

Jogo Batalhas na Terra-Média

Contextualização

O jogo Batalhas na Terra-Média (BTM) é baseado no mundo e nos personagens criados pelo linguista e escritor britânico J. R. R. Tolkien nas suas obras O Senhor dos Anéis (dividido em 3 volumes), O Hobbit e Silmarillion, dentre outras. Tanto O Senhor dos Anéis como O Hobbit foram adaptados para cinema, tornando-se grandes sucessos de bilheteria. Cabe frisar que, ainda hoje, os direitos sobre a obra são detidos pela Tolkien Enterprises.

Porém, a dinâmica do jogo é toda definida neste documento, conforme as próximas seções.

Os personagens e o cenário

O jogo de batalha entre personagens baseados na Terra-Média que é o mundo do Senhor dos Anéis. A batalha ocorre por turnos de forma automática no formato de todos contra todos, considerando as características dos personagens. Cada personagem é de uma nação e possui 5 habilidades, conforme descrito a seguir.

As habilidades que os personagens possuem são força, velocidade, precisão, armadura e recuperação. Além da nacionalidade e das 5 habilidades, o personagem possui seus pontos de energia e um nome para identificá-lo ao longo de suas interações no jogo. No início do jogo, o personagem possui 100 pontos de energia e outros 100 pontos de habilidades que devem ser distribuídos entre as habilidades da forma que o jogador preferir.

- Força: a capacidade que o personagem possui de infringir danos no adversário no combate a curta distância;
- Precisão: a precisão denota a capacidade na qual o personagem tem para infringir danos no adversário à longa distância;
- Velocidade: o tempo no qual o personagem leva para se aproximar do adversário;
- Armadura: o quanto reduz o impacto dos ataques do adversário, independente da distância na qual os ataques são realizados;
- Recuperação: a capacidade de recuperar pontos para a próxima batalha.

Neste jogo, foram selecionadas as seguintes nações da Terra-Média: Orc Snaga, Uruk-hai, Cavaleiro de Rohan, Guerreiro de Gondor, Hobbit, Elfo da Floresta, Elfo de Lothlórien e anão. A casa de cada nação é, respectivamente, Cirith Ungol, Portão Negro, Abismo de Helm, Minas Tirith, O Condado, Floresta das Trevas ou Mirkwood, Caras Galadhon ou Cidade das Árvores e Colinas de Ferro. A Tabela 1 descreve a ligação entre cada nação e a sua casa.

Tabela 1: Relação nação x casa

Nação	Casa
Orc Snaga	Cirith Ungol
Uruk-hai	Portão Negro
Cavaleiro de Rohan	Abismo de Helm
Guerreiro de Gondor	Minas Tirith
Hobbit	O Condado
Elfo da Floresta	Floresta das Trevas
Elfo de Lothlórien	Caras Galadhon
Anão	Colinas de Ferro

A batalha

A batalha é realizada em um cenário fixo no qual podem ser alocados até oito jogadores, sendo que só pode haver um personagem de cada nação. O cenário é fixo porque a batalha inteira ocorre neste único cenário escolhido. Dentre os cenários possíveis, o jogo pode definir qualquer uma das oito casas das nações.

Não existem alianças e “amizades” entre os personagens, portanto eles se enfrentam em duelos de um contra o outro em cada rodada e o vencedor avança para a próxima rodada. No início da rodada, os personagens são distribuídos aleatoriamente em pares para realizarem a batalha e, caso a quantidade de personagens na batalha seja ímpar, um deles ficará fora da batalha e se classificará automaticamente para a rodada seguinte. Os vencedores de uma rodada são novamente distribuídos aleatoriamente para se enfrentarem em uma nova batalha. As rodadas são repetidas de acordo com a quantidade restante de personagens na arena, até que ocorra a batalha final e seja definido um personagem como o vencedor. O jogador que “sobrou” na rodada anterior não pode sobrar novamente na rodada seguinte. A Figura 1 exemplifica um cenário com cinco jogadores.

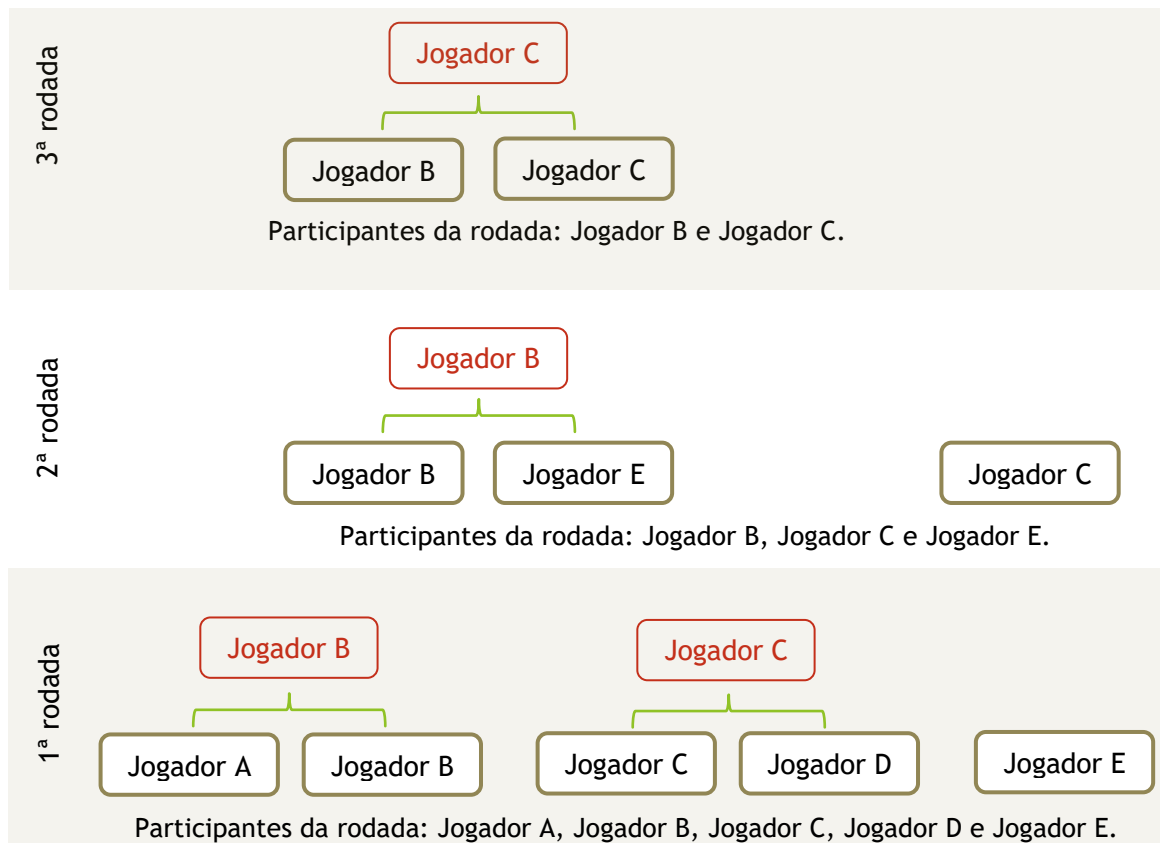


Figura 1 - Exemplo de batalha entre cinco jogadores.

O duelo

A batalha é realizada em turnos de duelos diretos entre dois personagens, conforme foi descrito anteriormente. Porém, é preciso descrever com mais detalhes como se deve determinar o vencedor de cada duelo.

Antes, deve-se observar que um duelo possui como informações de entrada: o cenário da batalha e os dois personagens do confronto com as suas características. Após o confronto, a informação de saída é o vencedor do confronto com os danos que sofreu e infringiu. Em outras palavras, conforme explicita a Figura 2, é preciso saber explicar o que ocorreu no duelo.

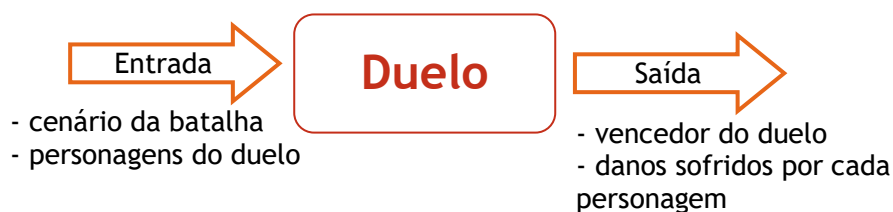


Figura 2 - Representação do processo do duelo

O confronto ocorre em turnos no qual cada personagem faz uma jogada que pode ser ataque, defesa ou movimentação em direção ao adversário.

O ataque é o golpe desferido pelo personagem no adversário. O golpe possui uma probabilidade de atingir o adversário e essa probabilidade é calculada de acordo com a sua habilidade naquele tipo de ataque. O ataque pode ser do tipo:

- ataque curto é o ataque no qual o jogador está entre zero e um passo de distância do adversário; e
- ataque longo é o ataque no qual o jogador está entre dois e dez passos de distância.

Considera-se que o ataque atingiu o adversário se ele estiver dentro do raio de ação dos tipos de ataques previstos. Portanto, não é possível realizar ataque em distância superior a dez passos. Caso o ataque atinja o adversário, o dano causado será calculado com base nos fatores: habilidade do personagem no tipo de ataque desferido, habilidade do adversário em realizar a defesa, se o adversário está realizando a defesa e bônus ou penalidades causadas pelo cenário da batalha.

A defesa é a ação que o personagem realiza para se proteger e reduzir os danos causados por golpes que podem ser desferidos pelo adversário. A defesa possui uma probabilidade de reduzir o dano do ataque e essa probabilidade é calculada de acordo com a sua habilidade naquele tipo de ataque. A defesa pode ser do tipo:

- defesa curta é aquela que visa proteger o personagem do ataque curto desferido pelo adversário; e
- defesa longa é aquela que visa proteger o personagem do ataque longo desferido pelo adversário.

Considera-se que foi realizada a defesa se a ação do personagem é de defesa e se o adversário deferiu algum golpe contra ele. Caso ocorra a defesa, a redução do dano causado deve considerar o tipo de ataque recebido, habilidade do adversário no tipo de ataque desferido, a capacidade do personagem em realizar a defesa e bônus ou penalidades causadas pelo cenário da batalha.

Movimentação: é o avanço do personagem na arena do confronto. Esse avanço se dá um passo por vez até que não existam mais passos entre o personagem e o adversário.

CONTINUA...