Слайд 1:

Здаравствуйте, я, Захаров Данила и Данилин Максим хотим представить вам наш проект “Карточные войны”.

Слайд 2:

Нашей задачей является - реализация игры для двоих на одном устройстве, представляющую из себя дуэль, где противники наносят друг другу урон, путём выстовления существ, зданий и разыгровке заклинаний на 8 полях по 4 на каждого. У каждого игрока по 25 очков здоровья. Игра основана на карточной настольной игре “Advancher time: Карточные войны”.

Слайд 3: Правила игры

Ход состоит из 2 этапов: в 1 этапе игрок может потратиь 2 действия, применить свойство карт по нужде и добрать карту за 1 действие, во 2 этапе “наподнгие” игрок выберает карты существ в каком порядке, те будут наподать. После наподения ход заканчивается.

Слайд 4: Трата действий

В свой ход игрок получает 2 действия и может потратить их разыгровку карт, для этого потребуется потратить столько действий сколько стоит карта и при этом контролировать не меньше полей этого же типа, чем цена карты. Поле считается под контролем, если оно повёрнуто личом вверх.

Слайд 5: Применение карты

У некоторых карт есть в свойствах “>>>” это значит эту карту можно применить использовав иказеную цену, если в цене указана надпись “ПРИЕМ” то для применения карты ничего непотребуется. После принения выполняется всё, что написано после “>>>”.

Слайд 6: Нападение

После наподения каждое существо наносит столько урона сколько показано на карте, нанесёный урон снимает очки защиты, если они снизятся до 0 то карта умирает. Если урон превышает очки защиты или у противника нет существа на линии то урон наносится игроку.

Слайд 7:

В первые ходы каждый игрок получает 5 карт и может их единожды поменять. Так же игрок который ходит первый, не может атаковать или применять карты. Каждый ход игроки получают по 1 карте, а конце все неиспользованые действия после конца хода обнуляются.

Слайд 8:  
Игрок может посмотреть сброс каждого и увеличить карту наведюсь на нужную карту и нажав alt.

Слайд 9: Главное меню

При запуске откроется глвное меню, где игрок может начать игру, посмотреть обучение и выйти из игры

Слайд 10:

В обучении игрок узнает правила и управление.