

Como Jogar

O jogo faz uso de um *multiplayer* local, os jogadores devem estar na mesma rede para poder jogar, um dos jogadores deve ser o anfitrião (*host*) e o outro conecta na sala do anfitrião para jogarem.

Após o jogo iniciado, o *host* deve criar uma sala e esperar o segundo jogador se conectar, o segundo jogador deverá conectar na sala do *host* digitando o IP da máquina do *host*.

Após a entrada na sala os jogadores devem escolher entre dois exploradores, Adam The Explorer e Suti The Medjay, cada um tem sua habilidade especial e sua capacidade de exploração (*stamina* - número de blocos que consegue caminhar). Depois de selecionados os personagens o *host* deve escolher um dos cinco mapas disponíveis para então começar o jogo.

Lista de Comandos

- w - anda um bloco para cima.
- s - anda um bloco para baixo.
- a - anda um bloco para a esquerda.
- d - anda um bloco para direita.
- u + (w, s, a, d) - anda um bloco para a direção desejada e empurra tijolos para essa mesma direção
- y + clicar em um bloco - habilidade especial do personagem.
 - Alan - ele mostra em branco blocos os quais ele pode se teleportar (*blink*).
 - Suti - ele mostra em branco blocos os quais ele pode criar areias movediças que podem atrapar os adversários (*quicksand*) e ele pode também retirar blocos marrons e areias movediças para auxiliar ele.
- esc - sair do jogo em andamento.

Outros Comandos

- End Turn - Um botão dedicado para terminar seu turno de jogar sem ter que usar toda a *stamina* do personagem.

Objetivos

Objetivo do jogo é simples, o explorador que chegar primeiro ao baú que está no mapa vence!

Regras do Jogo

Os jogadores devem ter em mente algumas particularidades do jogo: 1. Apenas os tijolos marrons são móveis, os tijolos cinza são fixos. 2. Não se pode mover tijolos caso tenha um jogador no lado em que se quer mover os tijolos. 3. A quantidade de tijolos que o jogador move é somado para a subtração da sua *stamina*. Ex: Um jogador quer mover 2 tijolos para a direita, logo sua jogada irá gastar 3 de *stamina*, 1 da movimentação mais 2 da quantidade de tijolos. 4. Potes de água adicionam 2 de *stamina* para o jogador, esta adição é permanente até o fim do jogo. Ex: Alan The

Explorer começa com um total de 10 de *stamina*, enquanto Suti The Medjay começa com um total de 12 de *stamina*, caso Alan pegue 1 pote de água para os próximos turnos Alan iniciará com um total de 12 de *stamina*, o mesmo caso segue para Suti, caso ele pegue 1 pote de água ele terá para os próximos turnos um total de 14 de *stamina*. 5. O uso das habilidades especiais também utiliza *stamina*, os valores diferem para Alan e Suti: * Alan usa 6 de *stamina* para fazer seu teleporte (*blink*) * Suti usa 5 de *stamina* para fazer sua areia movediça (*quicksand*) 6. As areias movediças vão aparecendo no mapa a cada fim de turno (além daquelas que o Suti produzir), e as areais atrapalham gastando a *stamina* dos jogadores, a cada areia movediça que o jogador pisa são retirados 3 de sua *stamina*. Ex: Um jogador tem 12 de *stamina* e vai se movimentar por um bloco que tenha areia movediça, seu movimento vai usar 4 de *stamina*, 1 para movição e 3 pelo fato de pisar em uma areia movediça.

OBS: Caso um jogador tenha *stamina* menor que 4, que seria o valor normal a ser subtraído de sua *stamina* para a movimentação sobre a areia, ele ainda conseguirá se movimentar mas sua *stamina* irá para 0 terminando seu turno.

OBS 2: Tijolos marrons não podem ser movidos na direção desejada caso do outro lado tenha uma areia movediça.

Personagens

- Alan, The Explorer:



- Suti, The Medjay:



Tipos de blocos

- Bloco de Movimentação



- Tijolo Marrom



- Tijolo Cinza



- Pote de Água



- Areia Movediça



- Baú

