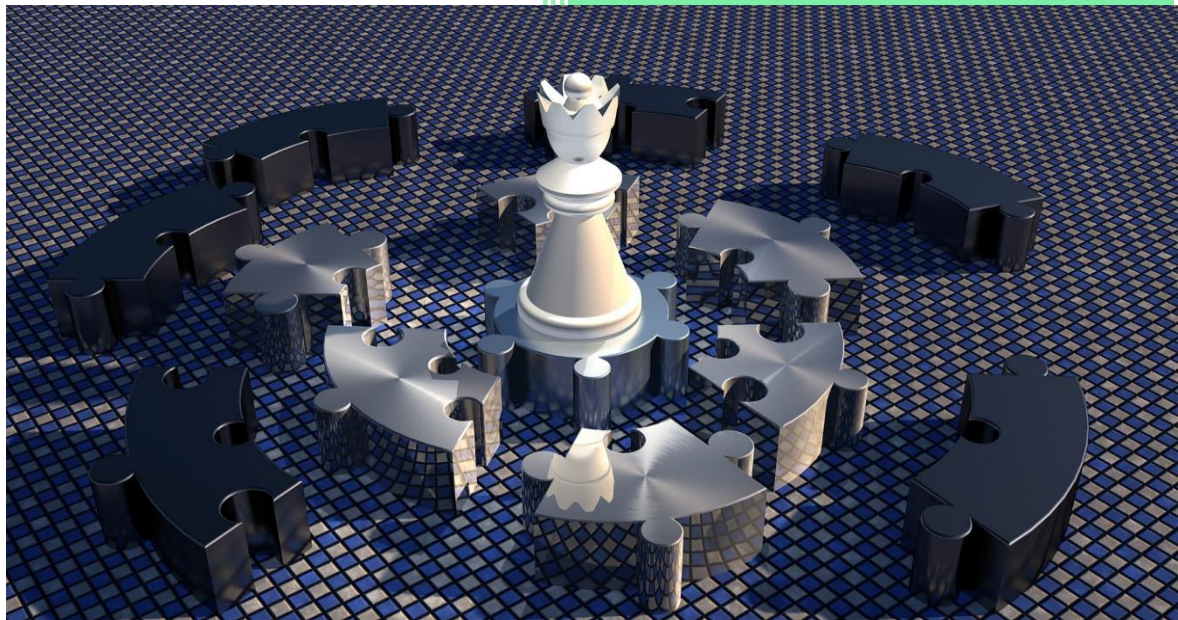


2019

# Chess Battle Royale



Luis Pastor Abia

2º DAM B, I.E.S. Doctor Balmis

30-3-2019

# ÍNDICE

<b>1</b>	<b>VISIÓN GENERAL</b>	<b>2</b>
1.1	A MODO DE INTRODUCCIÓN HISTÓRICA	2
1.2	VISIÓN GLOBAL DEL JUEGO FINAL (EN UN MUNDO UTÓPICO)	3
<b>2</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>4</b>
2.1	EL JUEGO EN SÍ (EN UN PRIMER ESTADIO LOCAL Y SIN MOTORES DE IAS COMPLEJOS).	4
2.1.1	El tablero:	4
2.1.2	Número de jugadores	5
2.1.3	Piezas y movimientos cambiados:	5
2.1.4	¿Turnos o Estrategia a tiempo real (Expansión)?	5
2.1.5	Escritura	5
2.2	DATOS, DATOS Y MÁS DATOS	6
2.3	INTERFAZ Y ESTRUCTURACIÓN DEL JUEGO CON OTRAS “HERRAMIENTAS” ADICIONALES	6
2.4	MODOS DE JUEGO	7
2.5	EXTRAS (EN EL SENTIDO QUE SON COSAS COSMÉTICAS NECESARIAS PERO COMO TODO COSMÉTICO...)	7
<b>3</b>	<b>A MODO DE RESUMEN (VOLVIENDO A LA TIERRA)</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>APÉNDICE A: ESCRITURA</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>APÉNDICE B: RANKING (CLASIFICACIÓN)</b>	<b>9</b>

# 1 VISIÓN GENERAL

---

## 1.1 A MODO DE INTRODUCCIÓN HISTÓRICA

La idea prendió en un descanso de clase. Medio en broma, medio en serio. Yo soy sólo culpable de recoger el guante, pensar más sobre ello y recopilar cosas que podrían (o no) funcionar. Y esto no deja de ser un primer acercamiento a una visión global que no sé como acabará. Pero ya lo dijo **Lao-Tse**: *“Un viaje de mil millas comienza con un primer paso”*. Caminemos

No voy a sorprender a nadie describiendo en qué consiste este proyecto. El mismo nombre y título son más que descriptivos. Pero, por si acaso, dediquemosle un apartado introductorio a la visión general de lo que se pretende conseguir. Para los impacientes: sí, se trata de diseñar y realizar un video-juego conjuntando y sumando esas dos inspiraciones.

El ajedrez es un juego que tiene milenios a sus espaldas. Podría hablaros de su historia o de mi relación con él, de que es el juego-deporte-arte-ciencia al que se le han dedicado más literatura, de que es y ha sido uno de los primeros campos de batalla para la elaboración de programas de ordenador y de inteligencias artificiales (IA), de... tantas y tantas cosas. Parece complicado sacar algo nuevo sobre ello. Y, sin embargo, (y sin ponerme a aburrirlos con los datos), sigue habiendo un mercado tanto de apps, bases de datos, canales de streaming, programas de juego y aprendizaje, bastante maduro y competitivo.

Por otra parte creo que hoy en día nadie puede dudar de la fortaleza del género de los Battle Royale (todos contra todos o como lo queráis ver). Empezó siendo la idea central de algún juego y otros copiando la idea y desarrollándose de mejor o peor manera han llegado a ser Juegos del Año para distintos “Game Awards” de la industria del video-juego. La premisa es bastante sencilla: mapa grande -> todos contra todos -> reducir mapa para forzar el enfrentamiento incrementando así paulativamente la tensión y la emoción de una partida. Además de esos ejemplos hay numerosas franquicias de juegos que han caído más o menos en la tentación de tener entre sus “modos” de juego modos Battle Royale.

¿Es posible conjuntar ambos espíritus? Puede parecer a priori un poco complicado. Pero también dicen que el mundo es de los valientes...

Antes de centrarnos en el juego propuesto en sí hay que citar que intentos por hacer ajedreces con más de 2 personas ya ha habido con anterioridad. Aunque sea a modo de anécdota pongo dos fotos de ajedreces de 3 y 4 personas. Y que también hay multitud de variaciones del juego de ajedrez (algunas de ellas son descritas en la wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Variante\\_del\\_ajedrez](https://es.wikipedia.org/wiki/Variante_del_ajedrez))



¿Y antecedentes de intentar hacer juegos de tablero por computadora con algunas similares a lo que se pretende mezclar en este proyecto con variaciones en el tablero para hacer cambiar el campo de batalla? La verdad es que lo desconocía pero buscando buscando resulta que ayer (10/12/2018) ha salido a la venta en Steam un videojuego de Facepunch Studios titulado Clatter. Con bastantes diferencias sería el referente muy por encima de mis posibilidades de este proyecto.



## 1.2 VISIÓN GLOBAL DEL JUEGO FINAL (EN UN MUNDO UTÓPICO)

Como ya he dicho se trata de que con reglas más o menos familiares a las del ajedrez hacer un tablero que irá disminuyendo conforme pasa el tiempo y así obligarse a pelearse en el centro. Tengo en mente varias variaciones más o menos simples del juego que elaboraré en las Especificaciones más adelante. Pero en general se trata de abarcar de manera global tanto el juego principal y apps asociadas como todo lo que se puede llegar a mover alrededor del juego en sí.

A nivel del juego habrá que hacer un juego de tablero 2D pero con un tablero “flexible” que permita su modificación y varias particularidades. Habría que retocar algunos movimientos de las fichas de ajedrez, al igual que algunas reglas. Todo ello llevará a una necesidad de creación de distintos apartados a modo de Tutorial.

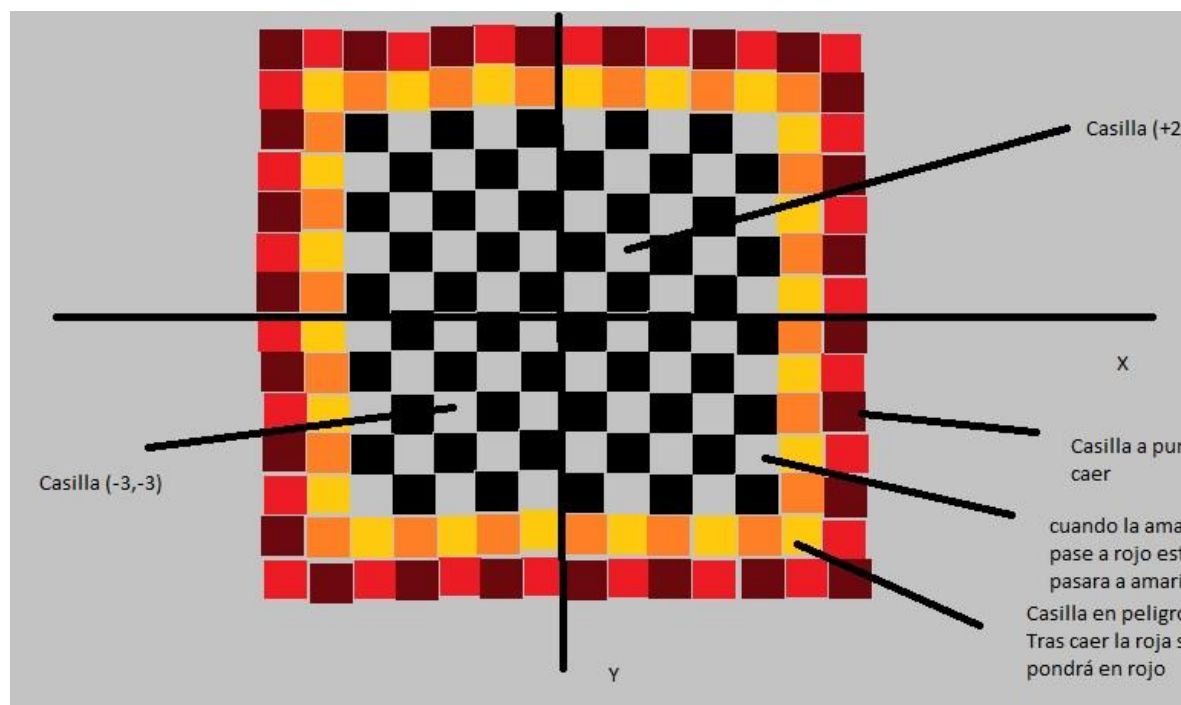
En principio trabajaría en modo desktop para explorar las capacidades de pantallas más grandes debido a trabajar con más de 64 casillas. En cualquier caso como se trabajará con la **librería java LIBGDX** la portabilidad hacia otras plataformas no debe presentar mayores dificultades.

Al final el objetivo del proyecto inicial será tener un juego más o menos jugable dejando para posteriores implementaciones las distintas “expansiones” quedando en realidad para presentar una especie de fase pre-alpha.

## 2 OBJETIVOS

### 2.1 EL JUEGO EN SÍ (EN UN PRIMER ESTADIO LOCAL Y SIN MOTORES DE IAs COMPLEJOS).

#### 2.1.1 El tablero:



Creo que el esquema es autoexplicativo. La clase **TABLERO** tenga que tener la flexibilidad de tener distintos tamaños y estado de casillas (no peligro de desaparecer, peligro de desaparecer, desaparecida, ¿visible?, ¿invisible?).

Habr  que ir controlando cuando van desapareciendo las filas para que agregue emoci n a las partidas (turnos y/o tiempo).

### 2.1.2 N mero de jugadores

4 Jugadores. Creo que es un buen compromiso entre el ajedrez cl sico y juegos de tablero (2 jugadores) y juegos todos contra todos.

### 2.1.3 Piezas y movimientos cambiados:

Aunque se quede abierto a la experimentaci n de otras posibles piezas creo que la base de las piezas del ajedrez y normas del ajedrez se pueden extrapolar perfectamente al Chess Battle Royale con (a priori) estas modificaciones:

**Peones:** Creo que hay que quitarle lo de imposible mover atr s para no liarla con tantas direcciones y esta fortaleza se compensar  porque le quitamos lo de promocionar y lo de al paso y mover 2 al inicio. Esto lo hace menos "ajedrez" pero bueno, creo que es preferible a a adirle complejidad metiendo direcciones a las piezas.

**Jaque mate:** De nuevo hay posibilidades pero creo que lo mejor es eliminar esta regla por la m s sencilla de si te comen el rey pierdes.

**Enroque:** Teniendo en cuenta que el tablero va desapareciendo es otra regla a eliminar.

### 2.1.4  Turnos o Estrategia a tiempo real (Expansi n)?

La primera versi n del juego se realizar  con turnos. Posteriormente se a adir  el factor tiempo (relojes). Creo que m s que la tradicional forma de jugar al ajedrez con relojes (tiempo fijo para x movimientos la mejor primera aproximaci n es tiempo fijo corto para cada movimiento y si no se pierde turno) y es la que intentar  implementar en la primera versi n.

A n as  puede que en el mundo contempor neo la gente prefiera un juego m s vivo e intenso propio del g nero de estrategia a tiempo real ( pausable vs la IA?) permitiendo mover una pieza tras pasar una peque a cantidad de tiempo. Como digo puede ser una v a de modificaci n futura. En ese caso se puede explorar hasta la instauraci n de una opci n de "Niebla de guerra".

### 2.1.5 Escritura

Es importante que las partidas se puedan guardar como en el ajedrez en papel con el objetivo de poder reproducir partidas y que el juego siga teniendo un car cter deportivo. Esto ayudar  adem s de para hacer replays para cuando haya que mejorar la IA y para tutoriales, gu as, etc. y cuando haya que ponerse con guardar datos tanto de las partidas como de los jugadores.

Creo que se puede realizar mediante una simple transcripción de Escritura Algebraica a-lo ajedrez pero ampliada.

El modo replay o de Repetición ha de leer partidas anotadas parecidas a esta y simplemente ir dejando reproducir las jugadas en el tablero.

## **2.2 DATOS, DATOS Y MÁS DATOS**

El objetivo principal del proyecto es llevar a cabo lo establecido en el punto 1. Pero creo que sería deseable conseguir otros objetivos aunque sea para futuras expansiones. Para todas ellas creo que la siguiente necesidad es estudiar cómo guardar datos de jugadores y las partidas en bases de datos para ello (y hacerlo claro).

En principio me parece que un sistema JSON y base de datos no relacionales tipo mongodb parece ser a priori la mejor idea para guardar los datos de las partidas en sí y así tenerlas presentes para implementaciones de replays, IAs, guías, tutoriales, etc.

Por otra parte también se guardarán datos de jugadores y datos administrativos para lo que parece que una bd relacional sencilla sea la mejor posibilidad para establecer rankings entre los jugadores (sistema ELO en el ajedrez aquí habrá que modificarlo para tener en cuenta que hay 4 jugadores y no dos) y acceso a otras funcionalidades futuras aparte del “juego en sí” que cualquier plataforma de ajedrez tiene. Porque ese sería el Objetivo 3 (aunque quizás ya un poco fuera del “scope” de este proyecto de grado superior si que me gustaría que alguna pincelada estuviera).

## **2.3 INTERFAZ Y ESTRUCTURACIÓN DEL JUEGO CON OTRAS “HERRAMIENTAS” ADICIONALES**

El inicio de la aplicación será una típica pantallas de inicio de sesión+suscripción típicas. Una vez dentro se encontrarán el acceso al lanzador de juego y/o al resto de funciones “extras”.

Extras significa que se irán implementando en posteriores ampliaciones. Entre ellas quiero que estén:

Tutorial: Con énfasis en las “novedades del juego”

¿Modo campaña con puzzles? (Totalmente opcional pero como idea loca)

Acceso a tus partidas (Replays y análisis (Esto último expansión tras motores IAs))

Acceso a información de guías y/o manuales.

Notificaciones de retos, calendarios de competiciones.



## **2.4 MODOS DE JUEGO**

Lo que viene no es extra, en el sentido que para que el juego fuera operativo tendría que estar sí o sí. Pero por su complejidad, habrá que ver en qué forma entrego la versión alpha...

Vs IA: Programar IAs.... (Por eso entre otras cosas me apetecía mucho lo de ver el módulo GDX-AI)

Multiplayer (Expansión)

## **2.5 EXTRAS (EN EL SENTIDO QUE SON COSAS COSMÉTICAS NECESARIAS PERO COMO TODO COSMÉTICO...)**

Gráficos y animaciones: Estoy en negociaciones... No puedo prometer nada porque mis gráficos... (ya se puede ver en el croquis del tablero). Pero creo que puedo intentar engañar a alguien que me haga ciertos dibujos. Aunque para la primera versión serán Gráficos 2D.

## **3 A MODO DE RESUMEN (VOLVIENDO A LA TIERRA)**

Los anteriores apartados (aunque hay muchas notas sobre expansiones y posibilidades en un futuro) no deja de ser algo edulcorada y ambiciosa. Y dado las limitaciones del tiempo y mis posibilidades... Creo que es necesario este apartado para puntualizar en el plan de trabajo que cosas son prioritarias, que quedan como expansión y que sería cuestión de un Chess Battle Royale 2.0. En principio lo principal es lo que se señala en los apartados 1 y 2 de los Objetivos. Pero creo que no es malo que lo repita y acote si cabe un poco más los primeros pasos:

Lo que definiremos como “juego base”: Tablero y piezas con gráficos 2D. Sus movimientos legales. Una especie de “Visor” de partidas que pueda usarse para hacer repeticiones de partidas y pruebas sobre reglas y partidas en el mismo dispositivo.

Recolección de esas partidas (movimientos, jugadores y resultados) en una base de datos. (Ver Apéndice A para algunas cosas pensadas en cómo anotar estos movimientos). Las partidas guardadas deben poder reproducirse en el juego base y viceversa. Y con los datos de los jugadores y sus resultados se elaborará un Ranking de jugadores (Clasificación). (Ver Apéndice B para algunas consideraciones preliminares sobre esta clasificación)

Todo lo demás. (Aunque sí, hay un orden pero sin tener los puntos I y II es como el cuento de la lechera).



## 4 APÉNDICE A: ESCRITURA

En principio la idea era usar una especie de escritura Algebraica a-lo ajedrez pero modificada por las necesidades de ser 4 jugadores y con el tablero cambiante. Por ello creo que una primera propuesta de trabajo es la siguiente variación:

**Usar simplemente un sistema cartesiano de coordenadas centrado en el centro del tablero como se ve en la figura ya presentada.**

Como principales inconvenientes creo que han de citarse que queda un poco distinto a la tradicional de “barquitos” (e4, Cf3, p.e.) es que queda menos tradicional y “feo” y aunque no elimina la necesidad de indicar un sentido al tablero (aparte del centro hay que poner para donde positivos y negativos las casillas) pero en cambio cuando se va eliminando casillas del tablero facilitara mucho porque solo habrá que tener pendiente si la casilla en cuestión tiene en sus coordenadas la fila o columna a eliminar. ( Ahora parece todo un poco abstracto pero se verá mejor con el prototipo o ya codificado pero vamos la idea base es simple si elimino la parte externa del tablero serán simplemente las que en sus coordenadas tengan un -7 o un +7 (y no habrá que tener un “mapa” de situación con ese contador nos sobrar ).

Un ejemplo de “partida” o mejor dicho de notaci n:

1. (+1,-5) , C (-5,-2), (-1,+5), (+5,-1)

2. A(-2,-4), (-5.-1), Ax(+7,-2), Dx(+7,-2)

[ L nea 7 [+7,-7] Amarillo Peligro]

3. R (+1,-6), A (-4,+2), D(-1,+6), Dx(-1,+6)+

[ L nea 7 [+7,-7] Roja pre-desaparici n]

[ L nea 6 [+6,-6] Amarillo Peligro]

4. (+1,-4), Ax(+1,-4),Rx(-1,+6), R(-1,-6)

[ Linea 7 [+7,-7] Desaparece junto con las otras piezas en esa parte del tablero. Entre ellos est  el rey del bando de la izquierda. As  que para este es game over y sus piezas se retiran del tablero]

[ Línea 6 [+6,-6] Roja pre-desaparición]



[ Línea 5 [+5,-5] Amarillo Peligro]

Tengo que adjuntar unos dibujos del tablero con esta mini-partida a modo de mini-prototipo en papel cuadriculado que ayudarían a verlo mejor. Pero es que para explicarlo mejor he realizado un prototipo del juego (en físico) donde es más fácil ver estas circunstancias.

## 5 APÉNDICE B: RANKING (CLASIFICACIÓN)

En el ajedrez se suele usar, (por diversas federaciones la más importante la FIDE), un sistema de ranking denominado ELO en honor al físico americano de origen húngaro que desarrolló el método matemático, basado en cálculo estadístico, para calcular la habilidad relativa de los jugadores. Aunque en algún portal de chess online se usa el conocido como sistema de puntuación Glicko (que se encuentran en dominio público y que se supone que mejora a los ELOS por tener en cuenta el tiempo entre mediciones de fuerza). Son estos sistemas los que tengo en mente para establecer el ranking de jugadores y con ello evaluar la fuerza de los jugadores.

Aunque la base matemática y sus fórmulas difieran ambos sistemas se basan en una estimación de cuántas partidas deberían haber ganado o perdido un jugador frente a una oposición dada. Por ello nuestro programa debe recopilar los resultados de las partidas y los oponentes (y su fuerza). Y aplicando el algoritmo correspondiente calcular la puntuación estimada del jugador o su variación por jugar x partidas con sus respectivos resultados frente a unos rivales.

Pero el ajedrez es de dos y el juego de la propuesta es de 4 jugadores. Creo que un primer acercamiento consistirá en tomar el orden de eliminación y dar la siguiente puntuación de partida:

0 Puntos: Ser eliminado el primero de la partida.

$\frac{1}{4}$  Puntos: Ser eliminado el segundo.

$\frac{3}{4}$  Puntos: Ser eliminado el tercero.

1 Punto: Ser el ganador.

Con esto y algún retoque estableceremos una puntuación estimada que nos ayudará tanto para toques competitivos como para el matchmaking futuro cuando finalmente saquemos la versión multijugador

