

Pedro Paulo Vezz  Campos
Daniel Moraes Huguenin
Antonio Rui Castro Junior

Guerra Das Universidades:
Manual do Usu rio

S o Paulo - SP, Brasil

19 de dezembro de 2011

Pedro Paulo Vezz  Campos
Daniel Moraes Huguenin
Antonio Rui Castro Junior

Guerra Das Universidades:
Manual do Usu rio

Manual de usu rio do projeto desenvolvido pela Equipe Knuth apresentado para avalia  o na disciplina MAC0242, do curso de Bacharelado em Ci ncia da Computa  o, turma 45, da Universidade de S o Paulo, ministrada pelo professor Roberto Hirata Junior.

DEPARTAMENTO DE CI NCIA DA COMPUTA  O
INSTITUTO DE MATEM TICA E ESTAT STICA
UNIVERSIDADE DE S O PAULO

S o Paulo - SP, Brasil

19 de dezembro de 2011

Sumário

1	Introdução	p. 4
2	Panorama do Jogo	p. 5
2.1	Iniciando um Novo Jogo	p. 5
2.2	Familiarizando-se com a Tela Principal	p. 7
3	Como Jogar	p. 9
3.1	Pontos de PE	p. 9
3.2	Pontos de Foco	p. 9
3.3	Salas de Aula e Ataque	p. 9
3.4	Custos de Manutenção Diários, Greves e Perda de Estruturas	p. 10
3.5	Pontos de HP e Condições de Vitória ou Derrota	p. 10
3.6	Recordes	p. 11
3.7	Dificuldade do Jogo	p. 11
4	Incrementos Disponíveis	p. 12
4.1	Estruturas	p. 12
4.1.1	Bloco de Ensino	p. 12
4.1.2	Bandeirão	p. 12
4.1.3	Setor de Dados	p. 12
4.1.4	Praça Central	p. 13
4.1.5	Centro de Esportes	p. 13
4.1.6	Guarda Universitaria	p. 13

4.2	Eventos	p. 14
4.2.1	Aumento Salarial	p. 14
4.2.2	Churrasco-Debate	p. 14
4.2.3	Promover Festa	p. 14
4.2.4	Sobremesa no Bandeirão	p. 14
4.2.5	Promover Seminário	p. 15
4.2.6	Contratar Professor	p. 15
4.2.7	Matricular Aluno	p. 15

1 *Introdução*

Guerra das Universidades é um jogo produzido similar ao *Age of Empires* com ambiente universitário. Tal como o jogo original ele é *singleplayer* com jogabilidade 2D. O jogador assume a posição de reitor do campus.

O objetivo é construir estruturas básicas de uma universidade, tais como blocos de salas de aula, bandeirão, setor de esportes, dentre outros além de recrutar novos alunos e professores para compor a nova universidade. Estas ações estão limitadas ao orçamento da universidade, que deve ser respeitado para evitar que problemas aconteçam no campus. Quando a universidade atingir uma quantidade suficiente de professores e alunos com condições de bem-estar o reitor pode ordenar um ataque a universidades vizinhas, com o objetivo de desestabilizá-las. Ao mesmo tempo, os oponentes estão montando suas estratégias para atacá-lo. Ganha a universidade que consiga permanecer como a única sobrevivente no jogo.

2 *Panorama do Jogo*

2.1 Iniciando um Novo Jogo



Figura 2.1: Tela Inicial do Jogo

No menu principal (Figura 2.1), escolha Iniciar para começar o jogo. Depois disso, você será levado a uma tela aonde escolherá seu nome e seu foco de administração do mandato como reitor. Tenha em mente que cada foco de administração acarretará em descontos no custo de estruturas e unidades específicas. Seus efeitos serão descritos resumidamente logo abaixo de cada foco a escolher.

Em seguida, você escolherá a universidade que representará (Figura 2.3). Clique na universidade escolhida para ser levado para a tela principal do jogo. Agora é só jogar!

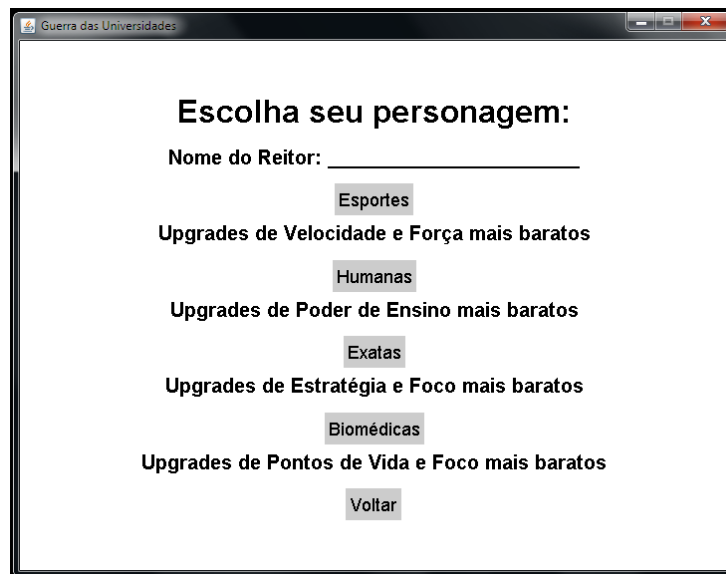


Figura 2.2: Escolha de Foco de Administração



Figura 2.3: Escolha da Universidade

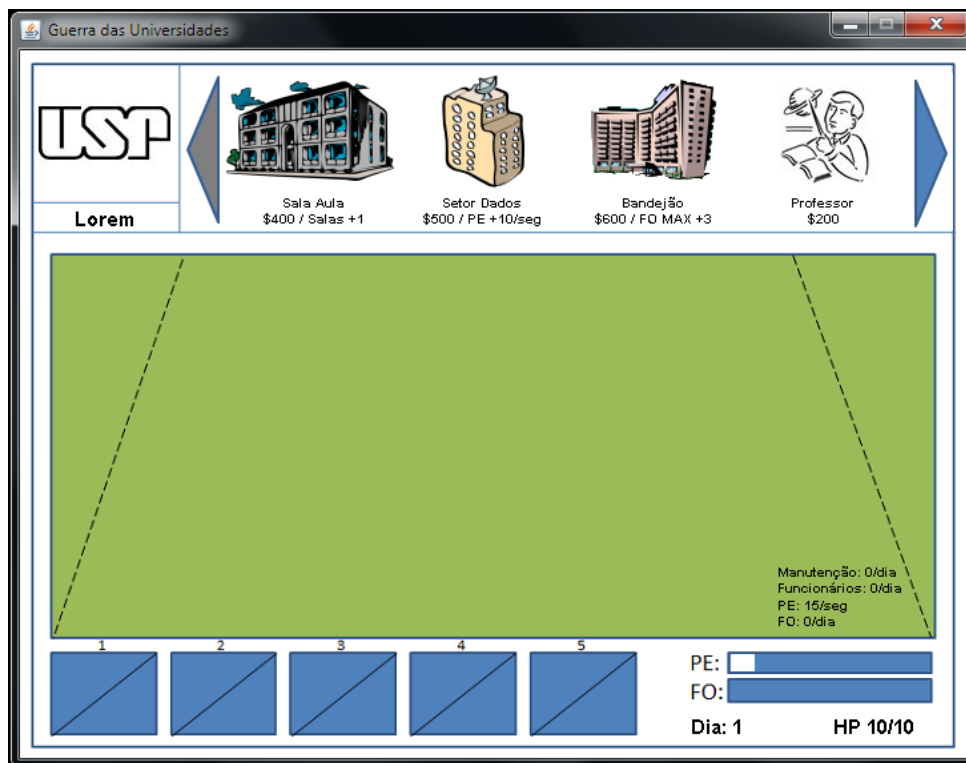


Figura 2.4: TelaPrincipal

2.2 Familiarizando-se com a Tela Principal

Na tela principal (Figura 2.4), a barra superior rola com o clicar das setas. Nessa barra são exibidas as estruturas disponíveis para serem construídas. Abaixo de cada estrutura é exibido seu preço e uma breve explicação das vantagens que ela lhe fornece.

Na região central está o campus da sua universidade com todas as estruturas compradas até o momento.

Atente que nessa tela, na parte inferior esquerda, existe uma caixa de diálogo que mostra mensagens importantes sobre o que está acontecendo no jogo (ataque de uma universidade por outra, ocorrência de eventos, etc). No canto direito são exibidas suas informações de custo diário e outras informações que tem que ser rápidas para consulta.

Na barra inferior existem 5 slots, que representam salas de aula. Inicialmente todas as cinco salas estão indisponíveis e, à medida que você comprar as estruturas chamadas blocos de ensino, elas vão sendo liberadas.

Ao atacar outra universidade, você poderá visualizar informações importantes, como os pontos de vida de cada uma, Pontos de Ensino, Foco, etc. Isso é crucial para planejar sua

estratégia. A tela de visualização de oponentes (Figura 2.5) pode ser acessada através de um clique em algum dos 5 slots.

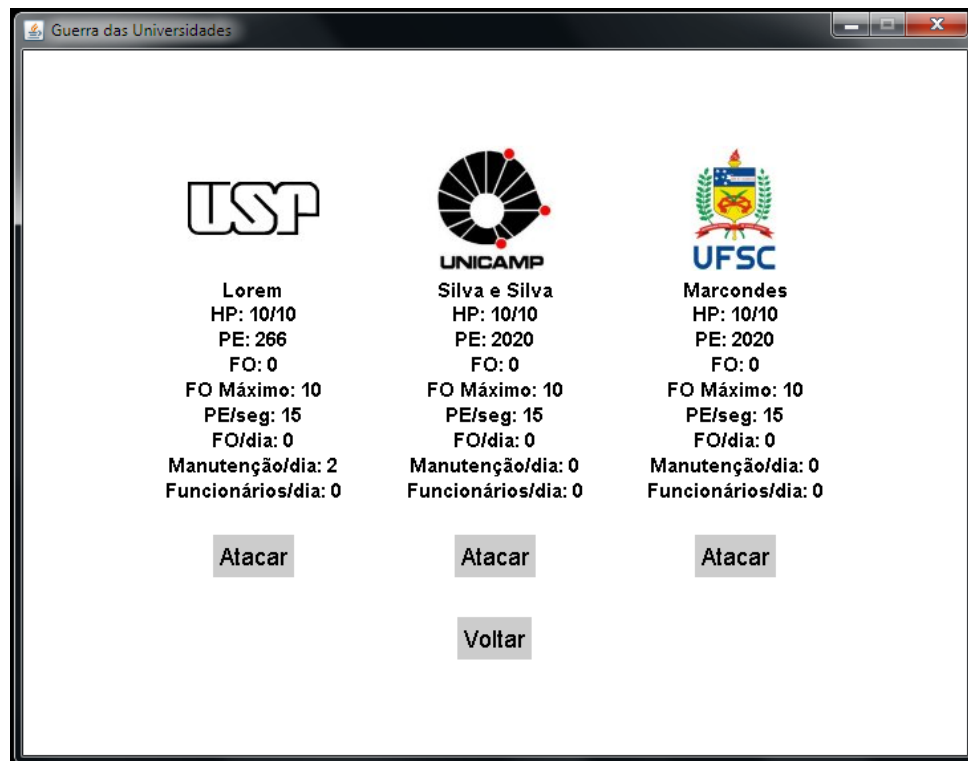


Figura 2.5: Visualização dos oponentes

3 *Como Jogar*

3.1 Pontos de PE

No seu campus, a moeda corrente é o Poder de Ensino (PE). Com esses pontos você pode construir novas estruturas, recrutar pessoas, matricular alunos e até disparar eventos especiais que lhe proporcionem bonus. É fundamental administrá-lo com sabedoria. Sua barra de PE encontra-se no canto direito inferior, nela você pode consultar seu PE atual. Veja que inicialmente você ganha 15 PE a cada segundo, mas essa taxa pode ser melhorada comprando algumas estruturas e eventos.

3.2 Pontos de Foco

Os pontos de Foco determinam o “poder” de cada sala de aula que sai da universidade para atacar além da capacidade de defender-se de um ataque inimigo. Quando você manda uma sala atacar, a universidade que receber o ataque terá que ter um foco igual ou maior do que o foco embutido na mesma, e perderá esse valor em foco.

Caso a universidade atacada não possua foco suficiente para resistir ao ataque e fique com um foco menor que zero, a mesma perde 1 ponto de HP (Hit Points) e zera seu foco. No entanto, atente que não é recomendável juntar um foco grande e muitas salas para mandar múltiplos ataques pois cada ataque diminui pela metade seu foco atual, enfraquecendo os ataques subsequentes.

3.3 Salas de Aula e Ataque

As salas de aula são suas unidades de ataque, mas inicialmente, nenhuma sala de aula está disponível. É necessário comprar um Bloco de Ensino para liberar cada sala.

Depois disso, mesmo tendo uma sala de aula liberada, você só terá a possibilidade de atacar

outras universidades se tiver uma sala de aula cheia e um foco maior que zero. Para uma sala estar cheia ela deve ter 1 professor e 10 alunos. Com a sala completa, é possível enviá-la para atacar outra universidade de sua escolha a fim de destruí-la.

3.4 Custos de Manutenção Diários, Greves e Perda de Estruturas

Os custos de manutenção diários determinam quantos pontos de PE você gasta por dia para manter sua universidade funcionando. No jogo, um dia são 10 segundos (podendo ser acelerado dependendo da dificuldade do jogo), e o dia atual é marcado próximo aos seus pontos de PE para fácil consulta.

A cada 10 segundos um dia se passará e se, ao final desse dia, você não possuir PE suficiente para pagar as manutenções, determinados eventos podem ocorrer: Haverá uma probabilidade de 3% de funcionários entrarem em greve (o que zera o foco dos alunos), 3% uma estrutura aleatória quebrar ou 4% de chance de ambas as coisas acontecerem, então fique atento aos seus custos diários.

3.5 Pontos de HP e Condições de Vitória ou Derrota

Sua universidade tem pontos chamados Hit Points (HP). Quando esses pontos chegam a zero, sua universidade será destruída e você perde o jogo. E ao atacar uma outra universidade um número de vezes suficiente para levar sua HP a zero, você a destruirá. Destruindo todas as outras universidades, você vencerá o jogo!



Figura 3.1: Tela de Vitória



Figura 3.2: Tela de Derrota

3.6 Recordes

Os recordes são acessados através da tela inicial do jogo e são baseados no tempo em que o jogador levou para vencer o jogo. Tente bater seu próprio recorde!

3.7 Dificuldade do Jogo

Se o jogo estiver muito difícil pra você ou até mesmo pouco desafiador, acesse a tela de opções através do Menu Inicial e regule a dificuldade do jogo.

4 *Incrementos Disponíveis*

4.1 Estruturas

4.1.1 Bloco de Ensino

Custo 400

Efeitos Libera uma das 5 salas de aula

Manutenção/dia 0

Limite 5

Requisitos Nenhum

4.1.2 Bandeirão

Custo 600

Efeitos Foco máximo passa a ser 13

Manutenção/dia 0

Limite 1

Requisitos Nenhum

4.1.3 Setor de Dados

Custo 500

Efeitos PE/seg + 10

Manutenção/dia 3

Limite 1

Requisitos Pelo menos um bloco de ensino

4.1.4 Praça Central

Custo 400

Efeitos Foco +1/dia

Manutenção/dia 2

Limite 1

Requisitos Nenhum

4.1.5 Centro de Esportes

Custo 700

Efeitos Foco +1/dia

Manutenção/dia 2

Limite 1

Requisitos Nenhum

4.1.6 Guarda Universitaria

Custo 1500

Efeitos Se a universidade é atacada e o foco fica menor que zero, essa estrutura é destruída, ao invés da universidade perder 1 ponto de HP

Manutenção/dia 2

Limite 1 durante todo o jogo, não é possível recomprar a Guarda caso ela seja destruída.

Requisitos Nenhum

4.2 Eventos

4.2.1 Aumento Salarial

Custo 700

Efeitos +3 PE/seg

Manutenção funcionários/dia 2

Limite 10

Requisitos Possuir pelo menos um bloco de ensino

4.2.2 Churrasco-Debate

Custo 400 (275, Se foco da administração for Humanas)

Efeitos +1 PE/seg

Limite 15

Requisitos Nenhum

4.2.3 Promover Festa

Custo 400 (300, Se foco da administração for Biomédicas)

Efeitos Foco +2

Limite ∞

Requisitos Nenhum

4.2.4 Sobremesa no Bandeirão

Custo 250 (140, Se foco da administração for Biomédicas)

Efeitos Foco +1

Limite ∞

Requisitos Possuir o Bandeirão

4.2.5 Promover Seminário

Custo 300 (200, Se foco da administração for Exatas)

Efeitos PE/seg +7 por 7 dias

Limite ∞

Requisitos Possuir pelo menos um bloco de ensino

4.2.6 Contratar Professor

Custo 200

Efeitos Adiciona um professor a uma sala livre

Limite A quantidade de salas abertas

Requisitos Pelo menos uma sala aberta sem professor

4.2.7 Matricular Aluno

Custo 75

Efeitos Adiciona um aluno a uma sala livre.

Limite 10 alunos por sala aberta.

Requisitos Pelo menos uma sala aberta e não lotada.