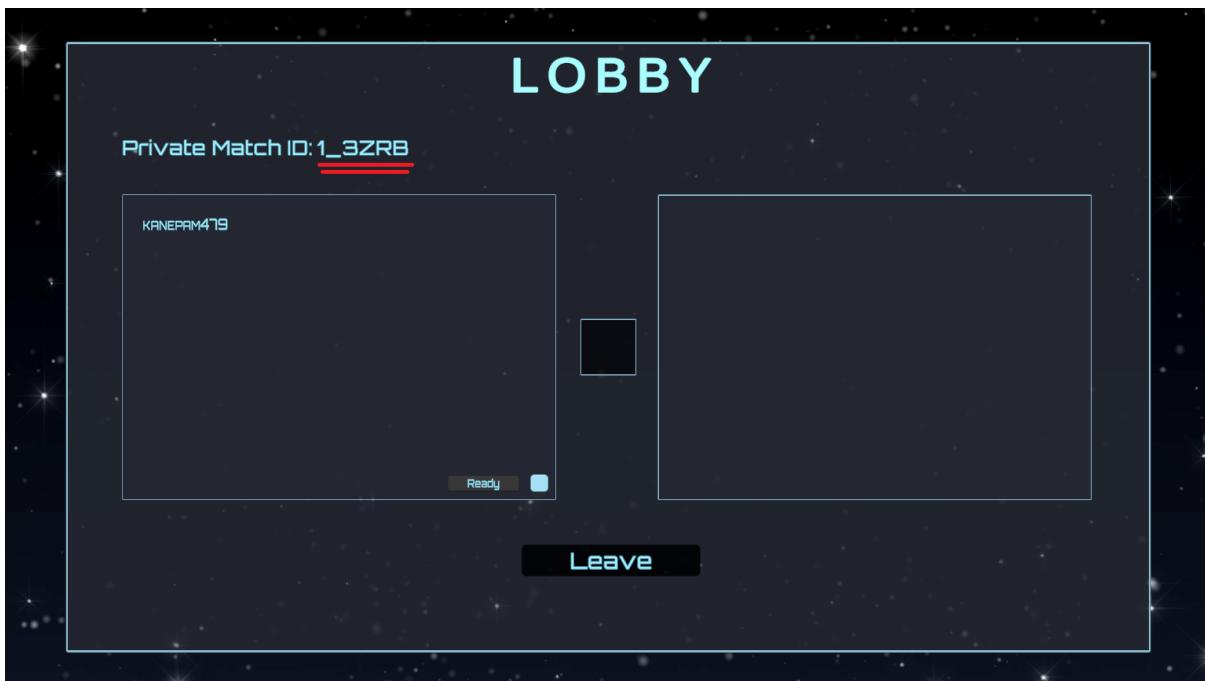


Figura 3. Estado inicial de un lobby desde el punto de vista de un host.

En la parte izquierda se puede ver el *private match ID* y el panel de usuario del jugador local. Como en este momento sólo hay un jugador en el lobby, el *host* debe comunicar el *private match ID* (subrayado en rojo) al otro jugador.

Ingresando este código en el campo “Private match Id...”, el segundo jugador presiona el botón “Join Match” y entra al *lobby*.



Figura 4. Pantalla lobby cuando dos jugadores se han unido.

Cuando ambos jugadores se encuentren dentro del lobby, el botón “Ready” se habilita, y una vez que ambos seleccionaron este botón, comienza un contador de 15 segundos. Una vez que el contador llega a los 5 segundos, ambos jugadores pierden la opción de irse de lobby. Cuando se llega a los 0 segundos, el juego comienza.

1.4 Match

En un *match*, los jugadores ven la siguiente pantalla.

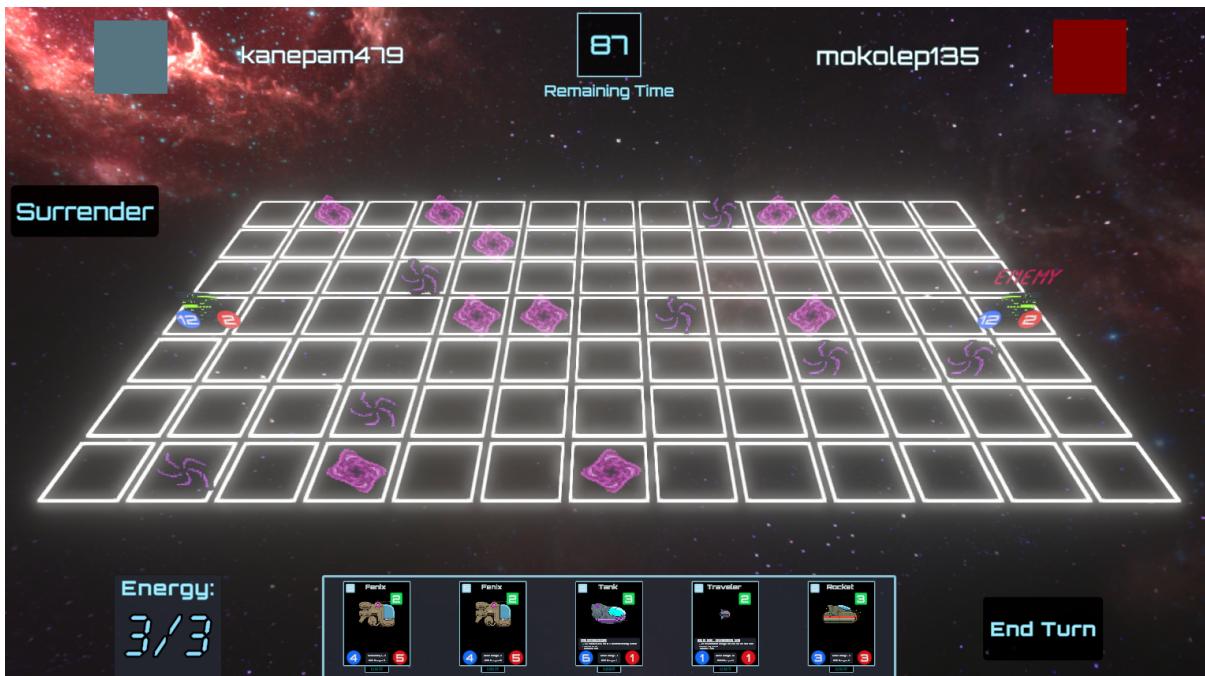


Figura 5. Pantalla de Match al inicio de una partida

1.4.1 Elementos en pantalla al comienzo de la partida

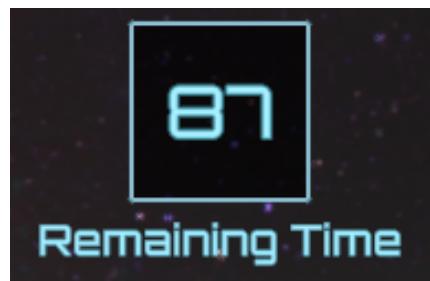


Figura 6. Contador

Indica cuánto tiempo tiene el jugador actual para hacer sus acciones antes de que su turno se vea forzosamente terminado.

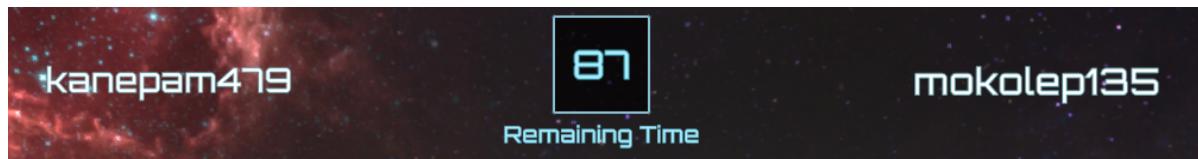


Figura 7. Nombres de los usuarios

Muestra los nombres de los jugadores. Corresponde con el lado del tablero en el que comenzaron la partida.



Figura 8. Energía

Ciertas acciones en el juego cuestan energía. Este elemento muestra cuánta energía el jugador tiene disponible del lado izquierdo de la fracción, y cuánto es su máximo de energía en ese turno. En cada turno propio, este máximo se incrementa por 1 hasta un máximo de 10 y toda la energía gastada en el turno anterior se recupera.



Figura 9. Mano

Esta es la mano del jugador, aquí el jugador puede ver qué cartas tiene disponibles en ese turno. Al comienzo de cada turno propio, el jugador recibe una nueva carta de su mazo siempre y cuando su mano tenga menos de 5 cartas.

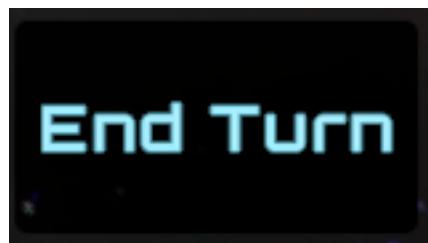


Figura 10. Botón “End Turn”

Con este botón el jugador puede terminar su turno antes de que el contador llegue a su mínimo.

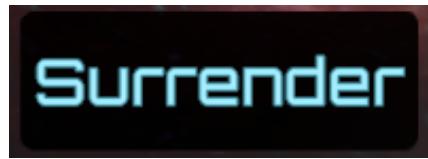


Figura 11. Botón “Surrender”

Con este botón el jugador puede rendirse y terminar la partida.

1.4.2 Gameplay

1.4.2.1 Naves nodrizas

Al comenzar la partida, ambos jugadores comienzan con una nave nodriza (*mothership*) de su lado del tablero. El objetivo de cada usuario es destruir esta unidad. Si un usuario pierde su nave nodriza, pierde el juego.

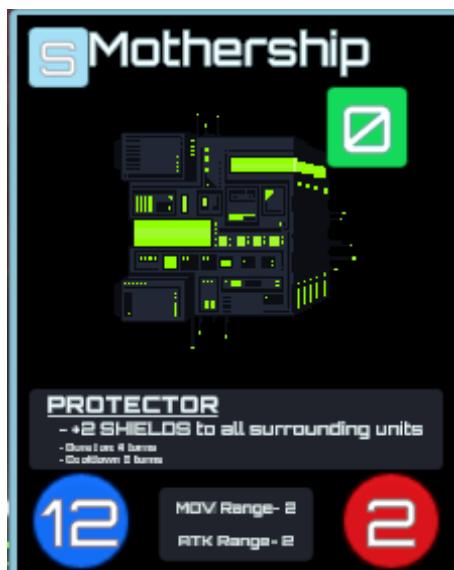


Figura 12. Carta de mothership



Figura 13. Sprite de mothership

1.4.2.2 Unidad

Para cumplir con el objetivo de destruir la nave nodriza contraria, cada jugador podrá invocar distintas unidades de su mano, arrastrándolas de su mano al tablero. Una vez que se comienza a arrastrar una carta, el jugador verá que ciertas celdas se iluminarán de color azul. Esta es la zona donde se puede invocar una nueva carta.

Esta zona es determinada por la nave nodriza, que dibuja un cuadrado a su alrededor, y las unidades *spawner*, que habilitan a invocar en sus celdas adyacentes.

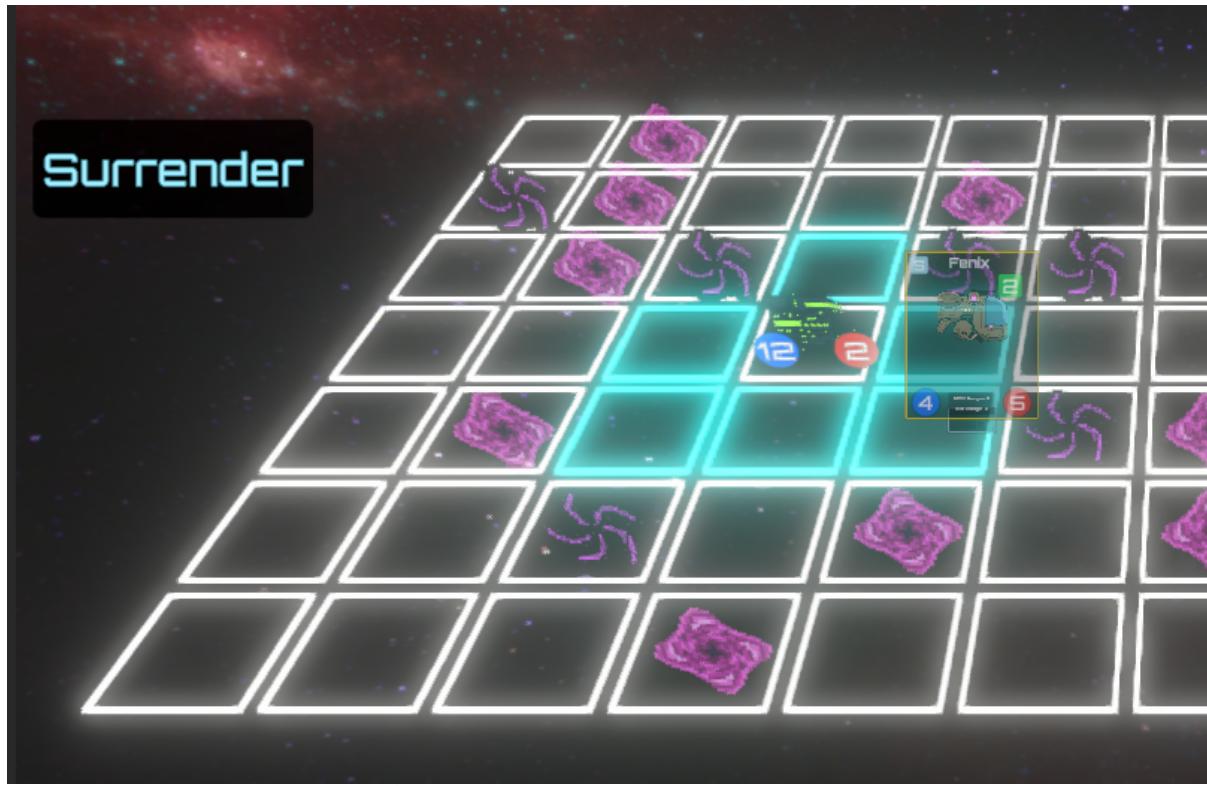


Figura 14. Área de invocación valida con sólo la nave nodriza.

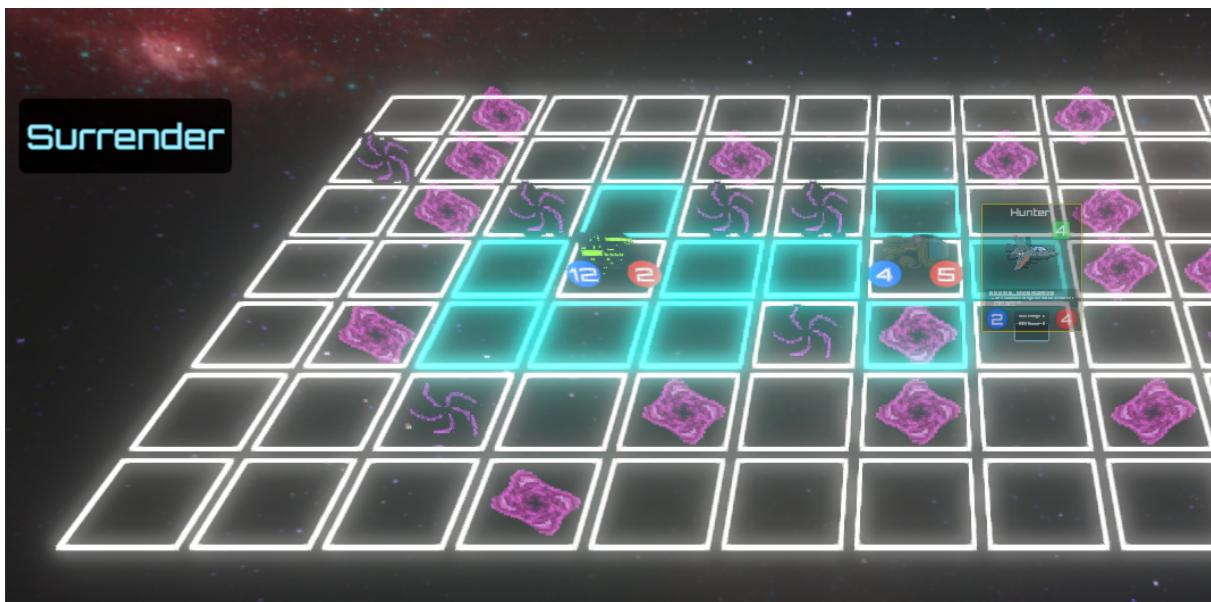


Figura 15. Área de invocación expandida por una unidad spawner.

1.4.2.3 Unidad

Las cartas existen en el mazo del jugador, y en la partida se pueden ver en la mano. Cada carta contiene información sobre la unidad que invocan.

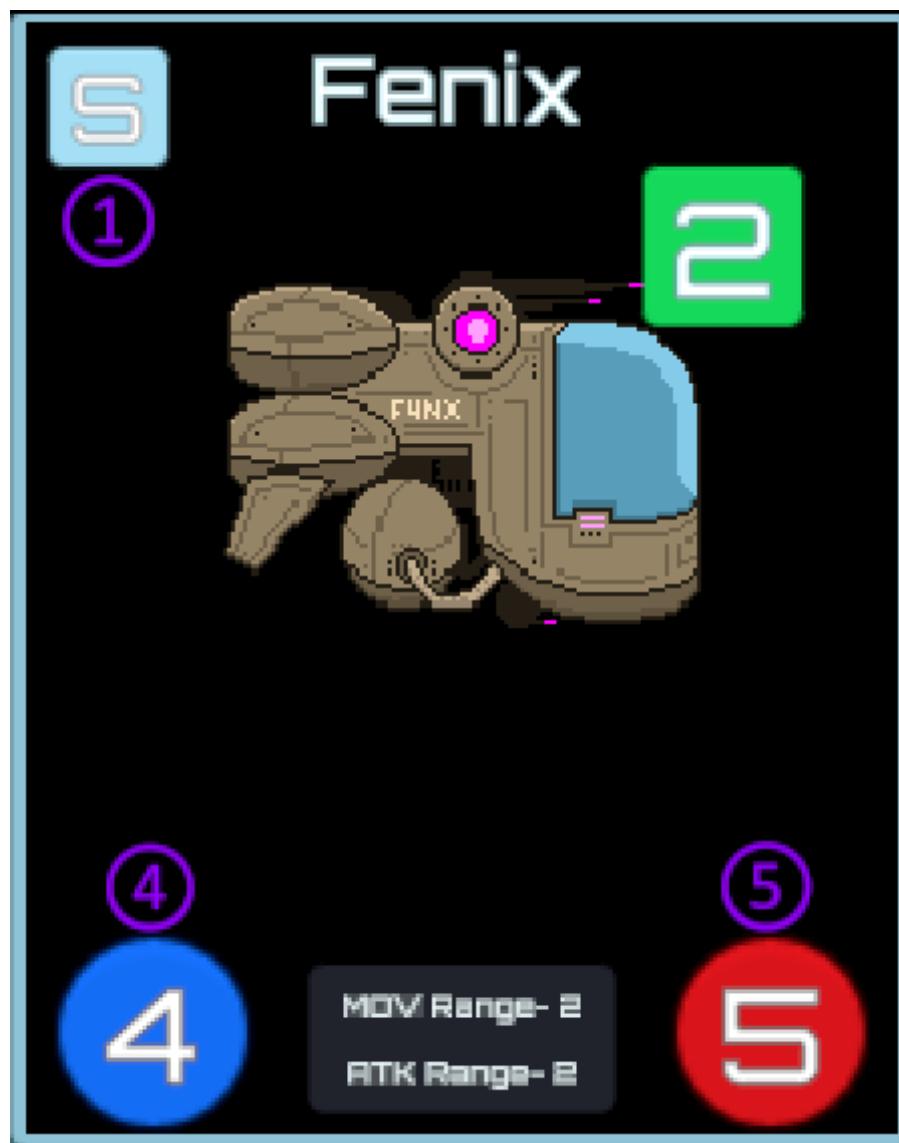


Figura 16. Ejemplo: Fenix

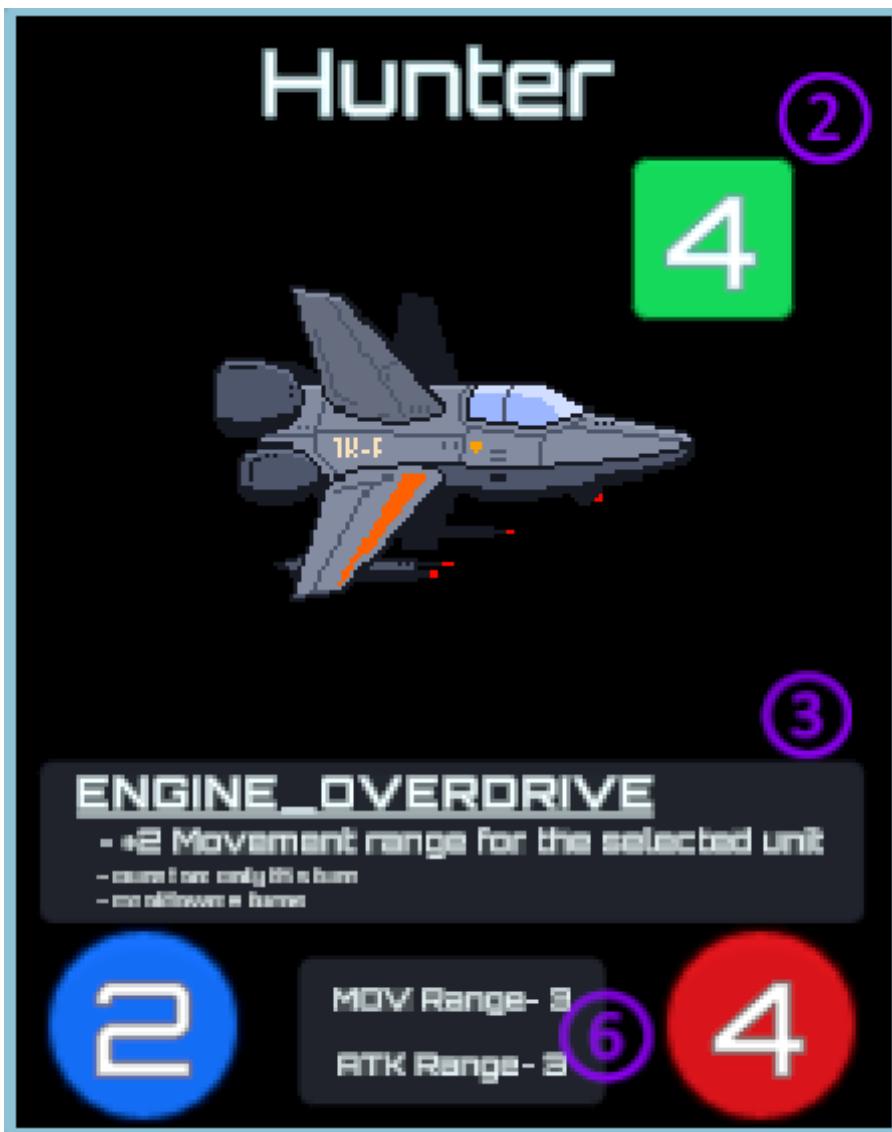


Figura 17. Ejemplo: Hunter

1. Esta 'S' muestra si esta unidad es *spawner*. Una unidad *spawner* habilita a invocar a otras unidades en sus celdas adyacentes.
2. Este número indica el costo de invocar esta carta. Si el usuario tiene menos energía disponible que el costo de la unidad, no podrá ser invocada.
3. En este lugar se describa la habilidad que tiene una unidad, en caso de tener una. También se indica qué hace esa habilidad en particular. La duración (*duration*) indica cuántos turnos esa habilidad durará en el tablero. El *cooldown* indica cuántos turnos tiene que esperar esta unidad para activar su habilidad nuevamente una vez activada.
4. Este número indica el escudo de la unidad. Si llegan a 0, la unidad es destruida.
5. Este número indica los puntos de ataque de una unidad.

6. En este lugar se muestran el rango de movimiento de una unidad, y su rango de ataque, respectivamente.

1.4.2.4 Control de las Unidades

Una vez que un jugador hace click sobre una unidad en su control, las celdas a donde puede moverse se iluminarán de amarillo y en caso de tener una unidad hostil en rango de ataque, la celda de esta última se iluminará de rojo.

Si esta unidad tiene una habilidad, un botón aparecerá a la derecha de la pantalla. Las habilidades se explicarán más abajo.

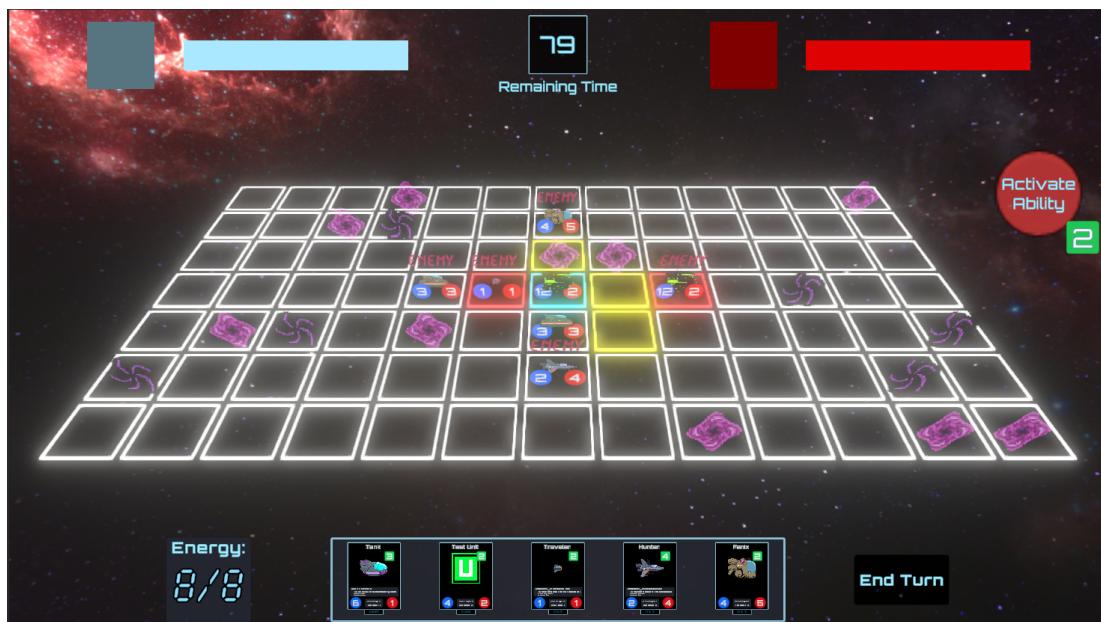


Figura 18. Posibles movimientos y posibles ataques de esta unidad

El jugador entonces puede hacer click derecho en cualquiera de estas celdas amarillas y apretar el botón que aparece en pantalla para moverse. Cada unidad sólo puede moverse un máximo de una vez por turno.

Antes o después de moverse, el jugador puede optar por atacar, si esta acción es posible, o activar su habilidad, si el costo indicado cerca del botón lo permite.

Sea cual sea su elección, una vez atacado o activado su habilidad, esa unidad no podrá ser usada por el resto del turno.

Si el jugador mantiene su mouse encima de la celda donde se encuentra una unidad, el jugador podrá consultar todos los datos base de esa unidad.

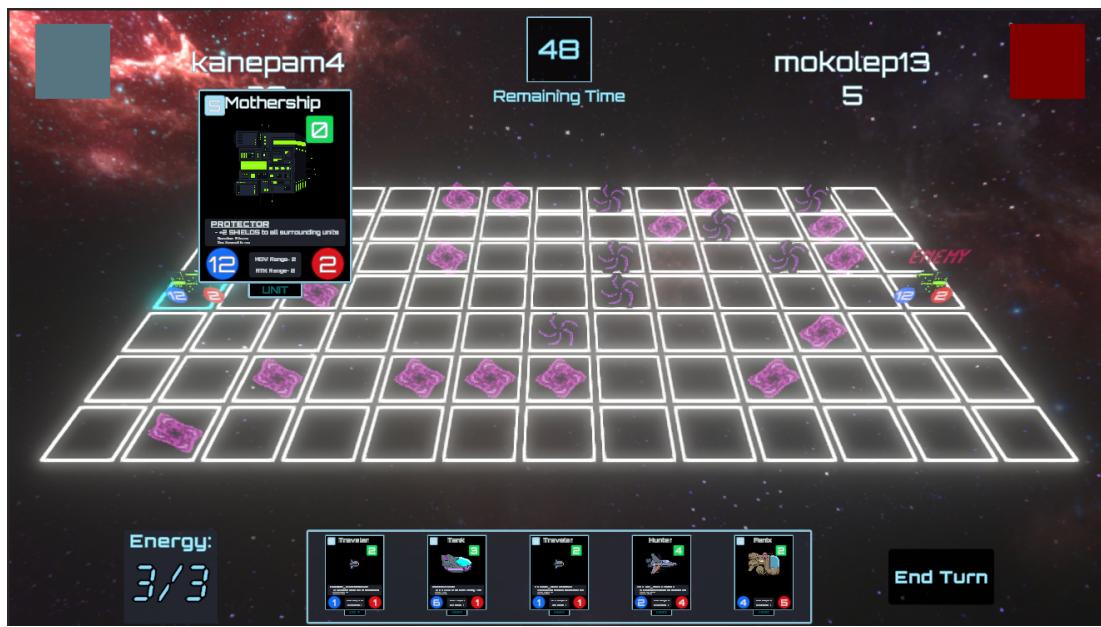


Figura 19. Tooltip de una carta

1.4.2.5 Combate

El combate entre dos unidades es mutuo, es decir, ambas unidades se van a ver dañadas por el equivalente del ataque de la unidad contraria.

Una unidad sólo puede atacar a otra que esté en su rango de ataque y con las celdas entre medio desbloqueadas. Las celdas pueden bloquearse con la presencia de otras unidades, o por celdas especiales como el agujero negro.

1.4.2.6 Habilidades

Cuando se presiona el botón para activar una habilidad, el jugador verá que la zona en que es posible activar esta habilidad se iluminará en el tablero. El jugador debe llevar el mouse a una de estas celdas y la habilidad se activará en la zona indicada. Si el jugador está tratando de activar la habilidad en una celda inválida, esta zona se marcará en rojo.

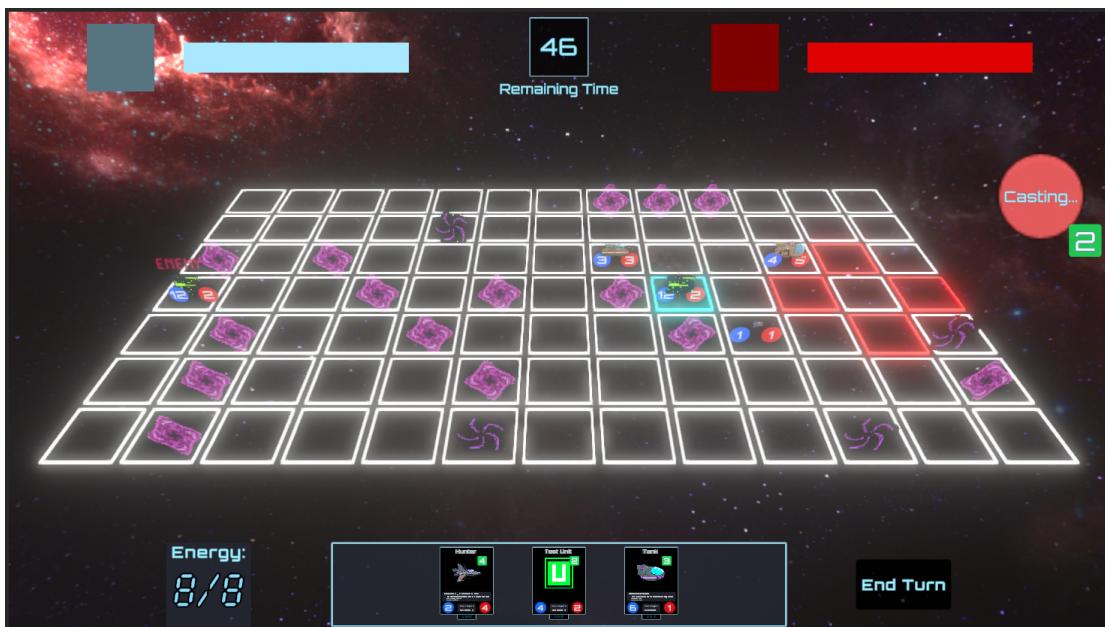


Figura 20. Área inválida

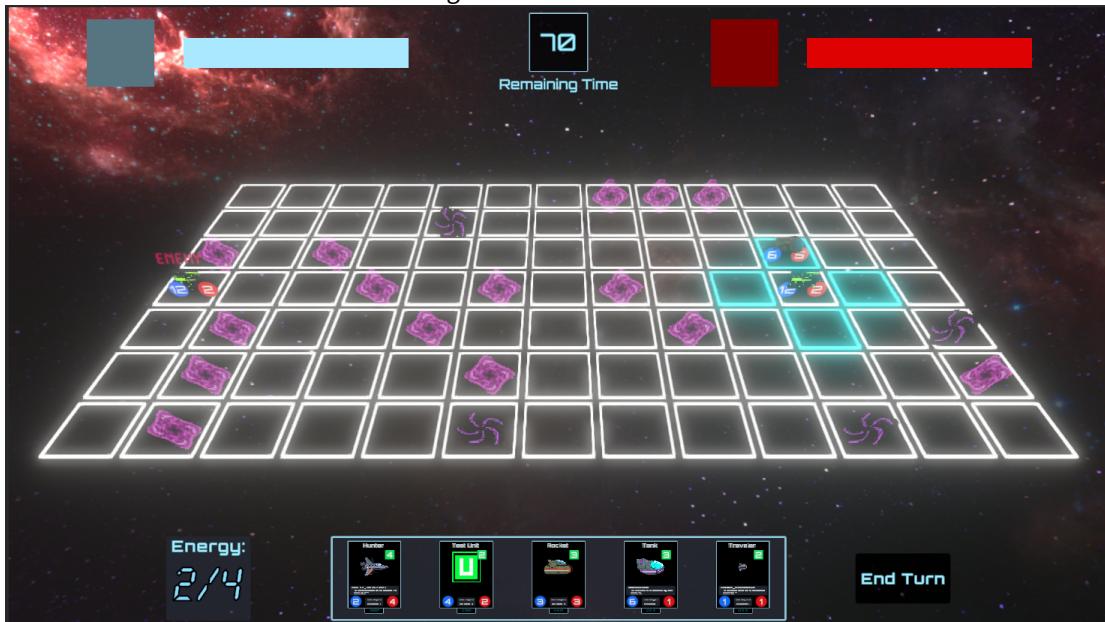


Figura 21. Área válida

Cada tipo de habilidad es único, por lo que el jugador debe leer la descripción de cada habilidad en la carta de su unidad para conocer su efecto.

Como fue explicado anteriormente, las habilidades tienen duración, que indica cuántos turnos la habilidad durará en el tablero, y *cooldown*, que indica cuántos turnos tiene que esperar la unidad para activar su habilidad nuevamente una vez activada.

En este momento, existen dos habilidades en el juego:

- Protector: “Protector” crea un aura en las celdas adyacentes a la unidad que lo activó que agregan 2 a los escudos de cualquier unidad que se encuentre en ellas. Este efecto sólo se aplica si las unidades afectadas se mantienen en esta zona. La habilidad dura 4 turnos y se puede activar cada 8.
- Engine Overdrive: “Engine Overdrive” agrega 2 al rango de movimiento a la unidad que lo activó. El efecto dura 4 turnos y se puede activar cada 6

1.4.2.7 Celdas

En el tablero existen tres tipos de celdas distintas: Vacía, Nébula y Agujero Negro.

- Vacía: El tipo de celda más común. No tiene ninguna propiedad especial en particular.
- Nébula: Las nébulas dificultan el recorrido de una unidad en el mapa, costando el doble de esfuerzo que una celda vacía. A su vez, afectan los ataques, restándole 1 al rango de ataque posible de una unidad en si se encuentra en el camino de un ataque.
- Agujero Negro: Esta celda es intransitable y bloquea todos los ataques si se encuentra en el camino de un ataque.

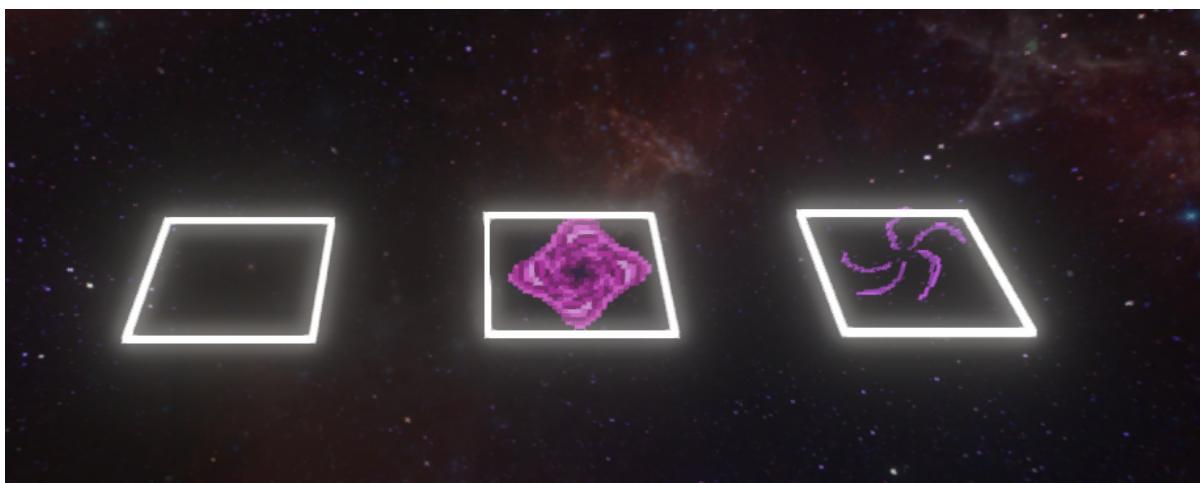


Figura 22. De izquierda a derecha: Celda vacía, celda nébula, y celda agujero negro.