Kartográfusok társasjáték

Szakdolgozat tervezete

Vida György Márk  
QOV8WM  
programtervező informatikus

Szakdolgozatom témájaként egy online társasjátékot szeretnék megvalósítani, melynek alapja a Kartográfusok című kártyahúzós, rajzolós társasjáték.

**A játékról röviden**

A játék gyártójának honlapja: https://www.thunderworksgames.com/cartographers.html

A szakdolgozatom alapját képező Kartográfusok játékban a játékosoknak egy papír alapú, üres térképen kell felfedezni a környezetet. A játék elején véletlenszerűen, kártyák közül kihúzásra kerül, mely szempontok alapján kell pontozni az adott játszmában. 4 kör van, melyek a 4 évszakot szimbolizálják, és minden kör végén az adott évszakhoz tartozó pontozás alapján le kell pontozni a jelenlegi térképünket. Egy-egy évszakon belül „felfedezéskártyák” kerülnek kihúzásra, melyek meghatározzák, milyen formájú, és milyen típusú területet kell a térképre berajzolni. A játékosok ezt úgy próbálják végrehajtani, hogy az adott évszak végén minél több pontot tudjanak összegyűjteni. Egy mást dolgát „rajtaütés” kártyákkal lehet nehezíteni, ekkor egy szomszédos játékos térképébe rajzolunk, ezzel nehezítve a dolgát.

A játék teljes, angol nyelvű szabálykönyve: https://www.thunderworksgames.com/uploads/1/1/6/3/11638029/cart\_rules\_0602.pdf

**Megvalósítási terv**

A játék egyedül is játszható, ezért előzetes terveim alapján szeretnék megvalósítani egy- illetve többjátékos módot is. Egy webes alkalmazásként képzelem el a szakdolgozatomat. Lehetőség lenne egyszemélyes játékra, illetve, szobák létrehozásával, több játékos is megmérkőzhetne egymással.

**Lehetséges forgatókönyvek**

A játék elindulása előtt:

* A játékos a kezdőoldalon kiválasztja az „Egyjátékos” módot
  + Ekkor egyedül lejátszhatja a játékot
* A játékos létrehoz egy szobát
  + Megadhatja a szoba nevét, a maximális játékosok számát, és akár jelszóval is levédheti
  + Elindíthatja a játékot számára megfelelő játékos belépése után
* A játékos belép egy szobába
  + Csak olyan szobába léphet be, ahol még nem kezdődött el a játék
  + Belépés után kivárja, míg a szoba tulajdonosa elindítja a játékot

A játék elindulását követően:

* Kisorsolásra kerülnek a pontozólapok
* Elindul az első kör, melyben minden kártyahúzás után be kell rajzolni a megfelelő alakzatot a térképbe (Az időt akár limitálni is lehetne)
* Ha egy kör befejeződött, akkor automatikusan kiértékelődik a játékos térképe
* A játék végén a legtöbb pontot kapott játékos nyeri a játékot

**Felhasználandó technológiák**

Backend

* NodeJS
* Google Firebase

vagy

* self-managed backend

Frontend

* HTML5
* CSS
* JavaScript

Ezeken felül fenntartom a lehetőségét annak, hogy a fejlesztés során egy komponenseket is használok (Pl.: sockets.io, mely egy könnyen használható WebSockets implementáció)