**ТЗ Sectshel**

Как было сказано в описании проекта эта игра – псевдо пошаговая стратегия с элементами боёвки в стиле RPG.

Доска – это поле 11 на 11 клеток, в котором мы можем перемещаться по клеткам дороги, заходить в некоторые здания и вступать в бои с противниками на поле для продвижения на доску позади противника.

Перемещение происходит посредством наведения мыши на объект или клетку дороги(то на что вы навелись выделится жёлтым прямоугольником) и нажатием ЛКМ.

Бой происходит следующим образом, у вас есть на выбор 4 действия и у вас 3hp или больше в зависимости от противника (3 или больше щансов на неудачное действие), действия 1 – атака, при нажатии этого действия на спрайте врага появляются сужающиеся кружки на которые нужно успеть нажать (из написанного наверное не совсем понятно как это и что это, но когда увидите сразу станет ясно), 2 – лечение, при нажатии этого действия появляется склянка с зельем, я не буду говорить здесь, всё, что с ней можно сделать, просто скажу что её нужно будет навести к примеру на иконку персонажа под доской, 3 – магия, здесь будет несколько стихий волшебства, для их активации нужно будет нажать на нужное заклинание и нарисовать круг заклинания(там будут блеклые квадратики по которым нужно будет нажать) и 4 – навык, тут будет скорее всего только 1н навык, но возможно я сделаю больше, этот навык будет искать слабое место у противника если таковое есть, и если ударить по этому месту нужным заклинанием оно будет усиленно в 2 раза. Вы наверное заметили что здесь нет блока или уклонения, это связано с тем, что ваше hp, это параметр максимального количества пропущенных ударов и ваша цель уложиться в данное вам hp в бою с конкретным врагом, если проиграете, вы просто вернётесь на последнюю точку где стояли перед началом битвы и ещё, hp каждый раз в начале битвы одно и то же (напомню что в игре нет предметов для усиления персонажа, так что люього врага можно будет победить в любой момент игры, просто количество необходимых, данных вам ходов и способов для нанесения урона конкретному врагу будет разное).

Дневник, основная цель получить запись Ересиарха, однако будет и побочная цель собрать все записи в дневнике, так как после окончания игры можно начать сначала, то эта цель может быть выполнена в любой момент игры.

Как говорилось в описании проекта, прогресс привязывается к аккаунту и при начале игры заново записи в дневнике будут сохранены.