

# Komplex stratégiai kártyajáték megtervezése és megvalósítása

Ádám Kriston

November 2023

# Tartalomjegyzék

<b>1. Bevezetés</b>	<b>4</b>
<b>2. Főmenü</b>	<b>5</b>
2.1. Funkciók . . . . .	6
2.1.1. Barlang . . . . .	6
2.1.2. Kard . . . . .	6
2.1.3. Tábor tűz . . . . .	6
2.1.4. Gyűjtő könyv . . . . .	6
2.1.5. Bal Sarok . . . . .	6
<b>3. Játékmenet</b>	<b>7</b>
3.1. Kasztok . . . . .	7

## Ábrák jegyzéke

1.	A játék menüje . . . . .	5
2.	Interaktív elemek . . . . .	5
3.	A Játék Aréna . . . . .	7

## 1. Bevezetés

A játékok világa egy hatalmas és sokmindent magábafoglaló tér. Legyen szó egy egyszerűbb platformer játékról mint a Mario vagy pedig egy többszintű hatalmas és komplex CRPG-ről mint a Baldur's Gate 3 mind ennek a világnak tagjai. A játékok egy sokszínű világot nyitnak meg a játékosok számára ahol új élményeket, történeteket és kalandokat tapasztalhatnak meg, a készítőknél pedig egy kreatív fórumot ad a gondolataik, élményeik és víziójuk kibontakoztatására.

Ezen világon belül foglalnak el helyet a kártya játékok. A kártyajáték mint megnevezés sokmindent jelenthet. Gondolhatunk a tradicionális kártyajátékokra mint a Póker vagy Blackjack, de ugyanakkor ide tartoznak a TradingCard Game-ek is például Magic The Gathering. Közös pont minden kártyajátékban az hogy a pakli, kártyák illetve a szabályrendszer központi szerepben áll.

Szakdolgozatomban erre az alapgondolatra építve fogok felépíteni egy egyszemélyes RPG kártyajátékot, ahol fő fókuszban a pakli építés és a RPG-kben megszokott karakter fejlesztés lesz.

Szakdolgozatom másik fontos célja az ellenfelek mersterséges intelligenciájának elkészítése oly módon hogy a játékos számára egy megfelelő nehézségi szintet nyújtson.

## 2. Főmenü

A játék indítását követően a főmenü fogadja a játékost. A menü interaktív. Ez azt jelenti hogy képernyő közepén lévő gombok helyett a háttér egyes elemeire kattintva tudjuk a különböző funkciókat elérni.



A játék menüje



Interaktív elemek

## **2.1. Funkciók**

### **2.1.1. Barlang**

A barlangva kattintva idítható el a játék.

### **2.1.2. Kard**

A kardra kattintva statisztikát találja meg a játékos.

### **2.1.3. Tábor tűz**

A tábor tűzre kattintva a játékos a beállítások menübe kerül.

### **2.1.4. Gyűjtő könyv**

A könyvre kattintva a játékos megnézheti azokat a kártyákat amikkel a játék során már találkozott.

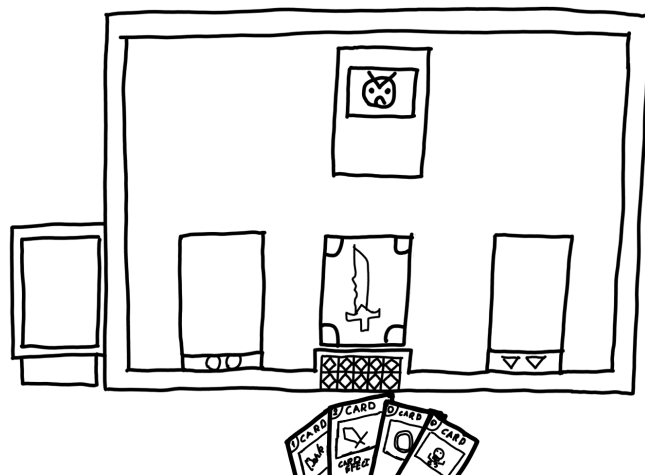
### **2.1.5. Bal Sarok**

A bal sarokba kattintva a játékos kilép a játékból.

### 3. Játékmenet

Miután a főmenüben elindítottuk az új játékot először választanunk kell a játékban szereplő 8 kaszt közül. Ezek mind más-más játékszállal bírnak a játékos számára. Miután kiválasztotta a kasztját a játékos egy rövid leírást kap arról hogy ő kicsoda, mi a küldetése és a játék történetét.

Ez után megkezdődik az első csata. Ez a fázisa körökre van osztva. A játékos kezd. Minden kör elején a játékos felhúzza 4 lapot a kezébe a pakliból amit a kör során ki tud játszani. A kör végén eldobja a ki nem játszott kártyákat. Miután a játékos végzett a körével az ellenfél köre következik. A játékoshoz hasonlóan az ellenfél is felhúzza 4 lapot és lekezdli őket játszani. Ezek a körök addig tartanak ameddig a Játékos le nem redukálja az ellenfele életpontjait 0-ra (Győz) vagy pedig a Játékos életpontjai leesnek 0-ra (Veszít). Amennyiben a játékos nyer tovább halad a barlangban. Ha veszít akkor egy ablak felugrik ahol statisztikát tud megtekinteni illetve vissza tud lépni a menübe.



A Játék Aréna

#### 3.1. Kasztok

- Warrior
- Ranger
- Mage
- Paladin
- Druid
- Ninja
- Necromancer
- Achemist