

1 Podstawowy opis gry

Gra odbywa się w systemie turowym. Ekran rozgrywki składa się z heksagonalnej planszy oraz jednostek graczy [Rysunek 1]. Walka jest podzielona na rundy i tury. Tura jest synonimem poruszenia się pojedyncza jednostka. Podczas jednej rundy akcja musi zostać podjęta wobec każdej jednostki. Ruchy nie są wykonywane na przemian tak jak na przykład w szachach, lecz ich ruchy są uzależnione od cech posiadanych jednostek. Gracze nie wybierają jednostek który poruszają w danych turze - kolejność jednostek zależna od ich cech. Rozgrywka nie ma ograniczonej ilości rund. Warunkiem zakończenia walki jest wyeliminowanie wszystkich wrogich jednostek.



Rysunek 1: Ekran rozgrywki

1.1 Możliwe akcje

- Ruch

Jednostka może wykorzystać swoją turę na przemieszczanie się pomiędzy swoim aktualnym polem, a polem znajdującym się w zasięgu jej ruchu [Rysunek 2]. Ruch odbywa się po najkrótszej ścieżce znalezionej pomiędzy danymi polami. Ruch nie może się odbyć poza planszę, pole zajęte przez inną jednostkę, pole zajęte przez przeszkodę. Jeżeli jej umiejętność nie definiuje innego sposobu przemieszczania to jednostka nie może przeskakiwać przez inne jednostki oraz przeszkody. Wykorzystanie tej akcji kończy turę.



Rysunek 2: Zakres ruchu jednostki jest zaznaczony niebieskim kolorem

- Atak

Jeżeli w zasięgu ataku znajdują się jednostka wroga do gracza, może zostać podjęta akcja ataku [Rysunek 3] (opisane w paragrafie poświęconemu atakowi). Wykorzystanie tej akcji kończy turę.



Rysunek 3: Możliwe do zaatakowania jednostki są zaznaczone na czerwono

- Ruch i Atak

Jeżeli zasięg jednostki pozwala na przesunięcie tak aby wroga jednostka znajdowała się w zasięgu ataku po poruszeniu obie te akcje można połączyć w jedną.

- Użycie umiejętności

Niektóre z jednostek posiadają umiejętności które mogą zostać wykorzystane podczas tury danej jednostki [Rysunek 4] (opisane w paragrafie poświęconemu umiejętnością). Wykorzystanie tej akcji kończy turę.



Rysunek 4: Zakres umiejętności jednostki jest zaznaczony zielonym kolorem

- Obrona

Tura może zostać wykorzystanie do nadania jednostce statutu "Obrona". Jednostka z tym statusem otrzymuje obrażenia zmniejszone o połowę, aż do swojej następnej tury. Wykorzystanie tej akcji kończy turę.

- Czekanie

Akcja czekanie przenosi turę jednostki na koniec aktualnej kolejki jednostek. Oznacza to że akcja jednostki zostanie podjęta jeszcze raz podczas tej samej rundy. Akcja ta może zostać wykorzystana raz na rundę (Jeżeli w danej rundzie jednostka czekała nie może czekać jeszcze raz aż do następnej tury)

1.2 Jednostka

Każdy z graczy rozpoczynając rozgrywkę posiada zestaw jednostek. Gracz może posiadać wiele jednostek takie samego typu. Jednostki są zorganizowane z grupy. Oznacza to że jednostka reprezentowana pojedynczą postacią na polu walki, tak naprawdę reprezentuje ich wielokrotność [Rysunek 5].



Rysunek 5: Ilość jednostek w grupie jest wyświetlana pod nią

Jednostki są opisane przez szereg parametrów:

- Poziom

Poziom jednostki wpływa na siłę umiejętności jednostek.

- Inicjatywa

Inicjatywa porządek w którym jednostki wykonują swoje tury. Jednostki o wysokiej inicjatywę poruszają się wcześniej. Jeżeli jednostki mają taką samą wartość inicjatywy to wybierana jest losowa jednostka. Kolejność jednostek jest ustalana na rozpoczęcie rundy.

- Punkty życia

Punkty życia określają ile obrażeń może przyjąć jednostka zanim zostanie usunięta z pola walki.

- Zasięg ataku

Ile pól od atakującego może znajdować się przeciwnik, aby dało się go zaatakować bez wykonania ruchu.

- Punkty obrażeń Zakres z którego losowane są obrażenia zadawane przez pojedynczą jednostkę.

- Strzelająca Jednostka atakuje wręcz czy na odległość.

- Liczba kontrataków Ile razy jednostka może kontratakować w danej rundzie.

1.2.1 Jednostki strzelające

Jednostki są podzielone ze względu na typ ataku na dwie grupy : atakujące wręcz i strzelające. Strzelcy charakteryzują się zwykle większym zasięgiem ataku, ale jest to związane z pewnymi dodatkowymi efektami. Właściwości jednostek strzelających:

- Ataki wykonywane na odległość większa niż jedno pole nie skutkują kontratakiem
- Jeżeli obok znajduje się jednostka przeciwnika, zasięg ataku zostaje zmniejszony do jednego pola
- Ataki wręcz zadają 50% obrażeń
- Po wykonaniu ruchu możliwe jest wykonanie jedynie ataku wręcz (zasięg ataku jest zmniejszony do 1 pola)

1.3 Atak

Atak może nastąpić jeżeli w zasięgu ataku aktualnej jednostki znajduje się przeciwnik, lub jeżeli znajdzie się tam po wykonaniu ruchu. Atak jest jedynym sposobem na eliminację jednostek przeciwnika. Atak niszczący jednostkę wroga nie powoduje zmiany pola. Siła ataku jest liczona następująco:

$$attackPower = p * n + rand(-r * n, r * n) \quad (1)$$

Gdzie:

- p - bazowy atak jednostki
- n - liczba jednostek
- r - zmienna losowa ataku jednostki

Siła ataku może zostać zmniejszona o 50% jeżeli atakowany się broni.

1.3.1 Kontratak

Jeżeli broniąca się jednostka dalej istnieje, nie przekroczyła ilości kontrataków w danej rundzie, i atakujący nie strzelcem następuje kontratak. Siła kontrataku jest liczona dokładnie w taki sam sposób co atak. Możliwość kontratakowania jest resetowana przy rozpoczęciu tury danej jednostki.

1.4 Umiejętności

Jednostki mogą posiadać umiejętności. Na ten moment umiejętności mają jedynie charakter aktywny - są traktowane jako akcja podjęta przez jednostkę podczas jej tury, i ich wykorzystanie tą turę kończy. Każda jednostka może posiadać tylko jedną umiejętność aktywną. Lista umiejętności :

- Leczenie

Wybrana jednostka może zostać uleczona. Ilość odnowionych punktów życia nie może przekroczyć utraconej wartości. Jeżeli cała grupa jednostek została zniszczona, nie może zostać ona uleczona. Ilość przywróconych punktów życia jest zależna od ilości jednostek wykorzystując umiejętność oraz ich poziomu.

- Przyzwanie

Na wybranym polu zostaje przyzwana nowa grupa jednostek. Jej tura zaczyna się od następnej rundy. Ilość przyzwanych jednostek jest zależna od ilości jednostek wykorzystując umiejętność oraz ich poziomu.