

## ANALIZA

Tworzymy wirtualny świat na planszy typu Hex-a. W świecie będą organizmy posiadające swoje właściwości:

- Siła -mówiąca o zdolności bitewnej naszego organizmu.
- Inicjatywa -mówiąca o kolejności wykonywania ruchu podczas tury.
- Wiek -mówiący ile tur przeżył organizm.

Ponad to organizmy dzielimy na Rośliny i Zwierzęta. Rośliny nie mogą się poruszać ale mogą się rozmnażać samoczynnie.

Zwierzęta zaś mogą się poruszać a przy spotkaniu z innym zwierzęciem na jednym polu, dochodzi do interakcji:

- Zwierzę & zwierzę (różnych gatunków) -Walczy i wygrywa to o większej sile.
- Zwierzę & zwierzę (tego samego gatunku) - rozmnażają się i powstaje zwierzę tego gatunku.
- Zwierzę & Roślina -Jeśli zwierzę jest roślinożercą to zjada Roślinę.

Ponad to jest organizm 'człowiek' którym steruje aktor. Nasz człowiek posiada specjalne umiejętności takie jak:

- Z pokonanych przeciwników podnosi przedmiot.
- Może stworzyć z przedmiotów już posiadanych inne przedmioty kosztem jednej tury wytworzenia ich.

Przedmioty te służą do poprawy statystyk człowieka, oraz przyznania bonusów takich jak:

- magiczny napój (Zwiększa siłę o 10 na 5 tur)
- Błogosławieństwo Teutatesa (w przypadku konfrontacji z silniejszym przeciwnikiem nie umiera, a przesuwają się na sąsiednie wolne pole).

Tylko jeden bonus może być aktywny.

Wynikiem symulacji są :

- Wyniki starć
- Stan populacji

## LEGENDA:

**X** – obiekty

**Y** – czynności

**Z** – pola

**Ψ** – warunki

**Aktor** - aktor