

## ГЕРОИ ЭКВЕСТРИИ - 2

### Ремейк на основе Delphi 10 Обобщенный план изменений

#### Сервисные функции

- 1) Сохранение и загрузка игры
- 2) Возврат к началу хода
- 3) Биндинг клавиш на действия
- 4) Справочник советов игроку при запуске карты
- 5) Справочник внутри игры по любому объекту на карте
- 6) Система профилей игроков
- 7) Система достижений (медалей) игрока
- 8) Возможность отключения в настройках перемещения карты мышью или клавиатурой, а также установка скорости этих действий
- 9) Возможность открывать настройки из игры, а не только из главного меню

#### Игровая механика

- 1) Разделение юнитов на водные, воздушные, сухопутные, связь с территориями и возможностью/скоростью перемещений.
- 2) Разделение возможностей атак, на «земля-земля», «воздух-воздух» и «земля-воздух».
- 3) Полет — дополнительный режим, включается явно у тех пони, кто умеет летать. В полете не действуют ограничения территорий и невозможен режим покоя.
- 4) Дальность хода по дороге +1 для единорогов и пегасов в режиме пешеходного режима
- 5) Планирование перемещения персонажа на несколько ходов
- 6) Объекты, которые занимают более одной ячейки (корабли, здания, крупные монстры)
- 7) Объекты-транспорт для пони (корабли, дирижабли) и здания для их постройки (верфи, аэродромы)

- 8) Фермы без мгновенной добычи еды — выращивают поля и добывают еду с них
- 9) Объекты-стены, статичное препятствие для пони и врагов.
- 10) Древесина как ресурс (вместе с камнем и едой)
- 11) Объект-лесопилка для добычи леса
- 12) Система снаряжения — вещи, которые несут пони и которые дают им либо возможность разового действия, либо постоянные преимущества, вроде улучшения параметров или возможности применять заклинания, обычно недоступные. Снаряжение может собираться, находиться, передаваться, приобретаться.
- 13) Система передачи способностей — пони может передавать свои способности пони своей расе (аликорны считаются совместимыми со всеми расами), которые те могут применять с небольшим штрафом силы.
- 14) Дальняя телепортация через порталы, заклинанием или использованием снаряжения.
- 15) Система дня и ночи — ночью видны только объекты, которые в поле зрения пони, зданий или союзников.
- 16) Допустима потеря героев во время сценария (сюжетно — обыгрывается как экстренная телепортация), кроме тех случаев, когда цель сценария — защитить или довести конкретную пони до места.

## Редактор сценариев

- 1) Визуальный редактор карт
- 2) Построитель действий, персонажей, зданий
- 3) Полноценный скриптовый язык на основе JavaScript
- 4) Консоль отладки во время прохождения сценария

## Звуковое оформление

- 1) Звуки действий
- 2) Звуки перемещений
- 3) Звуки при выборе персонажа
- 4) Фооновая музыка

## 5) Озвучка брифингов

### Анимация

- 1) Анимация отдельных неподвижных персонажей
- 2) Анимация в движении
- 3) Анимация ближних и дальних атак
- 4) Анимация действий
- 5) Анимация иконок брифингов

### AI

- 1) Использование противником схем боя
- 2) Союзные юниты под управлением AI

### Прочее

- 1) Отдельный спрайт для сидящей пони, если с начала хода она не ходила и не делала действий (помогает сразу увидеть, кто в этот ход может получить бонус за состояние покоя)
- 2) Перемещение по миникарте зажатой мышью, а не только кликом