

GWENT

A moment witcher. You strike me as a man of the world. Are you familiar with gwent?

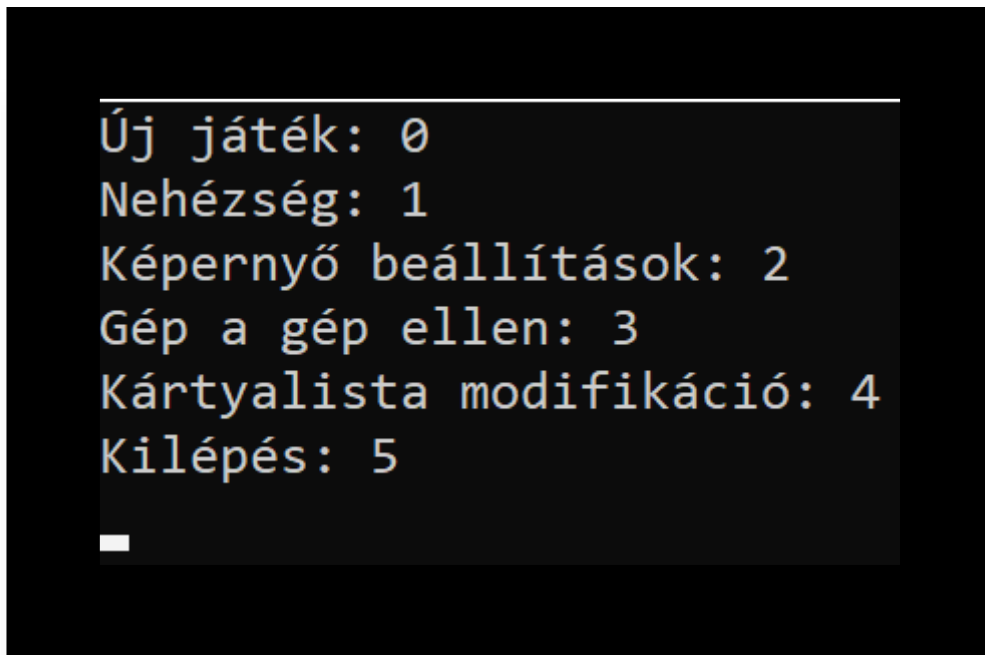
Előszó

Ezt a kis kártyajátékot a The Witcher 3: Wild Hunt-ban található minijáték inspirálta. Nem szükséges az eredeti mű ismerete a szabályok megértéséhez: a játékmenet első ránézésre bonyolultnak, összetettnek tűnik, azonban maximum 1-2 játszma után könnyen átlátható az egész, s ez az egyszerűsége teszi egyben élvezetessé ezt a játékot.

Program futtatása

A játék működéséhez Python szükséges (<https://www.python.org/downloads/>), a main.py állománnyal indítható.

Főmenü, főbb funkciók



A játék főmenüjében és egyes almenükben konzol segítségével navigálhatunk. Ehhez csupán számok beírására lesz szükségünk, azzal érjük el a játék egyes funkcióit.

FONTOS: Új játék kezdése előtt érdemes a főmenüben először a képernyőt optimalizálni (2-es menüpont). A főablak majd automatikusan igazodik kijelzőnk méretéhez, azonban a különböző kártyanevek, számok megjelenítése problémát okozhat kisebb felbontású kijelzőkön. Ezért ha a monitorunk FHD (1920x1080) felbontásnál kisebb, aktiváljuk a kislebontású megjelenést.

Nehézség, gép a gép ellen

Lehetőségünk van továbbá az ellenfél nehézségét is állítani. Az ellenfelünk alapesetben „könnyű” módban játszik ellenünk. Amennyiben erre igény van, egy nehezebb funkció is elérhető az 1-es menüpontban.

Gép a gép elleni küzdelem megtekintésére a 3-as menüpont alatt van lehetőségünk.

Játékmenet, szabályok

Új játékot kezdve már nem a konzolból irányítunk, hanem a Teknőcgrafika felületén. Először meg kell adnunk a nevünket, majd frakciót kell választanunk magunknak, illetve ellenfelünknek, aki ellen játszunk.

Rakítai Balázs

Frakciók



A KÉP CSUPÁN ILLUSZTRÁCIÓ

Minden pakli három különböző komponensből tevődik össze: frakciókártyákból, semleges kártyákból és egy speciális képességű kártyából. A semleges kártyák mind a két frakció számára elérhető lapokból áll, ezek közt találunk néhány egyedi képességgel rendelkezőt is, ezekről majd később. A frakciókártyákat csak az adott frakciójú játékos kaphatja meg. Minden frakciónak van egy egyedi passzív képessége, mely a körülményektől függetlenül mindig érvénybe fog lépni a játék során.

A frakciók:

- Nilfgaard
 - Döntetlen esetén automatikusan ő nyeri a játszmát
- Northern Realms
 - Minden kör végén kap egy bónusz kártyát
- Scoia'tael
 - Játzsma elején eldöntheti, ki kezdjen
- Monster deck
 - Pakliban található három boszorkány lap (Crowes), melyek automatikusan leidéznak maguk mellé egy extra lapot
- Skellige
 - Egységeket gyengítő időjárás effektek csupán felezik az egységek erejét (1-esre állítás helyett)
 - Kaphat egy extra kártyát: a Skellige Storm-ot, mely egyszerre gyengíti a közelharcí, és a távolsági harci egységeket

Kártyák típusa

Miután kiválasztottuk a frakciókat, kezünkbe kapunk egy paklit, mely 8 frakciókártyából, 7 semleges kártyából, és egy speciális képességű kártyából áll. A sima kártyáknak három típusa lehet:

- CC – close combat (kard sor)
- RC – ranged combat (íj sor)
- S – siege equipment/spy/politician (katapult)

Mindegyik típusú kártya a saját sorába megy, mind a két játékos a saját térfelén pakolja le ezeket a lapokat.

Rakitai Balázs

Speciális kártyák

A speciális képességű kártyák csak a normál kártyákra vannak hatással, a hős (aranyszínű) egységek immunisak minden effektekre. Ezek a speciális kártyák a következők:

- Biting Frost
 - A közelharci (cc) egységek erejét 1-re állítja
- Impenetrable Fog
 - A távolsági (rc) egységek erejét 1-re állítja
- Torrential Rain
 - Ostromgépek (s) erejét 1-re állítja
- Skellige Storm (csak skellige frakció)
 - A közelharci és a távolsági egységek erejét 1-re állítja
- Clear Weather
 - Eltakarítja az időjárás-romboló kártya effektjét, és visszaállítja az egységek eredeti erejét
- Scorch
 - Egyszer használható, elégeti a legerősebb lerakott (nem hős) egységeket

Körökre osztott játszma

Mindig választanunk kell egy kártyát, amit lerakunk, vagy passzolhatunk. Ha passzoltunk, nem rakhatunk le több kártyát abban a körben, meg kell várni, míg ellenfelünk is passzol, vagy amíg elfogy a kártyákból. Egy kört az nyer, akinek több pontszáma van (akkor nézzük a pontszámokat, amikor mind a két játékos passzolt). Ha egyenlő pontszámmal ér véget a kör, mind a két játékos kap egy nyert kört. Amelyik játékos tud először nyerni 2 db kört, az nyer. Amennyiben egyszerre érik el a két darab győzelmet, a játszma döntetlen (kivéve, ha csak az egyik frakció Nilfgaard-i, mert akkor az nyer).

A játszmat bonyolíthatják ún. speciális kártyák (előző fejezetben felsorolt), melyből egy darabja van a játszma elején mind a két játékosnak.

A semleges és a monster kártyák közt találunk néhány egyedi képességgel rendelkező darabokat:

- Cow (semleges)
 - Következő körben automatikusan leidezi a Bovine Defense Force-t (8-as erősségű kártya)
- Dandelion (semleges)
 - A barátságos közelharci nem-hős kártyák erejét megduplázza (kivéve ha Biting Frost vagy Skellige storm effekt aktív)
- Gaunter O'Dimm (semleges)
 - A következő körben automatikusan idéz 2db Darkness kártyát (4-es erősségű)
- Villmerth (semleges)
 - Ha leteszed, elégeti az ellenfél legerősebb közelharci nem-hős kártyáit
- Crone: * (monster deckben, három darab)
 - Ha leteszed, automatikusan leidez maga mellé egy Fiend-et (8-as erősségű kártya)

Rakitai Balázs

Játékmenet



A játékot sorsolás alapján kezdi valaki (Scoia'tael frakció esetén mi választunk). Az ellenfél utolsó letett kártyája vörös kerettel van kiemelve. Ha az ellenfél passzolt, arról értesít a kártya sorszámaát bekérő ablak. Az aktív effekteket a bal oldali információs sáv jelzi, továbbá itt található még az aktuális állás is (jelenlegi pontszámok, illetve a nyert körök száma).

A hős kártyákat aranyozott lap jelöli.

A játék végén a győztes neve megjelenik a képernyő közepén (döntetlen esetén a 'Döntetlen' felirat), majd visszaugrunk a főmenübe.

Kártyalista módosítása

Lehetőségünk van a meglévő kártyaállományt formázni: a már létező kártyákból el tudunk távolítani bármit, ami nem hős, nem speciális kártya, és nem speciális képességű kártya. Ezt frakciókra bontva tehetjük meg a 4-es menüpont alatt.

Új kártya hozzáadása is lehetséges, szintén frakciókra bontva. Az új kártyák sima, nem hős karakterek lehetnek, speciális képesség nélkül, maximum 15-ös erősségűek.

Bármennyit törölhetünk, illetve beilleszthetünk.

Játék bezárása

A játékot az ötös menüponttal tudjuk bezárni. A program az összes erőforrást, összes ablakot bezárja, így nekünk nem kell külön „takarítgatni”.

Rakítai Balázs

Tartalomjegyzék

Előszó	2
Program futtatása	2
Főmenü, főbb funkciók	2
Nehézség, gép a gép ellen	2
Játékmenet, szabályok	2
Frakciók	3
Kártyák típusa	3
Speciális kártyák	4
Körökre osztott játszma	4
Játékmenet	5
Kártyalista módosítása	5
Játék bezárása	5