

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*. A ideia de turnos é que apenas um usuário joga por vez, enquanto seu adversário assiste suas ações. Posteriormente, o controle é passado ao oponente quando o usuário decreta o fim de seu turno, e assim segue o ritmo do jogo.

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 Pré-Requisitos

Kindred atualmente é um jogo feito apenas para plataformas Unix. Para jogá-lo, o usuário deve ter instalado:

1. Java 7 (ou maior);
2. Ant: necessário para compilar o jogo.

3 Como Compilar e Executar

1. Abra um terminal e vá até o diretório do jogo.
2. Digite, no root do projeto:

```
$ ant build
```

Com isso, cria-se um diretório *bin/* onde o jogo pode ser executado.
3. Para executar o Kindred, execute algum dos comandos abaixo no terminal. Se tiver alguma dúvida, digite no root do projeto:

```
$ ./run.sh -h
```

(a) Servidor:

```
$ ./run.sh -s
```

(b) Cliente:

```
$ ./run.sh -c
```

4 Como Usar

Atualmente, o jogo só suporta uma CLI (interface por linha de comando), ou seja, toda a interação do usuário com o servidor/cliente será feita pelo terminal. Abaixo vão mais instruções de como interagir com o programa:

4.1 Servidor

O usuário não tem como interagir diretamente com o servidor. O único comando aceito é *CLOSE*, responsável por finalizar e fechá-lo com segurança;

4.2 Cliente (fora da partida)

Ao abrir o cliente, pede-se o endereço IP do servidor para o cliente. Importante: o programa não funciona se não houver conexão com algum servidor!

Feito isso, o usuário entrará no menu principal do jogo, onde alguns comandos digitados, juntamente com seus argumentos, podem ser utilizados. O caractere de espaço ' ' deve ser usado para separar comandos e argumentos.

Os comandos aceitos pelo servidor, juntamente com seus argumentos, são:

1. NICK [nome]

Se o parâmetro nome for dado, define o nome do usuário no servidor. Caso contrário, apenas mostra ao usuário o nome que definiu no servidor.

O nickname definido deve ter de 3 a 10 caracteres alfanuméricos, sendo que o primeiro caractere deve ser obrigatoriamente uma letra.

Retorna uma mensagem de erro se o nome já estiver sendo usado por outro usuário ou se for inválido (isto é, fora da definição especificada).

2. MAPS

Mostra uma lista de mapas na qual se pode jogar. Mais detalhes sobre mapas são dados na seção *Regras do Jogo*.

3. ROOMS

Mostra uma lista de todas as salas existentes. Uma sala é um local no servidor onde um usuário pode esperar um outro usuário qualquer se conectar para poderem disputar uma partida num mapa já definido.

A lista de salas é composta pelo nome do usuário que criou a sala e o mapa escolhido para jogar uma partida.

4. HOST [NOME DO MAPA]

Cria uma sala para jogar no mapa especificado. Cada usuário pode criar no máximo uma sala; se outra for criada, a anterior é desfeita.

Atenção: Este comando só funciona depois que o usuário registrou um nome no servidor!

Retorna uma mensagem de erro se o nome do mapa especificado não for encontrado.

5. UNHOST

Desfaz a sala criada pelo usuário, se ela existir. Caso contrário, nada ocorre.

Atenção: Este comando só funciona depois que o usuário registrou um nome no servidor!

6. JOIN [NOME]

Conecta o usuário na sala criada pelo usuário de nome especificado.

Atenção: Este comando só funciona depois que o usuário registrou um nome no servidor!

Retorna uma mensagem de erro se não existir uma sala criada pelo referido nome.

7. HELP

Indica como interagir com o servidor ao mostrar esta mesma lista de comandos para o usuário.

8. QUIT

Disconecta o usuário do servidor.

Como sinônimo, também pode ser usado o comando **EXIT**.

4.3 Cliente (dentro da partida)

Após entrar numa sala, ambos os jogadores são notificados e o jogo começa! Os comandos suportados agora são diferentes. A estrutura para mandar mensagens é a mesma de fora da partida: através de comandos e argumentos, separados pelo caractere de espaço ' '.

Para maiores detalhes técnicos de como jogar e o que significam os termos do jogo, consulte a seção *Regras do Jogo*.

A interação com o jogo em si é feita através dos seguintes comandos, juntamente com seus argumentos:

1. **MOVE** [xi] [yi] [xf] [yf]
Move a *unidade* localizada na posição (xi, yi) do mapa para a posição (xf, yf).
Retorna uma mensagem de erro se algo impede o movimento (*tile* ocupado, coordenadas inválidas etc.).
Como sinônimo, também pode ser usado o comando **MV**.
2. **ATTACK** [xi] [yi] [xf] [yf]
Faz a *unidade* na posição (xi, yi) do mapa atacar a unidade na posição (xf, yf).
Retorna uma mensagem de erro se algo impede o ataque (coordenadas inválidas, *unidade* alvo fora do alcance etc.).
Como sinônimo, também pode ser usado o comando **ATK**.
3. **INFO** [x] [y]
Dá informações sobre o *Tile* na posição (x, y), detalhando qual seu *terreno* e *unidade*, se houver.
4. **HELP**
Indica como agir no jogo ao mostrar esta mesma lista de comandos para o usuário.
5. **END**
Encerra o turno do usuário, passando a vez para o adversário.
6. **SURRENDER**
Faz com que o usuário desista do jogo, encerrando a partida e concedendo a vitória ao adversário.

5 Regras do Jogo

5.1 Unidades

Cada jogador começa com um certo número de *unidades*, e cada *unidade* tem suas características expressas em valores numéricos denominados *atributos*. Estes são 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.

Unidades pertencentes a jogadores diferentes podem batalhar entre si. O *HP* da *unidade* defensora é reduzido de acordo com seus *atributos* e os da *unidade* atacante.

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

5.2 Classes

Cada *unidade* pertence a uma *classe* que define seus *atributos*; ou seja, todas as *unidades* pertencentes a uma *classe* são iguais. As *classes* disponíveis e suas características estão indicadas na Tabela 2. Veja que cada *classe* conta com sua gama de forças e fraquezas, definidas não só pelos *atributos* mas também pelo uso que se dá a elas.

Um *Wizard*, por exemplo, tem o maior *alcance* do jogo e um *ataque* bem elevado, mas também a menor *defesa* e um baixo *movimento*. Ou seja, o *Wizard* será letal se usado corretamente à distância e se estiver sempre bem posicionado. No entanto, por sua inerente fragilidade, um erro de cálculo pode custar-lhe a vida e, conseqüentemente, o jogo. Manter seu *Wizard* afastado do núcleo de combate e protegido por outras *unidades* é recomendado.

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 2: Classes existentes

5.3 Mapas

Os mapas têm tamanhos variáveis e são divididos em “quadrinhos” menores chamados *tiles*, que podem ser ocupados por apenas uma *unidade*. Cada *tile* representa um tipo de *terreno*, que podem ou não atribuir alguns bônus para a *unidade* que nela se encontra. Estes aprimoramentos incluem um aumento em *defesa* e/ou *agilidade*. No entanto, quase todos os *terrenos* também afetam a mobilidade de suas tropas. Portanto, fique atento para onde posiciona suas *unidades*! Verifique a Tabela 3 para saber os terrenos existentes.

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%	0	-3

Tabela 3: Terrenos existentes

5.4 Estratégias

O primeiro passo antes de qualquer batalha é conhecer seu exército. Dominando suas *unidades*, o jogador já tem meio caminho andado para a vitória. O passo seguinte é observar o *mapa*. Ver que tipo de *terreno* predomina e se existe algum foco de um *terreno* 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 *unidades* e do *mapa*, sua adaptabilidade e engenhosidade serão os fatores que desequilibrarão uma partida!