**Introducción a las escenas.**

La aplicación consta de dos escenas una para el menú y otra para el juego. En la escena menú al presionar el botón Salir, se cierra el ejecutable y al presionar el botón Jugar se cambia a la otra escena.

**El Mazo.**

Un mazo de Gwentverse: Rick and Morty Edition contiene lo siguiente:

1. Una carta de líder. Cada líder cuenta con la habilidad de robar una carta nueva solo una vez en la partida a partir de la segunda ronda en cualquier momento.

2. 50 cartas totales, 35 diferentes.

3. Cada carta tiene una facción (Rick o Morty). Todas las cartas del deck coinciden con la facción del líder o se usan en ambas facciones.

4. Dos tipos de cartas de unidad, plata y oro. Las cartas de plata

aparecen en el deck de tres veces, mientras que las de oro

solo una.

5. Cartas de clima, aumentos, despeje y señuelo.

**Inicio del juego.**

Al comenzar una partida, a cada jugador se le reparten 10 cartas de su deck. Antes de que arranque la batalla, los jugadores pueden escoger hasta 2 cartas presionando el click durante unos pocos milisegundos sobre cada una de estas para regresarla a la baraja y esta será sustituida por otra carta aleatoria del deck. La máxima cantidad de cartas que se puede tener en la mano es 10, cualquier carta que sea robada (por algún efecto durante el juego) mientras se está en este límite será

descartada (enviada al cementerio).

1. El jugador que gane la ronda anterior, comienza la siguiente.

2. Al inicio de la segunda ronda, a cada jugador se le reparten dos cartas.

3. Si el juego alcanza una tercera ronda, a cada jugador se le reparten dos cartas al inicio de esta.

**El tablero.**

1. Cada jugador tiene un campo de batalla formado por tres filas. Una

para las cartas cuerpo a cuerpo (M), otra para las cartas con ataque a

distancia (R) y otra para las cartas de asedio (S).

2. Cada fila tiene espacio para una carta de aumento. Los aumentos afectan a las unidades de una fila específica dándoles una bonificación de poder.

3. Hay tres espacios para cartas de clima por campo de batalla. Cada carta de clima afecta filas (cuerpo a cuerpo, distancia o asedio) para ambos jugadores simultáneamente, penalizando el ataque de todas las cartas plata que se encuentren en ella.

4. Hay un espacio para cada cementerio.

5. Hay un espacio para cada mazo.

6. Hay un espacio para cada carta líder.

“LAS ESPECIFICACIONES SOBRE CADA CARTA SE ENCUENTRAN EN UN DOCUMENTO EXCEL APARTE”

**El juego.**

Un turno consiste en jugar una carta, utilizar una habilidad de líder o pasar. El hecho de pasar implica que el jugador terminó de jugar por la ronda actual y por tanto no utilizara ninguna otra carta. En el momento en que los dos jugadores hayan pasado, la ronda termina, todas las cartas son enviadas al cementerio y la persona con mayor fuerza en el tablero ganará (la puntuación por facción se especifica a tiempo real a ambos lados del botón “TERMINAR TURNO”). Dos rondas ganadas marcan la victoria o dos rondas empatadas y una ganada. Si la ronda termina en empate, cada jugador obtiene un punto de ronda.

**Assets.**

Todos los componentes creados para crear el juego se encuentran en la carpeta Assets del proyecto:

*Carpetas*:

-*Packages*: Contiene el ButtonEvents que fue empleado para detectar cuando el click está siendo presionado durante un tiempo definido.

-*Prefabs*: Dentro de la carpeta cartas tenemos un prefab Carta que es la estructura básica de una carta, CartaAMover está asociado a las cartas cuando se mueven desde la mano hacia el campo de batalla, CartaAMoverFinJuego fue empleado para crear la animación que se ve al finalizar una partida, CartaHand y CartaHand2 corresponden a las cartas que se encuentran en la mano de cada jugador, de igual manera CartaLider y CartaLider2 para los líderes de cada facción, CartaRIP está asociado a las cartas que son enviadas al Cementerio, Dorso representa el dorso de las cartas este solo es usado para crear la ilusión de un mazo.

*Resources*: Contiene los recursos de Audio, el Fondo del tablero, las imágenes de las cartas, fuente de texto y otros recursos estéticos.

*Scenes*: Contiene las dos escenas principales.

*Scripts*: Contiene los códigos que permiten el funcionamiento del programa. BDCartas tiene la base de datos de cartas, Carta es la estructura básica de una carta, CartaAMano permite posicionar las cartas en la mano, CartaAMover permite posicionar las cartas en el campo de batalla y además contiene el código asociado a cada efecto de las cartas, CartaAMoverFinJuego asociada al prefab del mismo nombre, CartaRIP asociada al prefab del mismo nombre permite posicionar las cartas en el cementerio, CartaLider permite posicionar los líderes en sus posiciones, Controlador regula el flujo de las rondas en cada partida y dicta quien gana cada ronda o partida, EstaCarta contiene la información de la carta actual, InfoCarta permite ver las propiedades de las cartas este está relacionado a un GameObject de texto que aparece a un lado del tablero al poner el cursor sobre la carta de la que se desean ver las propiedades (solo se puede hacer sobre el campo propio), Mazo permite repartir las 10 cartas al inicio de la partida, Menu permite cambiar de la escena menú al juego o salir del ejecutable, MoverCarta permite instanciar la carta de la mano sobre la que se haga click en el campo de batalla, Puntos lleva la suma de los poderes de las cartas que se encuentran en cada campo, Robar2 permite seleccionar hasta dos cartas a inicio de la partida para cambiarlas por otras dos, Senuelo permite intercambiar una carta seleccionada con el señuelo seleccionado, Sistema de turnos lleva el control de a quien le corresponde jugar en el turno actual (es intuitivo conocer a quien le toca jugar pues su campo de batalla se ilumina y el rival se opaca).

*TextMesh Pro*: Contiene recursos para darle una mejor estética a los textos.