1.1 = часть первая (боевая система/босс), первая итерация

ТЗ:

1. Создать поле боя размеров 10 на 10 клеток (100 тайлов), модификации к ним не нужны.

2.1 Создать базис для персонажей (пока без ударов, атрибутов и прочего). Единственное, что они должны уметь – перемещаться на 4 клетки и умирать. Если персонаж суммарно получил 10 урона, или 5 жетонов яда – он умирает и убирается с поля боя.

2.2 Создать базис для змеи (без здоровья, зон ударов, характеров) – она должна уметь перемещаться на шесть клеток и атаковать. Есть пул из равноценно значимых 6 карточек – каждая со своей функцией (подобраны как основные, т.к. именно ключевые слова на них будут повторяться часто у других монстров). После того, как действие на карте выполнено – карта перемещается в низ колоды (теоретически – в данной версии атаки змеи вечны).

Примечания по Змее:

Змея накапливает жетон яда в ход.

Когда цели нет (далеко или же змея не хочет исполнять атаку с пометкой “вариация”) совершается базовое действие – обычная атака в своём радиусе перемешения на единицу урона.

Цель данного теста: перемещение персонажей, ротация атаки, смерть персонажей, умение определять цели для атаки.

 



