Statystyki, leczenie i awans

Statystyki, leczenie i awans

Strona referencyjna. Pliki: `core/stats/` (`stats.gd`, `stat_definition.gd`, `level_curve.gd`, `level_up_option.gd`, `level_up_table.gd`, `meditation_rules.gd`), `core/ui/level_up_screen.tscn`, `content/stats/` (wartości zastępcze), węzeł `Stats` w `content/main.tscn`. Opowieść i klocki: odcinek „Ognisko, które leczy, uczy i pamięta”.

Statystyki

Id	Nazwa	Rodzaj	Start	Maksimum
`hp`	Zdrowie	pula	pełna	100 + 5 na poziom + premie z awansu (twarde 999)
`sanity`	Poczytalność	pula	pełna	100 + premie z awansu (twarde 999)
`stamina`	Wytrzymałość	pula	pełna	100 (twarde 999); regeneracja 30/s po przerwie 0.8 s od wydatku
`xp`	Doświadczenie	licznik	0	bez limitu
`level`	Poziom	licznik	1	99

Liczby są zastępcze i leżą w `content/stats/stat_*.tres`.

- `StatDefinition` (zasób): `id`, `name_key`, `base_value`, `per_level`, `max_value` (0 = bez limitu), `min_value`, `is_pool` (pula ma własne maksimum i startuje pełna), `regen_per_second` i `regen_delay` (regeneracja puli, np. wytrzymałości).
- Wartości trzyma `GameState` (sekcja `stats`: wartości i premie z awansu, `SAVE_VERSION = 7`). Starsze zapisy dostają wartości startowe.

Węzeł Stats

Trwały węzeł w scenie głównej (grupa `stats`, `Stats.find(tree)`). Pola: `definitions`, `level_curve`, `level_up_table`, `sanity_rules` (koszmar na jawie, strona „Poczytalność”).

Metoda	Działanie
`get_value(id)`, `get_max(id)`	Bieżąca wartość i maksimum.
`set_value(id, value)`, `change(id, delta)`	Zmiana z ograniczeniem do zakresu `[min_value, get_max]`.
`add_xp(amount)`	Dodaje doświadczenie. **Nie** podnosi poziomu (awans przez wydanie XP, jak w soulslike).
`damage(amount)`, `heal(amount)`, `is_dead()`	Zdrowie; używa go walka (`Combatant`).
`can_spend(id, amount)`, `spend(id, amount)`, `tick(delta)`	Wydatek (np. wytrzymałość na atak i unik; koszt 0 = bez ograniczenia) i regeneracja pul. Zob. strona „Walka”.
`restore_at_rest(rules)`	Odpoczynek: przywraca część maksimum zdrowia i poczytalności (null = w pełni), nie obniża wartości.
`level_up_cost(option)`, `can_level_up(option, in_meditation)`, `level_up(option, in_meditation)`	Awans.
Sygnały	`value_changed(id, value)`, `leveled_up(level)`.

Awans (jak w grach soulslike)

- `LevelCurve`: koszt awansu z poziomu N na N + 1. Najpierw lista `costs` (zastępczo 100, 150, 220), dalej wzór `base_cost × growth^(N − 1)`.
- `LevelUpOption`: `id`, `name_key`, `target_stat`, `amount` (przyrost maksimum), `cost_multiplier`, `requires_meditation`.
- `LevelUpTable`: lista opcji w kolejności na ekranie.
- Zakup: koszt = `LevelCurve.cost_for(poziom) × cost_multiplier`. XP maleje o koszt, poziom rośnie o 1, maksimum statystyki rośnie o `amount`, a bieżąca wartość puli rośnie o tyle samo.
- Opcje z `requires_meditation` są dostępne tylko przy ognisku (menu medytacji, pozycja „Awans”). Pozostałe działają też z menu pauzy (pozycja „Postać”); tam opcje przy ognisku są wyszarzone z dopiskiem „Tylko przy ognisku”.

Treść zastępcza (nazwy robocze): **Witalność** (+10 zdrowia, przy ognisku), **Wola** (+10 poczytalności, przy ognisku), **Opanowanie** (+5 poczytalności, zawsze, koszt × 1.5).

Odpoczynek i sen

- „Odpocznij” w menu medytacji przesuwa czas i leczy według `MeditationPoint.rest_rules` (`MeditationRules`: `hp_restore_fraction`, `sanity_restore_fraction`). Puste pole oznacza

leczenie w pełni.
- „Zaśnij” nie leczy.

Ekran awansu (LevelUpScreen)

Poziom i doświadczenie, wartości pul (bieżąca i maksimum), opcje z kosztem, przyciskiem „Wzmocnij” i dopiskiem („Tylko przy ognisku”, „Za mało doświadczenia”). `ui_cancel` albo „Wróć” zamyka ekran i wraca do menu.

Menu deweloperskie

Sekcja „Postać”: wartości statystyk (pole i „Ustaw”), „+100 XP”, „+1000 XP”, „Ustaw poziom” (bez premii z awansu).

Testy

`tests/test_stats.gd`, `tests/test_leveling.gd`, `tests/test_dev_menu.gd`.

Opublikowano z repozytorium Horrorek (commit 87717ad) skryptem publikuj-bookstack.ps1.

Revision #1
Created 2026-10-28 22:54:01 UTC by Tomasz Konieczny
Updated 2026-10-28 22:54:01 UTC by Tomasz Konieczny