

## **BATTLE OF GODS**

## **RELEASE NOTES**

### **Autores:**

Guilherme Noronha da Silva

Mateus Rissi

Rafael Ricardo Rocker de Souza

Florianópolis, 11 de julho de 2016.

# Sumário

1. Requisitos do sistema
2. Instalando e executando
3. Sobre o jogo
4. Como jogar
5. Limitações desta versão

---

## 1. Requisitos do sistema

Para jogar Battle of Gods é necessário:

- Java Runtime Environment (JRE) instalado;
- Conexão com a Internet.

---

## 2. Instalando e executando

Descompacte o BattleOfGods.zip. O diretório do jogo é composto por:

- /CodigoFonte/ - códigos fonte Java do jogo;
- /Documentação/ - diagramas em UML e especificação de Requisitos;
- BattleOfGods.jar - pacote .jar executável;
- Release Notes.pdf - este arquivo.

Para jogar no Windows clique com o botão direito do mouse no arquivo BattleOfGods.jar e selecione "Executar com Java JRE".

No Linux marque o arquivo BattleOfGods.jar como executável e digite "java -jar BattleOfGods.jar" em linha de comando para executá-lo.

---

## 3. Sobre o jogo

Battle of Gods tem como personagens deuses de várias crenças. O objetivo do jogo é derrotar a dupla de “deuses” inimigos. São 9 (nove) as opções de personagens disponíveis, sendo eles: Thor, Odin, Rá, Anúbis, Zeus, Hades, Poseidon, C’tnullu, Azathoth. Cada um destes personagens com suas habilidades únicas.

---

## 4. Como jogar

As batalhas são baseadas em turno. O jogador irá realizar uma ação com cada um de seus dois personagens a cada turno, esta ação será uma das habilidades do personagem ou um bloqueio (faz com que o personagem em questão fique na defensiva e receba metade do dano que iria levar caso fosse atacado pelo inimigo). Cada personagem possui 4 habilidades (únicas do personagem) que, podendo variar entre ataques físicos e mágicos, podem realizar diversos efeitos como congelar, paralisar, queimar, envenenar; e efeitos que podem aumentar os atributos de aliados ou diminuir os atributos dos inimigos.

Os personagens possuem atributos que lhes dão vantagens e/ou desvantagens numa batalha. Tais atributos são: Vida; Ataque; Defesa; Velocidade; Ataque Mágico; Defesa Mágica;

O jogador que atacará primeiro é definido de maneira aleatória. A partida possui um único “round”. Um round chegará ao fim quando ambos os personagens de um dos jogadores fiquem com 0 (zero) pontos de vida, levando este jogador a derrota.

---

## **5. Limitações desta versão**

Nesta versão, além da interface gráfica não ser elaborada para fins comerciais ou para impressionar o usuário, o jogo peca na falta do Modo História, onde o jogador enfrentaria o computador seguindo uma história de fundo.