

INFORME PROYECTO PROGRAMACIÓN

Gwent



Nombre y Apellidos: Fabio Víctor Alonso Bañobre

Grupo: C111

Gwent es un juego de cartas dinámico con un mundo abierto desarrollado en Unity (versión 2023.2.7f1).

PREÁMBULO DEL JUEGO

En los tiempos olvidados de un reino lejano, la tierra temblaba bajo la sombra de una guerra ancestral. Orcos, criaturas de brutales instintos, chocaban contra los caballeros, protectores del reino y baluartes de la justicia. Los campos de batalla resonaban con el estruendo de la lucha, mientras el cielo se oscurecía con el humo de la destrucción en el epicentro de esta contienda, se alzaban los dioses antiguos, testigos mudos de la violencia desatada por sus creaciones.

Entre ello, reinaba un dios llamado *Aetherius*, el señor de las cartas y el equilibrio. A medida que la guerra se prolongaba y los horrores se multiplicaban, *Aetherius* decidió intervenir. Con un gesto de su mano divina, encerró a los orcos y a los caballeros en cartas, condenándolos a una prisión eterna hasta que encontraran rendición.

Siglos después, nació un joven caballero de noble corazón, llamado *Artorius*. Desde su infancia, una llama ardiente de valor y de justicia ardió en su pecho. A medida que crecía la historia de la antigua guerra y la profecía del dios *Aetherius* se revelaron ante él. *Artorius* comprendió que era el elegido, el portador del destino de su reino. Con la espada de su padre en mano y la bendición de los dioses en su alma, *Artorius* partió en búsqueda por el valle, donde yacían esparcidas las cartas de los antiguos contendientes.

LA MISIÓN: acompañar en esta aventura a *Artorius* para encontrar a los traicioneros del rey que quieren liberar de su presión a los temidos orcos y evitar así que vuelva despertar aquella guerra que puso a temblar cada rincón de este planeta.

DESCRIPCIÓN DEL TABLERO



1. Fila cartas Cuerpo a Cuerpo (M).
2. Fila cartas Ataque a Distancia (R).
3. Fila cartas Asedio (S).
4. Cartas Aumento
5. Líder
6. Cartas Clima
7. Mazo
8. Cementerio

En cada fila se pueden colocar un máximo de 5 cartas.

En la zona de cartas de clima entre ambos jugadores solo se pueden colocar un máximo de 3 cartas.

LÍDERES



Draka, máximo líder de los Orcos: su poder se ejerce en el caso de que la partida quede empatada, podrá escogerse entre ganarla y hundir a los caballeros medievales o ceder el paso y ambos obtendrían ese punto decisivo para la victoria.



Dáin II, sucesor de la corona: al inicio de cada ronda, con la habilidad especial de *Dáin II*, puedes robar una carta más en el inicio del segundo y en el caso que el duelo se extienda también en el inicio del tercer turno.

CARTAS

Unidad

Oro (Golden Card): cartas que no pueden ser afectadas por ningún efecto de carta Aumento o Clima. Pueden ser colocadas en las 3 filas del campo de batalla.



Plata (Silver Card): estas cartas tienen la posibilidad de colocarlas en dos posiciones del campo la cuales son especificadas en sus respectivas descripciones.



Unidad Simple: solo pueden ser colocadas en una única fila que se especifica en sus respectivas descriptivas.



Aumento

Estas cartas tienen la habilidad de mejorar el ataque de las filas donde son colocadas. En cada una se especifica en su descripción, la forma de realizar la mejora.



Clima

Estas cartas afectan tanto al campo rival como al tuyo propio. En la descripción de cada carta se especifica la forma que afecta a ambos campos.



Despeje

Las cartas Despeje eliminan una carta Clima.



Señuelo

En la posición donde sea colocada, si hay una carta de tipo Unidad dicha carta vuelve a la mano y en su lugar se coloca el señuelo que posee de ataque Cero.



SCRIPTS PROGRAMADOS

- Cards: script donde se definen todas las propiedades de los *prefabs* (cartas).
- DetectProximity: detecta la colisión del caballero medieval con la mesa en el terreno.
- DistributeCards: script que permite colocar las cartas en la mano; así como robarlas del mazo.
- DragAndDrop: permite arrastrar e invocar las cartas en el terreno, al igual que al ser colocada, activa el efecto en el caso de que la carta lo tenga.
- GameFlow: script que controla las estrategias del juego.
 - Verifica quién juega en cada ronda.
 - Verifica quién gana la ronda.
 - Verifica quién gana el juego.
 - Limpia el campo cada vez que se inicia una nueva ronda.
- PlayerMove: controla la lógica del movimiento del jugador en el terreno.
- PositionOfCards: cada posición donde puede ser colocada una carta es asignada a este script para identificar su posición exacta.
- SceneLoader: carga la escena del tablero de carta, al presionar el usuario "F".
- ClearEffec: script asignado a cada carta de Despeje para realizar su efecto.
- ClimateEffect: script asignado a cada carta de Clima para realizar su efecto.
- DecoyEffect: script asignado a cada carta de Señuelo para realizar su efecto.
- MultiplyThree: script asignado a las cartas de Aumento que triplican el ataque.
- MultiplyTwo: script asignado a las cartas de Aumento que duplican el ataque.
- PlusOne: script asignado a las cartas de Aumento que aumenta en 1 el ataque.
- PlusTwo: script asignado a las cartas de Aumento que aumenta en 2 el ataque.

INICIO DEL JUEGO

Al iniciar el juego, *Artorius* se encuentra ubicado en un valle en busca de los desafíos que le esperan.



Recorre todo el valle y busca en cada barraca, poblado y en el castillo, las mesas colocadas por los traicioneros a la corona. Al acercarse a la mesa, comienza el reto.



Al presionar la tecla ***f***, se acepta el reto y comienza el ¡¡DUELO!!



En el duelo NO hay cabida al error ni al fallo, por eso: juega preciso y exacto en cada movimiento... el futuro de la humanidad está en JUEGO.

Emprende este viaje, defiende la corona y haz que los dioses estén orgullosos de ti.

MUCHA SUERTE, LA NECESITARÁS...