

Card Game Demo

1. Zasady gry	1
2. Sterowanie	2
3. Opis specjalnych umiejętności jednostek.....	2
4. O projekcie	2
5. Credits	3
5. 1 Art.	3
5.2 Code	3

1. Zasady gry

1. Aby przystąpić do rozgrywki gracz musi mieć stworzoną przynajmniej jedną talię. Aby talia była uznana za gotową musi się ona składać z 40 kart.
2. Przy tworzeniu talii gracz wybiera swojego bohatera, następnie buduje talię poprzez dodawanie do niej dostępnych kart.
2. Rozgrzywka zaczyna się rozdaniem określonej ilości losowych kart z talii obu graczom (5 dla gracza pierwszego 6 dla drugiego).
3. Plansza do gry to dwa pola 3x4 z wyznaczonymi miejscami na karty jednostek i dodatkowymi dwoma miejscami na zaklęcia.
4. Każdy gracz posiada wybranego przez siebie bohatera, który zaczyna grę na planszy.
5. Rozgrywka jest podzielona na tury, podczas której gracz ma ograniczoną ilość akcji jakie może wykonać. Ilość tych akcji zależy od „punktów akcji”, które rosną co turę.
6. Punkty akcji mogą zostać użyte do zagrania karty (jednostki lub zaklęcia).
7. Każda jednostka ma osobną ilość punktów ruchu, które może wykonać podczas jednej tury. Może je wykorzystać na poruszanie się po planszy i atakowanie rywala.
8. Gracze co turę otrzymują jedną losową kartę ze swojej talii.
9. Celem gry jest pokonanie bohatera przeciwnika poprzez zredukowanie jego punktów życia do zera. Aby osiągnąć ten cel gracz musi atakować go swoimi jednostkami lub specjalnymi zaklęciami.
10. Bohaterowie mogą poruszać się po planszy, tak jak inne jednostki.
11. Każda karta ma swój koszt „punktów akcji” potrzebnych do zagrania.
12. Każda karta jednostki posiada parametry takie jak: punkty życia, punkty ruchu, tryb poruszania się, siła ataku, rodzaj ataku i powiązanie z frakcją.
13. Każda karta zaklęcia ma unikatowe działanie (np. zwiększenie siły ataku wybranej jednostki).

2. Sterowanie

1. Aby zagrać kartę należy przytrzymać lewy przycisk myszy i przeciągnąć ją w odpowiednie miejsce.
2. Aby wyświetlić szczegółowe informacje o karcie należy najechać na nią kursorem i wcisnąć prawy przycisk myszy.
3. Aby skończyć turę należy kliknąć na klepsydrę znajdującą się po lewej stronie.
4. Aby zatrzymać grę i wyświetlić menu należy wcisnąć przycisk escape.

3. Opis specjalnych umiejętności jednostek

1. Assassinate – po zagraniu zadaje obrażenia wrogiemu bohaterowi
2. Onslaught – po zagraniu zadaje obrażenia losowej karcie przeciwnika
3. Inspiration – po zagraniu gracz dobiera dodatkową kartę
4. Restoration – po zagraniu leczy losową jednostkę gracza
5. Deathcry – po utracie wszystkich punktów życia zadaje obrażenia losowej jednostce przeciwnika
6. Chaotic nature – po każdej turze, jeśli jednostka znajduje się na planszy zadaje obrażenia bohaterowi gracza

4. O projekcie

Projekt powstał głównie na podstawie:

Learn How to Make Trading Card Game Menus With Unity 3D

<https://www.udemy.com/course/learn-how-to-make-trading-card-game-menus-with-unity-3d/>

Learn To Code Trading Card Game Battle System With Unity 3D

<https://www.udemy.com/course/learn-to-code-trading-card-game-battle-system-with-unity-3d/>

Podstawa działania gry opiera się na tej przedstawionej w kursach, jednak została ona rozbudowana i wzbogacona o nowe mechaniki. Są to między innymi:

1. Dodanie planszy oraz mechaniki poruszania się po niej kart jednostek i bohaterów
2. Całkowita zmiana AI przeciwnika
3. Wizualna zmiana estetyki gry
4. Dodanie klepsydry do odmierzania czasu
5. Modyfikacja istniejących oraz dodanie nowych zasad gry

6. Dodanie kilku nowych efektów zaklęć i efektów specjalnych jednostek

5. Credits

5. 1 Art.

1. Artifacts (OGA-BY 3.0)

<https://opengameart.org/content/gods-and-idols-artifact-images>,
www.GodsAndIdols.com

2. Quest TCG Cards (OGA-BY 3.0)

<https://opengameart.org/content/quest-tcg-cards>

3. Various card art. (CC BY-SA 4.0)

wtactics, <https://github.com/wtactics/art/>

4. Scratched stone texture

https://www.freepik.com/free-vector/scratched-stone-texture_765576.htm

5. Necromancer (CC-BY 3.0)

<https://opengameart.org/content/necromancer>

6. Magma Spawn (CC-BY-SA 3.0)

<https://opengameart.org/content/magma-spawn>,

Ancient Beast (game project) <https://ancientbeast.com>

Katarzyna Zalecka (concept) <https://www.deviantart.com/kasia88>

Gabriel Verdon (artwork) <http://www.gabrielverdon.com>

7. Dark alchemyst (CC-BY-SA 3.0)

<https://opengameart.org/content/dark-alchemyst>,

8. Fantasy Icon Pack by Ravenmore (CC-BY 3.0):

<https://opengameart.org/content/fantasy-icon-pack-by-ravenmore-0>
<http://dycha.net>

5.2 Code

1. Unity vertex effects (zlib)

<https://github.com/n-yoda/unity-vertex-effects>

2. UIEffect (MIT)

<https://github.com/mob-sakai/UIEffect>