Игра на подобии Героев Меча и Магии

Wiki’s (на 5 часть больше всего информации):

* <https://www.playground.ru/wiki/heroes_of_might_and_magic_5/>
* (Формулы)<http://www.gamer.ru/mech-i-magiya-geroi-vi/igrovaya-mehanika-kak-eto-rabotaet-perevod-fanatskogo-manuala>
* <https://heroes.ag.ru/heroes5/advices/01>
* <https://handbookhmm.ru/1-moral-luck-ppb>
* <https://handbookhmm.ru/1-monsters>
* <http://www.lki.ru/text.php?id=3443>
* (АТБ-шкала, кто за кем ходит) <https://daily.heroeswm.ru/help/information/articles/atbscale.htm>

Обязательно к реализации

Желательно к реализации

Если остается время

Механики:

1. Боевка - полная подобие ГМиМ
   1. Перемещение фигуры
   2. Ближний бой
   3. Дальний бой
   4. Ожидание
   5. Защищаться
   6. Уникальная способность фигуры (если есть)
2. Герой
   1. Характеристики
      1. Нападение – увеличивает урон, наносимый войсками героя в бою;
      2. Защита – снижает урон, наносимый войскам героя в бою;
      3. Манна
      4. Боевой Дух – воздействует на порядок размещения вражеских существ во время сражения и их инициативу;
      5. Удача – удача передается войску под его командованием.
      6. Колдовство – определяет действие и длительность заклинаний, создаваемых героем;
      7. Знание – величина знания определяет количество маны героя и скорость её восполнения.
   2. Артефакты (улучшают характеристики героя)
   3. Заклинания
      1. Баффы существ
      2. Атака противников
      3. Другие
3. Улучшение замка
   1. Ресурсы
      1. Золото
      2. Пища
      3. Дерево
      4. Камень
      5. Драгоценные камни
   2. Вера (множитель)
      1. Вера умножается на значение производств, влияя на конечное количество ресурсов
      2. min: 0.2 ; max: 2.0 ; start: 1.0
   3. Улучшение зданий
      1. Производства (эквивалент Шахтам <https://www.playground.ru/wiki/heroes_of_might_and_magic_5/structure/mine/>)
         1. Золото
         2. Пища
         3. Дерево
         4. Камень
         5. Драгоценные камни
      2. Здания персонажей
         1. Персонажи Тир 1-6
         2. Улучшения персонажей Тир 1-6
         3. Альтернативный вариант улучшения персонажей Тир 1-7
   4. Покупка существ
4. Походы (Сюжет/квесты)
   1. Из замка можно отправиться в поход за ресурсами, артефактами или иным.
   2. Собой каждый поход представляет собой сражение с противниками.
   3. Есть несколько локаций, куда можно отправиться, от этого будет зависеть противник и награда, а также развитие квеста
5. Ограничения
   1. Через n-дней будет битва с главным боссом игры, за время до его прибытия вы должны подготовиться
   2. Можно отодвинуть его прибытие, потратив ресурсы

Поле игры: шестиугольники (<https://habr.com/ru/post/319644/>)