

## Heralds of War — Dokumentacja

Piotr Kuchta, Mateusz Knap i Jakub Szaredko

### 1 Tryb gry

W grze znajduje się tylko jeden tryb gry - **hotseat dla 2 osób**. Do wyboru kilka map zaprojektowanych uprzednio przez programistę. Gracze ustawiają określoną pulę jednostek na pewnym ograniczonym, dla każdej z drużyn, fragmencie planszy. Następnie zaczyna się właściwa rozgrywka.

### 2 Opis mechanik gry

Mapa w grze przedstawiona jest w rzucie izometrycznym i składa się z siatki kwadratowych pól, po których poruszają się jednostki graczy. Każde pole może zawierać obiekty wpływające na rozgrywkę, takie jak elementy blokujące ruch (np. drzewa, krzaki, kamienie), które uniemożliwiają jednostkom wejście na dane pole. Dodatkowo na mapie mogą występować elementy z unikalną mechaniką — na przykład rzeka, która zwiększa koszt poruszania się, co wymusza od gracza strategiczne planowanie ruchów i zarządzanie zasobami staminy jednostek.

#### 2.1 Mapa

Mapa składa się z kwadratowych pól w rzucie izometrycznym. Na mapie mogą występować następujące obiekty:

1. elementy blokujące, np. drzewo, krzak, kamienie; jednostki nie mogą na na takie pole wejść; dystansowych;
2. elementy z dodatkową mechaniką np. rzeka – zwiększa koszt poruszania się, jeśli jednostka musi przez nią przejść.

#### 2.2 System walki

Tury graczy następują w pętli po sobie. Tura składa się z pojedynczych sekwencji przypisanych do graczy, ich liczba jest zdefiniowana za pośrednictwem liczby żyjących jednostek w aktualnej turze. Sekwencje umieszczone są w turze naprzemiennie np. z pierwszej sekwencji korzysta *gracz A*, z drugiej *gracz B*, a z trzeciej znowu *gracz A*. Odblokowanie jednej sekwencji pozwoli na wykonanie akcji dowolną jednostką gracza

w obrębie jej staminy, pod warunkiem że nie została wykorzystana wcześniej w danej turze. Podczas jednej sekwencji gracz może podjąć wiele akcji jedną jednostką. Sekwencja może się zakończyć w wyniku wyczerpania się staminy (braku możliwości podjęcia kolejnej akcji) lub zakończenia jej przedwcześnie przez danego gracza. Akcja to ruch lub atak.

Stamina to bardzo ważny zasób określający możliwości danej jednostki, wykorzystywany do wykonania akcji. Każda jednostka ma swój indywidualny poziom staminy. Po wykonaniu akcji w danej sekwencji stamina zostaje częściowo lub całkowicie wyczerpana. Po zakończeniu tury stamina pozostaje odnowiona wszystkim jednostkom.

### 3 Jednostki

Jednostki mogą się poruszać we wszystkich kierunkach. Ich zasięg poruszania się to romb. Zasięg poruszania się jednostki jest zależny od poziomu staminy, rodzaj podłoża występującego na mapie wpływa na zużycie staminy.

Możemy wyróżnić następujące statystyki jednostek:

- **Zdrowie** — określa liczbę punktów obrażeń, które może otrzymać jednostka nim zostanie zniszczona.
- **Stamina** — określa maksymalny sumaryczny koszt wszystkich akcji w danej turze.
- **Siła ataku** — określa liczbę punktów o którą zostanie zmniejszone zdrowie atakowanej jednostki.
- **Koszt ataku** — koszt ataku wyrażony w punktach staminy.
- **Obrona** — wartość od 0 do 100 określająca o ile procentowo obrażeń mniej zostanie zadane podczas ataku innej jednostki.

Jedyną jednostką dostępną na dzień dzisiejszy jest **Miecznik**. Posiada następujące statystyki:

- **Zdrowie:** 100 pkt.
- **Stamina:** 60 pkt.
- **Siła ataku:** 50 pkt.
- **Koszt ataku:** 20 pkt.
- **Obrona:** 0 pkt.

### 4 Instrukcja

Aby rozpocząć grę należy kliknąć przycisk *START GAME*. Następnie można wybrać spośród kilku dostępnych map. Różnią się one ułożeniem terenu oraz liczbą dostępnych jednostek.

## 4.1 Faza rozstawienia

Pierwszą fazą rozgrywki jest faza rozstawiania. Każdy gracz może rozstawić wszystkie swoje jednostki na aktywnej części (podświetlonej) planszy. Aby ustawić jednostkę należy kliknąć *LPM* na dowolne pole na aktywnej części planszy. Po zakończeniu rozstawienia jednostek gracza pierwszego gra automatycznie przełączy się dla gracza drugiego. Na rzucie ekranu 1 można zobaczyć rozstawienie dwóch pierwszych jednostek gracza pierwszego. Natomiast na rzucie 2 można zobaczyć rozstawienie gracza drugiego.



Zrzut ekranu 1. Rozstawienie gracza pierwszego



Zrzut ekranu 2. Rozstawienie gracza drugiego

## 4.2 Faza gry właściwej

Podświetlone jednostki (jasność tekstury) to aktywna drużyna, która ma przydzieloną bieżącą sekwencję. Nazwa gracza (litera A lub B) jest skorelowana z podświetloną nazwą danej sekwencji w turze widocznej na dole ekranu, zrzut 3).



Zrzut ekranu 3. Tura składająca się sekwencji ABABAB

Aby poruszyć jednostką, należy zaznaczyć ją za pomocą *LPM*. Pola na które może wejść jednostka podświetlają się na niebiesko. Kliknięcie *LPM* na błękitne pole przenosi jednostkę na to pole. Kliknięcie *LPM* na inne pole, bądź kliknięcie *PPM* na dowolne pole odznacza jednostkę. Zaznaczenie widoczne na zrzucie 4.



Zrzut ekranu 4. Wybrana jednostka

Aby zaatakować z wykorzystaniem jednostki należy, kliknąć jednostkę atakującą *PPM*, zaznaczając ją. Pola, które jednostka może zaatakować bezpośrednio podświetlają się na ciemny fioletowy. Pola, które jednostka może zaatakować po poruszeniu się, podświetlają się na jasny fioletowy (zrzut ekranu 5). Kliknięcie *LPM* na podświetlone pole sprawia że jednostka zadaje obrażenia i potencjalnie się porusza, jeśli na tym polu znajduje się wroga jednostka. W przeciwnym wypadku jednostka zostaje odznaczona. Jednostka zostaje odznaczona również w przypadku gdy kliknięty zostanie gdziekolwiek *PPM*.



Zrzut ekranu 5. Zasięg ataku

Po wykonaniu akcji daną jednostką możliwe jest, że pozostanie jej jeszcze zasób staminy, który może wykorzystać na podjęcie innych akcji. Podstawa jednostki zostaje wtedy zaznaczona na lekko czerwony kolor — zrzut 6. W przypadku gdy nie pozostało jednostce wystarczająco zasobu staminy, aby wykonać jakąkolwiek akcję, to gra automatycznie przechodzi do kolejnej sekwencji.



**Zrzut ekranu 6.** Zaznaczenie jednostki w obecnej sekwencji

W przypadku gdy chcemy zakończyć turę jednostki wcześniej, w prawym górnym rogu dostępny jest przycisk *FINISH SLOT*, który pomija bieżący slot — zrzut ekranu 7.



**Zrzut ekranu 7.** Przycisk pominięcia slotu sekwencji

### 4.3 Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie jednostki danej drużyny zostaną pokonane. Na poniższym rzucie ekranu 8 jest pokazany widok zakończenia gry, gdy gracz B zwycięża.



Zrzut ekranu 8. Ekran końca gry