Heroes of might and magic

# Описание:

Целта е да направим опростена версия на частта от HOM включваща битките. Основните компоненти тук ще бъдат: играчите, различните видове единици и менюто на играта. В играта ще има двама играчи всеки ще изпълнява ходовете си последователно като играта приключва когато армията на някой играч бъде избита.

## Менюта:

Когато се стартира играта се случват следните неща:

1. Първия играч трябва да въведе името си
2. Втория играч трябва да въведе името си
3. Първият играч трябва да избере расата с която ще играе
4. Вторият играч трябва да избере расата с която ще играе
5. Първият играч избира кои и колко единици ще включи в армията си
6. Вторият играч избира кои и колко единици ще включи в армията си

За всяка стъпка да се извеждат адекватни съобщения обясняващи какво трябва да направи играчът.

## Армия:

В армията си играчите могат да имат различни чудовища. Като всички чудовища от един тип са на едно и също поле, движат се заедно и атакуват заедно. Всички чудовища могат да атакуват и да се движат по картата.

## Раси и единици:

Имаме 2 раси Heaven, Inferno. Всяка от тях има по 3 типа единици всеки от който може да се upgrade-ва. Всички единици си имат обхват (на атаката), жизнени точки, броня, атакуващи точки и stamina (колко полета от картата могат да изминат за един ход)

### Heaven

1. Peasent може да нанася щета на една група чудовища на разстояние едно поле по стена или ръб от него. Upgrade – Brute когато атакува чудовище нанася щета на всички съседни на атакуваното (по стена или ръб) равна на 25% от нанесената на атакуваното.
2. Archer може да атакува от разстояние. Upgrade – Crossbowman избира се поле и се атакуват всички единици на него и на съседните му (по поле или по ръб)
3. Angel ако бъде убит се възражда с 25% от жизнените си точки. Archnagel – ако бъде убит се възражда с 25% от жизнените си точки и след като атакува чудовще нанася щета на всички зад него равна на 50% от нанесената.