

# Latrunculi XXI – Manual de Utilizador

## **Ações necessárias para iniciar o programa:**

1. Executar o SICStus como Administrador.
2. Consultar ficheiro Prolog/server.pl
3. Correr o predicado “server.”
4. Iniciar servidor local na pasta LAIG-FEUP.
5. Aceder ao servidor usando um browser que suporte webGL.

## **Regras principais do jogo:**

O jogo é constituído por um tabuleiro de dimensões 8x8 e por 18 peças, 9 por jogador, sendo jogado por 2 jogadores. Cada jogador possui inicialmente 1 dux e 8 soldados.

O objetivo do jogo é imobilizar o dux do oponente ou capturar todos os soldados do inimigo. Um dux diz-se imobilizado se em todas as células adjacentes a este se encontrarem peças. É proibido alguém imobilizar o seu próprio dux.

As peças movem-se ortogonalmente, ou seja, não são permitidas jogadas diagonais. Podem deslocar-se um número arbitrário de células, porém não podem saltar outras peças.

Para realizar a captura clássica de um soldado inimigo, é necessário que essa peça fique rodeada horizontalmente ou verticalmente por peças inimigas.

No entanto, é perfeitamente seguro uma peça mover-se para o meio de duas peças inimigas, não estando sujeitas a captura imediata (ou suicídio).

É também possível capturar múltiplas peças inimigas numa jogada.

As jogadas estão divididas em ofensivas e defensivas. As primeiras são constituídas por capturas e ataques ao dux inimigo. As últimas são todas as outras jogadas, tais como reposicionamento.

Chama-se conflito a uma situação em que uma peça está adjacente a uma inimiga. Um grupo de 3 ou mais peças envolvidas num conflito chama-se uma disputa.

Existem outras regras, que estão implementadas, mas para efeito de simplificação não são referenciadas neste manual.

## **Instruções para o utilizador:**

**Mover uma peça:** seleccionar a peça que quer mover. As células para onde é possível mover são colocadas em destaque. Seleccionar a posição do tabuleiro para onde quer mover a peça, ou seleccionar outra peça.

**Botão *UNDO*:** retrocede uma jogada.

**Botão *RESET*:** coloca o tabuleiro no seu estado inicial.

**Botão *MOVIE*:** mostra filme de jogo. Apenas visível no fim do jogo.

**Timer:** se o tempo acabar a vez será passada ao adversário.

## **Menus:**

### ***Scene Options:***

- ***Current Scene*** – permite alterar a cena envolvente;

### ***Camera Options:***

- ***Disable Camera*** – coloca a câmara numa posição predefinida;
- ***Rotate Camera*** – roda a câmara quando o jogador altera.

### ***Players Type:***

- ***Player vs Player*** – Selecciona modo de jogo humano contra humano.
- ***Player vs Bot*** – Selecciona modo de jogo humano contra computador.
- ***Bot vs Bot*** – Selecciona modo de jogo computador contra computador.
- ***Bot 1 Level*** – Selecciona nível de dificuldade do computador 1. Apenas tem efeito quando o jogador 1 é controlado pelo computador.
- ***Bot 2 Level*** – Selecciona nível de dificuldade do computador 2. Apenas tem efeito quando o jogador 2 é controlado pelo computador.
- ***Stop!*** – Interrompe jogadas efetuadas pelo computador e para o filme de jogo.