# HardEpic

Диздок версия 1

## Общее описание

Текстовая RPG адвенчура с максимальным спектром возможностей за счет почти полного отказа от графической составляющей.

## Основные механики

**Ресурсы**

*Ресурс* - Не имеет разграниченности по типам. Разные источники дают один общий тип, но каждый разное количество. Плюс, есть бонус на разнообразие: чем больше типов источников, тем выше общая добыча.

*Мана* – используется для применения глобальных и локальных заклинаний. Некоторые юниты для активации способности расходуют ману.

*Ум* – очки исследования. С их помощю открываются новые заклинания, изучаются новые постройки, исследуются объекты на карте.

## Карта мира

Представляет собой скроллируемый список локаций с содержащимися в них объектами. Каждый отображается текстовой строкой в формате, описывающем его основные характеристика. Формат отображения зависит от типа объекта.

**Номер локации**

***“[Х]”***, где Х – номер от начала списка локаций. Первый элемент списка имеет номер 1. Этот номер используется как признак того, где случилось событие, описанное в списке событий, облегчая игроку понимание происходящего и поиск нужного объекта для просмотра его текущего состояния.

**Тип местности**

*“****Тип(X)****”*, где X – количество свободных слотов для стационарных объектов.

Тип влияет на такие факторы как:

- скорость/возможность перемещения юнитов по ней (в зависимости от типа самого юнита)

- список доступных для создания объектов. Например, нет смысла делать пашню в пустыне.

- стоимость отправки экспедиции и (набор расходников ?)

**Объекты**

Широкий набор с различными свойствами:

*Рукотворные* – различные постройки. Сельское хозяйство, добыча ресурсов, военные, оборонительные, специальные и уникальные.

*Природные* – различные источники ресурсов, бонусные и штрафные для каких либо форм деятельности в этом секторе.

Некоторые объекты могут иметь срабатывающую способность. Например, Вулкан – может стать проснувшимся со способностью генерить лаву, которая в своб очередь распространяется по округе, уничтожая все объекты.

***“Имя[\*](свойство/эффект,…)”*** – общий формат отображения

***“Посевы( 123, Пожар 10 ) Ферма\*\*\*( Рес. +2, Урожай 12, HP 56%, Пожар 4 )”***– пример: ферма 3 уровня, дает 2 ресурса в ход, через 12 ходов произведет уффект Урожая. У фермы 56% хитов после отбитого набега врагов. Ферма в огне - при следующем ходе с нее снимется 4% здоровья, пожар снизится на 1. Рядом находится поле с посевами, откуда Ферма геренит ресурсы (расходуя ее заряд). Эффект Урожая случайным образом увеличит заряд на Посевах. На посевах пылает пожар, который в следующий ход снимер 10 зарядов с Посевов и уменьшится на 1, пока совсем не потухнет или не истощатся Посевы.

В качестве свойств могут отображаться любые параметры (настраиваются игроком в интерфейсе), например, состояние в хитпойнтах, если был нанесен урон от набега врагов.

**Юниты**

Подвижные игровые объекты, которые могут взаимодействовать друг с другом и другими объектами: Войска, транспорт, спецюниты (пожарные, крестьяне, рудокопы).

Отображение совпадает с форматом объектов.

Если юнит хочет переместиться или совершить иное действие, то это отображается в его свойствах с указанием направления/цели и временем до осуществления действия.

Количество юнитов под контролем регулирует параметр Жилые места. Обычно это 1 слот, но особо крутые юниты могут занимать больше. Кроме того, особокрупные юниты (легендарные) типа драконов, големов и т.п. могут занимать место в

## Описание объектов

### Типы местности

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Сельхоз | Стройка | Ходьба | Слоты |
| Поле | +++ | ++ | +++ | +++ |
| Пустошь | + | + | +++ | +++ |
| Предгорье |  | +++ | ++ | ++ |
| Горы |  | + | + | + |
| Пустыня |  | + | + | ++ |
| Побережье |  | + | + | + |
| Вода |  | + | ++ |  |

*Поле* – самое «дружелюбное место», где доступно все сельское хозяйство и абсолютное большинство прочих объектов. Много слотов под объекты, перемещение удобное и быстрое.

*Пустошь* – крайне бесплодная земля, но сельхоз еще возможен. Оптимально для различных военных/оборонительных построек.

*Пустыня* – нет сельхоза. Строительство гораздо более затратное. Скорость перемещения низкая.

*Предгорье* – Сниженная скорость ходьбы, ускоренное строительство (много доступного камня вокруг). Сельхоз отсутствует.

*Горы* – Сельхоз отсутствует. Непроходимый при обычных условиях (только для редких пеших войск или летающих). Для прохода требует постройки Дороги или Тоннеля.

*Побережье* – находится возле образований секторов Вода от 3 и более подряд, являясь признаком того, что впереди обширный водный простор. Место для постройки особых объектов. Например – верфи.

*Вода* – Непроходима для всех, кроме летающих и плавающих. Для прохода, нужно построить мост (стоимость моста для каждой следующей клетки удваивается, что не позволит его протянуть между дальними берегами) или пристань для постройки корабля и перевозки на нем войск или экспедиции. Данный тип олицетворяет не обычный ручей или озеро, а реальную преграду в ввиде широкой реки или морского простора. Может содержать такой объект как Остров, что добавляет места для строительства.

### Экономика

**Постройки – Сельхоз – Фермерство**

Самый доступный, но и самый неэффективный источник ресурса: 2/10.

***Пашня*** – закладка для будущих посевов. При создании имеет эффект «Урожай», при срабатывании которого превращается в Посевы с некоторым количеством зарядов(зависит от типа местности). Может быть заложена на местности, поддерживающей сельхоз.

***Посевы*** – созревшее поле, готовое к уборке. Имеет HP – хранящееся в нем ресурсы. При списывании всех ресурсов – уничтожается.

***Ферма*** – Может быть заложена на местности, поддерживающей сельхоз. Каждый ход списывает со случайной Пашни в этой локации X заряда и начисляет в казну игрока. Х зависит от уровня Фермы. Имеет постоянный эффект «Фермерство», который при срабатывании увеличивает запас ресурса у случайного Посева в этой локации.

**Постройки – Сельхоз – Животноводство**

Позволяет получить больше ресурса, чем Фермерство: 4/10.

***Стадо*** – «дикий» источник ресурса. Может появиться в случайном месте. Со временем запас растет, но не выше максимума(зависит от уровня Стада). Имеет свойство перемещаться в случайном направлении.

***Загон*** – специальная постройка, которая на случайное Стадо в этом секторе кидает постоянный одноименный эффект, который не позволяет Стаду покинуть данный сектор (лишает мобильности).

***Выпас*** – постройка, увеличивающая прирост у всех Стад в данном секторе.

***Скотобойня*** – постройка, дающая ресурс, если в секторе есть хотя бы одно Стадо в любом статусе.

**Постройки – Добыча – Рыбалка**

Более редкий источник ресурса, но довольно эффективный: 3/10.

***Рыбалка*** – постройка, которую можно разместить в секторе с Озером или с типом Побережье. Приносит постоянный стабильный ресурс. Может быть улучшен для увеличения эффективности. Для озера эффективность дохода 50%, для Побережья 100%.

**Постройки – Добыча – Древесина**

Самый распространенный источник ресурса. 1/10

***Лесопилка*** – постройка, может быть размещена в секторе с Лесом.

**Постройки – Добыча – Камень**

Тоже достаточно распространенный источник. 2/10

***Каменоломня*** – постройка, может быть размещена в секторе с Карьером.

**Постройки – Добыча – Мана**

***Алтарь*** – может быть установлен в секторе с Источником силы. Дает небольшой доход маны. При сочетании с Мудрецом – доход удваивается. Дает ману, пока Источник не истощится. Привлекает пожирателей маны. Может быть улучшен до Храма.

***Храм*** – может быть построен где угодно. Дает ману только при наличии Мудрецов в том же секторе, пропорционально их количеству и своему уровню. Чем выше выход маны, тем выше шанс появления Пожирателя маны.

**Постройки – Добыча – Ум**

Понемногу дается за каждого Мудреца в игре.

Специальные постройки отсутствуют.

***Налоговая*** – 1 монета за каждого имеющегося крестьянина.

***Дворец*** – уникальная постройка, каждый день дающая немного каждого ресурса и небольшое количество жилых мест. Может тренировать Крестьян.

***Хижина*** – дает 1 жилое место. Может улучшаться до Дома.

***Дом*** – дает 2 жилых места. Может улучшаться до Поместья.

***Поместье*** – дает 3 жилых места.

### Военные

***Стена*** – вынуждает противника остановиться в секторе и уничтожить ее, чтобы иметь возможность двигаться дальше.

***Вышка*** – не преграждает путь, не всегда становится целью атаки. Наносит повреждение случайному врагу в этом секторе каждый день.

***Крепость*** – максимально укрепленная постройка, точка тренировки новых войск.

***Академия*** – дружественные войска в одном секторе с ней, кадый день получают опыт.

***Ловушка*** – имеет шанс сработать, когда враг входит в локацию с ней. Наносит мощный урон и разрушается.

***Клетка*** – имеет шанс сработать, когда врах входит в локацию с ней. Какладывает на врага постоянный эффект «Плен» - он неможет ни двигаться, ни атаковать. Может быть использован как цель для тренировки или для изучения Мудрецом для получения бонуса войсками при сражении с ним в дальнейшем.

### Юниты

***Крестьянин*** – базовый общий юнит. В сектрах с постройкой ускоряет прогресс (стройбат). В секторах с поврежденными зданиями – осуществляет ремонт. Увеличивает доход всех добывающих зданий в секторе где находится, эффект нескольких крестьян складыввется. Может быть улучшен до любого базового класса. Может захватывать чужие постройки, если в секторе нет врагов.

***\*Копейщик*** – базовый наземный юнит. Не может атаковать летающих, только бъет в отмах. В сектрах с постройкой ускоряет прогресс (стройбат). Может быть улучшен до Рыцаря.

***\*\*Рыцарь*** – продвинутый наземный юнит. Имеет повышенное количество хитов и регенерацию. Может быть улучшен до Всадника.

***\*\*\*Всадник*** – бонус к здоровью и скорости перемещения.

***\*Лучник*** – базовый стреляющий юнит. Может атаковать цели в соседних секторах, а так же летающих.

**\*\*Арбалетчик** – продвинутый стреляющий юнит. Имеет шанс нанести критический урон. Может выбрать персональный эффект на выстрел (яд, паралич, огонь и т.п.). Может быть улучшен до Пегаса.

***\*\*\*Пегас*** – имеет полет.

***\*Маг*** – базовый магический юнит. Атаки магией по любым целям. Может быть улучшен до Мудреца. Генерит Ману у алтарей или в Храмах.

***\*\*Мудрец*** – продвинутый магический юнит. Генерит Ум. Изучает Артефакты.

***\*\*\*Аватар*** – усиляет эффект мировой магии.

***­Страж*** – легендарный юнит, которого можно пробудить. Требует много жилого места, а так же, занимает 1 слот локации, что не дает ему перемещаться в сектроа, где нет свободных слотов.

### Природные объекты

Это то, что нельзя построить самостоятельно, а можно только использовать.

***Лес*** – источник ресурса, может быть собран Лесопилкой.

***Озеро*** – источник ресурса, может быть собран Рыбаком.

***Источник силы*** – источник маны, может быть собран Алтарем.

***Артефакт*** – источник Ума, может быть собран Мудрецом.

***Карьер*** – источник ресурса, может быть собран Каменоломней.

***Перевал*** – встречается только на горных секторах. Позволяет пересекать их пешим юнитам.

***Логово*** – источник монстров. Спавнит Волков в локации.

***Курган*** – провести раскопки – преобразуется в случайный редкий объект: сундук, артефакт, источник силы.

***Сундук*** – требует золото для попытки открыть. Шанс открыть 50%. Дает случайное количество каждого ресурса (золото, мана, интеллект).

***Артефакт*** – источник ресурса Ум для добычи мудрецом.

***Источник силы*** – источник ресурса для магического юнита добычи Алтарем.

### События и скрипты эффектов

***OnEnterLocation*** – срабатывает для данного объекта, когда он появляется после перемещения из другой локации или в результате постройки в данной. Для всех прочих объектов локации вызывается OnLocationChange.

***OnLeaveLocation*** – срабатывает для объекта перед тем, как он покинет локацию. В результате перемещения или гибели. Для всех прочих объектов локации вызывается OnLocationChange.

***OnLocationChange*** – срабатывает для всех объектов локации состав объектов в которой изменился (кроме инициатора изменения). Используется для пересчета собственного эффекта.

***OnDay*** – событие срабатывает для всех объектов при пересчете нового дня. Используется для отработки эффектов по таймеру.

Фишка в том, что каждый объект должен хранить все свои бонусы для каждого ресурса отдельно. Это позволит пересчитать количество