

Disclaimers iniciales:

- Este juego (además de ser mi primer proyecto en MATCOM), esta hecho desde todo el cariño y el respeto hacia la saga del Señor de los Anillos, al Gwent y a sus creadores.
- El poco uso que hay de contenido con Copyright no busca ser monetizado, no me denuncien por favor.

Bueno profes, mi nombre es *Adrián Xavier Brioso Jurado*, del grupo *C121* y este es mi proyecto de 1er semestre. Es un juego de cartas basado en el Gwent, videojuego de *CD Projekt Red*, basado a su vez en el lore de la Saga de Geralt de Rivia, de *Andrzej Sapkowski*. Aquí voy a explicar muchas cosas del juego, aunque el juego tendrá un menú tutorial.

Empezamos por el principio. Cada jugador recibe 10 cartas de sus respectivos mazos. Los jugadores pueden descartar dos cartas y cambiarlas por otras dos del mazo. Esto se puede realizar una sola vez y en la primera ronda.

Los jugadores pueden jugar una carta de unidad en la fila del tablero que le corresponda a la carta. Solo pueden jugar una carta por turno a menos que una habilidad indique lo contrario. También pueden jugar una carta de clima o de aumento en su turno.

Cada carta posee puntos de poder que se suman al total de puntos de cada fila y al total del jugador. Un jugador gana la ronda cuando tenga más poder que el otro y ambos jugadores se queden sin cartas o ambos pasen su turno.

Las partidas se ganan al mejor de 3 rondas. El jugador que gana una ronda empieza la siguiente. Estas rondas se representan por puntos debajo de las cartas de líder. En la segunda y tercera rondas se roba 2 cartas del mazo. Cada victoria suma 1 punto y cuando se llega a 2 se gana la partida. No hay empates en las rondas porque la habilidad de Aragorn es que si hay empate él siempre gana :).

He de decir que yo, a diferencia de muchos de mis compañeros, ya había jugado al Gwent y tener que hacerlo yo mismo (en el mismo motor que se utilizó para crear el Gwent original) ha hecho que me diera cuenta de lo difícil que es hacer un videojuego. También debo admitir que ahora me gusta un poco menos el Gwent.

Primero vamos a hablar de los mazos. Cada mazo tiene:

- +Una única carta de líder, con su habilidad única.
- +Al menos 25 cartas. Cada carta posee:
 - Una facción, que debe coincidir con la de líder.
 - Un tipo de carta (Oro o Plata)
 - Un poder
 - Algunas poseen efectos
 - Una descripción
- +Cartas de clima, aumentos, despeje, señuelo

Vamos con el tablero:

- +Cada lado del tablero contiene 3 filas:
 - Melee
 - Ranged
 - Siege
- +Cada fila tiene a su izquierda un espacio para una carta de aumento (que aumenta el ataque de cada carta de la fila) o para una carta de clima (que afecta a una fila específica pero a ambos lados del tablero. Ej: una carta de clima x que se juega al lado de la fila Melee afectaría al ataque de la fila Melee propia y a la fila Melee rival).
- +Dos espacios para los cementerios, dos para los mazos y dos para los líderes.
- +Dos botones blancos para rendirse.
- +Dos botones negros para indicar que van a continuar con las cartas que tienen en sus manos.
- +Un botón rosa que calcula quién es el ganador de la ronda.

El juego cuenta con:

- Música de las películas del Señor de los Anillos (no me demanden por favor).
- Dentro de la escena del tablero, al pulsar la tecla Escape se abre un menú ingame.

- Ajustes de video funcionales. Cuenta la leyenda que los de audio en algún momento funcionaron.
- Un tutorial que ahonda en algunas reglas del juego y características del mismo.
- Unos créditos

Disclaimer: El contador de poder de cada facción funciona pero el de cada franja por algún motivo no. Puede que en un futuro parche lo arregle.

Vamos con los scripts que no son pocos (33 para ser exactos) (<(__ __)>):

Clase Líder: Está asignado a ambos líderes y contiene sus características.

Clase Carta: Está asignado a todas las demás cartas (unidades, climas y aumentos) y contiene sus características.

Clase Mano: Está asignado a las dos Manos. Son las manos de los jugadores y guarda las cartas que entren y salgan de la misma

Franja Clima: Está asignado a las franjas de climas y aumentos. Guarda las cartas que salgan y entran a estas franjas y las guarda en una lista.

Clase Franja: Está asignado a todas las franjas de unidades y guarda en una lista las cartas que haya en cada una. Calcula los puntos de las cartas que estén en la franja. Guarda si las cartas que estén jugadas en cada franja están afectadas o no por un clima o por un aumento. Tiene la gran mayoría de los efectos de las cartas.

Gestordeturnosymastallas: Está asignado al botón rosa del tablero. Guarda el ganador de cada ronda y calcula quién es. Decide quién empieza cada ronda. Cambia de escena según quién gane la partida.

GameLoader: Está asignado a todos los botones de cambio de escena. Es el encargado de cambiar a los ajustes, al menú principal, al tutorial, a las escenas de victoria y al juego en sí.

Ajustes: Está asignado a los ajustes de audio y video y los controla (los de audio fallecieron por el camino).

Menú Pausa: Abre un menú ingame mientras se esté en el tablero y pausa el tiempo mientras esté abierto. Se abre con la tecla Escape.

Description: Muestra en el objeto *InfoZone* las características de todas las cartas en formato texto. Las características que se modifiquen se muestran igualmente.

Elección CDA && Elección Mordor: Están asignados a los botones negros del tablero. Estos dos scripts definen si cada jugador está conforme con las cartas que eligió.

Jugar Cartas: Están asignados a todas las cartas, salvo los líderes. Se encarga de que, al clicar cada carta del mazo, esta se juegue en su correspondiente zona.

Puntos Franja: Está asignado a los dos contadores totales de poder (los de cada franja también fallecieron por el camino). Calcula el poder de las cartas jugadas en cada franja.

Rendición CDA && Rendición Mordor: Está asignado a los dos botones blancos del tablero. Estos dos scripts controlan cuando el jugador se rinde. Al rendirse un jugador pasa a ser turno del otro jugador hasta que este decida terminar su turno.

Robar CDA && Robar Mordor: Están asignados a *MazoCDA* y *MazoMordor* respectivamente. Estos dos scripts son los encargados de meter todas las cartas de cada jugador en una lista y de repartirlas.

Turnos: Está asignado al objeto *GestTurno*. Este script se encarga de hacer los cambios de turnos y de instanciar los objetos que tapan las cartas del jugador que no esté jugando en ese momento.

RoboDevuelve: Está asignado a todas las cartas. Es el script que permite en la primera ronda eliminar dos cartas que elija el jugador y sustituirlas por dos cartas al azar del mazo. Las cartas eliminadas puede volver a salir en la 2da y 3ra rondas. Eliminar las cartas es opcional y se hace cliqueando la carta con click izquierdo.

Anillo: Está asignado a las 3 cartas *Anillo Único* (un tanto irónico esto). Activa el aumentoafectado a las cartas de la franja que corresponda i.e. le aumenta uno de poder a cada carta de la franja.

Cuerno: Está asignado a los 3 *Cuernos de Gondor*. Activa el aumentoafectado a las cartas de la franja que corresponda i.e. le aumenta uno de poder a cada carta de la franja.

Clima Skill: Está asignado a todas las cartas *Niebla*, *Lluvia* y *Nevada*. Reduce a 1 el poder de cada carta de la franja correspondiente al activar el climaafectado.

Despeje: Está asignado a las cartas *Despeje*. Elimina los efectos de las cartas de clima y las manda al cementerio, volviendo falso el bool climaafectado.

SenueloGollum: Está asignado a la carta *Gollum*. Ejecuta el método *Gollum()* de la **Clase Franja**. Calcula qué carta tiene más poder en las 2 franjas Melee y la sustituye, devolviéndola a la mano.

SkillSauron: Está asignado a la carta líder *Sauron*. Ejecuta el método *Sauron()* de la **Clase Franja**. Calcula qué carta tiene más poder en el tablero rival y la envía al cementerio.

SmaugSkill: Está asignado a la carta *Smaug*. Instancia una carta clima *Nevada* en la franja clima Siege y activa el método *Climas()* de la **Clase Franja** en dicha franja.

SarumanSkill: Está asignado a la carta *Saruman*. Roba una carta de MazoMordor al activarla y la añade a la mano del jugador que lo activó.

BalrogSkill: Está asignada a la carta *Balrog*. Busca la franja con menos cartas del rival y activa el método *Balrog()* de la **Clase Franja**, enviando todas las cartas de esa franja al cementerio.

GaladrielSkill: Está asignado a la carta *Galadriel*. Instancia una carta de aumento *Cuerno* en la franja clima Ranged y activa el método *Cuerno()* de la **Clase Franja** en dicha franja.

GandalfSkill: Está asignado a la carta *Gandalf*. Ejecuta el método *Gandalf()* de la **Clase Franja**. Calcula el promedio entre la suma del poder las franjas y la cantidad de cartas jugadas e iguala el poder de todas las cartas a ese promedio utilizando el método *GandalfUsado()* de la **Clase Franja**.

LegolasSkill: Está asignado a la carta Legolas. Ejecuta el método *Legolas()* de la **Clase Franja**. Elimina la carta con menos poder de la franja Ranged de Mordor y la manda al cementerio.

Tropas: Está asignado a las cartas *Soldados de Rohan*, *Arqueros élficos*, *Máquinas de asedio*, *Uruk-Hai*, *Orcos Arqueros* y *Olog-Hai*. Ejecuta el método *Tropillas()* y *TropillasBonus()* de la **Clase Franja**. Multiplica el poder de estas cartas por la cantidad de cartas iguales a ella.