Тактичести турни – записки

Използвай Phaser

02/12/2024:

Бойно Поле (Grid Map)

1. Избор между Грид и Хексагони – Да е Грид за сега, че е по-лесно. В бъдеще може да се смени на хексагони.
2.  **Размери:** Например, 14x10 клетки.
3.  **Клетки:** Всяка клетка може да съдържа различен тип терен (равнина, хълм, река и т.н.), което влияе на движението и атаките. – TODO; да се измисли вид терен и как ще влияе на играта, за сега неутрален.

**2. Герои и Класове**

* **Класове на Герои:** Например, Воин, Магьосник, Стрелец.
* **Статистики:** Здраве, атака, защита, обхват на движение, специални умения.
* **Умения:** Специални атаки или способности, които всеки клас притежава.
* **Движение:** Ограничено до броя на клетките, които героят може да премине на ход.
* **Атака:** Възможност за атака на врагове в определен обхват.
* **Сблъсъци:** Проверка за наличието на противник в обхвата на атака.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Клас** | **HP** | **ATK** | **DEF** | **MOVE** | **RANGE** | **Специални Умения** |
| **Воин** | 120 | 15 | 10 | 3 | 1 | Щитова Блокада (увеличава DEF за следващия ход) |
| **Магьосник** | 80 | 20 | 3 | 2 | 3 | Огнен Магьосничество (наноси магически щети на всички вражески герои в обхват) |
| **Стрелец** | 90 | 12 | 5 | 3 | 2 | Фокусирана Стрелба (увеличава ATK за следващата атака) |
| **Лекар** | 90 | 5 | 5 | 3 | 2 | Лечение (възстановява HP на съюзник) |
| **~~Разузнавач~~** | ~~70~~ | ~~10~~ | ~~3~~ | ~~4~~ | ~~2~~ | ~~Разузнаване (показва позицията на всички врагове в обхват)~~ |

**Движение и Атака**

1. **Движение:**
   * Всеки герой може да се движи до броя на клетките, определен от MOVE.
   * Не може да премине през заети клетки (от други герои или препятствия).
2. **Атака:**
   * Може да атакува враг в обхват от RANGE.
   * Типът атака зависи от класа (физическа или магическа).
   * Атака намалява здравето на противника, като се взема предвид защита.
3. **Сблъсъци:**
   * Ако атакуващият и атакуваният се намират в близък бой, атаката става по-ефективна или има допълнителни ефекти.

**6.3. Система за Опит и Надграждане (в бъдеще)**

* **Опит: Героите могат да получават опит за победи и да се надграждат, увеличавайки своите статистики или получавайки нови умения.**
* **Надграждане на Класовете: Играчите могат да променят класовете на своите герои, когато достигнат определено ниво.**

**3. Турна Система**

* **Последователност на Ходовете:** Всеки играч прави ход по един след друг.
* **Брой Действия на Ход:** Ограничен брой действия на ход (например, движение и атака).
* **Състояние на Играта:** Определяне на текущия играч и превключване между ходовете.

**4. Интерфейс и Управление**

* **Контролиране на Героите:** Кликване върху герой, избиране на клетка за движение или цел за атака.
* **Информация за Героите:** Показване на статистики и състояние (напр. здраве) на текущо избрания герой.
* **UI Елементи:** Бутон за завършване на хода, индикатори за текущия играч и т.н.

**5. AI (опционално)**

* **Основен AI:** Проста логика за избиране на действия, като случайно движение и атака.
* **Развит AI:** По-сложни стратегии, базирани на текущото състояние на бойното поле.

**6. Надграждане и Разширяване**

* **Добавяне на Нива:** Въвеждане на различни карти или сценарии.
* **Разширяване на Класовете:** Нови класове с уникални умения.
* **Мултиплейър Режим:** Позволява двама играчи да се състезават онлайн.