

# VILLAGE

Instrukcja do gry

## Spis treści

1.	Wprowadzenie.....	3
1.1	Surowce .....	3
2.	System budowy .....	5
2.1	Właściwości budynków.....	5
3.	System Craftingu.....	8
4.	Najazdy i obrona Wioski .....	9
5.	Kody do gry.....	10





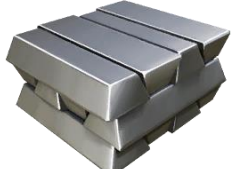
## 1. Wprowadzenie

Gra Village to strategia mająca na celu zarządzanie małą wsią w celu jak najdłuższego przetrwania jej i jej mieszkańców. Gracz musi zmierzyć się z głodem i najazdami będącymi co 10 dni. Gra jest w trybie **Endless** co oznacza że nie ma oficjalnego zakończenia i gramy tak długo dopóki nie będziemy w stanie się obronić lub wioska umrze z głodu. Każdy budynek wymaga 1 wieśniaka więc ważne jest aby zagwarantować im domy aby mogli przybywać. Gdy są dostępne wolne miejsca zamieszkania przybywa 1 wieśniak na dzień. Każdy wieśniak wymaga 10kcal na dzień a każdy obrońca 50kcal na dzień. Okno gry składa się z planszy, craftingu, surowcami, menu budowy, dwoma przyciskami i oknem na odpowiedzi. Plansza składa się z interaktywnych kwadratów 4x4 na których możemy budoować budynki naszej wsi. Co 3 dni możemy spodziewać się 1 sztukę złota. Przycisk **Zwiększ dobę pracy** daje zasoby zmniejszając szczęście mieszkańców, można użyć raz na dzień gry. Gracz zaczyna dnia pierwszego z mocą na poziomie 10. Każdy kolejny dzień daje graczowi moc na poziomie od 10 do 40. Moc jest potrzebna do Budowy i Craftingu przedmiotów. Gra jest projektem na zajęcia szkolne i nie jest dopracowana. **Mogą pojawiać się błędy.**

### 1.1 Surowce

Każdy surowiec jest potrzebny i można je zdobywać na różne sposoby

Ikona	Nazwa	Nazwa w kodzie
	Zdrowie	healt
	Ludność	peoples
	Moc	playerPower
	Kalorie	caloric



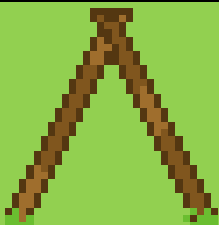

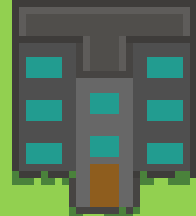
	Drewno	wood
	Kamień	rock
	Przenica	wheat
	Ruda Żelaza	rawIron
	Żelazo	iron
	Złoto	gold

## 2. System budowy

Budowa budynku działa na zasadzie kliknięcia na odpowiedni kafelek z schematem budowy i wybranie jednego z pustych kafelków planszy. Wówczas na wybranym kafelku pokaże się nasz budynek płacąc odpowiednie surowce, jakie są podane w menu budowy pod nazwą budynku. W przypadku braku wymaganych surowców budynek nie zostanie postawiony. Każdy postawiony budynek można zburzyć ostatnim przyciskiem w menu budowy **Usuń Budynek**. Po usunięciu budynku nie dostaniemy żadnych surowców. Każda budowa zabiera 3 jednostki mocy, każde usunięcie budynku zabiera 2 jednostki mocy.

### 2.1 Właściwości budynków

Każdy budynek po postawieniu daje różne możliwości. Jedne generują zasoby a inne odblokowują receptory.

Zdjęcie	Nazwa	Koszt	Funkcja
	Las	3 Złoto	Generuje dziennie 3 Drewno 20 Kalorii
	Kamieniołom	3 Złoto 3 Drewno	Generuje dziennie 5 Kamień
	Hata	5 Drewno	Zapewnia 5 miejsc mieszkalnych
	Dom	7 Drewno 3 Kamień	Zapewnia 10 miejsc mieszkalnych
	Kamienica	4 Drewno 20 Kamień 2 Żelazo	Zapewnia 20 miejsc mieszkalnych i generuje dziennie 1 złoto

	Market	4 Drewno 3 Kamień	Odblokowuje podstawowe receptury craftingu
	Baraki	5 Drewno 10 Kamień	Odblokowuje możliwość utworzenia Obrońcy
	Tartak	5 Złoto 10 Drewno 5 Kamień	Generuje dziennie 10 Drewno
	Kopalnia	5 Złoto 10 Drewno 25 Kamień	Generuje dziennie 10 Kamień 2 Ruda Żelaza 50% na 1 Złoto
	Pole uprawne	2 Złoto 10 Drewno 3 Kamień	Generuje dziennie 3 Pszenica
	Młyn	12 Drewno 5 Kamień	Odblokowuje możliwość utworzenia kalorii
	Farma	10 Drewno 3 Kamień 2 Złoto	Generuje dziennie 2 Pszenica 150 Kalorii
	Huta	5 Drewna 20 Kamień 3 Ruda Żelaza	Odblokowuje możliwość utworzenia Żelazo

	Rzemieślnik	5 Drewno 15 Kamień 4 Żelazo	Odblokowuje możliwość naprawy murów i wały obronne. Generuje dziennie 10 hp jeżeli nie przekroczyło 100.
	Usuń Budynek		Usuwa zaznaczony budynek

### 3. System Craftingu

Crafting jest możliwy po odblokowaniu receptury. Recepturę można odblokować po postawieniu budynku. Po kliknięciu w recepturę craftowana jest dana ilość przedmiotu z lewej strony receptury z danej ilości przedmiotu z prawej strony. Jeżeli nie będziemy posiadali odpowiedniej ilości przedmiotów podanych z prawej strony przedmiot nie zostanie wytworzony.



#### 4. Najazdy i obrona Wioski

Najazdy występują co 10 dni zaczynając od dnia 10. Siła każdego najazdu jest losowana względem ilości przeżytych dni więc, najazdy powinny dążyć do tendencji rosnącej co nie oznacza że może nie przyjść słabsza fala. Każdy najazd jest wyprzedzany przez informacje na panelu informacyjnym dzień przed najazdem. Wśród tej informacji jest spodziewana siła ataku. Aby odeprzeć atak należy zwiększyć siłę obrony. Po postawieniu budynku **Rzemieślnik** odblokowuje on recepturę dającą możliwość zwiększenia siły obrony kosztem 2 żelaza dla 10 siły obrony, zdrowie kosztem 15 kamienia dla 5 zdrowia, Obrońcę kosztem 3 żelaza i 1 wieśniaka. Obrońca generuje 2 siły obrony na dzień i zamiast 10kcal na dzień je 50kcal na dzień. Podczas najazdu pierwsze atakowana jest siła obrony. Redukuje ona 100% obrażeń przyjmując je na siebie. Jeżeli siła obrony jest równa 0 reszta obrażeń idzie w życie wioski. Jeżeli życie spadnie do 0 gra się zakańcza.

## 5. Kody do gry

Kody do gry są wpisywane w konsoli strony w celu testowania. Nie zaleca się ich użycia do normalnej gry w celu zachowania balansu. Jeżeli wymagany do jest do kodu surowiec należy patrzeć na **Nazwa w kodzie** w rozdziale 1.1 Surowce.

<code>function createRecipe(InputCount, InputMaterial, OutputCount, OutputMaterial, Sponsor)</code>	Tworzy recepturę zgodnie z danymi ... <b>Material</b> powinno być w ‘
<code>delateRecipe(Sponsor)</code>	Usuwa recepturę zgodnie z sponsorem
<code>generateResources()</code>	Generuje dzienne zasoby
<code>freeBuild = true/false</code>	Włącza lub wyłącza darmowe budowanie
<code>Immunitly = true/false</code>	Włącza lub wyłącza nieśmiertelność
<code>Material = [count]</code>	Ustawia dany materiał na ilość [count]
<code>refleshResources()</code>	Odświeża listę surowców