

Kindred – Manual do Usuário

Bruno Guilherme Ricci Lucas (4460596)

Leonardo Pereira Macedo (8536065)

Vinícius Bitencourt Matos (8536221)

17 de novembro de 2015

1 Introdução

Kindred é um jogo de estratégia multiplayer online jogado por turnos, baseado em jogos como Advance Wars e Fire Emblem. As partidas são individuais, com um jogador (nome dado ao usuário do sistema) enfrentando apenas um adversário em um mapa escolhido. Cada jogador tem à sua disposição um exército: seus soldados são genericamente chamados de unidades. O objetivo do jogo é eliminar as tropas adversárias em sua totalidade, levando seu exército à vitória.

2 Units

Cada jogador começa com um certo número de *unidades*, e cada *unidade* tem os próprios *atributos*, *range* e *movement*. Os *atributos* estão melhor explicados na Tabela 1. Uma utilização inteligente do mapa e das características das *unidades* em jogo, tanto aliadas quanto adversárias, vão definir o vencedor da partida. Estratégia é essencial para dominar este jogo.

Sigla	Nome	Descrição
MOV	Movimento	Número máximo de tiles (horizontais e verticais) de que uma unidade pode se deslocar durante o turno.
RNG	Alcance	Distância máxima, em tiles (horizontais e verticais) que uma unidade tem para atacar uma unidade adversária.
HP	HP	Vida da unidade. Quando chegar a zero, a unidade é destruída.
ATK	Ataque	Quantidade de dano que uma unidade pode causar em uma batalha.
DEF	Defesa	Redução de dano aplicada quando uma unidade sofre um ataque.
AGI	Agilidade	Chance de acertar e de se esquivar do ataque de uma unidade adversária.

Tabela 1: Atributos de uma unidade

3 Mapas

Os mapas têm tamanhos variáveis e são divididos em “quadrados” menores chamados *tiles*, que podem ser ocupados por apenas um *unit*. Cada *tile* representa um tipo de *terrain* (uma variedade de vegetação), que podem ou não atribuir alguns bônus para a *unit* que nela se encontra. Estes aprimoramentos incluem um aumento em *defense* e/ou *agility*. No entanto, quase todos os *terrains* também afetam a mobilidade de suas tropas, portanto, fique atento para onde posiciona suas *units*!

Nome	Cor	Bônus de defesa	Bônus de agilidade	Penalidade de movimento
Road	Cinza claro	0	0	0
Plains	Marrom claro	0	10	1
Forest	Verde	10	0	1
Swamp	Roxo	20	-10	2
Mountain	Preto	30	10	3

Tabela 2: Terrenos existentes

4 Classes

Uma *unit* tem *atributos*, *range* e *movement*, mas o que defines esses parâmetros é a *classe* à qual ela pertence. As *classes* disponíveis são *Knight*, *Acher*, *Lancer*, *Rogue*, *Swordsman* e *Wizard*, cada uma com sua gama de forças e fraquezas, definidas não só pelos parâmetros, já explicados, mas também pelo uso que se dá a elas. Um *Wizard*, por exemplo, tem a maior *range* do jogo e um dos maiores *attacks*, mas também a menor *defense* e *movement*. Ou seja, seu *Wizard* será letal se usado corretamente a distância e se estiver sempre bem posicionado, no entanto, por sua inerente fraqueza, um erro de cálculo pode lhe custar a vida dele e, consequentemente, o jogo. Manter seu *Wizard* afastado do núcleo de combate e protegido por outras *units* é recomendável.

Nome	Símbolo	HP	MOV	RNG	ATK	DEF	AGI
Archer	A	15	4	3	10	5	9
Knight	K	30	5	1	6	12	6
Lancer	L	25	5	2	8	8	7
Rogue	R	18	7	1	6	5	15
Swordsman	S	20	6	1	7	7	12
Wizard	W	10	4	4	12	3	8

Tabela 3: Classes existentes

5 Estratégias

O primeiro passo e qualquer batalha que seja é conhecer seu exército. Dominando suas *units*, você já tem meio caminho andado para a vitória. O passo seguinte é observar o *mapa*. Ver que tipo de *terrain* predomina e se existe algum foco de um *terrain* distinto do predominante lhe permite formular as estratégias necessárias para conduzir as ações do inimigo a seu favor e assegurar uma vitória. Em um mapa pequeno, por exemplo, as unidades de longo alcance – como *archers* e *wizards* – têm vantagem, pois estarão próximas de aliados que as podem defender e os oponentes não terão muito espaço para manobrar ou fugir. Por que não, então, despachar unidades com alta mobilidade para eliminar essas unidades inimigas antes que elas causem estrago? Da mesma forma, você poderia também usar essas mesmas unidades como isca, enquanto prepara uma elaborada armadilha para seu oponente. Após o conhecimento de suas *units* e do *mapa*, sua adaptabilidade e engenhosidade serão os fatores que desequilibrarão uma partida!

6 Comandos do Terminal

[completar...]