



ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERÍA

INGENIERÍA TÉCNICA EN INFORMÁTICA DE SISTEMAS

GoM:
Simulador de batallas fantásticas

Aarón Bueno Villares

25 de abril de 2010



ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERÍA

INGENIERO TÉCNICO EN INFORMÁTICA DE SISTEMAS

GoM:
Simulador de batallas fantásticas

- Departamento: Lenguajes y sistemas informáticos
- Director del proyecto: Manuel Palomo Duarte
- Autor del proyecto: Aarón Bueno Villares

Cádiz, 25 de abril de 2010

Fdo: Aaron Bueno Villares

Licencia

Este documento ha sido liberado bajo Licencia GFDL 1.3 (GNU Free Documentation License). Se incluyen los términos de la licencia en inglés al final del mismo.

Copyright (c) 2010 Aarón Bueno Villares.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

Índice general

1. Introducción	1
1.1. Motivación	1
1.2. Alcance	2
1.3. Sobre este documento	2
2. Desarrollo del sistema	5
2.1. Calendario	6
2.1.1. Definición inicial	6
2.1.2. Arquitectura general del sistema	7
2.1.3. Fase de movimiento	7
2.1.4. Gestor de interfaz	7
2.1.5. Fase de combate	7
2.1.6. Mejora de la interfaz	7
2.1.7. Fase de disparos y magia	8
2.1.8. Memoria del proyecto	8
2.2. Especificación de requisitos del sistema	11
2.2.1. Introducción	11
2.2.1.1. Propósito	11
2.2.1.2. Alcance	11
2.2.1.3. Visión general	12

2.2.2. Requisitos generales	13
2.2.2.1. Perspectiva del producto	13
2.2.2.2. Funciones del juego	13
2.2.2.3. Características de los usuarios	13
2.2.2.4. Restricciones	13
2.2.2.5. Suposiciones y dependencias	13
2.2.3. Requisitos específicos	14
2.2.3.1. Requisitos de interfaz externa	14
2.2.3.2. Requisitos funcionales	15
2.2.3.3. Requisitos de rendimiento	22
2.2.3.4. Restricciones de diseño	23
2.2.3.5. Atributos del sistema software	23
2.2.3.6. Otros requisitos	25
2.3. Análisis y diseño del sistema	27
2.3.1. Confección del reglamento	27
2.3.2. Arquitectura general del sistema	28
2.3.3. Capa de dominio	29
2.3.3.1. Estado y acciones	29
2.3.3.2. Ejército y unidades	30
2.3.3.3. Gestor de reglas	31
2.3.3.4. Gestor de escenario y matemáticas	32
2.3.4. Capa de presentación	33
2.3.4.1. Gestor de interfaz	33
2.3.4.2. Lista de textos	34
2.3.4.3. Gestor de ejércitos	34
2.3.4.4. Gestor de iconos	35

2.4.	Principales problemas de implementación	37
2.4.1.	Pertenencia de un punto a una figura	37
2.4.1.1.	Orientación de un triángulo	38
2.4.1.2.	Pertenencia de un punto a un rectángulo	39
2.4.2.	Capacidades de movimiento actual	40
2.4.2.1.	Desplazamiento máximo	41
2.4.2.2.	Pivotaje máximo	42
2.4.3.	Visión de una unidad	43
2.4.4.	Movimiento de carga	45
2.4.5.	Movimiento de huida	47
2.5.	Pruebas	49
2.5.1.	Pruebas alfa	49
2.5.1.1.	Pruebas unitarias	49
2.5.1.2.	Pruebas de integración	50
2.5.2.	Pruebas beta	50
2.6.	Herramientas	51
2.6.1.	GCC	51
2.6.2.	libSDL	51
2.6.3.	GIMP	52
2.6.4.	GNU Emacs	52
2.6.5.	SVN	52
2.6.6.	Make	53
2.6.7.	LaTeX	53
2.6.8.	Doxxygen	53
2.6.9.	Umbrello	53

3. Conclusiones	55
3.1. Mejoras futuras	56
3.1.1. ... de interfaz	56
3.1.2. ... de dominio	56
3.1.3. ... de datos	57
3.2. Contacto	57
Reglamento	59
Manual de usuario	99
Bibliografía y referencias	112
GNU Free Documentation License	115
1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS	115
2. VERBATIM COPYING	117
3. COPYING IN QUANTITY	117
4. MODIFICATIONS	118
5. COMBINING DOCUMENTS	120
6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS	120
7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS	121
8. TRANSLATION	121
9. TERMINATION	121
10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE	122
11. RELICENSING	122
ADDENDUM: How to use this License for your documents	123
GNU General Public License	125

Índice de figuras

2.1. Diagrama de Gantt del calendario del proyecto	9
2.2. Arquitectura general del sistema (UML)	28
2.3. Clase estado y clase acción (UML)	30
2.4. Clase ejército y clase unidad (UML)	30
2.5. Gestor de reglas (UML)	31
2.6. Gestor de escenario y módulo matemático (UML)	33
2.7. Gestor de interfaz (UML)	34
3.1. Menú principal del juego	100
3.2. Menú de comienzo de batalla	101
3.3. Menú de elección de ejército de edición	102
3.4. Menú de edición de ejército	103
3.5. Campo de batalla	106
3.6. Menú de resultado de la batalla	110

Índice de tablas

2.1. Requisito 1, Interfaz de usuario	14
2.2. Requisito 2, Interfaz hardware	14
2.3. Requisito 3, Velocidad de reacción	14
2.4. Requisito 4, Resolución de pantalla	14
2.5. Requisito 5, Sonido	14
2.6. Requisito 6, Comenzar batalla	16
2.7. Requisito 7, Crear ejército	17
2.8. Requisito 8, Editar ejército	18
2.9. Requisito 9, Salir	18
2.10. Requisito 10, Modificar ejército (caso de uso abstracto)	20
2.11. Requisito 11, Elegir raza (caso de uso abstracto)	21
2.12. Requisito 12, Información de una tarea (caso de uso abstracto)	21
2.13. Requisito 13, Ejecutar tarea (caso de uso abstracto)	22
2.14. Requisito 14, Tiempo	23
2.15. Requisito 15, Memoria	23
2.16. Requisito 16, Enfoque orientado a objetos	23
2.17. Requisito 17, Estándar de diseño	23
2.18. Requisito 18, Compleitud, correctitud y fiabilidad	23
2.19. Requisito 19, Visibilidad y documentación	24
2.20. Requisito 20, Escalabilidad y mantenibilidad	24

2.21.Requisito 21, Portabilidad	24
2.22.Requisito 22, Robustez	24
2.23.Requisito 23, Usabilidad y comprensibilidad	25
2.24.Requisito 24, Licencias libres	25
2.25.Requisito 25, Lenguaje de implementación	25
2.26.Requisito 26, Librerías	25
3.1. Perfil de atributos: Legión	90
3.2. Perfil de atributos: Arcabuceros	91
3.3. Perfil de atributos: Ballesteros	91
3.4. Perfil de atributos: Escuderos	91
3.5. Perfil de atributos: Equites	92
3.6. Perfil de atributos: Unicornios	92
3.7. Perfil de atributos: Pegasos	93
3.8. Perfil de atributos: Mantícora	93
3.9. Perfil de atributos: Dragón	93
3.10. Perfil de atributos: Guerreros	94
3.11. Perfil de atributos: Trasgos	94
3.12. Perfil de atributos: Onis	95
3.13. Perfil de atributos: Wargos	95
3.14. Perfil de atributos: Jabalíes	96
3.15. Perfil de atributos: Garms	96
3.16. Perfil de atributos: Trolls	97
3.17. Perfil de atributos: Abominación	97
3.18. Perfil de atributos: Gigante	97

Capítulo 1

Introducción

Existen muchos videojuegos de estrategia y táctica bélica tanto en el mercado como en el mundo libre, pero debido al atractivo de los nuevos avances en diseño 3D y el paradigma del juego en tiempo real, se está dejando a los juegos por turnos en un segundo plano. Cuando estamos ante un juego de táctica militar, en general, hay muchísimos factores a tener en cuenta a cada paso del juego, desde la posición de los efectivos representativos de tu ejército, hasta el encaramiento de las unidades, pasando por la situación de los elementos de escenografía o los posibles flancos libres del enemigo. Todo esto, obviamente, no puede ser abarcado por un solo jugador humano en tiempo real, perdiendo gran parte del control sobre la dinámica de su propio ejército.

Este juego pretende revivir el interés hacia los juegos por turnos haciendo resaltar todos los aspectos que en una guerra ocurren y aumentando el atractivo del mismo al darle un contexto medieval y fantástico.

1.1. Motivación

Durante mi estancia en bachillerato, conocí *Warhammer Fantasy Battles* -abreviadamente, *WF*-, propiedad de la empresa *Games Workshop*. El paradigma de juego era para mí tan novedoso como atractivo. Existía una gran comunidad de jugadores seguidores de este juego a mi alrededor, y además destacaba fuertemente entre otros juegos de la misma temática (de hecho, era el único popularmente conocido).

Los precios de miniaturas, pinturas, pinceles, reglamentos y elementos de escenografía eran altos, pero la calidad, madurez, entretenimiento, progreso, versatilidad y oportunidades que se ofrecían lo compensaban.

Con el paso de los años, la compañía orientó el juego a un público cada vez mas infantil, con el consecuente ataque a los bolsillos de padres y madres, en vez de a los bolsillos de los jóvenes, generalmente con menor disponibilidad económica. En resumen, el precio

escapó a mis posibilidades. Las reglas y la forma de juego también se simplificó e infantilizó. La calidad de las miniaturas también se redujo (aunque los diseños eran cada vez más impresionantes). Tampoco acompañaba el tiempo disponible de dedicación, pues con la edad se empiezan a asumir otro tipo de responsabilidades. Y no fui el único que corrió la misma suerte. Hoy en día, ninguno de los jugadores que conocí continúan manteniendo su hobby, y al igual que yo, guardan sus miniaturas en cajas y maletines protegidas con algodón.

El siguiente paso obvio fue buscar alguna alternativa digital que capturara exáctamente la esencia de *WF* para poder seguir diseñando y ejecutando tácticas y enfrentándolas a otros jugadores, con mayor comodidad y menor esfuerzo y coste. Dicha búsqueda resultó una quimera, pues no existía tal alternativa. Incluso en foros de videojuegos en algún lugar de internet encontré a gente que también buscaba y preguntaba lo mismo que yo, desde diversas partes del mundo (al menos en el mundo de habla hispana).

Pasaron dos años desde aquel entonces hasta que me llegó la hora de decidir que PFC realizar, y, por un afortunado comentario de *Manuel Palomo Duarte*, acerca del proyecto de otro alumno sobre otro juego de la misma empresa, el conocido y afamado *Blood Bowl*, durante la clase de diseño de videojuegos, me di cuenta que quizás yo debía ser la persona responsable de construir aquello que con tanta esperanza buscábamos (puesto que era el único de entre aquellos amigos jugadores de *WF* que empezó a estudiar informática en la universidad y tenía capacidades suficientes para crear un videojuego modesto). Y así fue como nació *GoM*.

1.2. Alcance

Existen muchos jugadores de juegos de mesa que recrean batallas del rol de *GoM*, obligados por las empresas productoras de estos juegos a comprar un gran número de miniaturas de alto precio para poder disfrutar de su hobby. Con este proyecto se pretende soslayar estas dificultades con un producto de calidad que recree estas situaciones para que estos jugadores puedan competir contra otros y poner a prueba sus capacidades tácticas, gratuitamente y con un control automático de las reglas sobre las que se construye el juego. Además al ser el juego de licencia pública y gratuita, se favorecen las posibilidades de una rápida expansión y la llegada a muchas manos (se espera que en un futuro al menos, todo jugador o ex-jugador de *WF* lleve a conocerlo).

Y la criatura se llamará *GoM*, y será la culminación final de estas ideas.

1.3. Sobre este documento

Este documento es la memoria de la realización del proyecto fin de carrera de la titulación *Ingeniería Técnica en Informática de Sistemas* (abreviadamente ITIS), de la Univer-

sidad de Cádiz, de *Aarón Bueno Villares* (un servidor).

El documento se organiza en los siguientes capítulos:

1. *Introducción*: Es el capítulo que actualmente estás leyendo. Da una somera introducción a la idea que da título al proyecto y a la memoria emergente a partir del mismo.
2. *Calendario*: Organización temporal de desarrollo del proyecto.
3. *Especificación de requisitos del sistema*: Especificación y establecimiento de la funcionalidad que ofrecerá el software.
4. *Análisis y diseño del sistema*: Descripción del proceso de desarrollo del software.
5. *Principales problemas de implementación*: Principales problemas de implementación encontrados en la implementación efectiva del software.
6. *Pruebas*: Metodología usada para las pruebas de verificación del software.
7. *Herramientas*: Herramientas usadas como apoyo en la realización del software.
8. *Conclusiones*: Experiencia, resultado, nuevas ideas y en general, toda aquella sensación experimentada durante la realización del proyecto.
9. *Diversos apéndices*: Manual del usuario, reglamento de GoM, bibliografía, licencia *GFDL* y licencia *GPL*.

Capítulo 2

Desarrollo del sistema

El primer paso mas importante antes de comenzar a crear verdaderamente *GoM*, es planificar su desarrollo, indentificando sus partes, y, sobre todo, forjar definitivamente qué vamos a entender por *GoM*, es decir, qué hará exáctamente y cómo, y de cara al usuario, *GoM*.

La búsqueda de la respuesta a esta pregunta ha sido el mas fiel acompañante del proceso de desarrollo, pues no terminó de contestarse hasta su finalización, pues como ya advierte la ingeniería del software, esta tarea no es nada sencilla. Y además, cuando a uno se le ofrece la oportunidad de *hacer lo que quiera*, solo un conformista se declarará impasible ante esta situación. Es una vía abierta para desplegar sus artes y de demostrar a los demás, como excusa para demostrarse a sí mismo, sus propias capacidades. En este punto, las ideas flotan, emergen y nadan en un mar caótico de realizaciones personales a las que difícilmente se les puede poner orden.

El proceso de diseño y la implementación consecuente se fue realizando a medida que se aclaraba la respuesta a la primera pregunta. Por tanto, podemos decir que nuestro proyecto se ha realizado bajo una modelo de desarrollo iterativo incremental, donde, por lo general, a cada nueva iteración se definían (o redefinían) los siguientes aspectos a desarrollar, junto a la experiencia ganada en los ciclos anteriores. También el propio reglamento fue adaptándose a las dificultades encontradas en el diseño y la implementación. La descripción en esta memoria del proceso de desarrollo reflejará esta historia.

La orientación a objetos ha sido el enfoque elegido para realizar el desarrollo de nuestro juego.

2.1. Calendario

Aquí se describirá mas concisamente el contenido de cada una de estas iteraciones de desarrollo.

Hay que advertir que durante todo el tiempo que ha durado la confección de este proyecto no me he dedicado únicamente al mismo. Mientras, continuaba las asignaturas que me quedaban de la titulación técnica y luego comencé a cursar asignaturas del segundo ciclo. Así que, en muchas ocasiones durante la realización del proyecto me he visto obligado a pausar el desarrollo del mismo para dedicarme enteramente a las asignaturas, lo que explica en parte su larga duración.

En la figura 2.1 se muestra el diagrama de Gantt correspondiente al calendario de nuestro proyecto.

2.1.1. Definición inicial

Cuando decidí realizar este proyecto, solo tenía una idea vaga de qué iba a desarrollar. Tenía un propósito y un objetivo, como ya se advirtió en el capítulo 1, pero no sabía de que forma concreta esas ideas tomarían definitivamente su forma. El primer ciclo de desarrollo corresponde a este periodo de reflexión inicial, que fecundó en un reglamento que serviría como punto de partida para el desarrollo consecuente.

En esta iteración se definió la categoría del juego, tras conocer e investigar los taxones en los que se clasifican los videojuegos, se conoció algo de la historia del paradigma de juegos de mesa que estaba implementando para obtener inspiración de diversos reglamentos de diversos juegos históricos de táctica militar (aunque mi mayor fuente de inspiración siempre ha sido el reglamento de WF por ser el reglamento que mejor conozco), y se exploró mas concisamente acerca de si efectivamente mi juego sería el único videojuego de esta corte, explorando muchas páginas webs dedicadas a la recopilación de información sobre videojuegos tanto clásicos como modernos. Así que podemos decir que este primer ciclo también contiene una etapa de documentación.

También se estuvo decidiendo que *paradigma* de interfaz usaríamos, si el videojuego sería 3D, isométrico o un juego 2D plano. Al final me decanté por la última opción, pues no tenía las artes suficientes para crear los modelos gráficos que necesitaría para las dos primeras opciones.

Por último, junto a los demás aspectos, se configuró un reglamento inicial de *GoM*.

2.1.2. Arquitectura general del sistema

Esta iteración constituye el primer ciclo de diseño, que a su vez es el más importante, pues se estableció la arquitectura general del sistema (véase [2.3](#)), es decir, como organizaríamos las clases principales y de más alto nivel de abstracción que conformarían la resolución del problema de implementar ese primer reglamento.

2.1.3. Fase de movimiento

La primera fase que se diseñó y luego implementó fue la fase de movimiento. En su intento de implementación, se rediseñó el reglamento en gran medida, pues llegó a comprender la gran complejidad que contenía la versión inicial. Este ciclo constituye casi el 80 % del desarrollo del sistema, sobre todo por las dificultades en establecer los cálculos correctos del *gestor de escenarios* (véase [2.3](#)), que contenía mucha matemática y geometría.

2.1.4. Gestor de interfaz

Conjuntamente al ciclo anterior, se fue implementando la interfaz necesaria para poder visualizar las implementaciones del gestor de movimiento. Esta primera versión del gestor de interfaz fue la que configuró el aspecto gráfico de las batallas.

2.1.5. Fase de combate

Una vez implementada la fase de movimiento, se podía comenzar a desarrollar la fase de combate, pues sin la primera, no se podía desarrollar la segunda (para combatir, hace falta realizar cargas, cosa que se hace en la fase de movimiento). Nuevamente, el reglamento sufrió modificaciones en torno a los aspectos involucrados en esta fase.

2.1.6. Mejora de la interfaz

En esta iteración o ciclo, el gestor de interfaz tomaría su forma final. Ya no sería un simple *visualizador de batallas*. Ahora sería una interfaz de menús donde el usuario podía realizar varias cosas, no solo jugar batallas.

Por ello, se añadió una herramienta para poder configurar ejércitos desde el propio programa, que luego se podrían elegir desde el mismo software para comenzar la partida. La creación de esta herramienta propició una nueva línea de desarrollo que tiene autonomía por sí misma.

También se dedicó un episodio importante a mejorar la interfaz gráfica, añadiendo multitud de cambios, a ajustar las fuentes, las imágenes, los ejércitos y los sonidos, y a realizar modificaciones en la interfaz para adaptar los nuevos cambios e ideas.

2.1.7. Fase de disparos y magia

En esta iteración, se añadió al juego la fase de disparo, y también se implementó la magia. La inclusión en el juego de los disparos y la magia fue bastante sencilla, quizás gracias al buen diseño realizado en las iteraciones anteriores.

2.1.8. Memoria del proyecto

Una vez terminado de programar el juego, se hizo la memoria del proyecto. En realidad, esta memoria ya había ido realizándose paulatinamente junto a las iteraciones anteriores, pero tras finalizar el juego fue cuando me dediqué enteramente a su confección.

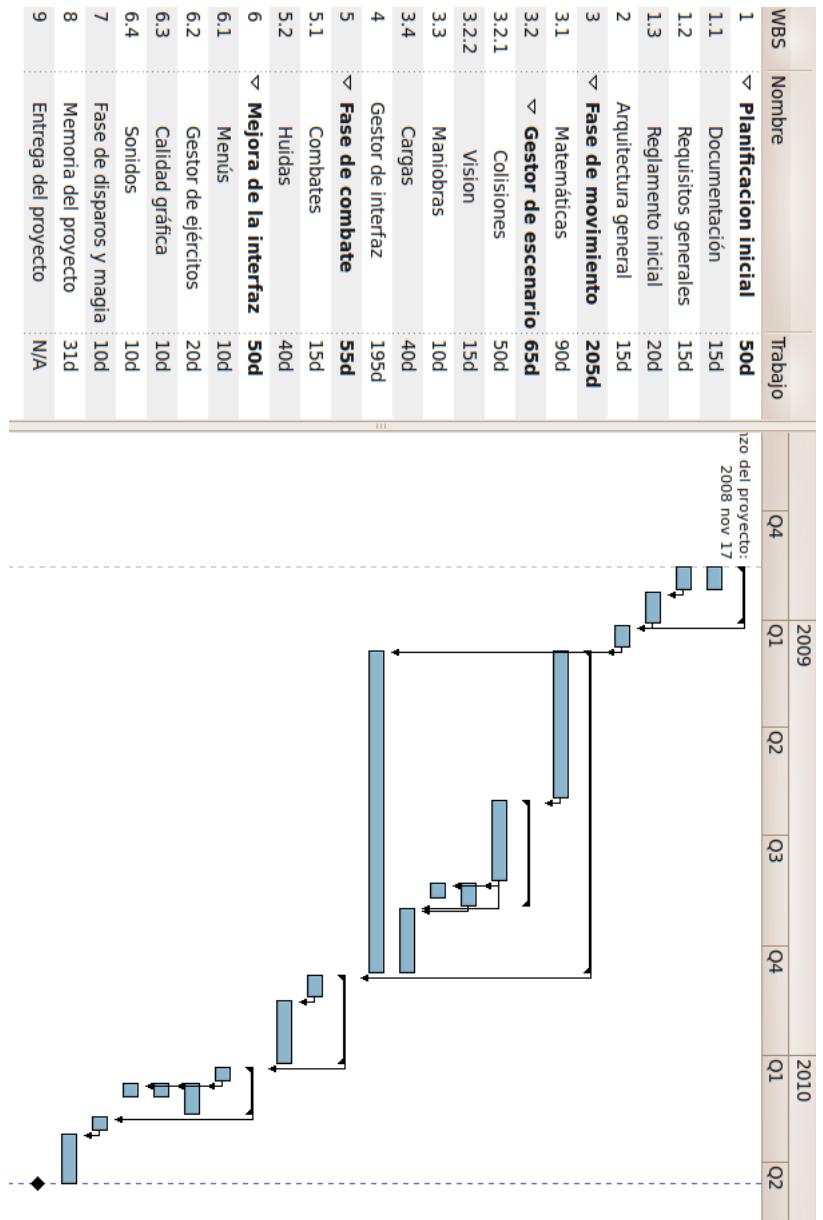


Figura 2.1: Diagrama de Gantt del calendario del proyecto

2.2. Especificación de requisitos del sistema

2.2.1. Introducción

Esta sección es una *Especificación de Requisitos Software* (ERS) para el videojuego 2D de táctica militar basado en turnos, basado en reglamento y de corte medieval-fantástico *GoM*. Esta especificación ha sido elaborada bajo el marco diseñado por el estándar *IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specification ANSI/IEEE 830 1998*.

2.2.1.1. Propósito

El propósito de esta especificación es fundamentar las bases funcionales de *GoM*. Está orientado tanto a los usuarios del sistema como a futuros desarrolladores. Esta especificación está sujeta a revisiones durante el ciclo de vida del producto, según las nuevas exigencias por parte de los usuarios finales, según posibles futuras inconsistencias o carencias, así como por los posibles caprichos de adición de funcionalidades por parte de el/los desarrollador/es.

2.2.1.2. Alcance

GoM *GoM* es un videojuego libre 2D de táctica militar por turnos y de corte fantástico-medieval (free fantasy turn-based tactics 2D-video wargame), de licencia GPL, y basado en reglamento (especificación estricta de todas las acciones posibles).

Está inspirado fuertemente en *Warhammer Fantasy Battles* -de una alta vitalidad en el mercado-, un juego del mismo género, pero de mesa y con miniaturas, propiedad de la empresa inglesa Games Workshop.

Objetivos Este proyecto abarca la misión principal de desarrollar una alternativa digital, libre y gratuita, y si es posible, mejorada, del paradigma de juego cuyo máximo representante es *Warhammer Fantasy Battles*.

No tiene como objetivo ser un juego de amplia difusión, ni con pretensiones de seducir a cualquier usuario potencial. Sus pretensiones van mas bien encaminadas a satisfacer las necesidades de jugadores que ya conocen dicho paradigma o para entusiastas de la táctica en general. Lo mas probable es que, para un jugador medio, el juego le parezca de lo mas artificial.

¿Qué hace y qué no hace el producto? Esta pregunta se responde de la siguiente manera:

1. *GoM* no es un juego de estrategia, es un juego táctico.

La diferencia entre la táctica y la estrategia es difusa. La estrategia hace referencia a un propósito general, y la táctica al método para un fin específico. Estrategia es organizar una campaña militar en el lejano oriente. Táctica es un conjunto de movimientos específicos para ganar una batalla concreta, en la vida de dicha campaña. *GoM* se adentra en la segunda categoría.

2. *GoM* no es un juego de rol.

En los juegos de rol, el juego se organiza entorno a un personaje o conjunto reducido de personajes, que tienen una personalidad, un propósito y unas características. Mediante un conjunto de atributos, se modela toda la cosmovisión del/los personaje/s.

En *GoM*, cada partida es independiente, y, aunque los distintos efectivos de cada unidad tengan atributos específicos que la modelan, la experiencia y posibles mejoras del usuario no tendrán efecto ninguno en el juego. *GoM* no distinguirá si un usuario es novato o un experto comandante, y la ejecución de una partida no tendrá efectos en la ejecución de partidas futuras, ni dependerá del éxito en partidas anteriores.

3. *GoM* no es un juego de tablero.

Un juego de tablero está basado en fichas que se desplazan sobre una superficie organizada en casillas. *GoM*, sin embargo, está mas bien un juego basado en elementos (unidades y efectivos) que pueden posicionarse en cualquier lugar de la “mesa de juego”. Esto significa que los movimientos son completamente libres, y no están restringidos a movimientos en cantidades discretas, ni a posicionamiento en casillas.

Fantasy Wars es el juego mas similar que he podido encontrar a *GoM* , pero está basado en un tablero tipo colmena (casillas hexagonales), y el jugador de ese modo ve limitada sus posibilidades de movimiento.

2.2.1.3. Visión general

Esta ERS está organizada en tres subsecciones, a saber:

- *Introducción*: Es la subsección que en este momento estás leyendo. Explica qué es el producto y las directrices generales del documento.
- *Requisitos generales*: Se da una visión global del contexto funcional del producto: hardware y software implicado, así como la funcionalidad de mas alto nivel.
- *Requisitos específicos*. Se muestran, en concreto, cada una de las funcionalidades implicadas en el sistema.

2.2.2. Requisitos generales

2.2.2.1. Perspectiva del producto

- *GoM* no pertenece a ningún producto mayor ni es parte de ningún otro software.

2.2.2.2. Funciones del juego

- La función principal del juego es permitir el enfrentamiento entre dos ejércitos, cada uno comandado por un usuario humano, según el reglamento de *GoM*.
- El usuario podrá crear su propio ejército.

2.2.2.3. Características de los usuarios

- Los usuarios que comanden cada ejército en una batalla deberán estar presentes en la misma máquina en la que se ejecute el juego.
- Una vez los usuarios conozcan superficialmente el reglamento (las reglas mas generales), no tendrán problemas en habituarse velozmente y de forma intuitiva al uso del juego.

2.2.2.4. Restricciones

- El software tendrá una licencia libre, y en concreto, correrá bajo los derechos recogidos por la licencia GPL (GNU Public License).
- Toda biblioteca usada para la implementación de este proyecto deberá ser multi-plataforma.

2.2.2.5. Suposiciones y dependencias

Se asume que todos los requisitos descritos en esta especificación son consistentes e inmutables para la versión actual del producto. Todo posible cambio o modificación futura generará indefectiblemente una nueva versión del producto. La versión del producto actual es la 1, y será, asimismo, la versión de esta especificación así como la versión del documento de diseño generado a partir de esta especificación.

Si se propone una ampliación de los requisitos del sistema, sin modificar los existentes, se generará indefectiblemente una nueva subversión del producto. La subversión actual es la 1.0, y será, asimismo, la subversión de esta especificación así como la subversión del documento de diseño generado a partir de esta especificación.

2.2.3. Requisitos específicos

2.2.3.1. Requisitos de interfaz externa

Requisito 1	
Nombre:	Interfaz de usuario
Descripción:	El usuario deberá disponer en todo momento de una interfaz sencilla mediante la cual poder efectuar toda funcionalidad ofrecida.

Tabla 2.1: Requisito 1, Interfaz de usuario

Requisito 2	
Nombre:	Interfaz hardware
Descripción:	El sistema se comunicará con el exterior en todo momento y exclusivamente mediante el uso del ratón (o en su defecto un touchpad), y mediante el uso de teclado en los momentos donde sea necesaria la escritura.

Tabla 2.2: Requisito 2, Interfaz hardware

Requisito 3	
Nombre:	Velocidad de reacción
Descripción:	El sistema deberá dar una respuesta automática a todas las acciones del usuario. El usuario no deberá sufrir el tiempo requerido por la máquina para realizar sus cálculos.

Tabla 2.3: Requisito 3, Velocidad de reacción

Requisito 4	
Nombre:	Resolución de pantalla
Descripción:	El juego se adoptará a la resolución de pantalla del escritorio. Soportará, como máximo, una resolución de 1280x800 píxeles.

Tabla 2.4: Requisito 4, Resolución de pantalla

Requisito 5	
Nombre:	Sonido
Descripción:	Todo evento debe ir acompañado de un sonido apropiado, y debe sonar constante alguna música adecuada a un juego bélico de corte fantástico-medieval para ambientar al jugador.

Tabla 2.5: Requisito 5, Sonido

2.2.3.2. Requisitos funcionales

Requisito 6	
Caso de uso:	Comenzar batalla
Descripción:	Se eligen los ejércitos combatientes y comienza una batalla
Actores:	Dos usuarios y el sistema
Precondiciones:	Los usuarios se encuentran frente a la pantalla principal
Flujo principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desde la pantalla principal, algún usuario indica al sistema que desean comenzar una batalla. 2. El sistema muestra una pantalla con los ejércitos disponibles. 3. Cada usuario elige un ejército. 4. Algún usuario pide al sistema que comience la batalla. 5. El sistema comprueba que ambos ejércitos estén elegidos. 6. El sistema comprueba que ambos ejércitos tengan aproximadamente los mismos puntos, según especifica el reglamento de GoM. 7. Se muestra una pantalla con los ejércitos desplegados, la mesa de batalla, un panel de ayuda contextual, un panel de errores, una barra que indica el turno actual de la partida y un conjunto de iconos que muestran todas las tareas disponibles, según el reglamento de GoM. 8. El sistema espera que algún usuario de una orden. 9. «include» 2.13: Ejecutar tarea. 10. La partida ha finalizado. 11. Se muestra una pantalla con el ganador y los puntos conseguidos por ambos contendientes. 12. El usuario vuelve a la pantalla principal. 13. El caso de uso finaliza con éxito.
Continúa en la siguiente página ...	

Requisito 6	
Flujos alternativos:	<p>2-10: El usuario cancela la operación.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso finaliza sin éxito. 2. Se vuelve a la pantalla principal. <p>8: «extend» 2.12: Información de una tarea.</p> <p>5, 6: No se verifica la comprobación.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vuelve al paso 3 <p>10: La partida aún no ha finalizado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vuelve al paso 8.
Postcondiciones:	Los usuarios empiezan a jugar una partida equilibrada.

Tabla 2.6: Requisito 6, Comenzar batalla

Requisito 7	
Caso de uso:	Crear ejército
Descripción:	Se crea un nuevo ejército
Actores:	Un usuario y el sistema
Precondiciones:	El usuario se encuentra frente a la pantalla principal
Flujo principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desde la pantalla principal, el usuario indica que desea crear un nuevo ejército. 2. «include» 2.10: Modificar ejército. 3. El usuario indica el nuevo nombre que dará a su ejército. El nombre no deberá tener más de 30 caracteres de longitud. 4. El sistema comprueba que no exista un ejército con el mismo nombre. 5. El sistema guarda los datos del nuevo ejército. 6. El caso de uso finaliza con éxito.
<i>Continúa en la siguiente página ...</i>	

Requisito 7	
Flujos alternativos:	<p>3: El usuario cancela la operación.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vuelve al paso 2. <p>4: Ya existe un ejército con ese nombre.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vuelve al paso 3.
Postcondiciones:	El ejército ha sido creado.

Tabla 2.7: Requisito 7, Crear ejército

Requisito 8	
Caso de uso:	Editar ejército
Descripción:	Modifica un ejército existente
Actores:	Un usuario y el sistema
Precondiciones:	El usuario se encuentra frente a la pantalla principal
Flujo principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desde la pantalla principal, el usuario indica que desea modificar un ejército. 2. Se muestra una pantalla con la lista de ejércitos actuales. 3. El usuario elige un ejército. 4. El usuario indica que desea modificarlo. 5. «include» 2.10: Modificar ejército. 6. El usuario ordena guardar los cambios. 7. El sistema guarda los cambios del ejército. 8. El caso de uso finaliza con éxito.
<i>Continúa en la siguiente página ...</i>	

Requisito 8	
Flujos alternativos:	<p>3-6: El usuario cancela la operación.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El caso de uso finaliza sin éxito. 2. Se muestra de nuevo la pantalla principal. <p>4: El usuario elimina el ejército.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vuelve al paso 3. <p>6: El usuario desea cambiar el nombre de su ejército.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario indica el nuevo nombre que dará a su ejército. El nombre no deberá tener más de 30 carácters de longitud. <ol style="list-style-type: none"> a) El usuario cancela la operación. b) Vuelve al paso 5. 2. El sistema comprueba que no exista un ejército con el mismo nombre. <ol style="list-style-type: none"> a) Ya existe un ejército con el mismo nombre. b) Vuelve al paso 1. 3. Continúa en el paso 7.
Postcondiciones:	Se actualiza el ejército satisfactoriamente.

Tabla 2.8: Requisito 8, Editar ejército

Requisito 9	
Caso de uso:	Salir
Descripción:	El usuario abandona el juego
Actores:	Un usuario y el sistema
Precondiciones:	El usuario se encuentra frente a la pantalla principal
Flujo principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario se encuentra frente a la pantalla principal. 2. El usuario cierra el juego.
Flujos alternativos:	Ninguno
Postcondiciones:	El juego ha sido cerrado.

Tabla 2.9: Requisito 9, Salir

Requisito 10	
Caso de uso:	Modificar ejército (caso de uso abstracto)
Descripción:	Se edita un ejército
Actores:	Un usuario y el sistema
Precondiciones:	El usuario ha elegido editar un ejército
Flujo principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El ejército a editar ya existe. 2. Se muestra una pantalla con la configuración actual del ejército: raza actual, unidades del ejército, y posición, frente y número de efectivos de cada unidad. 3. El usuario, sin cambiar de raza, desea modificar su ejército. 4. El usuario puede añadir nuevas unidades a su ejército o eliminar las existentes. 5. El usuario puede eliminar unidades existentes de su ejército. 6. El usuario puede modificar posición, frente o número de efectivos de cada unidad. <i>GoM</i>. 7. El usuario indica que ha terminado de editar su ejército. 8. El sistema comprueba que el ejército actual cumple con la reglas impuestas por el reglamento de <i>GoM</i>. 9. El caso de uso finaliza con éxito.
<i>Continúa en la siguiente página ...</i>	

Requisito 10	
Flujos alternativos:	<p>1: El ejército a editar es nuevo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. «extern» 2.11: Elegir raza. 2. Va al paso 3. <p>3-7: El usuario cancela la operación.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se deshacen los cambios realizados. 2. Se vuelve al caso de uso anterior. 3. El caso de uso finaliza sin éxito. <p>4-6: El usuario desea cambiar de raza.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. «extern» 2.11: Elegir raza. 2. Va al paso 3. <p>8: La configuración actual del ejército no es permitida por el reglamento de GoM.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se indican los errores cometidos. 2. Se vuelve al paso 4.
Postcondiciones:	El sistema guarda los cambios del nuevo ejército

Tabla 2.10: Requisito 10, Modificar ejército (caso de uso abstracto)

Requisito 11	
Caso de uso:	Elegir raza (caso de uso abstracto)
Descripción:	El usuario desea cambiar la raza de su ejército
Actores:	Un usuario y el sistema
Precondiciones:	El usuario se encuentra editando un ejército
Flujo principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario indica que desea elegir una nueva raza para su ejército, seleccionando una de la lista de razas disponibles. 2. Si existen, se borran todas las unidades anteriormente añadidas. 3. El caso de uso finaliza con éxito.
<i>Continúa en la siguiente página ...</i>	

Requisito 11	
Flujos alternativos:	Ninguno.
Postcondiciones:	El ejército es de la nueva raza elegida.

Tabla 2.11: Requisito 11, Elegir raza (caso de uso abstracto)

Requisito 12	
Caso de uso:	Información de una tarea (caso de uso abstracto)
Descripción:	Se muestra información de una tarea
Actores:	Dos usuarios y el sistema
Precondiciones:	Dos usuarios se encuentran jugando una partida
Flujo principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario indica que desea recibir información de una tarea posicionando el cursor encima del ícono asociado. 2. Se muestra en el panel de ayuda contextual la descripción de la tarea, es decir, el efecto que produciría la acción en la partida actual. 3. La información no deja de mostrarse hasta que algún usuario no da alguna nueva orden. 4. El caso de uso finaliza con éxito.
Flujos alternativos:	Ninguno.
Postcondiciones:	El usuario ha recibido la información pedida.

Tabla 2.12: Requisito 12, Información de una tarea (caso de uso abstracto)

Requisito 13	
Caso de uso:	Ejecutar tarea (caso de uso abstracto)
Descripción:	Realiza la acción asociada a una tarea
Actores:	Dos usuarios y el sistema
Precondiciones:	Dos usuarios están jugando una partida y el sistema ha mostrado el ícono asociado a la tarea
<i>Continúa en la siguiente página ...</i>	

Requisito 13	
Flujo principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario cuyo turno está en juego desea realizar una acción indicándolo con el ícono de la tarea. 2. El sistema comprueba que la tarea esté permitida en el contexto actual de la partida, según el reglamento de <i>GoM</i>. 3. Si son necesarios, el sistema espera a que el usuario introduzca interactivamente los datos asociados a la acción que desea realizar (cantidad de movimiento, objetivo de una carga, etc). 4. El sistema comprueba que los datos introducidos sean correctos. 5. El sistema ejecuta la acción y se reflejan en la pantalla los cambios producidos en el juego. 6. El caso de uso finaliza con éxito.
Flujos alternativos:	<p>2-4: El usuario cancela la acción.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. No se hace nada y el caso de uso finaliza sin éxito. <p>4: Los datos introducidos no son correctos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se muestra la descripción del error en el panel de errores. 2. El caso de uso finaliza sin éxito. <p>5: La acción provoca el fin de la partida.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema manda una señal de fin de partida. 2. Vuelve al paso 6.
Postcondiciones:	Se realiza la acción asociada a la tarea elegida.

Tabla 2.13: Requisito 13, Ejecutar tarea (caso de uso abstracto)

2.2.3.3. Requisitos de rendimiento

Requisito 14	
Nombre:	Tiempo
Descripción:	El sistema no deberá gastar más tiempo que el absolutamente necesario en realizar todo cálculo, y el procesamiento de las reglas durante el transcurso de la batalla debe optimizarse en la medida de lo posible.

Tabla 2.14: Requisito 14, Tiempo

Requisito 15	
Nombre:	Memoria
Descripción:	El sistema deberá aprovechar al máximo la memoria, sin guardar en ningún momento información no necesaria en un corto plazo, a no ser que un gasto adicional de memoria permita efectuar más velozmente los cálculos -se le dará más importancia a la optimización temporal que a la espacial-.

Tabla 2.15: Requisito 15, Memoria

2.2.3.4. Restricciones de diseño

Requisito 16	
Nombre:	Enfoque orientado a objetos
Descripción:	El diseño se realizará bajo un enfoque orientado a objetos

Tabla 2.16: Requisito 16, Enfoque orientado a objetos

Requisito 17	
Nombre:	Estándar de diseño
Descripción:	Los modelos de diseño necesarios se expresarán mediante diagramas del estándar UML.

Tabla 2.17: Requisito 17, Estándar de diseño

2.2.3.5. Atributos del sistema software

Requisito 18	
Nombre:	Compleitud, correctitud y fiabilidad
Descripción:	El juego debe proporcionar, al menos, todas y cada una de las funcionalidad ofrecidas por el reglamento, tal cual vienen expresadas expresadas en dicho reglamento, de modo que el usuario no mande realizar al sistema una tarea esperando un resultado distinto.

Tabla 2.18: Requisito 18, Compleitud, correctitud y fiabilidad

Requisito 19	
Nombre:	Visibilidad y documentación
Descripción:	Cualquier persona ajena al juego o al proyecto en general, debe tener acceso a la documentación interna y estar informado de cada uno de los pasos de su realización y vida del producto para poder conseguir una comprensión completa de los fundamentos de éste software, y así poder contribuir con facilidad a su desarrollo, detectando, y si es posible, corrigiendo bugs, haciendo sugerencias coherentes, así como resolver dudas, o incluso para servir de ayuda y guía a estudiantes y desarrolladores noveles en sus propios trabajos o proyectos.

Tabla 2.19: Requisito 19, Visibilidad y documentación

Requisito 20	
Nombre:	Escalabilidad y mantenibilidad
Descripción:	El software debe ser fácilmente reparable, ampliable (y esto también incluye la posibilidad de ampliar el reglamento) o modificable. Ésto requerirá una buena modularidad y un buen reparto de funciones en el diseño e implementación de GoM.

Tabla 2.20: Requisito 20, Escalabilidad y mantenibilidad

Requisito 21	
Nombre:	Portabilidad
Descripción:	GoM deberá ser independiente del sistema operativo y la arquitectura, y cualquier usuario debería poder usar GoM, a lo sumo, con muy leves modificaciones.

Tabla 2.21: Requisito 21, Portabilidad

Requisito 22	
Nombre:	Robustez
Descripción:	El software siempre reaccionará adecuadamente ante cualquier suceso, y nunca se bloqueara, caera o mostrara un comportamiento inestable.

Tabla 2.22: Requisito 22, Robustez

Requisito 23	
Nombre:	Usabilidad y comprensibilidad
<i>Continúa en la siguiente página ...</i>	

Requisito 23	
Descripción:	Con tan solo conocer someramente el reglamento, GoM deberá familiarizar pronto al jugador con toda su funcionalidad y con la forma que tiene de seguir las reglas dictadas por el reglamento, de modo que incluso ante situaciones nuevas para el jugador o nunca antes realizadas sea capaz de resolverlas con un mínimo esfuerzo.

Tabla 2.23: Requisito 23, Usabilidad y comprensibilidad

Requisito 24	
Nombre:	Licencias libres
Descripción:	Todas las partes implicadas en el proyecto, incluyendo imágenes, sonido, lenguajes y herramientas utilizadas deberán ser libres, y en concreto, las licencias software y de documentación deberán pertenecer a la familia de licencias libres de GNU (GPL para software, y GFDL para documentación).

Tabla 2.24: Requisito 24, Licencias libres

2.2.3.6. Otros requisitos

Requisito 25	
Nombre:	Lenguaje de implementación
Descripción:	Para asegurar los requisitos 2.16 y 2.21 , el lenguaje final de implementación deberá ser C++, pues C++ es orientado a objetos y asegura el propio lenguaje que portable.

Tabla 2.25: Requisito 25, Lenguaje de implementación

Requisito 26	
Nombre:	Librerías
Descripción:	Para asegurar que se cumple el requisito 2.21 , toda librería elegida deberá asegurar ser portable. En concreto, se impone el uso de la librería <i>libSDL</i> (y librerías derivadas) para implementar la interfaz con el usuario.

Tabla 2.26: Requisito 26, Librerías

2.3. Análisis y diseño del sistema

2.3.1. Confección del reglamento

Se pueden forjar muchas preguntas sobre qué va a tener un juego de táctica militar. A su vez, se pueden forjar otras tantas acerca de qué va a tener un juego de corte fantástico. En suma, hay una gran diversidad de preguntas por contestar.

Aquí se muestra un grupo de ellas:

- *¿Qué razas estarán disponibles?*
- *¿Qué elementos de una batalla real vamos a considerar?*
- *¿Sobre qué tipo de terrenos se va a combatir?*
- *¿Cómo se organizará cada ejército?*
- *¿Con cuántos elementos fantásticos se trabajará?*
- *¿Qué tiempo de batalla real representará cada turno de juego?*
- *¿Cómo representaremos la escena y con qué elementos de escenografía contaremos?*
- *¿Cómo modelaremos las capacidades de cada “soldado”?*

Todas estas preguntas han necesitado responderse a fin de confeccionar un reglamento consistente. Por otro lado, si bien es cierto que *GoM*, por el simple hecho de ser un juego basado en turnos, no constituye una simulación real de ninguna batalla campal, sí que es una buena aproximación esquemática de su contenido (podría aplicarse aquí el calificativo de simulación conceptual).

Este factor hace falta tenerse en cuenta para crear un reglamento coherente. Intentar modelar aspectos que son demasiado característicos del *tiempo real* en una serie de turnos puede resultar artificial. Así, no deberíamos sentirnos incómodos si decidimos ordenar en un mismo turno acciones que ocurren simultáneamente. Es el precio a pagar si queremos diseñar un juego basado en turnos.

Por último, en una batalla ocurre una gran multitud de cosas. No podemos, *a priori*, considerarlas todas. Por ello, también veremos adecuado forjarnos ciertas fronteras funcionales; por cuestiones de viabilidad.

La muestra final de este reglamento se encuentra en el anexo [3.2](#).

2.3.2. Arquitectura general del sistema

Como hemos venido mencionando, nuestro juego está basado en un reglamento. Existirá, por tanto, una entidad encargada de gestionar dicho reglamento. Ésta será la parte lógica de nuestro sistema. Por otro, es necesario una interacción con el usuario donde poder elegir las acciones que, en cada momento de la partida, ofrece *GoM*.

A fin de organizar el diseño en la clásica arquitectura de capa de presentación y capa de dominio, hemos considerado, primeramente, dos clases principales: *gestor de interfaz* y *gestor de reglas*.

Está claro que la capa de dominio es representada completamente por el reglamento, comprendiendo la capa de presentación su interfaz de interacción con el usuario. El *gestor de reglas* es el responsable pues, de la capa de dominio, y el *gestor de interfaz* de la capa de presentación.

El *gestor de interfaz*, a parte de disponer al usuario del menú principal del juego y la confección de ejércitos, se encarga, una vez dentro de una batalla, de mostrar al usuario todas las acciones disponibles, responder a las peticiones del usuario y mostrar los cambios producidos por éstas. También gestiona el sonido del juego.

Y por último, para hacer efectiva esa interacción entre ambas clases, dispondremos de otras dos, la clase *estado*, que encapsulará la información usada como *testigos* pasados en los cambios producidos dentro de cada capa, y la clase *juego*, la de más alta jerarquía en el juego, que se encargará de encapsular a los gestores.

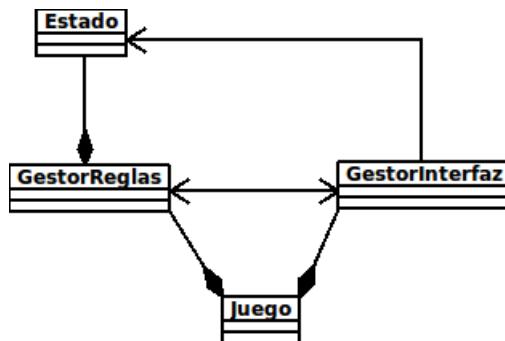


Figura 2.2: Arquitectura general del sistema (UML)

El proceso global y principal del juego es el siguiente:

1. Al lanzar el juego, la clase *juego* inicializa al *gestor de interfaz* y lanza su menú.
2. Los deseos del usuario (la opción elegida del menú) se devuelven a la clase *juego* para que actúe en consecuencia.
3. Si se eligió comenzar una batalla, los usuarios eligen los dos ejércitos combatientes y la clase *juego*, acto seguido, inicializa al *gestor de reglas* (acto que da comienzo a la partida).

4. El *gestor de reglas* entrega al *gestor de interfaz* el estado inicial del juego.
5. Con esa información el gestor de interfaz imprime la situación actual de la batalla y ofrece al usuario todas las acciones disponibles para continuar jugando, información que se obtiene también del *estado*.
6. Si el usuario realiza alguna acción, la interfaz envía esa información al *gestor de reglas*.
7. El gestor de reglas modifica con esa información el estado interno del juego.
8. Se repite el proceso hasta que el gestor de interfaz reciba un estado final.
9. Tras esto, se muestra el resultado de la partida y se vuelve al menú principal del juego.

2.3.3. Capa de dominio

2.3.3.1. Estado y acciones

El reglamento indica que existen seis turnos para cada jugador, y cada turno se divide en dos fases: movimiento y combate. Por último, cada fase se divide en ciertas subfases, donde se pueden realizar ciertas acciones.

Consideraremos que una *acción* posee un nombre o etiqueta, que llamaremos *tarea*, mas toda la información necesaria para que esa acción pueda ejecutarse. Por ello, tendremos una enumeración que contendrá la lista de etiquetas de las acciones disponibles, y una clase concreta para cada acción, cuyos atributos serán los datos necesarios para que dicha acción pueda realizarse. Por ejemplo, para la acción *declaración de carga*, su único atributo será la unidad objetivo (luego el gestor de reglas evaluará si esa carga será efectiva o fállida, pero con esa información la acción queda completamente definida).

Evidentemente, existe cierto comportamiento e información genérica que comparten todas las acciones concretas, como la fase sobre la que está definida, o la tarea que la etiqueta. Por ello, existirá una clase base llamada *acción*, y una clase heredada por cada acción posible en *GoM*. A su vez, cada clase heredada (cada acción concreta) añadirá el conjunto de atributos adicionales necesarios para su propia definición.

Con respecto al estado, contendrá toda la información necesaria y relativa a un estado concreto de la partida: jugador actual, turno actual, así como la fase y subfase actual del turno del jugador en curso.

Pero esto solo define a un estado, quizás, desde el punto de vista del reglamento. Desde el punto de vista de nuestra jerarquía de clases, un estado concreto de juego es definido por mas aspectos.

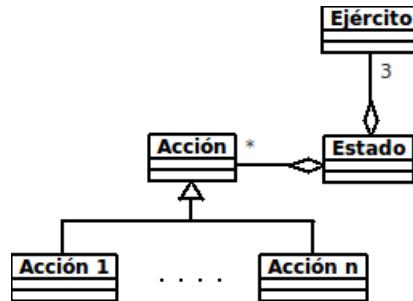


Figura 2.3: Clase estado y clase acción (UML)

La interfaz tiene como su única fuente de información el tipo estado, y como se ha de imprimir la situación actual de los ejércitos involucrados (los dos ejércitos combatientes, y el ejército GAIA), el tipo estado también debe proveerlo.

Por último, aunque la interfaz conozca todas las acciones existentes, no necesariamente debe conocer cuando sí y cuando no están disponibles cada una de ellas. El *gestor de reglas* es la entidad encargada de mantener actualizada esta información en el estado a medida que transcurre la partida, para que luego la interfaz tenga acceso a él y disponga al usuario la disponibilidad funcional actual correcta.

2.3.3.2. Ejército y unidades

El tipo unidad es el tipo básico sobre el cual gira *GoM*. Existen solamente dos razas distintas, y cada raza tiene en concreto nueve unidades distintas¹.

Toda modificación de la posición de una unidad, su número de efectivos, y toda información referida a ella está poseída en la propia clase, como era de esperar. A su vez, la clase ejército es, básicamente, la encapsulación de una serie de unidades que pertenezcan al mismo bando, y fundamentalmente no contiene ninguna información adicional.

Existirá, por tanto, un tipo heredado particular para cada una de las razas, y un tipo heredado particular para cada uno de las unidades de cada raza.

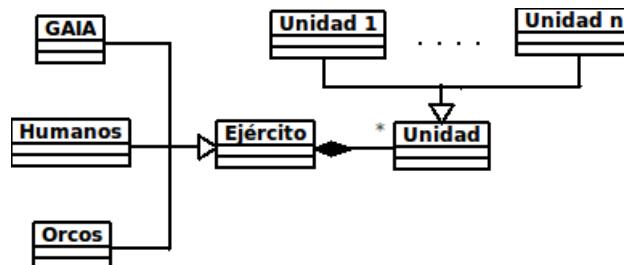


Figura 2.4: Clase ejército y clase unidad (UML)

¹El hecho de que sean nueve no es por ninguna razón concreta, sencillamente es el límite que la imaginación me impone.

GAIA Usualmente, en muchos juegos de estrategia, se cuenta con un ejército especial llamado “GAIA” que es transparente al jugador, y es usado por la aplicación para gestionar el comportamiento general del escenario de juego.

Esto se hace evidente en algunos juegos que tienen un editor de escenarios. Por ejemplo, en el juego *Tzar*, un juego de estrategia de la compañía *FX*, se disponía de distintos menús, uno para cada equipo de la partida que estuvieses diseñando, que te permitía colocar en el mapa los elementos disponibles del mismo: edificios, unidades, objetos, etc. Y, a su vez, disponía de un “equipo” adicional llamado GAIA, y con él, se podían añadir montañas, bosques, animales, minas de recursos, etc.

En *GoM* hemos adoptado la misma convención, y para los elementos de escenografía hemos utilizado la estructura general de la clase *ejército* para crear un nuevo ejército llamado *GAIA*.

La ventaja de usar GAIA como ejército es que los elementos de escenografía son tomadas entonces como unidades, lo que nos permite hacer un trato directo de estos elementos para realizar los cálculos sobre visibilidad de las unidades o las capacidades de movimiento de las mismas, ya que dichos elementos escenográficos son tratados como elementos impasables y además, ocultan la visibilidad del mismo modo que cualquier otra unidad.

2.3.3.3. Gestor de reglas

El gestor de reglas, mas que una clase, es una entidad compuesta por una serie de clases que gestionan las acciones ejecutadas y que mantiene el control del reglamento.

Estrictamente hablando, el gestor de reglas es una única clase muy general que solo ejecuta una serie de acciones básicas. El núcleo de la funcionalidad recae sobre otras clases concretas específicas para cada fase.

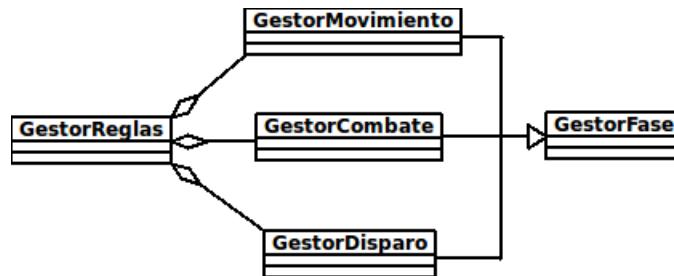


Figura 2.5: Gestor de reglas (UML)

Sin embargo, podemos usar indistintamente el término entidad o clase *gestor de reglas* para referirnos a la entidad concreta ya que dicha clase funciona como un API de toda la entidad. De este modo, toda acción recibida se envía al gestor de reglas, y si hace falta transmitir dicha información a una clase de fase específica, el gestor de reglas se

encargara de ello, y nunca la interfaz, ni ninguna clase intermediaria o auxiliar tendrá acceso a ellas.

El proceso es el siguiente:

1. El gestor de reglas recibe una nueva acción.
2. Si la acción es una acción general², es gestionada directamente por el gestor.
3. Si no es una acción general, y es una acción de la misma fase que la actual, se pasa el control a dicha clase de fase, junto al estado actual y el gestor de escenario -de este modo, la fase correspondiente tiene todas las herramientas necesarias para evaluar y ejecutar la acción-.
4. Si no es una acción general, pero la fase a la que pertenece la acción no coincide con la fase en curso, no se produce ningún cambio en el estado de juego.

En concreto, existirán tres gestores de fases, el *gestor de movimiento*, el *gestor de combate* y el *gestor de disparo*, cada una encargada de gestionar el desarrollo de cada fase. Como pasaba con el tipo acción, existe cierto comportamiento genérico común de dichas clases de fase, así como por el trato dado por el gestor de reglas. En definitiva, dichas clases serán herencias concretas de una clase base llamada *gestor de fase*^{3 4}

2.3.3.4. Gestor de escenario y matemáticas

Esta clase es una clase excepcional que no es intermediaria entre la entidad de reglas y de interfaz, pero que son requeridas por igual por ambas, y en concreto, por la clase *GestorMovimiento* y *GestorInterfaz*.

Es aquella que provee toda la funcionalidad necesaria para realizar acciones que dependen de la situación de una unidad respecto al resto de unidades, es decir, la única que trabaja considerando al conjunto de unidades y el espacio -escenario- donde éstas residen.

Por ejemplo, en esta clase se calcula si una unidad ve (pág. 67) a otra unidad, ya que dicha visibilidad depende del resto de unidades presentes en el escenario. Si existen unidades en el camino de una unidad a otra, o la unidad objetivo está en alguna posición fuera del rango de visibilidad de la primera, la función miembro correspondiente

²Las acciones se jerarquizan en tres clases: acciones de movimiento, acciones de combate, y acciones generales. Las acciones generales son todas aquellas que no se pueden emarcar en ninguna de las dos anteriores, por ejemplo, la elección de una unidad o el comienzo de un nuevo turno.

³Este convenio permite, además, aumentar la escalabilidad del producto, ya que se automatiza en parte la inclusión de nuevas fases futuras, como puede ser el disparo o la magia.

⁴La relación incluida en el gráfico, entre el gestor de movimiento y el de combate, existe debido a que es necesaria cierta comunicación entre ambos gestores cuando se realizan nuevas cargas, que implican nuevos combates -o cambios sobre los combates existentes en la fase de movimiento-.

de la clase devolverá si es cierto o no que dicha visibilidad exista. Ocurre lo propio en el movimiento de carga, el movimiento de huida, o la distancia máxima de movimiento o pivotaje.

Por último, existe un *módulo*⁵, llamado matemáticas, que provee una serie de estructuras y funciones, principalmente geométricas -idóneas sobre todo para la naturaleza de los cálculos realizados por el gestor de escenarios-, que son las únicas que necesitamos para estos cálculos.

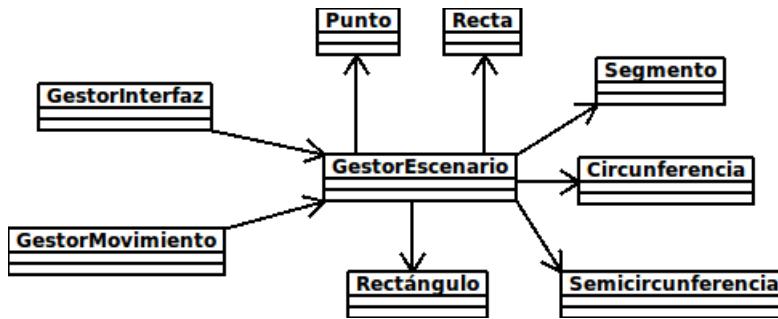


Figura 2.6: Gestor de escenario y módulo matemático (UML)

2.3.4. Capa de presentación

2.3.4.1. Gestor de interfaz

Al igual que pasaba con el gestor de reglas, esta clase funciona como API para toda la entidad de interfaz, compuesta por una serie más compleja de clases.

El comportamiento del gestor de interfaz se puede dividir en tres *partes* fundamentales:

- Control de menú.
- Gestión de ejércitos.
- Interfaz de batalla.

El control del menú es controlado directamente por el gestor de interfaz. La gestión de los ejércitos (creación y edición de ejércitos), está completamente controlada por la clase *gestor de ejércitos*. Y por último, la interfaz de batalla es controlada por el propio gestor de interfaz pero esta vez ayudada por el *gestor de iconos* para la gestión, muestra y captura de iconos y captura (que no procesamiento) de acciones elegidas por el usuario (y como ya hemos mencionado, por el *gestor de escenario* para realizar los cálculos involucrados).

⁵Lo notamos como módulo porque no es una clase única con una serie de funciones miembro, sino una serie de estructura y funciones independientes -aunque interrelacionadas-.

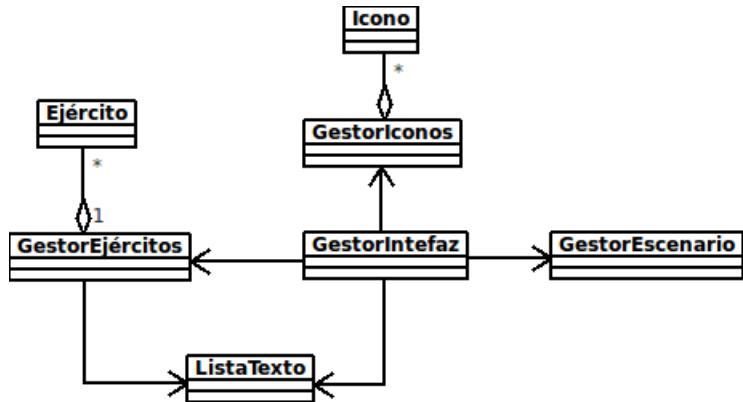


Figura 2.7: Gestor de interfaz (UML)

2.3.4.2. Lista de textos

Es una clase auxiliar usada por el control de menú y la gestión de ejércitos que provee una especie de *motor* para trabajar con listas de elementos textuales que te permiten seleccionar, etiquetar, añadir y eliminar los distintos ítems que pueden formar las listas.

Por ejemplo, si el usuario hace click en un item de la lista, se imprime una imagen sobre dicho item para indicar que ha sido seleccionado (dicha imagen será pasada por el usuario en la contrucción de la lista). Si la lista contiene mas items que los permitidos para visualizar a la vez, se imprime un scroll para poder desplazarte por la lista, o si se indica que se desea etiquetar un item, se desplaza el item para dejar hueco a la etiqueta, de modo que el conjunto quede nuevamente centrado.

Esta clase resulta muy útil para gestionar, sobre todo, el menú contextual de la edición y creación de ejércitos, usado para imprimir la lista de unidades disponibles de una raza dada, la lista de razas disponibles, el sumario de la configuración actual del ejército, o la lista de ejércitos creados.

2.3.4.3. Gestor de ejércitos

Es la clase encargada de controlar y mantener, mediante menús para el usuario, el conjunto de ejércitos existentes, eliminarlos o crear ejércitos nuevos, así como modificarlos y elegirlos cuando comienza una batalla. Comprueba, además, que los ejércitos creados o modificados sean correctos (que no existan unidades fuera de la zona de despliegue o *pisándose* en dicha zona de despliegue), o que los ejércitos elegidos de un combate estén equilibrados en puntos, tal y como indica el reglamento de GoM.

Debido a la simplicidad de un ejército, la información de los ejércitos existentes es guardada en ficheros de texto plano simples. En ellos se guarda la lista completa de ejércitos, y el contenido de cada uno de ellos.

2.3.4.4. Gestor de iconos

Un ícono es un elemento contextual que identifica a una acción concreta. Así, el gestor de íconos imprime la secuencia de íconos correspondientes a las acciones disponibles⁶, además de proveer una descripción de cada ícono, como ayuda contextual para el usuario.

La forma de actuar del gestor de íconos es la siguiente:

1. Se obtiene, a partir del estado, la lista de acciones activas.
2. Se imprimen todos los íconos, distinguiéndose los que están disponibles de los que no, en zonas separadas de la zona de íconos.
3. Si el ratón se sitúa sobre la posición actual del ícono, se devuelve la descripción de dicho ícono.
4. Si el ratón pulsa sobre el ícono, se devuelve su acción correspondiente, y el gestor de interfaz se encarga de pedir al usuario la información necesaria para completar la acción.

Un objeto ícono es el elemento sobre el que el *gestor de íconos* actúa. Un ícono contiene la acción a la que está asociada, mas la imagen que la identifica, así como la posición concreta adquirida durante la vida de la batalla.

⁶En realidad, imprime las acciones activas mas las disponibles.

2.4. Principales problemas de implementación

En este capítulo se abordarán algunas cuestiones de implementación que, por su dificultad (e importancia asociada), merecen una atención especial, o al menos, el deseo del autor de merecer una atención especial.

Nos estamos refiriendo a problemas de implementación funcional, es decir, de implementación a la hora de establecer un cómputo que calcule a una función que resuelva un problema, y no a problemas de implementación estructural, es decir, encargados de organizar los datos con los que se trabajará y de asignar responsabilidades. Estos últimos ya han sido comentados en el capítulo de análisis y diseño.

El asunto que forma base de *GoM* a nivel de reglas, es su geometría. En *GoM* todo se reduce a figuras geométricas: las unidades son rectángulos, al igual que el escenario; sus pivotajes y la visión se reducen a problemas dentro y entre circunferencias, y, como veremos, los problemas más importantes del juego se reducen todos también a problemas geométricos.

Particularmente, estos problemas, como se ya se ha indicado, se resuelven con la clase *Gestor de escenario*, pues estos problemas están ligados a la relación entre las distintas unidades presentes en el escenario.

Tendremos una sección dedicada a los problemas que, para mí, han resultado más singulares sobre todo por su trasfondo matemático en la resolución. Existen otros problemas que tampoco han sido fáciles de resolver a lo largo del código. Por ejemplo, la implementación de la clase *Lista texto* o la resolución de los combates en *Gestor de combates*, debido a su “desorden” conceptual (una amalgama de datos interrelacionados que hay que manejar a la vez), son un ejemplo de aquellos problemas para nada inmediatos a los que me he tenido que enfrentar. Pero la naturaleza de estos problemas es fundamentalmente discreta, y encontrar su correcta solución solo merece la observación atenta de sus partes sin la necesidad de recurrir al ingenio ni a herramientas conceptuales externas.

En su lado extremo, tenemos los problemas como la caracterización de la visión o el pivotaje máximo de una unidad, cuya resolución no es *a priori* intuitiva (ni *a posteriori* tampoco).

2.4.1. Pertenencia de un punto a una figura

Para encontrar si el usuario ha hecho click en un ícono, ha seleccionado una unidad, si la esquina superior derecha de una unidad está dentro del área de pivotaje de otra que desea moverse, o si la intersección de dos rectas pertenece a un segmento, se hace necesario disponer de dicha función para todas las estructuras geométricas a las que sean aplicables (es decir, a todas).

Podemos encontrarnos con que necesitamos saber si un punto pertenece a una recta, a una semicircunferencia o a un rectángulo con cualquier orientación, por ejemplo. Para los casos en los que la figura geométrica es descrita por una ecuación, su resolución es sencilla: basta con ver si se verifica la ecuación de la figura sustituyendo en ella la coordenada x e y del punto. Éste es el caso de la pertenencia de un punto a una recta o a una circunferencia.

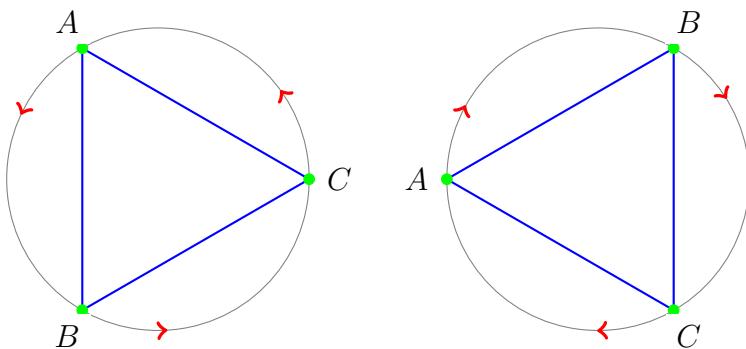
En el caso de la semicircunferencia, se traza una recta desde su origen hasta el punto en cuestión, y si el ángulo de esta recta está comprendida entre la de las dos rectas que definen a los extremos de la semicircunferencia, y la longitud de dicha recta es menor a su radio, el punto pertenece a la semicircunferencia, por lo tanto su resolución también es bastante simple.

Pero para el caso de un rectángulo, que tampoco tiene ninguna ecuación que lo defina, el problema se complica.

Podriamos pensar en trazar una recta desde cualquiera de sus vértices hasta el punto en cuestión, he intentar ver si dicho segmento pertenece al área del rectángulo, pero eso sencillamente es otra versión quizás mas general del problema de la pertenencia de un punto a la figura. También se podrían trazar cuatro segmentos, uno desde cada vértice, y caracterizar los ángulos de cada pareja de segmentos. O la suma de sus longitudes. Pero la solución que hemos adoptado es computacionalmente mas sencilla, y esta basada en construir triángulos alrededor de un punto.

2.4.1.1. Orientación de un triángulo

Imaginemos un triángulo ABC . Diremos que este triángulo tiene orientación positiva si, al leer sus puntos en el plano en el orden dado, se consigue una dirección horaria, y en caso contrario, su orientación será negativa.



En este caso, vemos como la primera figura muestra una orientación negativa (según nuestro convenio adoptado), por ir en sentido antihorario, mientras que la segunda figura muestra una orientación positiva al ir a favor de las agujas del reloj, según la lectura de los vértices A , B y C .

El motivo está muy relacionado con la regla que nos enseñaban en el colegio de la mano derecha o del sacacorchos, aunque nosotros hemos invertido su polaridad (por comodidades en la implementación). Si giramos la mano en la misma dirección que la que nos dicta el orden de lectura de los vértices, si su sentido es anti-horario, será como sacar un sacacorchos. Y lo opuesto si su sentido es horario.

Esta es consecuencia directa del producto vectorial de dos vectores en un plano. Imaginemos que, en un espacio tridimensional, tenemos dos vectores \vec{u} y \vec{v} en el plano $z = 0$, es decir, que $\vec{u} = (u_x, u_y, 0)$ y $\vec{v} = (v_x, v_y, 0)$.

Si desarrollamos matemáticamente el producto vectorial en nuestras condiciones, y tomando $\vec{u} = B - A$ y $\vec{v} = C - A$ para caracterizar al triángulo ABC , tenemos:

$$\vec{u} \times \vec{v} = \begin{vmatrix} u_y & 0 \\ v_y & 0 \end{vmatrix} \vec{i} - \begin{vmatrix} u_x & 0 \\ v_x & 0 \end{vmatrix} \vec{j} + \begin{vmatrix} u_x & u_y \\ v_x & v_y \end{vmatrix} \vec{k} = (u_x v_y - u_y v_x) \vec{k} = p \vec{k}$$

Como \vec{k} es el vector de la base ortonormal correspondiente al eje z , cuando $p > 0$, significará que el producto vectorial crece por el eje z , es decir, que la orientación del triángulo es antihoraria, y bajo nuestro convenio, su orientación será negativa. En caso contrario, será positiva.

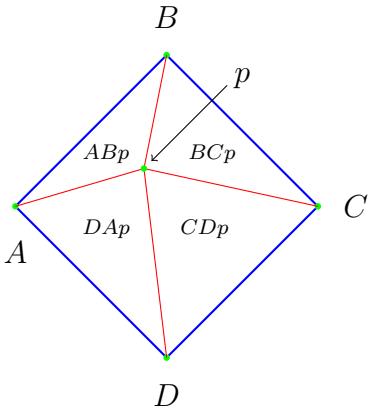
Mas esquemáticamente:

$$\text{orientacion}(ABS) = \begin{cases} \text{positiva} & |\vec{u} \times \vec{v}| \leq 0 \\ \text{negativa} & |\vec{u} \times \vec{v}| > 0 \end{cases}$$

Cuando el módulo del producto vectorial es 0, significa que los tres puntos se encuentran en una misma linea recta. Consideraremos en este caso que su orientación también es positiva dado que usaremos este resultado para verificar que un punto pertenezca a la figura.

2.4.1.2. Pertenencia de un punto a un rectángulo

Ahora que sabemos caracterizar la orientación de un triángulo respecto a sus vértices, veremos como podemos aplicar estos resultados al problema de la pertenencia de un punto en un rectángulo (y en general, en cualquier poliedro).



La idea general es la siguiente: si un punto pertenece a una figura, y construimos distintos triángulos con ese punto como uno de sus vértices, la orientación de todos estos triángulos formados debe ser la misma.

Por ejemplo en la figura de la izquierda, vemos como es importante el orden en que se escogen los vértices de los triángulo. Deben escogerse de modo que, si el punto efectivamente pertenece a la figura, todas las orientaciones sean la misma, y en concreto, positiva. Para ello, siempre hemos construido los triángulos en sentido horario y con el punto p como tercer vértice.

Si por ejemplo el segundo triángulo fuera CBp en vez de BCp , el módulo de su producto vectorial sería positivo, y por lo tanto su orientación negativa, y nuestro método no funcionaría: el resto de triángulos tendría una orientación positiva, sus orientaciones serían distintas, y se nos indicaría que el punto no pertenece a la figura, lo cual es falso.

Aquí se hace evidente por qué decidimos dar una orientación positiva al caso $|\vec{u} \times \vec{v}| = 0$. En este caso, en nuestra construcción de la figura, implicaría que el punto p pertenece a una arista (la correspondiente al triángulo construido actualmente) o incluso a un vértice, y un punto que pertenece a una arista o un vértice de la figura pertenece a la propia figura.

Es fácil ver como este método es aplicable directamente a cualquier problema de pertenencia de un punto a un poliedro, su cálculo es muy sencillo y computacionalmente es muy óptimo, pues su coste asintótico es lineal respecto al número de vértices de la figura (dado que para n vértices, hay que construir n triángulos y calcular el sentido de cada uno de ellos).

Este problema me resulta importante por ser el primer problema geométrico con el que me tuve que enfrentar en el juego, preparando terreno para lo que vendría a continuación. Tras esto, se creó un conjunto de estructuras y funciones que resolvían muchos otros problemas geométricos necesarios, algunos sencillos de crear y otros necesitando calma y tiempo para encontrar una solución correcta y potente; cabe mencionar aquí el trato de rectas (caracterizadas como hiperplanos) y el trato con circunferencias (sobre todo sobre la intersección de circunferencias).

2.4.2. Capacidades de movimiento actual

El mundo de la intersección vino a tomar forma viva en este problema. Tenemos tres casos del mismo: movimiento *rect* máximo, pivotaje derecho máximo, y pivotaje izquierdo máximo.

Tales problemas vienen delimitados por una máxima: no podrás acercarte a menos de

10 unidades de terreno (véase reglamento) de otra unidad, sea amiga o enemiga, y esto añade una dificultad interesante en el caso de los pivotajes.

2.4.2.1. Desplazamiento máximo

En este problema se debe conseguir saber cual es la longitud máxima que puede desplazarse una unidad en linea recta. Una unidad dispone de un desplazamiento máximo de partida, y se ha de saber si existen unidades en el camino que dificulten recorrer ese desplazamiento máximo, teniendo en cuenta la distancia de respeto de 10 unidades de terreno de juego entre unidades del mismo o distinto bando.

El problema se caracteriza de la siguiente forma: se construye un rectángulo que tenga por ancho el frente de la unidad, y por alto, el desplazamiento máximo de la unidad. Ahora se ha de ver qué unidades enemigas tienen intersección con ese rectángulo (una unidad no es más que otro rectángulo que caracteriza su ubicación), e ir calculando el rectángulo libre de máxima altura a partir del rectángulo original.

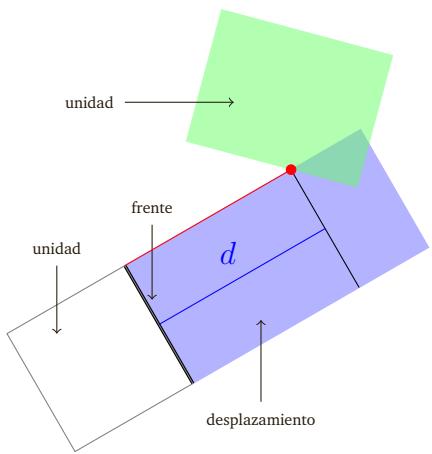
Dos figuras pueden estar en posición una respecto a la otra de las siguientes formas:

- Figuras disjuntas: cuando no tienen intersección.
- Figuras contenidas: cuando su intersección es uno de los dos rectángulos.
- Figuras cruzadas: cuando los vértices de su intersección no son vértices de ninguno de los dos rectángulos.
- Figuras secantes: cuando su intersección contiene vértices de alguno de los dos rectángulos.

Esta taxonomía es importante por los siguientes motivos:

- Si buscamos vértices de otra figura, que pertenezcan a un dada, estoy encontrando figuras secantes y contenidas.
- Si busco intersecciones de aristas, encuentro figuras secantes y cruzadas.
- En caso contrario, las figuras son independientes.

Además, partimos del hecho de que la unidad de origen es una figura *bien colocada*. Con esto quiero decir que como partida la unidad es disjunta a cualquier otra, y además, con 10 unidades de terreno de separación, por lo tanto, el rectángulo de desplazamiento no estará nunca contenida en ninguna otra figura, y nunca tendré que buscar que sus vértices pertenezcan a las restantes.



Como podemos observar en la figura de la izquierda, para una unidad y una arista concreta, hallamos la distancia de la intersección entre la arista izquierda del área de desplazamiento y la arista de la unidad *enemiga*, hasta el frente de la unidad a desplazar. Esa distancia será una cota máxima de desplazamiento durante el resto del proceso de búsqueda.

Y este procedimiento se ejecuta para cada intersección entre cada arista de cada unidad enemiga y las dos aristas verticales del área de desplazamiento, y para cada vértice dentro del área de desplazamiento, buscando el conflicto de menor distancia hasta el frente. También ejecutamos estas operaciones con los bordes del escenario.

Hace falta advertir que al principio del proceso de búsqueda, se ensancha virtualmente la unidad a desplazar un total de 10 unidades de terreno, a lo ancho y a lo alto, para respetar la distancia entre unidades de forma intrínseca a la búsqueda.

2.4.2.2. Pivotaje máximo

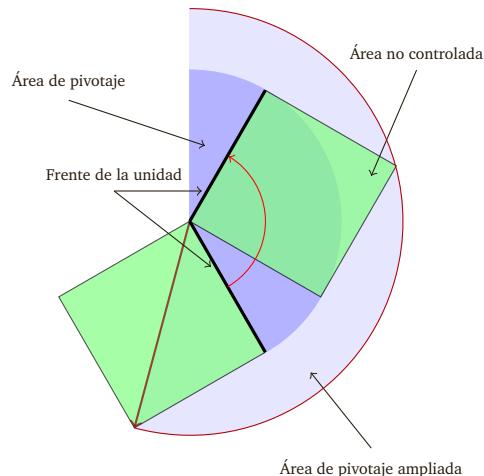
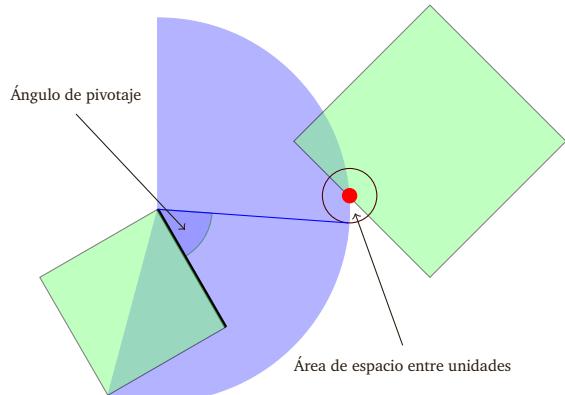
De forma análoga al caso anterior, para calcular el pivotaje máximo (por ejemplo, el pivotaje izquierdo -es decir, manteniendo como eje de giro la esquina superior izquierda de la unidad-) ejecutamos de forma similar al problema anterior, pero esta vez, en vez de trabajar con rectángulos, se trabaja con una semicircunferencia que marca el pivotaje máximo inicial, y a partir de ahí, reducimos el posible ángulo de giro a medida que se encuentren intersecciones con otras unidades.

Pero como dijimos antes, aquí el hecho de engrosar a la unidad 10 unidades de terreno no nos da ninguna ventaja, y esta restricción hay que cuidarla explícitamente en el proceso de búsqueda. El hecho de que no nos de ninguna ventaja es debido a que, primeramente, el radio de la semicircunferencia de partida no es el ancho de la unidad, sino su diagonal.

Dado que al desplazar la unidad, hay que tener en cuenta el terreno que este ocupa, también por ello hay que considerar la esquina opuesta al eje de pivotaje, que siempre quedará fuera de dicha semicircunferencia, como se aprecia en la figura inferior.

Por ello, como se ve en el gráfico, el área correcta de consideración es la semicircunferencia de radio igual a la diagonal de la unidad. Y esta diagonal no tiene ninguna relación ni proporción directa con las diez unidades de terreno que se intentan respetar ensanchando a la unidad.

Por otro lado, ahora estamos calculando ángulos, no distancias. Un incremento de 10 unidades de terreno en altura, son las 10 unidades de terreno que hay que respetar si el movimiento es recto. Pero como ahora tratamos con giros, un incremento de 10 unidades de terreno no implican una distancia de 10 unidades de terreno con el punto de intersección de dicha semicircunferencia con otra unidad. Así que, ahora debemos de recurrir a otra solución para conseguir ese *respeto*.



La solución adoptada es la siguiente: al igual que en el caso anterior, para cada unidad, encontramos la intersección entre sus aristas y la semicircunferencia de referencia de pivotaje, y también los puntos que estén dentro de la figura. Y ahora, para cada punto, trazamos una circunferencia de un radio de 10 unidades de terreno. Luego tomamos los dos puntos de intersección entre dicha circunferencia y la semicircunferencia de pivotaje: si se traza una recta desde el origen de la semicircunferencia a dichos puntos, éstos serán tangentes a la circunferencia de precaución, y son éstos puntos precisamente los que nos interesan.

De esta forma, buscamos el punto que nos de un ángulo de pivotaje mínimo, y ese será el ángulo disponible de pivotaje actualmente.

Hay que advertir que, aunque nunca nos puede dar un ángulo menor que 45° (puesto que la semicircunferencia de pivotaje tiene esta cota mínima), si el valor está comprendido entre 0 y -45 (aunque estrictamente hablando, esto no es un ángulo de pivotaje), significará que la unidad no puede moverse porque si pivotara, entraría en contacto con una unidad que está a su lado, pero no delante.

2.4.3. Visión de una unidad

Caracterizar la visión de una unidad, es decir, determinar qué unidad ve a quién, es igual que caracterizar la visión de una persona. Una persona ve un objeto cuando el espacio que hay entre los dos está completamente libre. Si está parcialmente ocupado también puede observarse dicho objeto, aunque la calidad de la información que se recibe de dicho objeto es bastante menor. Si la parcialidad de la obstaculización es muy

alta, llegando a ocultar casi la totalidad del objeto, se observará una figura de la que no se reconocerá su forma, es decir, no se sabrá qué objeto es.

Al principio, el problema de la caracterización de una unidad ignoraba este último detalle tan importante y la vez tan simplificador. Se intentó programar un algoritmo que admitiera una visualización directa con tal de que el espacio no estuviera *completamente* ocupado. Es decir, que una sola recta infinitesimal de visión era suficiente. La única forma de determinar tal tipo de visualización era modificando el área de visión de partida.

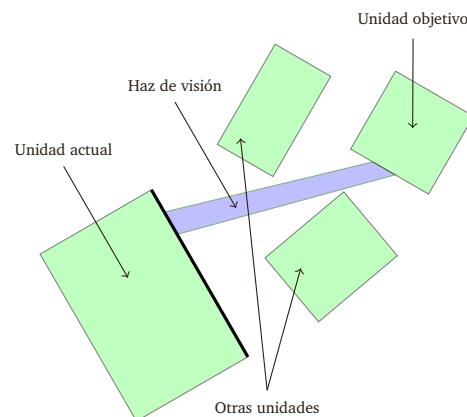
Es decir, si partíamos de una semicircunferencia con centro en la unidad y una amplitud de 120° de visión (siempre respecto al frente de la unidad, porque es el frente el *que ve*). Esta figura debe entonces poderse modificar en otra figura de la complejidad que sea, incluso dividirse en varias figuras disjuntas. Por ejemplo, un objeto frente a la unidad de origen parte el área de visión en dos: la visión correspondiente a los efectivos situados más a la izquierda de la unidad, y la visión correspondiente a los efectivos situados más a la derecha. Por tanto, determinar si la unidad objetivo es vista es dividida en la determinación de la *supervivencia* de dos áreas. Si imaginamos todas las posibles situaciones nos damos cuenta de que nos podemos encontrar ante cualquier tipo de partición y de figura geométrica imaginable.

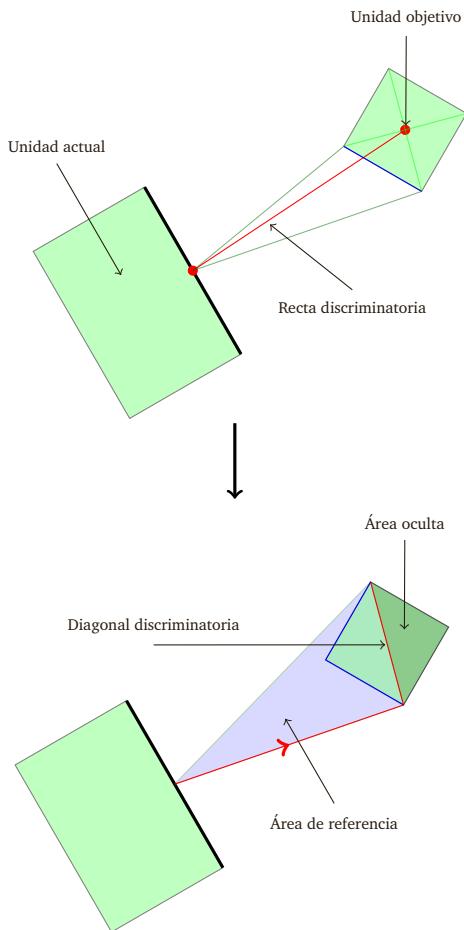
Cuando se tuvo en cuenta el hecho de que, para observar un objeto, al menos debe haber una franja continua de visionado, el problema se simplificó de la siguiente forma: en vez de tener el problema de un área modificable, y pretender que ese área nunca se haga nula (lo que implicaría que no existe visibilidad), ahora lo resolvemos con un descarte de áreas.

Cada área será lo que en la figura de nuestra derecha hemos llamado *haz de visión*. Un haz de visión es un rectángulo que comienza en el frente de la unidad origen, y finaliza en una arista de la unidad de destino.

Tanto la base, en la unidad de origen, como su arista opuesta en la unidad de destino, tienen un tamaño de 5 unidades de terreno, pues esta ha sido la cota elegida para caracterizar la visión de una unidad.

Lo que hacemos, en general, es crear todos los posibles haces de visión entre la unidad origen y la unidad objetivo. Esto entraña un problema. Por ejemplo, si nos fijamos en la figura de referencia, la unidad de origen podrá ver, como mucho, dos aristas de la unidad de destino. El nuevo problema que surge con este planteamiento es el de caracterizar la arista o aristas características de visión. Este problema se resuelve tal y como muestra la siguiente figura.





Proyectamos, desde el centro del frente de la unidad de origen, un segmento que acabe en el centro del rectángulo de la unidad de destino. A esa recta la llamaremos recta discriminatoria. Esa recta deberá intersecar con alguna arista de la unidad de destino. A esa arista la llamaremos arista discriminatoria. Luego, desde el centro del frente, proyectamos dos nuevos segmentos, que acaben respectivamente en los extremos de la arista discriminatoria. Nos quedamos, en este caso, con el segmento de mayor longitud, situación que nos lleva a la segunda figura. Una vez determinado el segmento mayor, elegimos la diagonal de la unidad enemiga que coincide con su extremo con dicho segmento. A esta diagonal la llamaremos, finalmente, diagonal discriminatoria. Esta diagonal es importante porque divide a la unidad objetivo en dos mitades, una que está frente a la unidad origen, y otra que está *oculta*. Las aristas que estén delante de la diagonal discriminatoria serán las que queden descubiertas a la unidad origen. Se puede observar como estas aristas están dentro del *área de referencia* que hemos construido proyectando el centro del frente ha la diagonal discriminatoria.

Y ahora hacemos la última observación importante. Si intentamos construir todos los haces de visión posibles con respecto a las aristas descubiertas, y también, y ésta es la novedad, con respecto a la diagonal de referencia, nos damos cuenta de que, con solo hacer que la unidad vea a la diagonal de referencia, nos basta para admitir que ve a la unidad original.

El método, pues, será explorar una a una todas las unidades de la partida (de media, unas 10 o 15 unidades) para cada rectángulo de referencia (que de media, serán entorno a unas 60), buscando intersecciones que descarten a dichos rectángulos, y, en cuanto encontremos un haz de visión libre, abortamos la búsqueda y admitimos que la unidad de origen vé a la unidad de destino.

2.4.4. Movimiento de carga

El movimiento de carga se resuelve de forma muy parecida al problema de la visión, al menos en su planteamiento inicial. Evidentemente, para cargar, la unidad tiene que ver a su objetivo. Y además, solo podrá cargar a uno de los flancos que estén dentro de su visión. Y en este sentido, es donde se reenlaza este problema con el anterior:

- Se obtienen las aristas *descubiertas* vistas en la sección anterior.
- Se buscan todas las posibles posiciones de carga en dichas aristas.
- Se asegura que una posición sea accesible mediante una carga.
- Se sigue buscando hasta encontrar una posición que también sea accesible, y que sea mejor, usando los criterios impuestos por el reglamento de *GoM* sobre los movimientos de carga.
- Se desplaza la unidad a dicha posición.

Las distintas posiciones en las que es posible efectuar una carga también es similar al caso anterior. En cada arista descubierta, voy *deslizando* un segmento del mismo tamaño que el frente de la unidad, a intervalos de 5 en 5 unidades de terreno. Cada posición, representa una posible posición de carga. Además, como los rangos de ocupación de las unidades son siempre múltiplos de 5, de esta forma se exploran todas las posibles situaciones útiles.

Para calcular si el espacio de carga está disponible, sencillamente, formamos un rectángulo como resultado de unir los extremos de ambos segmentos: el frente de la unidad, y el nuevo frente virtual de la nueva y posible posición de carga. Si dicho rectángulo está libre y si además, la posición final también lo está, diremos que la carga es posible. Luego tendremos que vigilar si existen mas posiciones de carga que permitan enfrentar un número mayor de efectivos, o que se recorra una distancia menor.

Si bien es cierto que el movimiento de carga real de la unidad no tiene por qué coincidir con el área marcada por el rectángulo que formamos para su representación, no nos hace falta tener en cuenta la posible área de la unidad que pueda salirse de dicho rectángulo, por las siguientes razones:

- Los movimientos de carga son movimientos en partes libres y caóticos, y no se puede caracterizar en qué posición exacta estaría cada unidad en cada paso de la carga.
- Las unidades, en la antigüedad, podían reorganizarse y pivotar suavemente al inicio de la carga, se podía perder levemente la rigidez de la formación formación para hacer mas flexible su recorrido, etc. Con esto, la unidad tiene cierta flexibilidad a la hora de desplazar su carga, siendo dicho *área de carga* rectangulares la mejor aproximación a su recorrido.
- Y la última razón, y a su vez la mas importante, ninguna posición intermedia en este *área de carga* será una posición final de la unidad, salvo la última, y la última sí que se comprueba.

2.4.5. Movimiento de huida

El movimiento de huida se puede ver como una variante del problema del desplazamiento con la diferencia o particularidad de que el desplazamiento, en vez de tener una cota máxima de movimiento, su cota es mínima.

Es decir, en el caso del desplazamiento, se debía calcular cual era el desplazamiento máximo que se podía realizar sin entrar en contacto con ninguna otra unidad. En el caso del movimiento de la huida, el valor de partida es el valor mínimo que hay que realizar, y si no hay espacio, este valor se supera en busca de la primera posición de la unidad que tenga el suficiente espacio libre como para que la unidad que huye pueda *estacionar*.

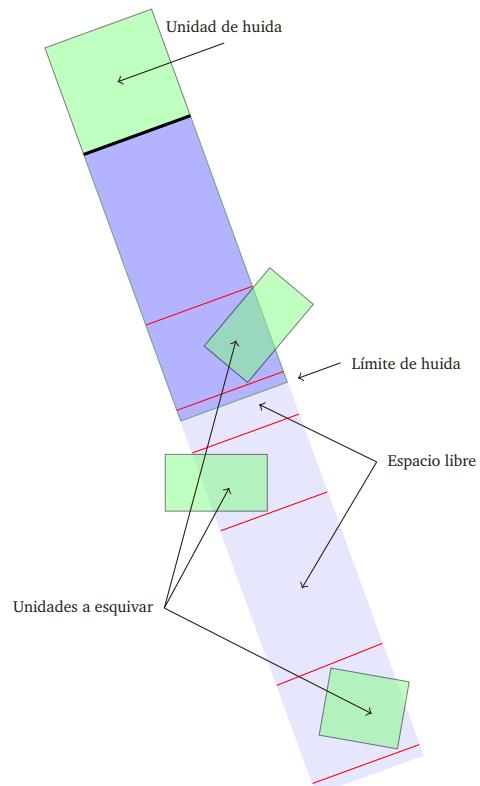
En general, el verdadero problema es caracterizar la posición final de la unidad cuando existen unidades que entorpecen la huida.

Para ello, supongamos que existen unidades en el camino de huida que no nos permiten detener a la unidad en el lugar que le corresponde según la cantidad de movimiento de huida asignado.

Como se observa en la figura inferior, si intentasemos colocar a la unidad en su posición adjudicada, que en la figura hemos llamado límite de huida, la unidad se colocaría justo encima de la primera unidad foránea existente en el camino. Tal y como indica el reglamento, la unidad debe continuar su movimiento hasta encontrar la primera posición libre.

Para ello, en cada unidad presente en el camino, trazamos un par de rectas discriminantes para cada unidad, una justo delante suya, que llamaremos proximal, y otra justo detrás suya, que llamaremos recta distal. Son las que hemos puesto de color rojo en la figura.

Para cada unidad, obtenemos el espacio que existe entre la recta distal de la primera unidad y la recta proximal de la siguiente, restandole 20 unidades de terreno a dicha distancia (10u por la primera unidad, y 10u por la segunda, para respetar la distancia entre unidades tal y como exige el reglamento de GoM). Si esta distancia es mayor a la profundidad de la unidad, significará que la unidad cabe en dicho espacio, y la primera posición encontrada que cumpla con estas propiedades será la posición elegida final para colocar a la unidad que está huendo.



2.5. Pruebas

Para diseñar los casos de prueba, distinguimos entre aquellas clases y estructuras que, por su naturaleza, pueden ser testeadas individualmente, de aquellas que se testean de forma integrada. La mayoría de las funciones ofrecidas por el gestor de escenario fueron testeadas de forma individual, al igual que todas las estructuras matemáticas. En cambio, el resto de clases y funciones, por su simplicidad y por su dependencia gráfica, no merecía la pena realizar casos de prueba individuales, quizás mas complejos que estudiar, simplemente, su comportamiento integrado. Así que, en definitiva, la organización de los casos de prueba fue la siguiente:

1. A medida que se fueron implementando, se probaron individualmente todas las estructuras y funciones matemáticas diseñadas y las funciones de corte mas matemático.
2. Una vez superados los test anteriores, y a medida que se agregaba nueva funcionalidad, se probaba cada vez el sistema completo de forma integrada.
3. Al finalizar todo el proceso completo de diseño e implementación comenzaron las pruebas beta. Algunos usuarios probaron el producto y no se detectó ningún defecto adicional.

2.5.1. Pruebas alfa

Las pruebas alfa son las pruebas que se realizan durante el proceso de desarrollo. En el caso que nos ocupa, las pruebas se realizaban al final de cada iteración de implementación.

2.5.1.1. Pruebas unitarias

Las funciones sustentas a este tipo de pruebas, como hemos dicho antes, eran las mas relacionadas con el ámbito mas matemático del juego. Debido a su complejidad, las pruebas se realizaron bajo un enfoque estructural, es decir, de caja blanca, y además, bajo un criterio de cobertura de sentencias, es decir, se estableció que la mejor forma de estudiar el comportamiento correcto de una función era lograr que al menos cada posible rama de la función fuese explorada, con la finalidad de que al menos cada sentencia fuera ejecutada una vez. A su vez, se diseñaron las pruebas de modo que las sentencias mas problemáticas de cada función (aquellas que poseen divisiones, peligros de desbordamiento, bucles o ecuaciones complejas) se probaran varias veces explorando tanto los casos mas comunes como los mas extremos (análisis de valores límite), de modo que se examine de forma exhaustiva su comportamiento.

Como era de esperar, el mayor núcleo de errores de esta clase se encontraban en la implementación de las estructuras matemáticas del juego, que tenían alta implicación en el comportamiento del gestor de escenarios.

2.5.1.2. Pruebas de integración

Las pruebas de integración del sistema complejo al completo (en cada iteración de diseño), debida a la relativa sencillez estructural de las clases que la conformaban (una funcionalidad compleja pero formada por un rico dinamismo de funciones individuales muy sencillas), se realizaron bajo un enfoque funcional o de caja negra. Se probaba, sencillamente, que la ejecución de la nueva funcionalidad implementada, en consonancia con funcionalidades completadas previas, realizara con éxito lo que se supone que debía realizar.

El principal núcleo de defectos encontrados bajo estas pruebas de integración recayeron sobre el gestor de iconos, sobre el gestor de ejércitos, y en los procesos de destrucción (cuando finaliza una partida).

2.5.2. Pruebas beta

Al finalizar el proceso de diseño, implementación y pruebas alfa se ofreció el juego a distintos usuarios (generalmente compañeros de universidad) para que probaran el juego y me remitieran los errores producidos y el contexto del mismo. Luego repetía las situaciones reportadas, hasta obtener el error nuevamente y explorar su origen, corregir y reenviar la nueva versión a mis *ayudantes*. Generalmente, los fallos y defectos encontrados en esta fase de pruebas fueron relacionadas con el proceso de huida de las unidades desmoralizadas en combate.

2.6. Herramientas

Para la realización de este proyecto se ha hecho uso de una serie de herramientas y aplicaciones adicionales que facilitaron su desarrollo.

2.6.1. GCC

El proyecto ha sido desarrollado en el lenguaje de programación C++. Y todo lenguaje necesita de un compilador que permita traducir el código a código máquina, único lenguaje que la máquina comprende. Nuestro particular traductor (mas concretamente, compilador) ha sido GCC⁷.

GCC es un compilador de *GNU*, por lo tanto libre y abierto, que da soporte a varios lenguajes de programación, entre ellos C++. Pertenece al llamado *GNU toolchain*, el conjunto de herramientas de *GNU* por y para la programación.

2.6.2. libSDL

Todo juego tiene una gran cantidad de elementos de interacción con el usuario. Para ello, se debe tener acceso al hardware, de modo que obtengamos información de todos los eventos de usuario producidos.

La librería *SDL*⁸ ha sido la piedra angular del aspecto multimedia de nuestro juego. Lo hemos usado principalmente para nuestra interacción con el sistema de video, y los eventos de teclado y ratón. A su vez, hemos usado las siguientes librerías auxiliares de *SDL*:

SDL_image: Usado para la carga de imágenes (permite trabajar con imágenes de cualquier formato, mientras que *SDL* solo permite cargar imágenes *bmp*).

SDL_mixer: Usado para nuestro trato con audio.

SDL_gfx: Usado para rotar y redimensionar nuestras imágenes.

SDL_ttf: Usado para imprimir texto en pantalla.

⁷*GNU Compiler Collection.*

⁸*Simple DirectMedia Layer.*

2.6.3. GIMP

*GIMP*⁹ es otra herramienta del proyecto *GNU*. Como su nombre indica, es un editor y manipulador de imágenes. Con él hemos creado (y/o modificado a partir de otras imágenes libres) todos los iconos, los menus, las peanas de las unidades, y en general, toda imagen y todo elemento gráfico del juego a pasado por manos de *GIMP*, bien para su retoque, bien para su creación.

2.6.4. GNU Emacs

Richard Stallman junto a Guy Steele creó, en 1975, el editor de textos *Emacs*¹⁰. Mas tarde, entre 1984 y 1985, se lanzó *GNU Emacs*, una nueva versión derivada de la anterior diseñada por Richard Stallman para el proyecto *GNU*. Hoy en día es considerada por muchos programadores como el mejor editor de textos, y existen una gran diversidad de modos de emacs que proveen diversos entornos de desarrollo para prácticamente casi todos los lenguajes de programación.

Nuestro proyecto ha sido prácticamente desarrollado al completo en él.

2.6.5. SVN

Este proyecto dispone de un repositorio donde siempre hemos mantenido actualizado el desarrollo del proyecto. *SVN*¹¹ ha sido la herramienta auxiliar utilizada para interactuar con el repositorio, actualizar las versiones, y mantener nuestra copia de seguridad del proyecto.

Las herramientas como *SVN* proveen un mecanismo de control de versiones cuando existen varios desarrolladores involucrados, evitando que se destruyan cambios y ordenando las distintas modificaciones que se van realizando en el proyecto, permitiendo tener acceso a anteriores versiones de cada fichero involucrado en el proyecto, así como del proyecto en su conjunto. Como este proyecto ha sido desarrollado únicamente por mí, no se ha aprovechado completamente la potencia de esta herramienta, pero aun así me ha permitido tener acceso directo a mi proyecto desde cualquier máquina, y tener acceso, además, a todas la versiones enviadas, que en varias ocasiones me ha permitido recuperar versiones antiguas de ciertos ficheros que he necesitado recuperar.

⁹*GNU Image Manipulation Program.*

¹⁰Editor MACroS

¹¹*SubVersioN.*

2.6.6. Make

Make es una herramienta que hemos usado para la automatización de la compilación del proyecto. *Make* permite crear scripts, comúnmente en un fichero llamado *makefile*, para declarar las dependencias de los distintos módulos, a fin de acelerar la compilación (dependencias sin modificaciones no se recompilan) y aumentar la robustez de la misma.

En nuestro proyecto, además de compilar el proyecto, a través de *make* podemos generar la documentación y la memoria del proyecto (véase abajo), así como limpiar de forma directa todos los ficheros intermedios e innecesarios creados en el proceso de compilación tanto del proyecto como de la memoria.

2.6.7. LaTeX

TeX fue concebido inicialmente por Donald Knuth a principios de la década de los 80 para construir un lenguaje de programación de edición profesional de textos científicos, y ya en 1984 Leslie Lamport desarrolló *LaTeX* como un conjunto de macros que orientaban *TeX* a la edición de cartas, libros, y en general, a la edición de textos desde un mayor nivel de abstracción.

Este proyecto ha hecho uso de este lenguaje para la construcción completa de la memoria.

2.6.8. Doxygen

Doxygen es una herramienta ideada para documentar código de varios lenguajes de programación. Provee una serie de comandos, dentro de los llamados *comentarios de Doxygen*, que Doxygen sabe interpretar y que luego usa para generar un documento html, pdf o rtf (según los deseos del usuario) con la documentación del código, haciendo uso además de *Graphviz* y *TeX* para generar gráficos de dependencias entre clases y módulos, y proveer la inclusión de fórmulas matemáticas en la documentación resultante.

Nuestro proyecto ha hecho uso de ésta herramienta para documentar el código.

2.6.9. Umbrello

Umbrello es una herramienta de apoyo para el desarrollo software, sobre todo bajo un paradigma orientado a objetos, que permite hacer un análisis y un diseño bajo el

estándar UML, obtener los diagramas UML mediante ingeniería inversa a partir de código nativo, o automatizar parte de la implementación del software creando el código a partir de los diagramas UML diseñados.

Se ha usado esta herramienta para realizar los diagramas UML de la memoria.

Capítulo 3

Conclusiones

GoM ha sido mi primer proyecto. Y es evidente que su realización no me iba a dejar indiferente. No ha sido nada fácil construir una idea clara sobre lo que me dispondría a hacer, no ha sido nada fácil poner en práctica dicha idea, así como tampoco ha sido nada fácil solucionar los problemas del camino. Por último, no ha sido nada fácil realizar esta memoria.

En total, he aprendido varias cosas:

1. No hay que dejarse seducir por las mas sabrosas ideas, y mucho menos intentar sostenerlas sin premeditación. Quizás hubiera sido mas suave la realización de este proyecto si desde el primer momento hubiese pretendido crear un software simple e ir haciendolo mas complejo de forma progresiva, en vez de empezar por una idea inicial compleja que luego tuve que simplificar.
2. He aprendido lo importante que es un buen reparto del trabajo, y lo importante que es probar cada parte de forma independiente, en vez de intentar conseguir que un sistema integrado funcione de forma conjunta.
3. Es crucial ver la diferencia y la naturaleza de un proyecto con volumen, frente a un proyecto de pequeña escala como a los que hemos estado acostumbrados en el transcurso de los años académicos. Sobre la utilidad de la ingeniería del software en este aspecto, se podrían decir muchas cosas. Lo que sí es seguro es que una metodología tiene un fundamento sólido basado en la experiencia, y como dicen nuestras abuelos y abuelas, la experiencia es un grado. En un proyecto de corto volumen, se puede abarcar la totalidad del problema con sencillez. Papeles en sucio, garabatos y esbozos son los máximos representantes de esta clase de situaciones. Y *GoM* no se puede realizar con papeles en sucio, garabatos y esbozos. Hace falta el prisma del orden. Y quizás esa sea la lección más importante aprendida con la realización de este proyecto: las metodologías son orden en la realización de proyectos software, y ese orden es necesario cuando el problema abarca una conjunto amplio de ideas.

Espero que este proyecto sea respaldado en un futuro, aunque sea lejano, por un grupo respetable de seguidores aférrimos. Y aun sin conseguir este propósito, el valor de lo aprendido en esta realización compensa la posible y no descartable soledad de mi criatura. Entre tanto, intentaré potenciar mi producto para hacerlo mas extenso, incrementar su calidad, su riqueza en funcionalidad, así como su belleza artística. Solo espero no ser el único, y que con el paso del tiempo mas desarrolladores se animen en mi travesía de construir este videojuego, que, según alcanza mi documentación, hasta hoy es único en su género.

3.1. Mejoras futuras

A continuación, presento una lista de mis ideas a largo plazo de mejoras por y para el proyecto.

3.1.1. ... de interfaz

Me interesa mucho el diseño 3D. Uno de los posibles objetivos de mejora del producto es pasar la interfaz a tridimensional, y añadirle animaciones.

Y del mismo modo que en *WF*, los jugadores se compran, modelan y pintan sus miniaturas, también sería posible y muy atractivo crear un modo de pintura, de modo que, al diseñar un usuario un ejército, pueda elegir obtenerlo como una matriz de efectivos y unidades sin vida ni color, y que el usuario decida qué aspecto darle. Es decir, potenciar al máximo la personalización de su propio ejército.

3.1.2. ... de dominio

En este tramo es donde me surgen un conjunto mas rico de ideas. Resultaría muy interesante que *GoM* fuera inteligente, en el sentido de que *GoM*, mas que un juego, pueda ser un propio jugador al que poder enfrentarse. Quizás con una red neuronal, algoritmos evolutivos o diseñando un sistema selectivo se pueda conseguir implementar dicho juego inteligente, de modo que dicho *jugador virtual* sea entrenado en cada batalla contra la máquina por el propio jugador real, y así la máquina, con el paso del tiempo, se convierta en el alterego del usuario. Incluso se podrían exportar los perfiles conseguidos y enfrentarlos a otros *alterego's* de otros usuarios. Sería, además, una bonita y objetiva forma de ver quien de los dos usuarios es mejor maestro en el arte de la guerra.

También sería deseable añadir un buen soporte de red, para poder crear concursos e incluso campañas (con mapas de conquista inclusive) de forma que distintos jugadores

reales intenten competir de diversas formas con otros jugadores reales, cada uno desde su propio hogar. Esto último provocaría la atractiva idea de crear una página web, o un foro, donde se pudiesen hacer quedadas, comentar estrategias, así como mostrar y comentar partidas previas entre otros jugadores.

Y, por supuesto, el reto innamovible e incuestionable es la de enriquecer constantemente la funcionalidad del reglamento, el número de ejércitos, la diversidad de las unidades, o el tipo y formato de las reglas.

3.1.3. . . de datos

No hay nada mas enriquecedor que el autoexámen. Entonces también, y por último, tengo en mente crear una buena base de datos que guarde la información de cada partida completada con éxito, y así generar estadísticas, detectar buenas y malas jugadas en un turno concreto, o algún movimiento mal escogido, para que así un jugador pueda evaluar sus propias participaciones y descubrir sus propios progresos y avances como maestre táctico.

No sería difícil, en este punto, permitir que el usuario pueda exportar, en forma de imágenes o documentos, representaciones esquemáticas de partidas concretas (con gráficos sencillos que representen cada unidad y cada movimiento, ataques, cargas, etc).

3.2. Contacto

Para contactar conmigo, envíe un correo a *abv150ci@gmail.com*. Tambien puede visitar la página web oficial del proyecto en <https://forja.rediris.es/projects/gom/>, desde donde podrá obtener mas información, las fuentes e imágenes usadas en la realización de *GoM*, así como poder estar al tanto de las novedades producidas en su desarrollo.

Reglamento

Preámbulo

Este documento describe el reglamento general aplicado en cada uno de los pasos de la resolución de una partida en *GoM*, versión 1.0. Así, aquí se incluyen las reglas aplicadas sobre movimiento, combate, disparos o magia. Este documento debe tenerse presente siempre y de forma estricta a la hora de organizar un ejército o una táctica, pues ideas que requieran actos no regidos en este reglamento no se podrán hacer efectivos en la partida.

Introducción

GoM pretende ser una simulación de escenarios en los que poder llevar a cabo tácticas militares, con un corte medieval y fantástico. Este reglamento es completo, y contiene todas las reglas aplicables del juego. Nada de lo expresado fuera de este documento, será legal en una partida de *GoM*, y si en algún lugar relacionado con el proyecto oficial de *GoM* se afirma algo que contradiga cualquier cosa aquí escrita, siempre tendrá más validez la versión de este reglamento.

Panorámica general

GoM permite enfrentar a dos ejércitos en una batalla campal. Al igual que en las batallas históricas, un ejército está formado por unidades, y el objetivo es organizar dichas unidades para conseguir la victoria. Y es por ello que *GoM* es un juego de táctica militar. El corte u ambiente del juego es medieval y fantástico, y las unidades y los ejércitos tienen un comportamiento en el campo de batalla que los asemeja a las batallas que se protagonizaban en el medievo (que son herencia del paradigma de guerra de la antiguedad clásica) o como vemos en las guerras de muchas películas de fantasía, y que son muy distintas a como se llevan a cabo las guerras en la actualidad.

Es por ello que se desea rescatar este espíritu tomando forma en un juego orientado a su reproducción en un medio digital, paradigma que, en el mundo de los videojuegos,

no consta de ningún ejemplar. El reglamento en sí sirve para que cualquier jugador pueda generar batallas militares incluso en su propio salón, con papeles, o con miniaturas diseñadas. GoM es independiente de la finalidad práctica que se le dé a este reglamento.

Mecánica del juego

El juego está organizado en turnos, y consta de dos ejércitos formados por unidades. Un jugador efectúa su turno de juego y luego el oponente juega el suyo, hasta 6 turnos por jugador. A su vez, cada turno de cada jugador está organizado en tres fases a resolver en orden: movimiento, combate y disparos.

Confección y despliegue Una vez ambos jugadores hayan confeccionado sus propios ejércitos y hayan decidido una posición inicial para cada una de sus unidades, desplegarán sus tropas en su zona de despliegue (dependiendo de quién se haya asignado el rol de jugador 1 y quién de jugador 2) y podrá comenzar la batalla.

Unidades, atributos y características Cada unidad tiene una serie de atributos que definen las particularidades de la naturaleza interna de cada uno de los efectivos de una unidad. Existen diversos atributos, como movimiento o fuerza. A su vez una unidad puede tener una serie de características, que no dependen de la naturaleza de la unidad, sino generalmente de su equipaje o complementos de la unidad (o también del tamaño de los efectivos), estas características son la salvación por armadura, la fuerza de arma, el alcance de arma, la potencia y el rango de ocupación.

Turnos de juego Se realizarán hasta seis turnos alternos por jugador. Cada turno contiene tres fases, que se detallarán a continuación:

1. *Movimiento* Como su nombre indica, aquí es dónde se permite *elegir* qué movimientos y cargas pueden efectuar tus unidades. Es la fase con mas reglas y restricciones.
2. *Combate* Si dos o mas unidades se encuentran en un combate, se resolverán en esta fase, para cada jugador.
3. *Disparos* Aquellas unidades que dispongan de armas de proyectiles, podrán disparar a otras unidades enemigas.

Fin de la partida Una vez que finalicen los cinco turnos, la partida se anunciará como finalizada. Se calcula quien ha sido mejor comandante y la categoría de su victoria.

Vocabulario

Escala

Aunque los jugadores podrán (y deberían) aplicar cualquier escala deseada -siempre en proporción a la aquí indicada-, este reglamento contabilizara todas sus medidas espaciales en unidades que llamaremos unidades de terreno o simplemente *u*. *u* podrá ser tanto un metro, como un pixel, como una pulgada (o si apetece, un kilómetro). Esto ya recae sobre la decisión de los propios usuarios. Con respecto a los costes económicos de las unidades, a cada unidad de coste, o también puntuación, se le designará sencillamente con el calificativo *p*. Así, por ejemplo, una unidad de caballería ocupa un frente de 10*u*, un lado de 20*u*, y un coste de 35*p*.

Ejércitos

GoM enfrenta a dos ejércitos. Un ejército está formado por unidades, y una unidad por efectivos. El efectivo será el elemento básico de cada ejército.

Despliegue

Desplegar es el hecho de elegir una posición inicial para cada una de las unidades de un ejército. Se le denomina fase o tiempo de despliegue al hecho de colocar las unidades en el campo de batalla, según el despliegue elegido.

Combatientes

Existirán dos jugadores por partida, y cada uno comandará uno de los ejércitos enfrentados. Después de que cada jugador haya elegido su ejército y confeccionado su despliegue, decidirán quién responderá como jugador 1, y quién como jugador 2. En este sentido, el ejército es independiente de la partida, y un jugador podrá confeccionar un ejército y su correspondiente despliegue de forma aislada, y luego usarlo para diversas partidas diferentes. Lo que no podrá decidir de forma aislada será su orden de jugador (jugador 1 o jugador 2) que dependerá de cada partida y del acuerdo llegado con el oponente.

Escenario

GoM deberá jugarse sobre una superficie de 1.280*u* de ancho por 600*u* de alto, que será llamado escenario o campo de batalla. El formato del escenario sera apaisado, es

decir, que el eje x del escenario mide los 1.280u de ancho, y el eje y mide los 600u de alto. El eje x se expande de izquierda a derecha, y el eje y en dirección sur-norte.

El escenario se divide en tres secciones rectángulares paralelas al eje x. La primera se expande en las primeras 100u del eje formando un rectángulo de 1.280u por 100u. Se denominará zona de despliegue uno, y será la zona de despliegue correspondiente al primer jugador o ejército. La segunda se expande desde 100u hasta las 500u en el eje y. Será la que dividirá a ambos ejércitos al inicio del combate. La tercera se expande desde las 500u hasta completar el escenario, en las 600u. Se denominará zona de despliegue dos y será la zona de despliegue correspondiente al segundo jugador.

Turnos y fases

Una partida se organiza en turnos. Se realizarán 6 turnos completos para cada jugador, de forma alterna. Es decir, el orden será el siguiente: *Turno 1 del jugador 1, Turno 1 del jugador 2, Turno 2 del jugador 1, ..., Turno 5 del jugador 2*.

Cada turno de cada jugador se divide en tres fases, fase de movimiento, fase de combate y fase de disparos, y deberán jugarse en ese orden.

Razas

Cada ejército será de una raza, y existen dos razas distintas: orcos y humanos. Cada raza define un conjunto de unidades distinto con un perfil de atributos propio. El conjunto concreto de unidades definidas en cada raza vendrá expresado en un apartado especial al final de éste reglamento.

Atributos y características

Una batalla está compuesta por una gran diversidad de unidades de distinta naturaleza. En *GOM* la naturaleza de cada unidad se modula mediante unos valores llamados atributos y unas características.

Atributos

Movimiento (M) Es el desplazamiento básico de una unidad en un turno de juego. Si una unidad posee un atributo de movimiento M10, significará que su desplazamiento básico es de 10u.

Habilidad de armas (HA) La habilidad que tiene cada efectivo de una misma unidad en combate cuerpo a cuerpo. Está ponderada de 0 a 10.

Habilidad de proyectiles (HP) La habilidad que tiene cada efectivo en el disparo con armas de proyectiles. Está ponderada de 0 a 10.

Fuerza (F) Este atributo mide la fuerza de cada efectivo de una misma unidad en combate cuerpo a cuerpo. Ponderada de 0 a 10.

Resistencia (R) Es la dureza del cada efectivo de una misma unidad en combate cuerpo a cuerpo. Ponderada de 0 a 10.

Ataques (A) El valor de este atributo indica cuántos ataques tiene un guerrero en un solo turno de combate.

Heridas (H) Este atributo pondera la dificultad para matar a un efectivo de la unidad. Es un valor mayor que 0. Si un efectivo recibe un número de impactos igual a su valor de heridas, se considerará una baja y el efectivo deberá retirarse del juego.

Iniciativa (I) Indica el reflejo y rapidez de cada efectivo de una misma unidad en combate cuerpo a cuerpo. Ponderada de 0 a 10.

Liderazgo (L) El liderazgo indica la valentía de una unidad. Ponderado de 0 a 10.

Características

Por otro lado, existen otros valores llamados *características*. Estos son la potencia, la salvación por armadura, la fuerza de arma, alcance del arma y el rango de ocupación. En general estos atributos no son propios de la naturaleza o el entrenamiento del guerrero, sino más bien de factores externos como armaduras o el peso que infiera la unidad en la batalla, como por ejemplo, la fuerza adicional que da ir montado en un caballo. También se incluye como característica el coste de una unidad.

Potencia (P) La potencia es el peso o valor (en sentido figurado) que tiene cada efectivo de una misma unidad en batalla. Por ejemplo un efectivo montado a caballo

tiene más potencia que un efectivo de infantería, y a su vez un orco en jabalí tiene más potencia que un humano a pie. La potencia de una unidad es la potencia sumada de cada uno de sus efectivos.

Salvación por Armadura (SA) La salvación por armadura de una unidad es la dificultad que imponen sus armaduras, escudos o cascos a la hora de recibir, cada efectivo de una misma unidad, un golpe. Ponderado de 0 a 10.

Fuerza de arma (FA) Es la fuerza que poseen las armas de proyectiles de una unidad. Funciona igual que el atributo fuerza, pero solo actúa en la resolución de disparos. Está ponderado de 0 a 10.

Alcance de arma (AA) Es el alcance que poseen las armas de proyectiles de una unidad. Sus valores toman la misma forma que el atributo movimiento.

Rango de ocupación (RO) Cada efectivo tiene un *rango de ocupación*, este rango de ocupación es el espacio que ocupa la presencia del efectivo en el campo de batalla (el suelo que pisa), que refleja el espacio ocupado por el efectivo en el mapa. El rango de ocupación de cada efectivo tiene siempre forma rectangular, y tanto su ancho como su alto es múltiplo de 5u.

Por ejemplo, un efectivo de una legión de un ejército humano tiene un rango de ocupación de 10ux10u, y un efectivo de caballería un rango de ocupación de 10ux20u (el primer valor indica el rango de ocupación en el eje x del efectivo, y el segundo el rango de ocupación en su eje y).

Coste en puntos Existirá una última característica crucial llamada puntuación de un efectivo. Cada efectivo de una misma unidad tiene un mismo coste en puntos. El coste en puntos de una unidad será la suma del coste en puntos de cada uno de sus efectivos. El coste en puntos de cada efectivo de cada unidad está diseñado de modo que sea coherente y equilibrado con el resto de sus atributos y características, por ejemplo, una mejor HA y un alto liderazgo dará al efectivo un coste en puntos mayor que un efectivo con un valor menor en estos atributos.

Perfil de atributos

Cada unidad del juego vendrá definido por un perfil de valores para cada una de los atributos y características definidas en el apartado anterior, en forma de tabla.

Chequeo de atributos y características

La mayoría de los atributos pueden ser puestos a prueba durante la partida. Hay dos tipos de chequeos, los que son puesto en común con el adversario, o los chequeos individuales de los atributos.

Chequeo individual

Los atributos y características sustentas a chequeo individual son todas aquellas que se han indicado como ponderadas de 0 a 10. Esto representa un porcentaje. Cuándo se hace un chequeo individual, se genera un número aleatorio entre 0 a 10, si el número generado es mayor que el valor actual del atributo o característica, se falla el chequeo, en caso contrario se supera. Sin embargo, si el número obtenido es 0, se falla el chequeo sin importar el valor del atributo, y si el valor obtenido es 10, se supera el chequeo automáticamente. Esto significa que una miniatura de 10 solo superará su chequeo de iniciativa cuando el número aleatorio obtenido sea 10. Estas reglas evitan que una unidad con un atributo o característica con el valor máximo o mínimo siempre falle o supere respectivamente su chequeo individual.

Chequeo comparativo

Los atributos y características sustentas a chequeo comparativo son todas aquellas que se han indicado como ponderadas de 0 a 10. Un chequeo comparativo es el hecho de chequear el valor de un atributo o característica de un efectivo con respecto al valor de un atributo o característica de otro efectivo. Cuando comparas dos atributos o características, siempre hay un atributo o característica agente y un atributo o característica pasiva. Por ejemplo, si un orco ataca a un humano y se debe comparar su F con la R del humano, el atributo agente será F, y el atributo pasivo será R. Lo que se hace en estos casos es restarle al atributo agente, la diferencia entre el atributo agente y pasivo. Por ejemplo, si el ataque fue de F4, y la resistencia del objetivo es R5, la diferencia entre ambos valores es 1, entonces el valor modificado del atributo agente F, será $4-1 = 3$. Una vez modificado el valor, se hace un chequeo individual del valor modificado.

Unidades

Formación de una unidad

Hemos dicho que una unidad está formada por efectivos. Estos efectivos no se pueden organizar de cualquier forma, tienen que hacerlo de manera que formen una unidad bien formada. La formación de una unidad se llama formación en bloque.

Una formación en bloque puede tener, en principio, cualquier número de efectivos, que deberán situarse unos junto a otros (los rangos de ocupación de los distintos efectivos son contiguos). La formación debe tener siempre forma de cuadro, es decir, posee filas con un mismo número de efectivos y alineados, como una matriz, salvo la última fila que puede tener cualquier número de componentes si por número no se consigue llenar entera. Si se consigue llenar, cualquier nuevo efectivo añadido a la unidad deberá colocarse en la fila inmediatamente posterior exáctamente detrás y alineado con un efectivo de la fila anterior. Los efectivos de la última fila deben estar siempre lo mas centrados posible. Por ejemplo, una unidad con un ancho de 5 efectivos, y una última fila de 3, tendrá a sus efectivos de la última fila colocados en las posiciones 2-3-4 (está centrado puesto que queda un *efectivo libre* a cada lado).

Por último, si el número de efectivos de la última fila no es adecuado para conseguir que esté centrado (por ejemplo, que el ancho de la unidad sea de 5 efectivos, y solo haya 2 en la última fila), se colocarán mas a la izquierda que a la derecha. Por ejemplo una unidad con 21 efectivos y un ancho de fila de 6, tendrá 3 filas de 6 efectivos alineados, y una última fila de 3 efectivos colocados en las posiciones 2-3-4, en vez de 3-4-5.

Las unidades también tienen un número mínimo de efectivos y un número máximo. Estos valores son restricciones de confección de ejército. Al elegir una unidad en el diseño de su ejército, el número de efectivos elegidos estará comprendido entre dicho número mínimo y dicho número máximo (pág. 68). Evidentemente, en el transcurso de la partida, el número mínimo de efectivos se reducirá siempre que sea necesario. Cuando llegue a cero, la unidad habrá sido aniquilada. El número máximo de efectivos no puede superarse puesto que no existen reglas que aumenten el número de efectivos en el transcurso de la partida.

El número mínimo de efectivos que debe tener cualquier unidad en la primera fila (y por simple aplicación de la regla anterior, también el mínimo de efectivos que debe tener cualquier fila de la unidad; salvo la última), son 4 efectivos, a no ser que el número mínimo de efectivos (el mencionado en el párrafo anterior) sea también menos que cuatro. Si la unidad tiene menos de 4 efectivos, por ejemplo 3, obviamente no hay nada que hacer y la unidad se queda con un ancho de fila de 3 unidades. Si se añaden nuevos efectivos a la unidad, se deben de llenar, como mínimo antes de crear una nueva fila, tantos efectivos como queden para completar una fila de 4.

El encaramiento de la unidad será unívoca. Esto es, que todos los efectivos de una unidad de bloque mirarán en una misma dirección. Esto se reduce a decir que el encaramiento de la unidad vendrá dada por el encaramiento de su primera fila. La primera fila es la que siempre dirige a la unidad completa, y cualquier efectivo en filas secundarias o posteriores no tienen ningún derecho de mando en ninguno de los sentidos. Esto significa que a la hora de que la unidad efectúe cualquier acción, será la primera fila la que mande, y será la visibilidad de la primera fila la que importe (pág. 67).

La primera fila de una unidad se llamará frente, la última retaguardia, la primera columna flanco izquierdo, y la última columna flanco derecho. Los efectivos se cuentan de izquierda a derecha. Es decir, que el primer efectivo será el efectivo situado mas a la

izquierda de la primera fila, y el último efectivo de la unidad será el situado mas a la derecha de la última fila.

Visibilidad de una unidad

La visibilidad de un efectivo dentro de una unidad viene dado por su encaramiento. Su ángulo de visión será de hasta 60° grados a su izquierda y de hasta 60° hacia su derecha, es decir, un ángulo de visión total de 120° . La línea de visión izquierda se proyecta desde la esquina superior izquierda del rango de ocupación del efectivo con un ángulo de inclinación de 60° respecto a la perpendicular de su frente. Análogamente, la línea de visión derecha se proyecta desde la esquina superior derecha del rango de ocupación del efectivo con un ángulo de inclinación de -60° respecto a la perpendicular de su frente. La visión total del efectivo será el área encerrada por ambas líneas de visión. Los efectivos situados en filas posteriores de la unidad se considera que no ven nada, y la visibilidad de la unidad será la suma de la visibilidad de cada efectivo de su frente, es decir, será el área encerrada entre la línea de visión izquierda del primer efectivo del frente y la línea de visión derecha del último efectivo del frente de la unidad.

En este punto, el primer requisito para que una unidad vea a otra es que dicha unidad esté dentro, al menos parcialmente, del área de visión.

El segundo factor que delimita la visibilidad de un efectivo o unidad son los obstáculos de un terreno o la presencia de otras unidades. En este punto, para que una unidad vea a otra, basta con encontrar un segmento del frente de la unidad, de 5u de tamaño, otro segmento en una arista de la unidad de destino, también de un tamaño de 5u, y conectar los extremos formando un cuadrilatero. Si existe al menos un cuadrilatero de estas características que esté completamente libre, es decir, que ni siquiera esté parcialmente ocupada por ninguna otra unidad, la unidad estará viendo a dicha unidad objetivo.

En realidad, cuando un cuadrilatero de estas características está parcialmente ocupado, no significa que la unidad no pueda ver que hay “mas allá”, solamente que la unidad no es capaz de identificar qué está viendo, y en este sentido, el “ver” y el “caracterizar” se confunden con este criterio, pues las situaciones en la que es necesario saber si una unidad ve a otra también es necesario admitir que la unidad sabe efectivamente que lo que está viendo es una unidad enemiga, ya que va a realizar una carga o un disparo.

El hecho de elegir ese “ancho” de 5u de visión es una medida arbitraria suficiente para caracterizar la visión de una unidad. Ampliar o disminuir este ancho, sería equivalente a exigir un mayor o menor grado de calidad de la visión para caracterizar cuando una unidad *reconoce* a otra.

Preámbulos a una batalla

Antes de comenzar una partida, hace falta elegir una raza, diseñar un ejército, su despliegue y colocar las tropas en el campo de batalla en su lugar asignado correspondiente.

Confección de un ejército

Para confeccionar un ejército se elige una raza, y por último, se elige un conjunto de unidades con un número determinado de efectivos en cada una (que podrá variar de una unidad a otra) y la cantidad de efectivos inicial en el frente de la unidad, según los definidos por la raza elegida y las restricciones que ésta imponga. El tamaño en puntos del ejército es libre, en el sentido de que se podrá confeccionar un ejército tan grande como se deseé. Las únicas restricciones al tamaño del ejército son las impuestas por las dimensiones del escenario, y en concreto, por la zona de despliegue, es decir, todo el ejército debe caber en la zona de despliegue. Tampoco se recomienda diseñar un ejército con demasiadas unidades, pues podría limitar la maniobrabilidad. El tamaño impuesto para un escenario de GoM es lo suficientemente amplio como para manejar desde ejércitos pequeños a ejércitos mucho más modestos.

Además, la confección de un ejército va íntimamente ligada a la confección de su despliegue, y estas dos propiedades de un ejército deben idearse juntas. La confección de un ejército no se da por concluida hasta que el despliegue del mismo no esté diseñado.

Por último, una unidad tendrá siempre unas restricciones respecto al número mínimo y número máximo de efectivos con los que la unidad podrá desplegarse. En la descripción en las listas de ejército se indicará cuáles son estos valores para cada unidad. En la confección del ejército, no se podrán diseñar unidades con un número de efectivos de despliegue distinto a este intervalo de valores impuesto.

Confección del despliegue

Desplegar es posicionar al ejército en el campo de batalla antes de que ésta comience. Se impone que toda unidad despliegue mirando hacia el frente, se decir, con un ángulo de 0° respecto al eje x. Esto provoca la deseable situación de que los dos ejércitos comiencen frente a frente. A su vez, se impone, evidentemente, que toda unidad despliegue en su zona de despliegue (pág. 61). Como la confección del ejército es independiente de una partida concreta (los ejércitos serán *reusables*), no se puede suponer nada acerca de la zona de despliegue asignada. Es por tanto inadmisible intentar confeccionar un ejército conforme a una información que se conocerá luego. Por tanto, confeccionar el despliegue equivale a confeccionar un despliegue con la suposición añadida de que el jugador será el primero. Si luego resulta no serlo, solo hace falta desplegar las tropas

en su posición simétrica respecto al campo de batalla.

Por lo tanto, el único dato que se debe especificar al diseñar el despliegue de cada unidad únicamente será la posición de la unidad en el campo de batalla, y esto se hará declarando la coordenada respecto al eje x e y de la esquina superior izquierda de la unidad; como la unidad se despliega recta, y el rango de ocupación, número de efectivos y frente de la unidad es conocido, la posición final de la unidad es inequívoca. Evidentemente, en el despliegue, toda unidad debe estar comprendida dentro de su zona de despliegue, al completo. Esto implica que no podrá colocarse ninguna unidad total ni parcialmente fuera de dicho espacio. Por ejemplo, una unidad de frente ancho cuya esquina superior derecha se declare muy cerca del borde derecho, podrá dejar la parte derecha de la unidad fuera de la zona de despliegue, y en general, fuera del campo de batalla. Esta es una situación que ha de controlarse. Unidades con demasiadas filas también pueden escapar parcialmente de la zona de despliegue.

Organización de una partida

Una batalla es única y exclusivamente el enfrentamiento de dos ejércitos. Esto implica un previo acuerdo entre los dos jugadores que harán de comandantes para ambos ejércitos. Los dos ejércitos, evidentemente, podrán ser tanto de la misma raza como de razas distintas. Por otro lado, los dos ejércitos no tienen ninguna restricción respecto a su valor en puntos, es decir, que podrán enfrentarse, si así lo desean los jugadores, y sobre todo, si así de valiente es el primer jugador, ejércitos de 1.000p contra 3.000p. Luego, los jugadores deben ponerse de acuerdo para establecer quien será el jugador 1, y quién el jugador 2. Despues del despliegue, el jugador 1 será el que comience la partida y luego el jugador 2 le seguirá.

Configuración del escenario

La elementos de escenografía a elegir, y su posición en el escenario es delimitada con las siguientes dos restricciones. La primera es que los elementos de escenografía no podrán situarse en la zona de despliegue, y la segunda es que dichos elementos no podrán tampoco estar a menos de 40u de dichas zonas de despliegue.

Además, el terreno ocupado por los elementos de escenografía se considerará terreno impasable (es decir, que las unidades no podrás atravesar dicha zona). Respecto a si dificultará o no la visión de otras unidades, debería depender de la naturaleza del elemento de escenografía, pero se deja libertad a este efecto.

Una vez elegido la cantidad y el tipo de los elementos de escenografía, se colocarán antes del despliegue a través del escenario de forma aleatoria o decidida, pero siempre respetando las dos restricciones anteriormente impuestas.

Turno de despliegue

Una vez acordados los ejércitos, comprobada su similitud en puntos, y su correcta planificación de despliegue, cada jugador coloca sus unidades correctamente en su zona de despliegue correspondiente, de modo que toda unidad de cada ejército esté encarada con la línea de batalla del ejército enemigo, y cuya esquina superior izquierda coincida con la planificada en el diseño del despliegue.

El jugador segundo se encuentra ante una pequeña dificultad. Tal y como se comentó en el apartado de confección del despliegue, ambos jugadores debieron suponer que serían el jugador primero. Como consecuencia, la colocación de sus unidades según sus coordenadas le llevará a colocarlas en la zona de despliegue del primer jugador. Para soslayar esta dificultad, solamente hay que desplegar al ejército segundo en la segunda zona de despliegue a partir de las coordenadas diseñadas para la zona de despliegue primera, bajo la siguiente regla:

$$(x, y) = (1280 - x, 600 - y)$$

De este modo, se obtendrá la situación simétrica del ejército del segundo jugador respecto a la zona de despliegue uno. Otra solución sería considerar momentáneamente a la esquina superior derecha del escenario como nuevo origen de coordenadas, y desplegar las tropas tal cual vienen especificadas en la propia lista de ejército. El efecto es equivalente.

Al proceso de despliegue, y al tiempo transcurrido desde ese momento, hasta el comienzo del primer turno por el primer jugador, se le denominará turno de despliegue o turno 0.

Turnos y fases de juego

Una vez desplegados los ejércitos, puede comenzar la batalla. El esquema de partida es muy simple, el jugador primero comienza el turno primero, y realiza su fase de movimiento, y acto seguido, su fase de combate, para finalizar con su fase de disparo. Una vez terminado, el jugador segundo comienza su primer turno, y procede de la misma forma. Luego el jugador primero realiza su segundo turno, y así sucesivamente hasta que ambos jugadores hayan completado satisfactoriamente 6 turnos completos de juego. Acto seguido se calcula la categoría y dirección de la victoria, y finaliza la partida.

Mas esquemáticamente, un turno de un jugador se divide en el siguiente juego de fases y subfases:

- Inicio de turno

- Fase de movimiento
 - Declaración de cargas
 - Movimiento de cargas
 - Resto de movimientos
- Fase de combate
 - Resolución de combates
 - Efecto de los combates
- Fase de disparo

Se describirá cada fase más concisamente en las secciones que vienen a continuación.

Inicio de turno

El inicio de turno no corresponde una fase por sí misma. Solamente es un espacio inicial de turno reservado para realizar ciertas acciones sobre las unidades que huyen (pág. [79](#)).

En el inicio de turno se tiene que comprobar, para cada unidad del ejército cuyo turno esté en curso, si puede reagruparse. En caso de no conseguirlo, deberá continuar con su movimiento de huida (pág. [81](#)). El orden en que se resuelvan estas huidas no importa, y se realizan en cualquier orden deseado.

Fase de movimiento

En esta fase es donde las unidades que no estén huyendo del ejército cuyo turno esté en curso podrán moverse libremente. Está compuesta por las siguientes subfases:

- Declaración de cargas
- Movimiento de cargas
- Resto de movimientos

Declaración de cargas

En esta subfase es donde las unidades pueden declarar sus cargas (pág. [77](#)). Se declaran en un orden preciso que hay que anotar, ya que de este orden dependerá muchas de las acciones posteriores (pág. [77](#)).

Movimiento de cargas

En esta subfase se mueven todas las cargas en el mismo orden en que fueron delcaradas. Para mover una carga, hay primero que verificar si la unidad llegará a su objetivo. Luego, si efectivamente se verifica que la carga será posible, se efectúa la carga (pág. 77). Si no, se efectúa un movimiento de carga fállida (pág. 78).

Resto de movimientos

En esta subfase es donde el usuario puede mover sus unidades, y en cualquier orden, de forma libre. Aquí las unidades podrán marchar (pág. 76) y realizar maniobras (pág. 75).

Fase de combate

Esta fase está diseñada para resolver los combates existentes en la partida desde turnos anteriores, o generados en la fase de movimiento gracias a nuevas cargas (pág. 81). Se divide en las siguientes dos subfases:

- Resolución de combates
- Efecto de los combates

Resolución de combates

La fase de resolución de combates es la fase donde se resuelven todos los combates existentes en la partida actual.

Los combates deberán resolverse en el mismo orden relativo en el que fueron creados, según su antigüedad (pág. 81). Cada combate se ejecuta según la iniciativa de cada una de las unidades involucradas, y de la antigüedad de sus participantes (pág. 82).

Para cada combate, se anota su resultado según un criterio de puntuación, que luego se establecerán, nuevamente, en el mismo orden que los mismos combates fueron resueltos, en la subfase de efecto de los combates (pág. 83).

Efecto de los combates

En esta subfase se generan los efectos de los combates. Se pueden identificar tres tipos de efectos: desmoralización, efectos mágicos y disolución de combates (pág. 83).

La desmoralización es referida a las unidades que han perdido el combate, con su posible correspondiente huida (pág. 79). Los efectos mágicos, referidas a los ganadores (pág. 86). La disolución de un combate es el hecho de que ese combate finalice. Si no lo hace, el combate queda vigente hasta la fase de combate del turno del siguiente jugador.

Fase de disparo

En esta fase las unidades que posean armas de proyectiles podrán disparar a unidades enemigas (pág. 84). El orden de los disparos es libre, y para cada unidad que decida disparar, los disparos y sus consecuencias se ejecutan inmediatamente a continuación. Luego, si se desea, una nueva unidad podrá disparar, y se efectuarán sus consecuencias antes de comenzar con una tercera unidad, y así tantas veces como se deseé.

Reglas de movimiento

En esta sección se presentan todas las reglas referidas al movimiento. El movimiento no solo está presente en la fase de movimiento, ya que, por ejemplo, el reagrupamiento pertenece a la dinámica del movimiento de las unidades en GoM, sin embargo este movimiento se efectúa en la fase de inicio de turno, y no en la fase de movimiento. Es por ello que en esta sección se explican las reglas *generales* de movimiento, aplicables en distintas situaciones de una batalla.

Movimiento

Moverse es el hecho de que una unidad cambie de posición en el escenario (por ejemplo, que pivote) o de estado de movimiento (por ejemplo, que su movimiento sea de marcha). Los desplazamientos o cambios de posición siempre tienen un coste, y éste se mide en unidades de terreno. El movimiento de una unidad viene dado, principalmente, por la capacidad M del guerrero. A mayor valor de atributo M mas se podrá mover la unidad en el terreno de juego en un solo turno.

El efecto de los desplazamientos o cambios de posición en una unidad es el siguiente. Si una unidad tiene una capacidad de desplazamiento M_x , y la unidad realiza un desplazamiento de coste u , a la unidad le quedarán $x-u$ unidades de terreno para el siguiente turno. En la práctica, se considera que la capacidad de desplazamiento de una unidad es un valor continuo en vez de discreto. Así, una unidad podrá desplazarse, si lo desea, $5.12u$ para que le resten $4.88u$ durante el resto del turno.

Los movimientos de huida no están sujetas a estas restricciones, y tienen sus propias

reglas de desplazamiento (pág. 79). Éstas huidas deben desplazarse con independencia de lo que le reste de movimiento a la unidad en un turno.

En general, la unidad se mueve en dirección frontal, es decir, que en el transcurso de movimiento no se debe variar el ángulo que hay entre la cara frontal del rango de ocupación y la linea de dirección en que se esté moviendo, que siempre deberá ser de 90°.

¿Esto significa que las unidades solo pueden mover hacia delante?, sería descabellada tal absurdez. Para que una unidad pueda cambiar su encaramiento, o su ángulo de giro, hay ciertas maniobras que lo permiten. Así, por ejemplo, para que una unidad se quiera mover en una dirección de 45° con respecto a su posición frontal, deberá antes hacer un pivotaje de 45° y luego desplazarse frontalmente. Estos pivotajes y resto de maniobras pueden hacerse tanto como se deseen en el transcurso del movimiento (pág. 75).

Y por último, una unidad que se mueva fuera del campo de batalla jamás volverá y representa el abandono total de la partida, por lo cual la unidad deberá considerarse baja a todos los efectos.

Terreno

El terreno es el tipo de suelo que hay en cada parte del escenario. Hay dos tipos de terrenos: terreno abierto, y terreno impasable.

Terreno abierto

Es el terreno común y normal del juego, y las unidades tendrán un movimiento libre regido por las normas habituales de movimiento del juego (las regidas en esta sección del manual).

Terreno impasable

En un terreno impasable, las unidades, directamente, no podrán pasar y se consideran obstáculos a todos los efectos. Estos terrenos deben ser bordeados y nunca se podrán atravesar. Los únicos terrenos impasables corresponden, en concreto, a todos los elementos de escenografía situados en el escenario.

Espacio entre unidades

Es importante recalcar que a toda unidad debe respetarse el rango de ocupación de cada uno de esos efectivos. Así, durante el movimiento, y en general bajo cualquier situación, menos en un combate, toda unidad debe esquivar a las restantes, porque eso se reduciría a colisionar o traspasar rangos de ocupación durante el movimiento.

Hace falta mencionar una regla importante que siempre, y para esto no hay excepción posible, debe respetarse entre unidades de distintos bandos. Para que dos unidades se consideren trabadas en combate hemos dicho que antes hay que declararles carga y luego cargar. Por eso ninguna unidad puede acercarse demasiado a una unidad enemiga, ya que si llegan a tocarse, deben luchar (es ilógico e irreal que dos enemigos estén uno frente al otro y no combatan), y esto solo es posible hacerse si se declara una carga. Así que es norma que dos unidades enemigas entre sí siempre deban de estar separadas como mínimo, a no ser que sea para combatir, una distancia de 10u. Para unificar el criterio, y como dos unidades, por cuestiones de maniobrabilidad, tampoco pueden estar juntas, se impondrá que dos unidades amigas también respeten esta distancia.

Maniobras

Las maniobras son los movimientos de desplazamiento voluntario característicos de la subfase de resto de movimiento. Existen tres tipos de maniobras: desplazamiento, pivotaje y giro.

Para poder realizar una maniobra, la unidad debe estar completamente libre, es decir, no debe estar huyendo ni trabada en combate.

Desplazamiento

Desplazamiento es el hecho de que una unidad cambie su posición a base de mover hacia delante, sin cambiar su ángulo con respecto al eje x del escenario. Es decir, siguiendo una dirección perpendicular hacia delante.

El coste de este movimiento es, precisamente, la distancia que hay entre los frentes de la posición actual de la unidad, y la nueva. Una unidad nunca podrá desplazarse una distancia mayor que la restante por su capacidad de movimiento, es decir, según su atributo de movimiento menos la distancia ya recorrida o gastada por otras maniobras en el mismo turno.

Pivotaje

Pivatar una unidad es cambiar su encaramiento. Para pivotar una unidad hay dos posibilidades, bien pivotarla a la derecha (para mirar al este), bien pivotarla a la izquierda (para mirar al oeste), todo depende del eje escogido. Si se coge como eje el pivote superior izquierdo de la unidad, el pivotaje será izquierdo (se mantiene fijo ese eje y se mueve la unidad como un compás). Y recíprocamente para el pivotaje derecho con eje derecho.

Un pivotaje izquierdo consume un movimiento igual al recorrido por el último efectivo de la linea frontal de la unidad, es decir, el situado en la esquina superior derecha. Un pivotaje derecho consume un movimiento igual al recorrido por primer efectivo de la linea frontal de la unidad, es decir, el situado en la esquina superior izquierda. En ambos casos, dicho recorrido es igual a la longitud del arco realizado por el efectivo indicado en cada caso. Esto quiere decir que si una unidad con M20 y un frente de 5 efectivos mueve 10u, y se realiza un pivotaje derecho donde el efectivo quinto se desplaza 5u, a la unidad completa le quedarán otros 5u para completar, si lo desea, su movimiento, bien desplazándose frontalmente, bien con otra maniobra como un nuevo pivotaje. Cabe destacar que contra mas ancha sea la unidad (mas efectivos existan en el frente), mas costoso será su giro para un mismo ángulo, pues se recorrerá un arco mayor.

Giro

Un giro no desplaza realmente a la unidad, aunque sí que consume movimiento. Un giro es simplemente cambiar el frente de la unidad a su retaguardia. Si la unidad miraba al frente (no puede mirar a otro sitio), la unidad ahora puede girar para que su retaguardia sea su nuevo frente. Los efectivos no se mueven, solamente se giran.

Al girar la unidad, su última fila será su nuevo frente. Si la última fila no estaba completa, se completa usando efectivos de la primera fila, de modo que, al girar la unidad, la nueva última fila (la que antes era el frente) tenga a sus efectivos en la misma posición relativa que los efectivos de la última fila antes del giro. Lo importante es mantener a la formación de la unidad sin modificaciones.

Una unidad solo podrá girar si no está marchando, y una vez girada, no podrá marchar en lo que queda de turno.

Movimiento de marcha

El movimiento de marcha representa un movimiento a la carrera, que incrementa temporalmente el atributo M (solamente para ese turno de movimiento). El movimiento de marcha de una unidad es el doble de su capacidad de movimiento actual. Además,

como ya se ha dicho, una unidad que haya girado no podrá marchar en su fase de movimiento, o una unidad que esté marchado no podrá girar en lo que quede del mismo.

A su vez, si la unidad ha marchado, en la fase de disparo tendrá penalizaciones en sus disparos de la fase de disparo, si es que llega a realizar alguno.

Dinámica de cargas

Las cargas son el único mecanismo posible para que varias unidades puedan entablar combate (pág. 81). Poseen dos subfases correspondientes para declararlas y ejecutarlas en la fase de movimiento, y por cada carga realizada con éxito se enriquecerá posteriormente la fase de combate.

Declaración de cargas

La declaración de la carga es tan fácil como indicarle a un oponente que deseas cargar. Solo se puede declarar una carga a una unidad visible (pág. 67). Estas declaraciones se hacen en su subfase de movimiento correspondiente (pág. 71).

Antes de declarar carga no se permite medir el terreno de juego y en GoM no hay ningún medio para hacerlo. Se debe ponderar a ojo si se cree que la unidad llegará a cargar o si por el contrario fallará la carga. Una unidad que desea cargar puede declarar carga a una sola unidad, aunque una unidad enemiga puede ser objetivo de varias unidades, que se establecerán en declaraciones independientes.

Es importante ser cuidadoso ponderando el éxito de carga de tu unidad, pues un error de cálculo puede hacer que la carga sea fállida (pág. 78) y colocar a tu unidad en una situación poco ventajosa.

Por último, solo pueden declarar carga aquellas unidades que no estén combatiendo ni huyendo, y si una unidad declara carga, no podrá realizar ninguna acción mas durante el resto de su turno, salvo disparar.

Movimiento de la carga

En la subfase de movimiento de cargas se intenta establecer, por cada declaración realizada y respetando el mismo orden, si cada unidad, gracias a su movimiento, llega a su objetivo. La cantidad de movimiento disponible para cada unidad que carga es del doble de su atributo actual M. Dos o mas unidades que declaren una carga contra una misma unidad, deberán resolver sus movimientos en el mismo orden, con la posibilidad de que el movimiento de la primera carga (que intentará maximizar su posición, véase

mas abajo), podrá impedir el éxito de la segunda. Se recomienda que solo se declaren varias cargas a una misma unidad cuando haya espacio suficiente para todos.

Por ejemplo, que haya tantos *flancos* libres (en sentido general, es decir, incluyendo frente y retaguardia) como cargas quieran declararse; es por ello que mas de cuatro cargas contra una misma unidad es desaconsejable, a no ser que la unidad enemiga sea muy grande y haya el suficiente espacio.

Por otro lado, es importante resaltar que no se puede elegir el flanco al que se desea cargar, solamente se declara la unidad a la que atacar. Para establecer si la unidad llega al objetivo y de qué forma se sigue el método presentado a continuación.

Solo puede cargarse a los flancos que estén *delante* de la línea característica de visión (pág. 67). De entre esos flancos, siempre hay que calcular en qué posición se traba mas efectivos, siempre y cuando se lleve a esa posición. Dicho de otro modo, de entre todas las posiciones a la que la unidad puede cargar, se elige la que maximice el número de efectivos que se trabarán en combate (pág. 82). Evidentemente, en ese caso debe violarse la condición de la separación entre unidades, pues dos unidades solo están trabadas cuando están en contacto.

A la posición final (el segmento) donde la unidad de carga se ha alineado con la unidad enemiga la llamaremos posición de carga. Es inmediato que el tamaño de este segmento es el del frente de la unidad. Para saber si una unidad *llega* a una posición de carga, se traza una recta desde el centro del frente de la unidad al centro de la posición de carga. Si el tamaño de este segmento es menor que el movimiento disponible de carga, la unidad llega a dicha posición, de lo contrario, si esa posición de carga es la única posible, la carga será fállida (pág. 78). Si no es la única posible, hay que buscar otra.

Tampoco será válida una posición de carga si el espacio que existe entre el frente de la unidad y la posición de carga está ocupado, aunque sea parcialmente. Esto se reduce a considerar un cuadrilatero formado tras unir los extremos de los segmentos frente y posición de carga, y verificar que dicho espacio esté completamente libre.

De entre todas las posibles posiciones de carga, hay que buscar la que trabe en combate el máximo número de efectivos. Esto se hace sumando el número de efectivos trabados para cada unidad, y no solo para la unidad que ha cargado. Por ejemplo, si la unidad objetivo tiene efectivos con un RO muy ancho en su eje x, pero poco profundo en su eje y, será mas óptima la carga por su flanco puesto que la suma en bruto de efectivos trabados será mayor.

Carga fállida

Si la carga ha sido fállida, el movimiento a realizar se considera un movimiento obligatorio. Este movimiento se ejecuta en el mismo momento en que se sepa que no existe ninguna posición de carga efectiva, es decir, justo antes de validar el movimiento de la siguiente carga, respetando el orden de las declaraciones.

Cuando una carga es fállida, se debe realizar un movimiento como máximo igual al tercio del movimiento de carga, de forma rectilínea (es decir, un movimiento hacia adelante). Si el espacio que la unidad tiene delante está ocupado, se desplazará hasta la posición máxima sin violar la separación entre unidades (pág. 75).

Huidas

Huir es el hecho de que una unidad se vea envuelta en el pánico y decida abandonar el combate. Los movimientos de huida se realizan en ciertas ocasiones en las que la situación se ha vuelto peligrosa para la misma. En esta sección se regulan las reglas acerca de qué situaciones son las que ocasionan “peligro” para la unidad, y como se han de desplazar esas huidas.

Unidades que huyen

Las situaciones en las que una unidad está sustentada a huir son las siguientes:

1. Cuando una unidad comenzó a huir en turnos anteriores y todavía no se ha reagrupado (pág. 71).
2. Cuado la unidad es desmoralizada en combate. Su movimiento de huida se realiza en la subfase de efectos del combate, dentro de la fase de combate (pág. 72).
3. Cuando la unidad pierde mas de un 25 % de sus efectivos en la fase de disparo enemiga (pág. 73).

Las unidades que estén en las dos primeras situaciones, deberán realizar un chequeo de liderazgo antes de ver si efectivamente se declaran como unidades que huyen. Si se falla este chequeo, la unidad realizará su movimiento de huida (pág. 79). A partir de entonces (tercer caso), en el siguiente *inicio del turno* de su jugador, tendrá que realizar otro movimiento de huida, a no ser que se reagrupen (pág. 81).

En el caso de que deban huir por desmoralización en combate, para realizar el chequeo de liderazgo, existen unos modificadores al liderazgo antes de realizar el chequeo (pág. 83).

Cuando una unidad huye, hay cierta probabilidad de que sus atributos sean modificados (negativamente), por efecto de la magia (pág. 86).

Movimiento de huida

El movimiento de huida depende básicamente de la capacidad de movimiento básico de la unidad que huye. Esta cantidad de movimiento de huida es aleatorio en cada turno de huida. Si la capacidad de movimiento de una unidad es M , su movimiento de huida en el turno actual es la media de la suma de tres resultados aleatorios comprendidos entre la mitad de n y su triple. Por ejemplo, si la capacidad de movimiento de una unidad es de 10, y está huyendo, tres resultados aleatorios posibles entre 5 (mitad) y 30 (triple) son 7, 16, 22, y la media de esas tres cantidades es 15, así que ese turno moverá 15. Esto pondera el hecho de que en un movimiento de huida, este es desorganizado, sin formación y sustento a tropiezos, caídas, cansancio (que pueden disminuir la velocidad de la huida), o pánico excesivo (que pueden aumentarla), además fomenta el hecho de que la huida no es controlable por el jugador.

En un movimiento de huida, la unidad que huye intentará por todos los medios escapar de la situación que le produce peligro. La dirección del movimiento de huida siempre es en el sentido opuesto a la unidad que le produce peligro. Si debe huir por motivo de los disparos, huirá en dirección contraria a dicha unidad. Si es por motivos de un combate, huirá de la unidad de mayor potencia de entre todas las unidades enemigas que participen en el mismo combate. Si la huida no ha sido recién lanzada (es decir, que es del tercer tipo de entre los anunciados en el apartado anterior), el movimiento de huida continuará la misma dirección que en los turnos anteriores. En la siguiente sección se explica el método usado para elegir la dirección y el comienzo del movimiento de huida.

Si en el movimiento de huida se encuentra a otra unidad, pasará por encima suya sin modificar su dirección. Si el valor obtenido en su movimiento de huida no es lo suficientemente alto como para saltar completamente a la unidad, se otorga la bonificación necesaria para traspasarla. Si justo detrás de esa unidad existen otras unidades, se otorga la bonificación necesaria al movimiento hasta encontrar la primera posición, en la misma dirección de huida, donde la unidad quepa completamente sin violar las restricciones de cercanía a otras unidades (10u). Si el elemento es de escenografía, se aplican los mismos criterios.

Si la unidad por la que ha pasado es amiga, ésta unidad realizará un chequeo de liderazgo. Si lo falla, deberá huir en dirección contraria a la unidad que le provoca el pánico, es decir, en dirección contraria a dicha unidad. Si es enemiga, la unidad que huye perderá la mitad de los efectivos de su unidad.

Dirección del movimiento de huida

Para establecer la dirección del movimiento de huida en las situaciones de lanzamiento del pánico (situaciones 1 y 2), primero se considera que la última fila de ambas unidades está completa, para obtener un rectángulo. Luego se dibuja una recta que se dirige desde el centro del rectángulo *enemigo* al centro del rectángulo de la unidad que va a

uir. La dirección de esta recta será la dirección de huida.

Luego la unidad de huida gira sobre su centro hasta que su frente sea perpendicular a dicha recta imaginaria; y de las dos posiciones en las que esto es posible (podemos girar a la derecha hasta conseguirlo, o girar a la izquierda hasta conseguirlo), elegimos la que tenga la retaguardia de la unidad que huye más cerca del enemigo. De este modo, al desplazarse la unidad que huye linealmente, se consigue que lo haga alejándose del enemigo y a su vez respetando la dirección de huida.

Reagrupamiento

Reagruparse es el hecho de que una unidad detenga su movimiento de huida y se disponga a participar de nuevo en el combate. El reagrupamiento se calcula solamente al *inicio del turno*, para todas las unidades que estén huyendo del jugador cuyo turno está en curso (pág. [71](#)).

Para ver si una unidad se reagrupa, basta con hacer un chequeo individual del liderazgo de la unidad. Si se supera el chequeo, la unidad se reagrupara, y ese turno no huirá, quedándose en la misma posición en la que estaba, pero ahora pudiéndose declarar cargar, efectuar maniobras o ejecutar disparos.

Si el chequeo es fallado, se procede a ejecutar un nuevo movimiento de huida junto a sus efectos mágicos, tal y como indican las reglas presentadas arriba.

Reglas de combate

En esta fase es donde se resuelven los combates de las unidades que estén trabadas en combate. Un combate es una agrupación de unidades en contacto, aunque no necesariamente todas entre sí. Por ejemplo, una serie de unidades trabadas en combate una detrás de otra, en línea, es un solo combate, aunque la última unidad no esté combatiendo con la primera.

Orden de los combates

Los combates se resuelven por orden de antigüedad. El combate que más turnos lleve es el combate que primero se resuelve. Todo combate que se haya creado en un mismo turno (por ejemplo, porque ha sido en este turno donde se ha declarado y efectuado la carga), se resuelve por orden de declaración de la carga, es decir, primero se resuelve el combate que sea consecuencia de una declaración más antigua. Si dos combates son igual de antiguos, se resolverán en el mismo orden en que fueron resueltos el turno en que comenzaron.

Resolución de un combate

Una vez reconocido el orden de los combates, se procede a la resolución en orden de cada uno de ellos. El orden de la resolución es el siguiente:

1. Atacan las unidades que hayan entrado al combate en este turno, es decir, que hayan cargado en este turno, en el mismo orden en que cargaron (pág. [71](#)).
2. Entre las unidades que lleven mas de un turno combatiendo, sus ataques se resuelven por orden de iniciativa. Si dos unidades tienen una misma iniciativa, efectúa sus ataques primero la unidad que efectúo su carga primero (es decir, el que lleve mas turnos en el combate, o si entraron en el mismo turno, el que declaró su carga primero).
3. Se calcula el resultado final del combate (pág. [83](#)).
4. El perdedor se desmoralizará, y acto seguido las unidades perdedoras en el combate realizarán un chequeo de liderazgo en el mismo orden en que atacaron.
5. Las unidades que fallen dicho chequeo huirán en la subfase de efectos de los combates (pág. [72](#)), en el mismo orden en que fallaron su chequeo.

Efectivos combatientes

Que dos unidades estén trabadas no significa que todos sus efectivos lo estén. Siempre existe una linea de batalla y en ésta es donde se define quién puede y quién no puede combatir. En general, para que dos efectivos se consideren trabados en combate, sus rangos de ocupación deben ser tangentes entre sí, es decir, que estén chocándose literalmente los unos con los otros. Una unidad estará trabada a otra incluso si su único punto de contacto es vértice con vértice entre sus rangos de ocupación.

Ataques de los bandos

A la hora de declarar los ataques, hay que asignarlos entre todas las unidades contra la que cada efectivo esté trabado en combate cuerpo a cuerpo. Si un efectivo solo está en contacto con una sola unidad enemiga, todos sus ataques se asignarán automáticamente a ella. Si hay mas de una, el usuario debe decidir como repartir los ataques de cada efectivo para cada unidad enemiga con la que esté en contacto.

Para resolver un ataque, se procede de la siguiente forma: se realiza un chequeo comparativo del HA de los atacantes. El HA del agresor será el atributo activo, y el del agredido, el atributo pasivo. Luego, se procede de la misma forma con los atributos fuerza del agresor, y resistencia del efectivo. Por último, se hace un chequeo de SA del

efectivo defensor. El atributo SA es modificado en tantos puntos como supere la fuerza del atacante a cuatro. Es decir, si la fuerza del atacante es 6, y la SA por armadura del defensor es 4, el chequeo de SA se realiza considerando un SA de $4 - (6 - 4) = 2$.

La unidad enemiga pierde tantas heridas como ataques realizados con éxito. Estas heridas, al igual que en la fase de disparo, se reparten por orden entre sus efectivos, y no de forma repartida. Es decir, si una unidad tiene 20 efectivos, y su atributo H es 2, se deberá eliminar un efectivo cada vez que la unidad contabilice dos heridas menos. No se puede quitar una sola herida a distintos efectivos para hacer que la unidad pierda sus heridas de modo que no pierda efectivos, y de ahí la mención al *retiro en orden* de los efectivos, según las heridas perdidas en la unidad.

Si en un combate, el número de heridas totales es mayor que el número de heridas de la unidad, a parte de que habrá que eliminar a todos los efectivos, las heridas restantes siguen contabilizando para el resultado del combate final. Hace falta recordar para esto que, aunque una unidad haya desaparecido, pueden existir mas unidades en el mismo combate. Si el combate era formado solo por dos unidades, la atacante y la agresora, y una de las unidades desaparece, evidentemente no habrá que contabilizar estas heridas adicionales porque ya no hay ningún combate que resolver.

Si una unidad pertenece a un combate, pero solo estaba trabado con una de las unidades del mismo, y esta unidad es aniquilada, la unidad ya no pertenecerá al combate, aunque habrá que esperar a que este combate se resuelva y se midan y ejecuten sus efectos para desligar a la dicha unidad del mismo.

Luego toca la respuesta del enemigo. Obviamente, si se realizan 6 heridas, y el frente enemigo tiene solo 5, todos han muerto en este turno, e incluso ha muerto uno de la segunda fila. Como solamente la primera fila responde (por ser los únicos que estaban trabados en combate al inicio del combate), la unidad enemiga se quedaría sin atacar. Es decir, que el número de bajas que haya recibido la unidad se considera que se eliminan del frente de batalla (porque aquí es donde las unidades están trabadas) aunque luego en la partida se eliminen de la última fila de la unidad.

Una vez visto cuantos efectivos de la unidad enemiga pueden atacar, se resuelven los ataques del mismo modo en que se resolvieron los ataques de la unidad que atacó primero, y se contabilizan todas las heridas producidas, y se retiran las bajas convenientes. Y continúa el combate por la siguiente unidad siguiendo el orden impuesto de resolución de combates.

Resultado del combate

El resultado del combate se calcula de la siguiente forma:

1. Para cada bando se anotan las heridas realizadas.

2. Para cada bando, se anotan el número de filas de cada una de las unidades presentes en el combate.
3. Para cada bando se anotan el número de unidades situadas por alguno de los flancos de cualquier unidad enemiga presente en el combate.
4. Se anota y se multiplica por dos el número de unidades situadas en la retaguardia de cualquier unidad enemiga presente en el combate.
5. Recibe un punto adicional el bando con más potencia total sumada de las unidades implicadas en el combate.

El jugador que haya acumulado mas puntos mediante estas reglas se considerará ganador del combate. El bando perdedor deberá realizar un chequeo de desmoralización por cada unidad participante en el combate, con una penalización al liderazgo igual al número de puntos por el que ha perdido el combate. Si sucede un empate, no se realiza tal chequeo y el combate continúa en el siguiente turno de juego. Si algunas unidades fallan el chequeo, se anotan estas huidas y continúa la resolución del siguiente combate. Cuando se resuelvan todas, se pasa a la subfase de efectos de los combates, y las unidades huyen en el mismo orden en que dichas huidas se calcularon. Si todas las unidades de un mismo bando en un combate han huido o han sido aniquiladas, la batalla se dará por finalizada.

Las unidades combatientes podrán ver incrementado los valores en sus atributos tal y como describen las reglas referentes a la magia (véase sección correspondiente).

Reglas de disparo

La fase de disparo es la fase en la que las unidades que posean armas de proyectiles podrán disparar.

Al comentar la fase, el jugador en turno puede elegir disparar a una unidad enemiga. La única restricción es que la unidad objetivo esté visible. Cualquier unidad que posea un arma de proyectiles, y además un HP superior a 0, podrá disparar.

El proceso es el siguiente:

1. El usuario elige una unidad que posea armas de proyectiles y tenga un hp superior a 0.
2. Luego, se elige a qué unidad desea disparar, con la única condición de que esta unidad esté visible (pág. [67](#)) y no esté combatiendo.
3. La unidad dispara, según las reglas mencionadas a continuación.
4. Se efectúa acto seguido los posibles efectos de los disparos.

5. Si el jugador en turno lo desea, puede elegir otra unidad para disparar.

Armas de proyectiles

Las armas de proyectiles no son enunciadas explícitamente entre los atributos y características del juego. Solo tenemos de ellas la fuerza del arma y el alcance de los proyectiles. Se considerará que una unidad posee armas de proyectiles si su FA y su AA es superior a 0.

Es absurdo que exista una unidad cuyo perfil de atributos tenga una FA superior a 0 y un AA 0, o viceversa. Pero debido a los efectos de la magia que pueden modificar cualquier atributo, la fuerza del arma, por ejemplo, puede reducirse a 0. O una unidad que no posee armas puede incrementar su FA o AA. En estos casos, si la suerte acompaña a las unidades y su FA y también su AA se hace mayor que cero, se considerará que la unidad ha adquirido una arma.

Evidentemente, una unidad que no está diseñada para disparar, lo más probable es que posea un HP 0, por lo que, aunque obtenga una arma, no sabrá dispararla. Necesitará, por tanto, que los efectos mágicos le incrementen su HP a 1, además de su FA y AA (que inicialmente será 0), y entonces la unidad pasará a conseguir proyectiles.

Resolución de los disparos

Una unidad, para poder disparar, necesita ver a su objetivo. Para ello se siguen las reglas de visibilidad entre unidades (pág. 67). Además, una vez declarado un objetivo, para que el disparo sea efectivo, hace falta que la distancia que separa los centros de ambas unidades no sea mayor al alcance del arma.

Para calcular la distancia que separa a dos unidades se procede como habitualmente. Se considera que sus últimas filas están completas, se toman los centros de ambas unidades, y luego se mira la distancia del segmento que conectaría ambos centros. Si este tamaño es mayor que el alcance del arma, el disparo no se hará efectivo y no ocurrirá nada.

Si el disparo sí que es efectivo, se resuelven los ataques. Se hace de forma parecida a como se resolvían los combates. En concreto, de la siguiente forma:

- Se hace un chequeo individual del HP de la unidad atacante.
- Para cada disparo que supere el primer chequeo, se realiza un chequeo comparativo entre la fuerza del arma y la resistencia de la unidad objetivo.
- Se hace un chequeo individual de la SA por la unidad objetivo, para cada disparo que supere el chequeo anterior.

- Se generan tantas heridas en la unidad objetivo como disparos superen el último chequeo.

A la hora de hacer estos chequeos, existen ciertas modificaciones a los atributos implicados:

- Si el objetivo se encuentra a más de la mitad del alcance del arma, se reduce el HP y la FA en una unidad.
- Si el objetivo se encuentra a menos de la mitad de un cuarto del alcance del arma, se incrementa el HP y la FA en una unidad.
- Si la unidad ha marchado en su turno de movimiento, se reduce el HP en una unidad.
- Si la fuerza del arma es mayor que 4, la SA del enemigo se reduce en tantos puntos como FA supere a 4 (al igual que en la fase de combate).

Efectos de los disparos

Una vez se resuelva el número de heridas realizadas en los disparos, se deben calcular sus efectos.

Si el número de bajas realizadas (de efectivos retirados) es mayor al 25 % del número de efectivos presentes en la unidad objetivo antes de los disparos, la unidad objetivo de los disparos debe realizar un chequeo de liderazgo. Si lo falla, deberá huir inmediatamente y antes de elegir la siguiente unidad a disparar, o antes de realizar cualquier otra acción, en dirección contraria a la unidad que ha disparado (pág. 79). Si la unidad objetivo de los disparos ya estaba huyendo, no huirá de nuevo y omitirá el chequeo de liderazgo.

Además, si el número de bajas realizadas es, como ya hemos dicho, mayor al 25 % de los efectivos de la unidad, la unidad atacante recibirá bonificación mágica a sus atributos, como se expone a continuación.

Reglas de magia

La magia en *GoM* es exclusivamente referida a la modificación de atributos. Estos atributos son modificados en tres situaciones diferentes: durante un movimiento de huida (no importa si antes o después), tras la victoria en un combate, y tras efectuar más de un 25 % de bajas a una unidad a la que se ha disparado.

En cada una de estas tres situaciones se procede de la misma forma: primero se escoge un atributo o característica de forma aleatoria, salvo la puntuación y el rango de ocupación, que no serán modificables.

Luego, se escoge un número de 0 a 3 que pondera la probabilidad de que ese atributo cambie. Si la probabilidad es 0, el atributo no será modificado. Si es 1 o 2, se modificará un punto. Si es 4, se modificará dos. En realidad, el hecho de escoger un número entre 0 y 3 no es importante, lo que importa es que al hecho de no modificar el atributo le corresponda una probabilidad del 25 %, al hecho de modificarlo un solo punto el 50 (el más probable), y al hecho de modificarlo en dos puntos, el 25 % restante. Se puede escoger cualquier método que respete esta probabilidad.

Si los atributos elegidos son la capacidad de movimiento o el alcance, el atributo será modificado en la cantidad de punto obtenido en el paso anterior, pero multiplicando este valor por 10. Eso significa que si hemos de modificar el movimiento en un punto, lo que haremos es incrementar M en 10u. Si hemos de modificarlo en 2, lo incrementaremos 20u. Para el caso del alcance del arma se procede de la misma forma.

En el caso de que la unidad esté huyendo, estos efectos son penalizadores en vez de bonificadores, es decir, que el valor obtenido es la cantidad de puntos que deben restarse al atributo o característica elegida aleatoriamente.

Esta clase de efectos mágicos ilustran a la magia como una entidad presente en el campo de batalla que provoca efectos deseosos en las unidades fuertes y valientes, y efectos perniciosos en las unidades débiles y cobardes. Y como ya hemos dicho, incluso pueden otorgar *armas de proyectiles* a las unidades si estas han sido lo suficientemente buenas durante el transcurso de la batalla.

Fin de la partida

Obtención de puntos

Una vez que la partida acaba, tras seis turnos de juego, se contabiliza el resultado final para evaluar quién gana y quién pierde. Los puntos a obtener son los siguientes:

1. Cada jugador obtiene tantos puntos como puntos valgan todas las unidades de su ejército que aún estén presentes en el escenario en el campo de batalla, que no estén huyendo, y además que su potencia sea superior a 5.
2. Si una unidad ha perdido mas de la mitad de sus efectivos iniciales al comienzo de la batalla, se contabilizan solo la mitad de sus puntos.
3. Se divide el tablero en 4 cuadrantes iguales. Por cada cuadrante, se contabiliza la potencia total de unidades presentes en ese cuadrante, para cada bando. Por

cada cuadrante, el ejército que tenga mas potencia de unidad en dicho cuadrante, obtiene 100 puntos adicionales.

Tipos de victorias

No siempre se gana de la misma forma, hay veces que se puede haber ganado por una diferencia justa, o haber ganado abrumadoramente. Primero, al bando que haya obtenido un número mayor de puntos se le resta el que haya obtenido un número menor, y a partir de este valor (llamado valor de victoria) se pueden obtener 4 tipos distintos de resultados en la partida:

Masacre

Una victoria será masacre cuando el valor de victoria sea mayor o igual al doble de los puntos contabilizados al ejército perdedor. Es decir, que si los dos ejércitos han conseguido respectivamente 460 y 100 puntos, el valor de victoria será de 360, y 360 es un valor mayor que el doble de 100. El primer ejército, por tanto, habrá masacrado al segundo.

Victoria decisiva

Una victoria será decisiva cuando el valor de victoria sea mayor o igual a los puntos conseguidos por el ejército perdedor, sin llegar a ser masacre. Por ejemplo, si los dos ejércitos han conseguido respectivamente 460 y 200, la victoria será decisiva, porque el valor de victoria será de 260, y 260 es mayor que 200 pero no mayor a su doble, que es 400.

Victoria marginal

Una victoria será marginal cuando el valor de victoria sea mayor o igual a la mitad de los puntos conseguidos por el ejército perdedor, sin llegar a ser victoria decisiva. Por ejemplo, si los dos ejércitos han conseguido respectivamente 460 y 300, la victoria será marginal, porque el valor de victoria es de 160 puntos, y 160 es mayor que 150, que es su mitad, pero no mayor que 300, que es su valor en puntos de batalla, y es por ello que no llega a ser victoria decisiva (aunque solo por una diferencia de 10 puntos).

Empate

Una partida queda empatada si no estamos en ninguna de las situaciones anteriores. Es decir, cuando el valor de victoria sea 0, o el ganador tenga un valor de victoria menor que la mitad que la puntuación del perdedor. Por ejemplo, si los dos ejércitos han conseguido respectivamente 460 y 360 puntos, el valor de victoria será de 100 puntos para el primer ejército, y la partida se considerará acabada en empate, ya que 100 es menor que 180, que es el valor en puntos del ejército “perdedor”.

Listas de ejército

En esta sección se incluirán los perfiles de atributos que configuran a las nueve unidades de ambas razas: humanos y orcos.

Los perfiles de atributos se muestran en forma de tabla nemónica, cuya leyenda es la siguiente:

Nombre Aparece a la izquierda de la cabecera de la tabla.

Coste en puntos Es el valor que acompaña al nombre de la unidad, seguida de dos puntos.

RO Es el rango de ocupación de la unidad. Tiene la forma (x, y) , donde la x representa su rango de ocupación en la coordenada x , e y su correspondiente en la coordenada y .

M Capacidad de movimiento.

HA Habilidad de armas.

HP Habilidad de proyectiles.

F Fuerza.

R Resistencia.

A Ataques.

H Heridas.

I Iniciativa.

L Liderazgo.

P Potencia.

SA Salvación por armadura.

FA Fuerza del arma.

AA Alcance del arma.

Nmin Número mínimo de efectivos para esa unidad, en el diseño del ejército.

Nmax Número máximo de efectivos para esa unidad, en el diseño del ejército.

Humanos

El ejército humano se caracteriza por su firmeza y carácter puro en la guerra. La cobardía y el desorden no se encuentran entre sus atributos, y su rol está basado en la disciplina.

Legión

La legión es la unidad mas básica de un ejército humano. Forman en filas apretadas y son muy efectivos en el combate cuerpo a cuerpo.

LEGIÓN: 25 p RO (10, 10)									
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L	
50	5	0	4	4	2	1	5	7	
P	SA	FA	AA		Nmin	Nmax			
1	7	0	0		10	40			

Tabla 3.1: Perfil de atributos: Legión

Arcabuceros

Los arcabuceros son los encargados de traer la tecnología a un mundo dominado por las bestias. Poseen armas de pólvora cuyos disparos penetran las mas duras armaduras y desgarran las mas escamosas o gruesas pieles. Son torpes en el combate cuerpo a cuerpo y es aconsejable que disparen desde una buena posición en algún lugar alejado del campo de batalla.

ARCABUCEROS: 25 p RO (10, 10)								
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L
50	4	5	3	3	1	1	1	7
P	SA	FA	AA	Nmin	Nmax			
1	4	6	200	5	20			

Tabla 3.2: Perfil de atributos: Arcabuceros

Ballesteros

Los ballesteros son unidades de apoyo, menos precisos que los arcabuceros, pero mas baratos, numerosos y con sus ballestas tienen un mayor alcance. Pueden constituir una buena unidad para ser usada para el desgaste inicial de los combates.

BALLESTEROS: 20 p RO (10, 10)								
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L
50	4	5	3	3	1	1	1	7
P	SA	FA	AA	Nmin	Nmax			
1	4	4	300	10	30			

Tabla 3.3: Perfil de atributos: Ballesteros

Escuderos

Constituyen la única caballería ligera del ejército humano. Poseen arcos cortos para disparar en sus travesías, y constituyen a su vez, una unidad de desgaste inicial, y un apollo secundario en combates cuerpo a cuerpo.

ESCUDEROS: 40 p RO (10, 20)								
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L
125	4	5	4	3	2	1	4	7
P	SA	FA	AA	Nmin	Nmax			
2	4	4	100	5	20			

Tabla 3.4: Perfil de atributos: Escuderos

Equites

Constituyen una de las caballerías pesadas del ejército humano. Su carga es dura, su presencia en combate imponente, y su firmeza excesiva.

EQUITES: 65 p RO (10, 20)									
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L	
125	5	0	6	4	3	1	7	8	
P	SA	FA	AA	Nmin	Nmax				
2	6	0	0	5	20				

Tabla 3.5: Perfil de atributos: Equites

Unicornios

Un unicornio es un caballo blanco con un cuerno largo y puntiagudo en su frente. Son una caballería a su vez pesada por su fuerza y ligera por su velocidad, lo que constituye una paradoja del ejército humano. Deben usarse con cuidado, ya que, por su rareza, es una unidad muy cara de conseguir y su pérdida puede suponer la derrota.

UNICORNIOS: 80 p RO (10, 20)									
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L	
150	6	0	5	4	2	1	8	9	
P	SA	FA	AA	Nmin	Nmax				
2	8	0	0	5	20				

Tabla 3.6: Perfil de atributos: Unicornios

Pegasos

Es una caballería alada que posee el ejército humano. Pueden tener todo el campo de batalla bajo su estricta vigilancia, colocándose en cualquier lugar del campo de batalla en el menor tiempo posible, para hacer gala de su potencia en combate.

PEGASOS: 90 p RO (20, 20)								
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L
200	6	0	7	5	4	2	7	8
P	SA	FA	AA	Nmin	Nmax			
2	7	0	0	3	10			

Tabla 3.7: Perfil de atributos: Pegasos

Mantícora

Una mantícora es un león rojizo con pequeñas alas y cabeza humana. Actúan solos y son muy agresivos. Unen la potencia y la brutalidad de una bestia con la disciplina y la inteligencia de un hombre, haciendo de ellos una criatura mortal y horrenda para sus enemigos.

MANTÍCORAS: 180 p RO (20, 20)								
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L
100	6	0	6	5	4	6	5	10
P	SA	FA	AA	Nmin	Nmax			
4	10	0	0	1	1			

Tabla 3.8: Perfil de atributos: Mantícora

Dragón

Si un dragón hace presencia en un campo de batalla, el enemigo no debería proseguir su campaña. Solo son propiedad de reyes y altos caudillos, que en lejanos viajes y después de tremendas guerras y aventuras de honor se han hecho dueños y domadores de estos seres de fantasía. Son muy fuertes, vuelan, escupen fuego, son indesmorabilizables y tienen gran resistencia al cansancio y la fatiga.

DRAGÓN: 300 p RO (50, 50)								
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L
220	7	7	7	7	6	5	7	9
P	SA	FA	AA	Nmin	Nmax			
5	10	7	150	1	1			

Tabla 3.9: Perfil de atributos: Dragón

Orcos

Los orcos son salvajes, indisciplinados, brutos, fieros, sucios y tan torpes que casi ni siquiera saben usar el arco y la flecha, y siempre vienen acompañados de criaturas todavía mas salvajes, mas indisciplinadas, mas brutas, mas fieras y mas sucias aún si cabe, constituyendo una horrible masa verde y marrón de olor pestilente que provocan dolor y caos por donde quiera que pasen.

Guerreros

Los guerreros orcos son la unidad mas básica de un ejército orco. Son muy baratos y forman grandes unidades con una gran cantidad de efectivos, pero son muy indisciplinados lo que los hacen muy poco fiables en la batalla.

GUERREROS: 10 p RO (10, 10)								
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L
50	3	0	4	4	1	1	2	6
P	SA	FA	AA	Nmin		Nmax		
1	2	0	0	20		60		

Tabla 3.10: Perfil de atributos: Guerreros

Trasgos

Los tragos son pequeñas criaturas traviesas aunque igual de indecentes y asquerosas que los orcos. Pero aunque sean crédulos y poco inteligentes, también son salvajes, peligros y con gran afición a la sangre.

Al igual que los guerreros orcos, se mueven en gran multitud, aparecen en cualquier rincón y lugar, y, aunque no suele salir a la luz del sol, salen de sus madrigueras y forman multitud en cuanto el sol cae por el horizonte.

TRASGOS: 5 p RO (8, 8)								
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L
60	3	0	3	3	1	1	2	5
P	SA	FA	AA	Nmin		Nmax		
1	1	0	0	20		100		

Tabla 3.11: Perfil de atributos: Trasgos

Onis

Los onis son como los hermanos mayores de los orcos. Aunque no sean la misma criatura ni tengan ninguna relación con ellos, tienen un aspecto semejante e igual de bárbaro, comparten las mismas aficiones bélicas, y es por ello que gustan de ir junto a los orcos.

Son generalmente mas grandes y fuertes que los orcos, y también son algo mas disciplinados, lo que los hace muy peligrosos en el combate cuerpo a cuerpo.

ONIS: 15 p RO (12, 12)									
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L	
50	4	0	5	4	2	1	4	7	
P	SA	FA	AA		Nmin	Nmax			
2	5	0	0		20	50			

Tabla 3.12: Perfil de atributos: Onis

Wargos

Actúan como la caballería ligera de un ejército orco, aunque ellos no lo sepan. Un wargo es una especie de lobo pero mas grande, feo y salvaje, y en un ejército orco, son montados por guerreros orcos. El wargo es un animal muy veloz, y sus montadores suelen llevar un arco, aunque no sean muy hábiles en su uso, para disparar a todo lo que le rodea mientras eligen quién será su próximo enemigo.

WARGOS: 30 p RO (10, 20)									
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L	
125	3	5	4	4	2	1	2	6	
P	SA	FA	AA		Nmin	Nmax			
2	4	5	160		10	25			

Tabla 3.13: Perfil de atributos: Wargos

Jabalíes

Un jabalí es una criatura mas grande que un wargo, con colmillos mas largos y un hocico baboso. Los orcos también tienen colmillos y babean. Los jabalíes acostumbran a revolverse entre el fango. Los orcos también tienen bastante fango en su cuerpo. Ahora

coloca a tal pareja variopinta de criaturas, la primera subida a lomos de la segunda. Así es la caballería orca.

JABALÍES: 30 p RO (15, 20)									
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L	
90	4	0	5	4	3	1	3	7	
P	SA	FA	AA	Nmin			Nmax		
2	6	0	0	10			20		

Tabla 3.14: Perfil de atributos: Jabalíes

Garms

Los garms no son tan sucios como los jabalíes a los que acostumbran a montar los orcos, pero sí que son grandes, feos y fieros. Poseen una fuerza descomunal y son muy rudos, lo que hace a las cargas de una unidad de garms uno de los fenómenos más brutales que puedan suceder en una batalla.

GARMS: 50 p RO (20, 40)									
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L	
100	4	0	6	5	4	2	2	7	
P	SA	FA	AA	Nmin			Nmax		
3	7	0	0	5			15		

Tabla 3.15: Perfil de atributos: Garms

Trolls

Un troll es una criatura grande de aspecto humanoide y deforme, de piel algo escamosa y cubierta de lodo, lo que lo hace una criatura muy resistente a los golpes. No son muy habilidosos, pero sus golpes son muy potentes, y acostumbran a llevar objetos con lo que aplastar a sus enemigos. No es muy inteligente, y no sabe llevar a cabo ningún tipo de táctica ni estrategia, pero su estupidez y su brutalidad lo hacen idóneos para mandarlas a combatir contra unidades rápidas o dañinas del enemigo, para mantenerlas ocupadas mientras se desenvuelve el resto de la batalla.

TROLLS: 80 p RO (30, 30)								
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L
75	3	0	5	5	3	3	7	8
P	SA	FA	AA	Nmin	Nmax			
2	7	0	0	3	10			

Tabla 3.16: Perfil de atributos: Trolls

Abominación

Una abominación es una criatura que deambula sola provocando el caos a su paso. Es un gran agente de enfermedades (a la que los orcos ya están acostumbrados) y da pavor enfrentarse a ellas. Es muy difícil acertar al efectuarle golpes y los que impacten tampoco harán mucho efecto en él.

ABOMINACIÓN: 90 p RO (50, 50)								
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L
75	5	0	6	6	4	4	2	10
P	SA	FA	AA	Nmin	Nmax			
4	8	0	0	1	1			

Tabla 3.17: Perfil de atributos: Abominación

Gigante

Los gigantes son una antigua raza de hombres, excluidas de la sociedad, que con el paso del tiempo se fueron embruteciendo, aumentando de tamaño y perdiendo progresivamente su inteligencia, lo que los ha convertido en unos seres primitivos pero con gran capacidad destructiva, motivo que los ha hecho establecer contacto con la raza de los orcos.

GIGANTE: 150 p RO (50, 50)								
M	HA	HP	F	R	A	H	I	L
75	5	0	7	6	6	5	1	8
P	SA	FA	AA	Nmin	Nmax			
5	7	0	0	1	1			

Tabla 3.18: Perfil de atributos: Gigante

Manual de usuario

En este manual se explica como jugar al videojuego *GoM*. En *GoM* usted compite, usando un ejército, contra el ejército enemigo, ambos con pretensiones de ganar en el enfrentamiento.

Menú principal del juego

Al lanzar *GoM*, lo primero con lo que nos encontramos es con un menú con una ristra de 5 opciones:

- NUEVA BATALLA
- CREAR EJÉRCITO
- EDITAR EJÉRCITO
- SALIR

NUEVA BATALLA

Al pulsar esta opción, se nos presenta un nuevo menú contextual para elegir los ejércitos que protagonizarán la batalla. Se deberá escoger al primer ejército, eligiendo un ejército de la lista de ejércitos presente en el sumario, y pulsando la flecha que apunta a la primera caja de texto, y al segundo ejército haciendo lo propio para la segunda.

Una vez elegidos ambos ejércitos, pulsamos la flecha que apunta a la derecha, en la zona inferior de la pantalla, para comenzar una nueva batalla, y se nos presenta el escenario, con las unidades de ambos ejércitos desplegados, listo para comenzar una batalla.

Si en vez de ir a la batalla, se desea cancelar la acción, basta pulsar la flecha que apunta a la izquierda, en la zona inferior de la pantalla, para regresar al menú principal.



Figura 3.1: Menú principal del juego

CREAR EJÉRCITO

En esta opción, se nos presenta una interfaz rica para editar nuestro ejército con todas las herramientas necesarias para conseguirlo. Una vez elegido un ejército, al pulsar a la flecha inferior que apunta a la derecha, aparece una caja de texto para elegir el nombre de nuestro ejército.

Este nombre puede estar formado por números, letras, barras bajas (carácter '_') y espacios, pero no se pueden escribir ninguna otra clase de caracteres. Una vez escrito, se vuelve a pulsar en la flecha derecha y el ejército será añadido al sistema, y se volverá al menú principal. Si se desea cancelar, se pulsa a la flecha izquierda y se vuelve al menú de edición de ejércitos, con la misma configuración que anteriormente. Ahora, si así lo deseas, puedes modificar tu ejército y finalmente guardarlo.

Si al contrario, se desea cancelar la creación de un ejército, se puede pulsar la flecha que apunta a la izquierda para retornar al menú principal del juego.

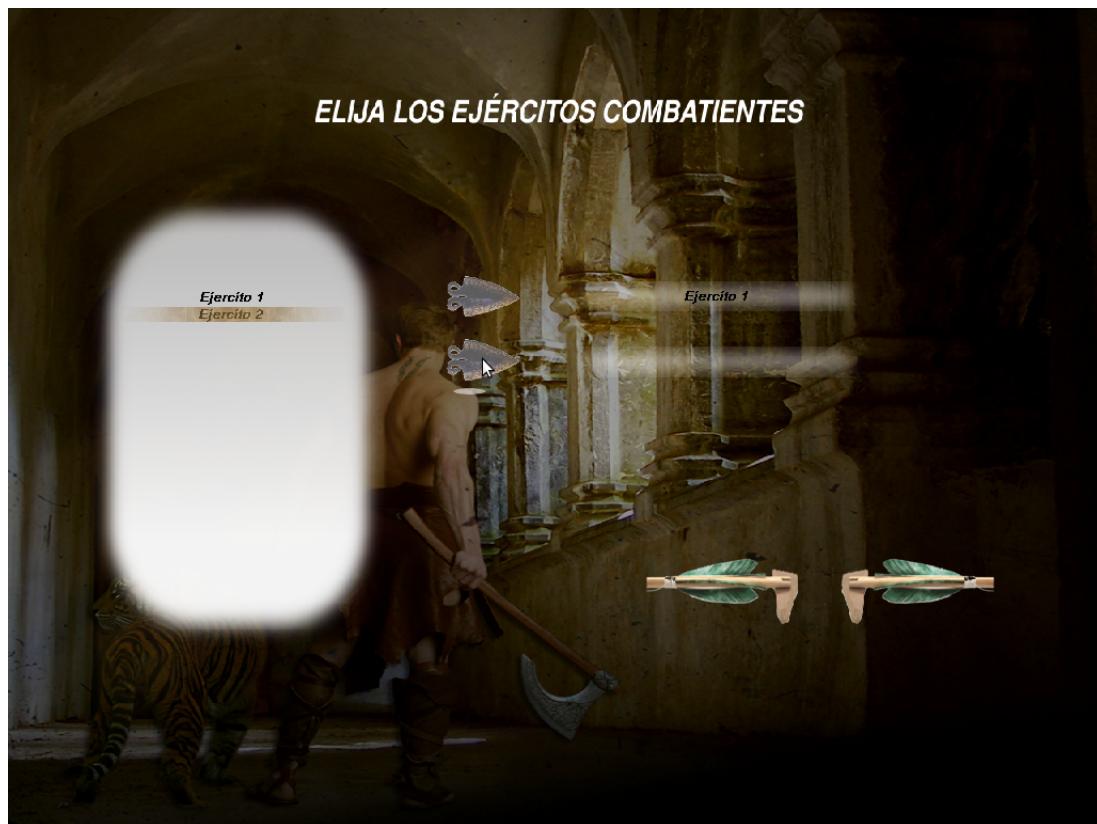


Figura 3.2: Menú de comienzo de batalla

EDITAR EJÉRCITO

Con esta opción, si se elige una unidad y se pulsa en la flecha derecha, se llega al menú presentado en la sección anterior, salvo que ahora se muestra en pantalla la configuración actual del ejército elegido para la edición.

Se prosigue con en el caso anterior. Si se continúa, se puede modificar el nombre del ejército, y luego añadir el nuevo nombre al sistema.

Con la flecha izquierda, se puede retornar a pantallas anteriores sin deshacer los cambios.

Con la cruz roja se pueden eliminar ejército existentes, con solo seleccionar el ejército y pulsar a continuación en la cruz roja.

SALIR

Con esta opción se abandona *GoM* y se cierra el programa.



Figura 3.3: Menú de elección de ejército de edición

Menú de edición de ejército

Aquí se explica mas concisamente los elementos involucrados en el menú de edición de un ejército.

Se pueden observar concretamente 5 secciones:

- El menú desplegable de elección de raza, en la parte superior izquierda de la pantalla.
- La lista de unidades de raza, justo debajo del menú desplegable de elección de raza.
- El sumario del ejército, en la parte medio e inferior derecha de la pantalla.
- Los campos de edición de unidad, justo encima del sumario de unidades.
- Las flechas de abandono y salvado del ejército, en la parte inferior derecha de la pantalla.



Figura 3.4: Menú de edición de ejército

Menú desplegable de elección de raza

Es el recuadro titulado con el nombre “Raza”. Si se coloca el ratón encima del botón rojo, ese se ilumina, y si se pulsa se despliega un menú en donde se puede elegir la raza de tu ejército.

Una vez elegido, en la lista de unidades se muestran todas las unidades disponibles para la raza elegida, que podrán seleccionarse para añadirlas al sumario del ejército.

Si ya existía un ejército configurado, al cambiar de raza, toda la información de la edición del ejército se borrará. Si se pulsa la flecha de abandono, no se grabarán los cambios, y el ejército, si existía, mantendrá su configuración original antes de la edición.

Lista de unidades de raza

En esta lista se muestran todas las unidades disponibles para el ejército elegido actualmente. Si se selecciona una unidad y se pulsa la flecha situada mas arriba, esta unidad se añadirá al sumario de unidades, y aparecerán los valores por defecto de la unidad en los campos de edición de unidades, que podrán ser modificador inmediatamente.

Una vez pulsada una unidad, se podrán añadir tantas veces como se desee con solo pulsar repetidas veces dicha flecha, con lo cual se enriquecerá el sumario y aumentará el tamaño en puntos y el número de unidades de tu ejército.

Sumario del ejército

El sumario del ejército es el panel que refleja la lista de todas las unidades, junto con su configuración, que conforman al ejército actual. Entre la configuración del ejército se incluye su posición de despliegue, su frente y el número de efectivos de la unidad. Toda esta configuración es editable en los campos de edición de unidad.

El formato de la presentación de cada ítem en el sumario es la siguiente:

nombre de la unidad -(coordenada x, coordenada y) efectivos/frente-

Si se desea eliminar una unidad del sumario, basta con seleccionarla y pulsar la cruz roja, y ésta desaparecerá del sumario y no pertenecerá al ejército final. Si se desea editar la configuración de la unidad, basta con seleccionarla y modificar los campos de edición de la unidad.

Si el número de unidades es mayor que la disponible por el tamaño del cuadro del sumario, aparecerá unas flechas que permiten subir y bajar en la lista de unidades.

Si existen unidades que se pisan (es decir, que la distancia entre ellas no respetan la distancia de separación exigida en GoM), o unidades que en su despliegue aparecerían fuera total o parcialmente del campo de batalla, al intentar continuar para grabar el ejército, se mostrará un símbolo de error (una cruz roja) a la derecha de los elementos conflictivos. El usuario deberá ver a las unidades y observar el error, seleccionar a la unidad, y corregir los posibles errores.

Justo abajo del sumario se muestra un campo llamado *puntuación final* con la suma total en puntos de las unidades elegidas. Es decir, el coste total del ejército.

Campos de edición de unidad

Los campos de edición de unidad son cuatro:

- Coordenada x
- Coordenada y
- Efectivos
- Frente

Coordenada x Almacena la coordenada x de la unidad para la confección de su despliegue. Un valor muy alto de la coordenada x puede hacer que la unidad salga fuera de la zona de despliegue. En estos casos, no se podrá grabar el ejército y se indicará en el sumario la unidad que provoca el error. Lo mismo ocurre si se violan cualquiera de las restricciones del despliegue de un ejército.

No se permiten introducir números negativos.

Coordenada y Al igual que en el párrafo anterior, almacena la coordenada y para la confección del despliegue de la unidad seleccionada en el sumario. Si el valor de la coordenada y es muy alta, o en general, esa unidad provoca un despliegue incorrecto, el sistema indicará que la unidad provoca un error.

No se permiten introducir números negativos.

Efectivos Es el número de efectivos de la unidad. Por defecto, aparece el número mínimo de efectivos que la descripción de la unidad permite. Si se introduce un número menor, se retorna el valor al valor por defecto. Si se escribe un número mayor al número máximo de efectivos de la unidad, se configura con el valor máximo de efectivos de la unidad. No se permiten introducir números negativos.

Si el tamaño de la unidad hace que el despliegue sea inválido, se indica que la unidad provoca error al intentar grabar los cambios en el ejército.

Frente Análogamente a la cantidad de efectivos, por defecto aparece el número mínimo de frente de la unidad, que es 4; o menos si el número mínimo de efectivos de la unidad es también menor que 4. En éste caso aparecerá este último número por defecto.

Si se introduce un número menor, se retorna al valor por defecto de esa unidad.

No hay límite acerca del tamaño del frente, salvo si un frente demasiado ancho provoca un despliegue incorrecto. En este caso, se indicará que la unidad provoca un error al intentar grabar los cambios del ejército.

No se permiten introducir números negativos.

Pantalla de batalla

Cuando el usuario elige la primera opción del menú, la de *Nueva batalla*, y se elijan a los ejércitos y de comienzo a la batalla, aparecerá una pantalla dividida en tres secciones:

- Zona de iconos
- Campo de batalla
- Zona de descripciones



Figura 3.5: Campo de batalla

Cada una de éstas secciones de la pantalla de batalla se comentan a continuación.

Zona de iconos

La zona de iconos reside en la parte superior del campo, en la zona verde sombreada, justo encima de la franja roja transparente superior.

Posee dos partes diferenciadas, el título de turno, y el menú de iconos. El título de turno es sencillamente una descripción textual del turno o situación actual: EJÉRCITOS DESPLEGADOS, TURNO 1 EJÉRCITO PRIMERO, TURNO 1 EJÉRCITO SEGUNDO, TURNO 2 EJÉRCITO PRIMERO, etc.

La zona de iconos es donde propiamente están todos los iconos que permiten realizar todas las acciones del juego. Se diferencias dos partes separadas por una barra, dentro del marco donde residen los iconos.

En la primera parte, o parte izquierda, están todos los iconos que pueden usarse ahora mismo para realizar acciones. Aparecen centrados en su zona correspondiente. En la segunda, o parte derecha, aparecen apiladas a la izquierda (como si de una secuencia se tratara), todos los iconos que están activos pero no disponibles, esto es, de tareas pendientes.

Si se pulsa en cualquiera de los iconos de la *primera categoría*, se ejecuta su acción inmediatamente. Si se pulsa en cualquiera de los iconos de la segunda, no se realiza ninguna acción en el campo de batalla.

Zona de descripciones

La zona de descripciones distingue dos partes, un primer marco, o marco izquierdo, y un segundo marco, o marco derecho.

En el marco izquierdo, se muestra información de los elementos en los que esté situado actualmente el ratón.

Si el ratón está situado en la zona de iconos, justo encima de alguno, se muestra en este marco la descripción de la utilidad de dicho ícono.

Si el ratón está situado encima de una unidad del campo de batalla, se muestra, y en este orden:

- el nombre de la unidad.
- el ejército al que pertenece a la unidad.
- el perfil de atributos de la unidad.
- la cantidad de movimiento restante de la unidad.
- el número de efectivos actual de la unidad, junto al porcentaje de efectivos actuales respecto al original.
- una descripción del estado especial de la unidad: huyendo, marchando o combatiendo. Si la unidad no está en ninguna de estas tres situaciones, no se mostrará nada acerca del estado de la unidad (su estado es el normal y predeterminado).

Si el usuario intenta realizar una acción no permitida, se muestra, en el segundo panel, una breve descripción del motivo del error.

Campo de batalla

El campo de batalla es el delimitado por arriba y por abajo por una línea semitransparente de color rojo, que marca, junto con los bordes de la pantalla, el límite del campo de batalla.

Dentro se sitúan todas las unidades presentes en la partida. Si una unidad se retira de la batalla, su unidad no volverá a aparecer en el campo de batalla.

La zona de despliegue del jugador uno es la parte inferior del campo de batalla, y ocupa el primer 25 %, en dirección vertical, del campo de batalla. La zona de despliegue del jugador dos es el 25 % superior del campo de batalla.

Unidades

Las unidades aparecerán como un conjunto homogéneo de efectivos, donde cada efectivo es representado como un cuadrito con un dibujo decorativo que distingue a los efectivos de una unidad de las restantes. No existirán dos unidades distintas que tengan un igual dibujo para sus efectivos.

A cada ejército le corresponderá un color. Al primero le corresponderá el color rojo. Al segundo, el color azul. Los efectivos tienen coloreado con el color de su equipo su propio frente, y además, cuando se pasa el ratón por encima de una unidad, la circunferencia que muestra la unidad apuntada por el ratón tendrá también el color de la equipo de la unidad.

Escenografía

El escenario posee un número aleatorio de elementos de escenografía repartidos por el escenario, pero nunca en las zonas de despliegue ni en sus cercanías.

En el reglamento de *GoM* se permite una total libertad a la hora de tratar y colocar elementos de escenografía en el escenario.

En *GoM* se ha establecido la escenografía del juego de la siguiente forma:

- Se divide el campo de batalla (excluyendo la zona de despliegue y el espacio de separación impuesto por el reglamento de *GoM*) en 2 ó 3 secciones. Esta cantidad se selecciona al azar.
- De entre éstas 2 o 3 secciones, a una le corresponderá un edificio. A las restantes bosques.

- La posición del edificio será determinada al azar dentro de su sección de campo correspondiente.
- La posición de cada bosques también será determinada al azar dentro de su sección de campo correspondiente, así como el tamaño del mismo, que nunca corresponderá a un área mayor al 10 % de dicha sección.

Los elementos de escenografía, además, también imponen respetar un espacio igual al espacio de unidades entre ellas, además de ser terreno impasable.

Transcurso de la batalla

Al comenzar la batalla, las unidades aparecerán desplegadas en su correspondiente lugar de acuerdo a la configuración del ejército diseñado. A partir de entonces, los jugadores podrán, haciendo uso de los iconos, y interactuando con el sistema, ejecutar todas las acciones deseadas por el usuario, así como las requeridas por *GoM*.

Una unidad siempre podrá seleccionarse con solo pulsar con el ratón encima de ella. Al hacerlo, se mantendrá una circunferencia de color verde indicando que la unidad ha sido seleccionada. Si se ejecuta alguna acción, y ésta se aplica a una unidad (por ejemplo, un giro), la acción se ejecutará sobre esa unidad. Si la acción se aplica a una unidad, y no hay ninguna seleccionada, o hay seleccionada una del bando contrario al turno en curso, se indica un mensaje de error en el marco derecho de la zona de descripción..

Las acciones que necesiten información por parte del usuario son pedidas dinámicamente en el campo de batalla. Por ejemplo, si una unidad desea realizar un desplazamiento, se mostrará una zona sombreada correspondiente al área dentro del cual la unidad podrá desplazarse.

Apuntando con el ratón dentro de dicho área, se mostrará un cuadro ficticio indicando la posición final de la unidad. Al pulsar sobre una posición dentro del área, la unidad se mueve definitivamente a esa posición.

Este comportamiento es igual en todas las acciones que requieren información por parte del usuario, como el desplazamiento a realizar, en el caso anterior. Se dispondrá de unos indicativos visuales a las que el usuario deberá responder.

La batalla finaliza al llevar 6 turnos de juego, o al indicarlo el usuario con el ícono correspondiente.

Pantalla de resultado del combate

Al finalizar la batalla, se muestra un menú que indica al ganador de la batalla y la distribución en puntos de la misma.

Se divide en 4 partes:

- Descripción de los puntos del jugador 1.
- Descripción de los puntos del jugador 2.
- Sumario comparativo.
- Ganador.



Figura 3.6: Menú de resultado de la batalla

Descripción de los puntos del jugador 1 y 2 Son dos secciones que se encuentran, respectivamente, a la izquierda y a la derecha de la pantalla para los jugadores 1 y 2. En ambos lados, existe una parte superior que muestra las unidades, y una parte inferior que muestra los cuadrantes.

En la descripción de las unidades, se coloca la puntuación obtenida por ella tal y como expone el reglamento de *GoM* en su sección correspondiente al resultado de una batalla.

En la descripción a los cuadrantes, se muestra una lista de cuatro cuadrante y una señal de acierto para los cuadrantes que hayan caido en posesión del ejército correspondiente.

Sumario comparativo Es la zona que está en el centro de este menú, la más alta. Se muestra la ponderación total en puntos de ambas unidades, es decir, la suma de los puntos obtenidos por unidades y por cuadrantes.

Ganador Se muestra el nombre del jugador ganador, así como el tipo de victoria: *masacre*, *victoria decisiva* o *victoria marginal*.

Si la partida acaba en *empate*, evidentemente no habrá ningún ejército ganador que mostrar y solo se indicará que la situación final de la pantalla ha sido un empate.

Bibliografía

- [1] C++ reference wiki. <http://www.cppreference.com/wiki/>.
- [2] Sdl simple directmedia layer official page. <http://www.libsdl.org/index.php>.
- [3] Warhammer: *El juego de batallas fantásticas, reglamento*. Games Workshop.
- [4] Antonio Gardia Alba. Wiki-tutorial de libsdl para la programación de videojuegos.
- [5] Andrew M. St. Laurent. *Understanding Open Source & Free Software Licensing*. O'Reilly, 2004.
- [6] Roger S. Pressman. *Ingeniería del Software: Un enfoque práctico - Quinta Edición*. Mc Graw Hill, 2002.
- [7] Eric S. Raymond. *The cathedral and the bazaar*. O'Reilly, 2001.
- [8] Richard M. Stallman. *Software libre para una sociedad libre*. Traficantes de sueños: Mapas, 2004.
- [9] Frank Mittelbach y Michel Goossens. *The LaTeX Companion*. Addison-Wesley, 2004.

GNU Free Documentation License

Version 1.3, 3 November 2008

Copyright © 2000, 2001, 2002, 2007, 2008 Free Software Foundation, Inc.

<<http://fsf.org/>>

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document,
but changing it is not allowed.

Preamble

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document “free” in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or non-commercially. Secondarily, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of “copyleft”, which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this

License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The “**Document**”, below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as “**you**”. You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A “**Modified Version**” of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A “**Secondary Section**” is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document’s overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The “**Invariant Sections**” are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The “**Cover Texts**” are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A “**Transparent**” copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not “Transparent” is called “**Opaque**”.

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not ge-

nerally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The “**Title Page**” means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, “Title Page” means the text near the most prominent appearance of the work’s title, preceding the beginning of the body of the text.

The “**publisher**” means any person or entity that distributes copies of the Document to the public.

A section “**Entitled XYZ**” means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as “**Acknowledgements**”, “**Dedications**”, “**Endorsements**”, or “**History**”.) To “**Preserve the Title**” of such a section when you modify the Document means that it remains a section “Entitled XYZ” according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or non-commercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document’s license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all

these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.

- D. Preserve all the copyright notices of the Document.
- E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- H. Include an unaltered copy of this License.
- I. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
- J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
- K. For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
- L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
- M. Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.
- N. Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.
- O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled “Endorsements”, provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties—for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled “History” in the various original documents, forming one section Entitled “History”; likewise combine any sections Entitled “Acknowledgements”, and any sections Entitled “Dedications”. You must delete all sections Entitled “Endorsements”.

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an “aggregate” if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation’s users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document’s Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled “Acknowledgements”, “Dedications”, or “History”, the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, or distribute it is void, and will automatically terminate your rights under this License.

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, receipt of a copy of some or all of the same material does not give you any rights to use it.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License “or any later version” applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document specifies that a proxy can decide which future versions of this License can be used, that proxy’s public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Document.

11. RELICENSING

“Massive Multiauthor Collaboration Site” (or “MMC Site”) means any World Wide Web server that publishes copyrightable works and also provides prominent facilities for anybody to edit those works. A public wiki that anybody can edit is an example of such a server. A “Massive Multiauthor Collaboration” (or “MMC”) contained in the site means any set of copyrightable works thus published on the MMC site.

“CC-BY-SA” means the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 license published by Creative Commons Corporation, a not-for-profit corporation with a principal place of

business in San Francisco, California, as well as future copyleft versions of that license published by that same organization.

“Incorporate” means to publish or republish a Document, in whole or in part, as part of another Document.

An MMC is “eligible for relicensing” if it is licensed under this License, and if all works that were first published under this License somewhere other than this MMC, and subsequently incorporated in whole or in part into the MMC, (1) had no cover texts or invariant sections, and (2) were thus incorporated prior to November 1, 2008.

The operator of an MMC Site may republish an MMC contained in the site under CC-BY-SA on the same site at any time before August 1, 2009, provided the MMC is eligible for relicensing.

ADDENDUM: How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright © YEAR YOUR NAME. Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled “GNU Free Documentation License”.

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the “with ... Texts.” line with this:

with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.

GNU General Public License

Copyright © 2007 Free Software Foundation, Inc. <http://fsf.org/>

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

PREAMBLE

The GNU General Public License is a free, copyleft license for software and other kinds of works.

The licenses for most software and other practical works are designed to take away your freedom to share and change the works. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change all versions of a program—to make sure it remains free software for all its users. We, the Free Software Foundation, use the GNU General Public License for most of our software; it applies also to any other work released this way by its authors. You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for them if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs, and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to prevent others from denying you these rights or asking you to surrender the rights. Therefore, you have certain responsibilities if you distribute copies of the software, or if you modify it: responsibilities to respect the freedom of others.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must pass on to the recipients the same freedoms that you received. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

Developers that use the GNU GPL protect your rights with two steps: (1) assert copyright on the software, and (2) offer you this License giving you legal permission to copy,

distribute and/or modify it.

For the developers' and authors' protection, the GPL clearly explains that there is no warranty for this free software. For both users' and authors' sake, the GPL requires that modified versions be marked as changed, so that their problems will not be attributed erroneously to authors of previous versions.

Some devices are designed to deny users access to install or run modified versions of the software inside them, although the manufacturer can do so. This is fundamentally incompatible with the aim of protecting users' freedom to change the software. The systematic pattern of such abuse occurs in the area of products for individuals to use, which is precisely where it is most unacceptable. Therefore, we have designed this version of the GPL to prohibit the practice for those products. If such problems arise substantially in other domains, we stand ready to extend this provision to those domains in future versions of the GPL, as needed to protect the freedom of users.

Finally, every program is threatened constantly by software patents. States should not allow patents to restrict development and use of software on general-purpose computers, but in those that do, we wish to avoid the special danger that patents applied to a free program could make it effectively proprietary. To prevent this, the GPL assures that patents cannot be used to render the program non-free.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS

0. Definitions.

“This License” refers to version 3 of the GNU General Public License.

“Copyright” also means copyright-like laws that apply to other kinds of works, such as semiconductor masks.

“The Program” refers to any copyrightable work licensed under this License. Each licensee is addressed as “you”. “Licensees” and “recipients” may be individuals or organizations.

To “modify” a work means to copy from or adapt all or part of the work in a fashion requiring copyright permission, other than the making of an exact copy. The resulting work is called a “modified version” of the earlier work or a work “based on” the earlier work.

A “covered work” means either the unmodified Program or a work based on the Program.

To “propagate” a work means to do anything with it that, without permission, would make you directly or secondarily liable for infringement under applicable copyright law, except executing it on a computer or modifying a private copy. Propagation includes copying, distribution (with or without modification), making available to the public, and in some countries other activities as well.

To “convey” a work means any kind of propagation that enables other parties to make or receive copies. Mere interaction with a user through a computer network, with no transfer of a copy, is not conveying.

An interactive user interface displays “Appropriate Legal Notices” to the extent that it includes a convenient and prominently visible feature that (1) displays an appropriate copyright notice, and (2) tells the user that there is no warranty for the work (except to the extent that warranties are provided), that licensees may convey the work under this License, and how to view a copy of this License. If the interface presents a list of user commands or options, such as a menu, a prominent item in the list meets this criterion.

1. Source Code.

The “source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. “Object code” means any non-source form of a work.

A “Standard Interface” means an interface that either is an official standard defined by a recognized standards body, or, in the case of interfaces specified for a particular programming language, one that is widely used among developers working in that language.

The “System Libraries” of an executable work include anything, other than the work as a whole, that (a) is included in the normal form of packaging a Major Component, but which is not part of that Major Component, and (b) serves only to enable use of the work with that Major Component, or to implement a Standard Interface for which an implementation is available to the public in source code form. A “Major Component”, in this context, means a major essential component (kernel, window system, and so on) of the specific operating system (if any) on which the executable work runs, or a compiler used to produce the work, or an object code interpreter used to run it.

The “Corresponding Source” for a work in object code form means all the source code needed to generate, install, and (for an executable work) run the object code and to modify the work, including scripts to control those activities. However, it does not include the work’s System Libraries, or general-purpose tools or generally available free programs which are used unmodified in performing those activities but which are not part of the work. For example, Corresponding Source includes interface definition files associated with source files for the work, and the source code for shared libraries and dynamically linked subprograms that the work is specifically designed to require, such as by intimate data communication or control flow between those subprograms and other parts of the work.

The Corresponding Source need not include anything that users can regenerate automatically from other parts of the Corresponding Source.

The Corresponding Source for a work in source code form is that same work.

2. Basic Permissions.

All rights granted under this License are granted for the term of copyright on the Program, and are irrevocable provided the stated conditions are met. This License

explicitly affirms your unlimited permission to run the unmodified Program. The output from running a covered work is covered by this License only if the output, given its content, constitutes a covered work. This License acknowledges your rights of fair use or other equivalent, as provided by copyright law.

You may make, run and propagate covered works that you do not convey, without conditions so long as your license otherwise remains in force. You may convey covered works to others for the sole purpose of having them make modifications exclusively for you, or provide you with facilities for running those works, provided that you comply with the terms of this License in conveying all material for which you do not control copyright. Those thus making or running the covered works for you must do so exclusively on your behalf, under your direction and control, on terms that prohibit them from making any copies of your copyrighted material outside their relationship with you.

Conveying under any other circumstances is permitted solely under the conditions stated below. Sublicensing is not allowed; section 10 makes it unnecessary.

3. Protecting Users' Legal Rights From Anti-Circumvention Law.

No covered work shall be deemed part of an effective technological measure under any applicable law fulfilling obligations under article 11 of the WIPO copyright treaty adopted on 20 December 1996, or similar laws prohibiting or restricting circumvention of such measures.

When you convey a covered work, you waive any legal power to forbid circumvention of technological measures to the extent such circumvention is effected by exercising rights under this License with respect to the covered work, and you disclaim any intention to limit operation or modification of the work as a means of enforcing, against the work's users, your or third parties' legal rights to forbid circumvention of technological measures.

4. Conveying Verbatim Copies.

You may convey verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice; keep intact all notices stating that this License and any non-permissive terms added in accord with section 7 apply to the code; keep intact all notices of the absence of any warranty; and give all recipients a copy of this License along with the Program.

You may charge any price or no price for each copy that you convey, and you may offer support or warranty protection for a fee.

5. Conveying Modified Source Versions.

You may convey a work based on the Program, or the modifications to produce it from the Program, in the form of source code under the terms of section 4, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The work must carry prominent notices stating that you modified it, and giving a relevant date.

- b) The work must carry prominent notices stating that it is released under this License and any conditions added under section 7. This requirement modifies the requirement in section 4 to “keep intact all notices”.
- c) You must license the entire work, as a whole, under this License to anyone who comes into possession of a copy. This License will therefore apply, along with any applicable section 7 additional terms, to the whole of the work, and all its parts, regardless of how they are packaged. This License gives no permission to license the work in any other way, but it does not invalidate such permission if you have separately received it.
- d) If the work has interactive user interfaces, each must display Appropriate Legal Notices; however, if the Program has interactive interfaces that do not display Appropriate Legal Notices, your work need not make them do so.

A compilation of a covered work with other separate and independent works, which are not by their nature extensions of the covered work, and which are not combined with it such as to form a larger program, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an “aggregate” if the compilation and its resulting copyright are not used to limit the access or legal rights of the compilation’s users beyond what the individual works permit. Inclusion of a covered work in an aggregate does not cause this License to apply to the other parts of the aggregate.

6. Conveying Non-Source Forms.

You may convey a covered work in object code form under the terms of sections 4 and 5, provided that you also convey the machine-readable Corresponding Source under the terms of this License, in one of these ways:

- a) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by the Corresponding Source fixed on a durable physical medium customarily used for software interchange.
- b) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by a written offer, valid for at least three years and valid for as long as you offer spare parts or customer support for that product model, to give anyone who possesses the object code either (1) a copy of the Corresponding Source for all the software in the product that is covered by this License, on a durable physical medium customarily used for software interchange, for a price no more than your reasonable cost of physically performing this conveying of source, or (2) access to copy the Corresponding Source from a network server at no charge.
- c) Convey individual copies of the object code with a copy of the written offer to provide the Corresponding Source. This alternative is allowed only occasionally and noncommercially, and only if you received the object code with such an offer, in accord with subsection 6b.
- d) Convey the object code by offering access from a designated place (gratis or for a charge), and offer equivalent access to the Corresponding Source in the

same way through the same place at no further charge. You need not require recipients to copy the Corresponding Source along with the object code. If the place to copy the object code is a network server, the Corresponding Source may be on a different server (operated by you or a third party) that supports equivalent copying facilities, provided you maintain clear directions next to the object code saying where to find the Corresponding Source. Regardless of what server hosts the Corresponding Source, you remain obligated to ensure that it is available for as long as needed to satisfy these requirements.

- e) Convey the object code using peer-to-peer transmission, provided you inform other peers where the object code and Corresponding Source of the work are being offered to the general public at no charge under subsection 6d.

A separable portion of the object code, whose source code is excluded from the Corresponding Source as a System Library, need not be included in conveying the object code work.

A “User Product” is either (1) a “consumer product”, which means any tangible personal property which is normally used for personal, family, or household purposes, or (2) anything designed or sold for incorporation into a dwelling. In determining whether a product is a consumer product, doubtful cases shall be resolved in favor of coverage. For a particular product received by a particular user, “normally used” refers to a typical or common use of that class of product, regardless of the status of the particular user or of the way in which the particular user actually uses, or expects or is expected to use, the product. A product is a consumer product regardless of whether the product has substantial commercial, industrial or non-consumer uses, unless such uses represent the only significant mode of use of the product.

“Installation Information” for a User Product means any methods, procedures, authorization keys, or other information required to install and execute modified versions of a covered work in that User Product from a modified version of its Corresponding Source. The information must suffice to ensure that the continued functioning of the modified object code is in no case prevented or interfered with solely because modification has been made.

If you convey an object code work under this section in, or with, or specifically for use in, a User Product, and the conveying occurs as part of a transaction in which the right of possession and use of the User Product is transferred to the recipient in perpetuity or for a fixed term (regardless of how the transaction is characterized), the Corresponding Source conveyed under this section must be accompanied by the Installation Information. But this requirement does not apply if neither you nor any third party retains the ability to install modified object code on the User Product (for example, the work has been installed in ROM).

The requirement to provide Installation Information does not include a requirement to continue to provide support service, warranty, or updates for a work that has been modified or installed by the recipient, or for the User Product in which it has been modified or installed. Access to a network may be denied when the

modification itself materially and adversely affects the operation of the network or violates the rules and protocols for communication across the network.

Corresponding Source conveyed, and Installation Information provided, in accord with this section must be in a format that is publicly documented (and with an implementation available to the public in source code form), and must require no special password or key for unpacking, reading or copying.

7. Additional Terms.

“Additional permissions” are terms that supplement the terms of this License by making exceptions from one or more of its conditions. Additional permissions that are applicable to the entire Program shall be treated as though they were included in this License, to the extent that they are valid under applicable law. If additional permissions apply only to part of the Program, that part may be used separately under those permissions, but the entire Program remains governed by this License without regard to the additional permissions.

When you convey a copy of a covered work, you may at your option remove any additional permissions from that copy, or from any part of it. (Additional permissions may be written to require their own removal in certain cases when you modify the work.) You may place additional permissions on material, added by you to a covered work, for which you have or can give appropriate copyright permission.

Notwithstanding any other provision of this License, for material you add to a covered work, you may (if authorized by the copyright holders of that material) supplement the terms of this License with terms:

- a) Disclaiming warranty or limiting liability differently from the terms of sections 15 and 16 of this License; or
- b) Requiring preservation of specified reasonable legal notices or author attributions in that material or in the Appropriate Legal Notices displayed by works containing it; or
- c) Prohibiting misrepresentation of the origin of that material, or requiring that modified versions of such material be marked in reasonable ways as different from the original version; or
- d) Limiting the use for publicity purposes of names of licensors or authors of the material; or
- e) Declining to grant rights under trademark law for use of some trade names, trademarks, or service marks; or
- f) Requiring indemnification of licensors and authors of that material by anyone who conveys the material (or modified versions of it) with contractual assumptions of liability to the recipient, for any liability that these contractual assumptions directly impose on those licensors and authors.

All other non-permissive additional terms are considered “further restrictions” within the meaning of section 10. If the Program as you received it, or any part of

it, contains a notice stating that it is governed by this License along with a term that is a further restriction, you may remove that term. If a license document contains a further restriction but permits relicensing or conveying under this License, you may add to a covered work material governed by the terms of that license document, provided that the further restriction does not survive such relicensing or conveying.

If you add terms to a covered work in accord with this section, you must place, in the relevant source files, a statement of the additional terms that apply to those files, or a notice indicating where to find the applicable terms.

Additional terms, permissive or non-permissive, may be stated in the form of a separately written license, or stated as exceptions; the above requirements apply either way.

8. Termination.

You may not propagate or modify a covered work except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to propagate or modify it is void, and will automatically terminate your rights under this License (including any patent licenses granted under the third paragraph of section 11).

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, you do not qualify to receive new licenses for the same material under section 10.

9. Acceptance Not Required for Having Copies.

You are not required to accept this License in order to receive or run a copy of the Program. Ancillary propagation of a covered work occurring solely as a consequence of using peer-to-peer transmission to receive a copy likewise does not require acceptance. However, nothing other than this License grants you permission to propagate or modify any covered work. These actions infringe copyright if you do not accept this License. Therefore, by modifying or propagating a covered work, you indicate your acceptance of this License to do so.

10. Automatic Licensing of Downstream Recipients.

Each time you convey a covered work, the recipient automatically receives a license from the original licensors, to run, modify and propagate that work, subject

to this License. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

An “entity transaction” is a transaction transferring control of an organization, or substantially all assets of one, or subdividing an organization, or merging organizations. If propagation of a covered work results from an entity transaction, each party to that transaction who receives a copy of the work also receives whatever licenses to the work the party’s predecessor in interest had or could give under the previous paragraph, plus a right to possession of the Corresponding Source of the work from the predecessor in interest, if the predecessor has it or can get it with reasonable efforts.

You may not impose any further restrictions on the exercise of the rights granted or affirmed under this License. For example, you may not impose a license fee, royalty, or other charge for exercise of rights granted under this License, and you may not initiate litigation (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that any patent claim is infringed by making, using, selling, offering for sale, or importing the Program or any portion of it.

11. Patents.

A “contributor” is a copyright holder who authorizes use under this License of the Program or a work on which the Program is based. The work thus licensed is called the contributor’s “contributor version”.

A contributor’s “essential patent claims” are all patent claims owned or controlled by the contributor, whether already acquired or hereafter acquired, that would be infringed by some manner, permitted by this License, of making, using, or selling its contributor version, but do not include claims that would be infringed only as a consequence of further modification of the contributor version. For purposes of this definition, “control” includes the right to grant patent sublicenses in a manner consistent with the requirements of this License.

Each contributor grants you a non-exclusive, worldwide, royalty-free patent licence under the contributor’s essential patent claims, to make, use, sell, offer for sale, import and otherwise run, modify and propagate the contents of its contributor version.

In the following three paragraphs, a “patent license” is any express agreement or commitment, however denominated, not to enforce a patent (such as an express permission to practice a patent or covenant not to sue for patent infringement). To “grant” such a patent license to a party means to make such an agreement or commitment not to enforce a patent against the party.

If you convey a covered work, knowingly relying on a patent license, and the Corresponding Source of the work is not available for anyone to copy, free of charge and under the terms of this License, through a publicly available network server or other readily accessible means, then you must either (1) cause the Corresponding Source to be so available, or (2) arrange to deprive yourself of the benefit of the patent license for this particular work, or (3) arrange, in a manner consistent with the requirements of this License, to extend the patent license to

downstream recipients. “Knowingly relying” means you have actual knowledge that, but for the patent license, your conveying the covered work in a country, or your recipient’s use of the covered work in a country, would infringe one or more identifiable patents in that country that you have reason to believe are valid.

If, pursuant to or in connection with a single transaction or arrangement, you convey, or propagate by procuring conveyance of, a covered work, and grant a patent license to some of the parties receiving the covered work authorizing them to use, propagate, modify or convey a specific copy of the covered work, then the patent license you grant is automatically extended to all recipients of the covered work and works based on it.

A patent license is “discriminatory” if it does not include within the scope of its coverage, prohibits the exercise of, or is conditioned on the non-exercise of one or more of the rights that are specifically granted under this License. You may not convey a covered work if you are a party to an arrangement with a third party that is in the business of distributing software, under which you make payment to the third party based on the extent of your activity of conveying the work, and under which the third party grants, to any of the parties who would receive the covered work from you, a discriminatory patent license (a) in connection with copies of the covered work conveyed by you (or copies made from those copies), or (b) primarily for and in connection with specific products or compilations that contain the covered work, unless you entered into that arrangement, or that patent license was granted, prior to 28 March 2007.

Nothing in this License shall be construed as excluding or limiting any implied license or other defenses to infringement that may otherwise be available to you under applicable patent law.

12. No Surrender of Others’ Freedom.

If conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot convey a covered work so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not convey it at all. For example, if you agree to terms that obligate you to collect a royalty for further conveying from those to whom you convey the Program, the only way you could satisfy both those terms and this License would be to refrain entirely from conveying the Program.

13. Use with the GNU Affero General Public License.

Notwithstanding any other provision of this License, you have permission to link or combine any covered work with a work licensed under version 3 of the GNU Affero General Public License into a single combined work, and to convey the resulting work. The terms of this License will continue to apply to the part which is the covered work, but the special requirements of the GNU Affero General Public License, section 13, concerning interaction through a network will apply to the combination as such.

14. Revised Versions of this License.

The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the GNU General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies that a certain numbered version of the GNU General Public License “or any later version” applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that numbered version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of the GNU General Public License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

If the Program specifies that a proxy can decide which future versions of the GNU General Public License can be used, that proxy’s public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Program.

Later license versions may give you additional or different permissions. However, no additional obligations are imposed on any author or copyright holder as a result of your choosing to follow a later version.

15. Disclaimer of Warranty.

THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM “AS IS” WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. Limitation of Liability.

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MODIFIES AND/OR CONVEYS THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

17. Interpretation of Sections 15 and 16.

If the disclaimer of warranty and limitation of liability provided above cannot be given local legal effect according to their terms, reviewing courts shall apply lo-

cal law that most closely approximates an absolute waiver of all civil liability in connection with the Program, unless a warranty or assumption of liability accompanies a copy of the Program in return for a fee.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively state the exclusion of warranty; and each file should have at least the “copyright” line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <textyear> <name of author>

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <<http://www.gnu.org/licenses/>>.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program does terminal interaction, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

<program> Copyright (C) <year> <name of author>

This program comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type 'show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.

The hypothetical commands show w and show c should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, your program's commands might be different; for a GUI interface, you would use an “about box”.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or school, if any, to sign a “copyright disclaimer” for the program, if necessary. For more information on this, and how to apply and follow the GNU GPL, see <http://www.gnu.org/licenses>

The GNU General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License. But first, please read <http://www.gnu.org/philosophy/why-not-lGPL.html>.