

Here to Slay társasjáték implementációja

Játékleírás:

A társasjáték egy körökre osztott, kártya és kockadobás alapú többszemélyes játék. A cél az, hogy legelsőként összegyűjtsön a játékos bizonyos kártyákat. A legtöbb kártya aktiválásához kockadobással adott értéket el kell érni. Egyes kártyák a játékos körén kívül is kijátszhatóak, hogy egy másik játékos kártya kijátszását megakadályozhassa, vagy a kockadobás értékét módosíthassa.

Célom a játék egyszemélyes implementálása Windows asztali alkalmazásként C#/Unity-ben, ahol a többi játékost (1-3 között) AI játsza.

Megjelenítés:

Négyzet alakú asztal felülnézetéből látja a felhasználó a játékot 2D-ben. Az asztal 1-1 oldalán helyezkednek el a játékosok, ahol grafikusan látszik a kezükben lévő lapok száma, és az általuk kijátszott kártyák. Az asztal közepén a húzópakli, dobópakli, és az összegyűjtendő szörnykártyák.

Főbb funkciók:

Kockadobáskor az adott játékoshoz tartozó oldalon egy külön ablakban a dobás eredménye megjelenik. Bármely dobás vagy kártyakijátszás esetén a felhasználó egy kiugró ablakban kiválaszthatja, hogy szeretne-e körön kívül reagálni rá. Minden megtörtént lépés szövegesen naplózva van, hogy a felhasználó visszakövethesse az eseményeket. Kártyahatások közé tartozik többek között: másik játékos kezének megnézése, kártya húzása/ellopása/kidobatása/cseréje.