

## Mockup - Abgabe

Regelset:

Kartenspiel für 4 Spieler

**Spielaufbau:** Zu Beginn werden die 4 Spieler auf 2 Teams aufgeteilt und ein Kartenstapel aus 30 Karten wird in die Mitte des Tisches gelegt. Das beginnende Team wird mit Kopf oder Zahl ausgelost und darf zuerst eine Karte vom Kartenstapel ziehen. Der Kartenstapel enthält Aktions- und Fragekarten. Aktionskarten müssen von allen 4 Spielern bearbeitet, Fragekarten jeweils an das andere Team gestellt werden.

**Spielverlauf:** Nachdem die erste Karte gelegt wurde, wird die Aktion durch die jeweilige Karte bestimmt. Bei einer Fragekarte wird die auf der Karte stehende Frage an das gegnerische Team gestellt, wobei sie aus bis zu 4 Antwortmöglichkeiten auswählen können. Das Team, welches die Frage beantwortet, hat eine Minute Zeit. Wird die Frage richtig beantwortet, so bekommt das gegnerische Team je nach Schwierigkeitsgrad der Karte (Leicht (Grün) 10, Mittel (Gelb) 20, Schwer (Rot) 50) Punkte auf das Teamkonto geschrieben. Wird eine Aktionskarte gespielt, so müssen alle Spieler das Logikgatter, beschrieben durch eine aussagenlogische Formel, aus Logikgatterkomponenten zusammensetzen. Das Team, welches die Karte gezogen hat, darf hier beginnen. Jeder Spieler darf eines der Komponenten an die vorgegebenen Stellen auf dem Spielfeld legen. Wenn eine Komponente richtig positioniert ist, werden 10 Punkte auf den Punktestand des jeweiligen Teams dazugegeben. Ist eine Komponente falsch positioniert, so wird diese wieder entfernt und es gibt keine Punkte. Daraufhin ist der nächste Spieler an der Reihe. Ist das Logikgatter vollständig, so werden die während der Aktionskarte erworbenen Punkte gutgeschrieben und das andere Team ist am Zug. Verwendete Karten kommen auf einen Nebenstapel.

Spielende/ Siegesbedingung:

Das Spiel dauert so lange an, bis es keine Karten mehr auf dem Kartenstapel mehr gibt oder welches Team zuerst 700 Punkte erreicht. Sonst gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

To Do:

- Spielmenü erstellen
- mind. 50 karten unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade erstellen
- Punktestand pro Team (visueller Balken, der sich mit Punkten füllt (Maximal 700))
- verschiedene Schaltelemente als 3D- Objekt für Aktionskarten darstellen
- neues Fenster erstellen, in dem die Schaltelemente in 3D zum geforderten Gatter zusammengesetzt werden können
- Implementierung des Multiplayer Modus
- Spielkarten im Spiel implementieren
- Sound/Musik für das Spiel erstellen/einfügen
- weitere Gestaltung der Spielwelt
- Spielmechaniken implementieren (Karten werden ausgeteilt, Ziehen vom Kartenstapel, Reihenfolge, etc.)

Wie wird es aufgeteilt:

Zunächst werden alle Gruppenmitglieder die benötigten Spielkarten erstellen. Daraufhin werden wir uns gemeinsam an die Implementierung in Unity setzen, wobei dort jeder mehr oder weniger seine eigene Aufgabe hat. Bspw. kümmert sich einer um die Implementierung des Multiplayers und der Spielmechaniken (da es ein großer Bereich ist auch ggf. mit Hilfe eines 2. Mitglieds), während sich nebenbei um die weitere Gestaltung der Spielwelt gekümmert wird. Natürlich muss auch nebenbei das Protokoll geschrieben werden.

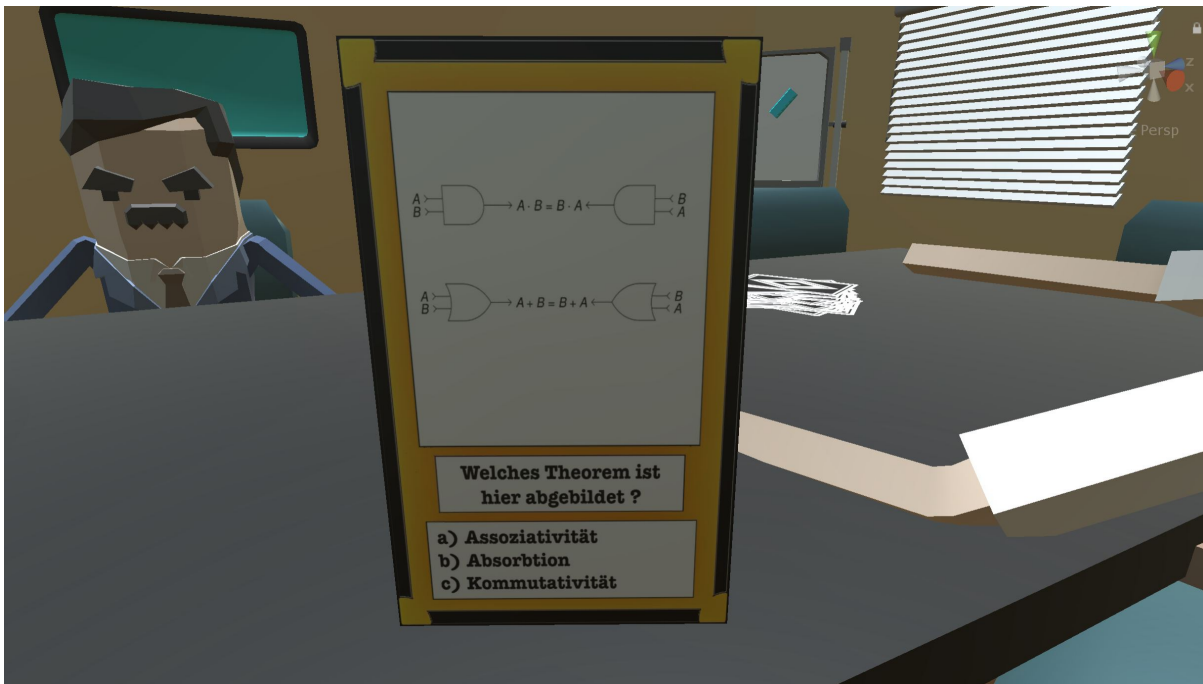
Bilder:



Sicht eines Spielers. Karte kann ausgewählt und angeschaut werden

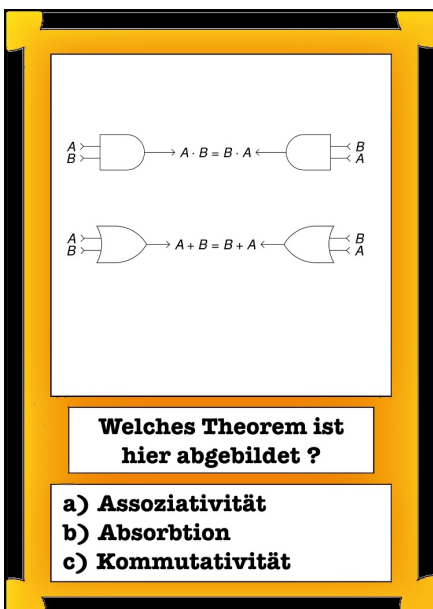


Gesamtübersicht der Spielsituation (nicht die Sicht des Spielers)

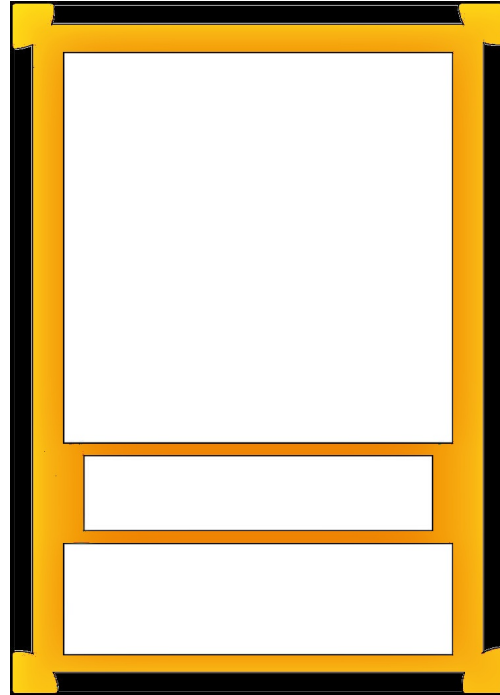
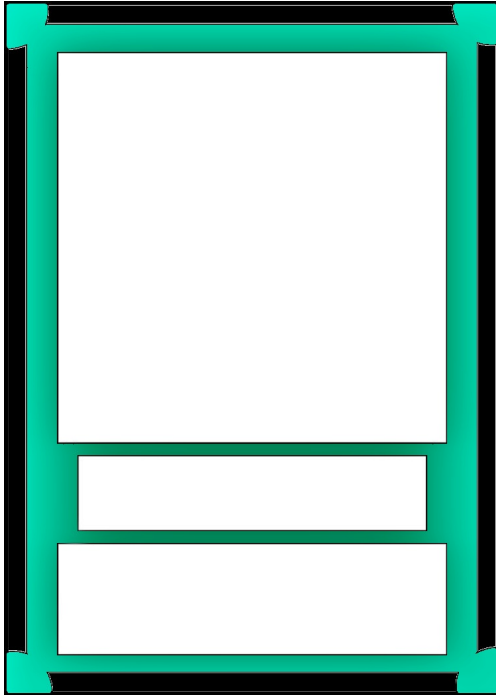


Übersicht der Fragekarte nach dessen Auswahl

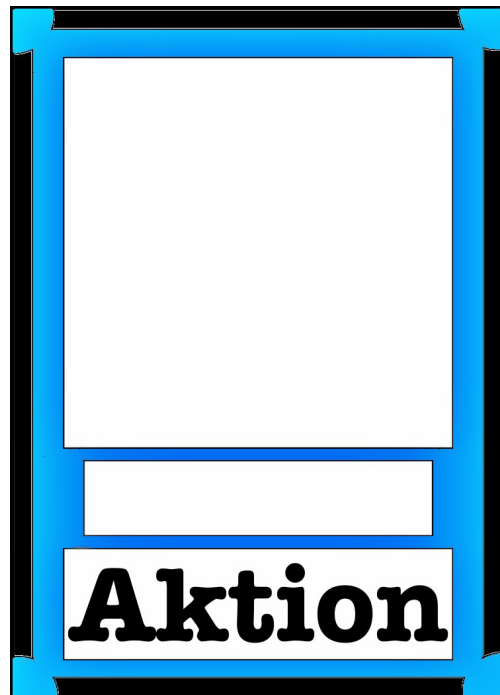
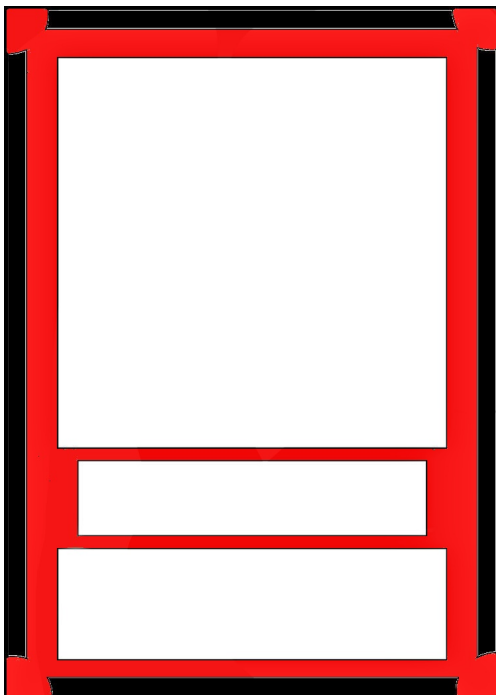
Die dargestellten Bilder aus Unity sind zunächst vorläufig und können sich noch ändern. Das Grundkonzept soll aber bleiben.



Demokarte mit Fragestellung und Abbildung



Leichte (Grün) und Mittlere (Gelb) Karte (leer)



Schwere (rot) und Aktions- (Blau) Karte (Leer)