

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Założenia wersji</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Podwersje</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Walka</b>	<b>3</b>
3.1	Wariant standardowy . . . . .	3
3.1.1	Od wersji v0.0 . . . . .	3
3.1.2	Od wersji v0.2 . . . . .	3
3.1.3	Od wersji v0.3.2 . . . . .	3
3.2	Wariant obrony twierdzy . . . . .	3
3.2.1	Od wersji v0.1 . . . . .	3
3.2.2	Od wersji v0.2 . . . . .	3
3.3	Rezultaty . . . . .	4
3.3.1	Od wersji v0.0 . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Mapa</b>	<b>5</b>
4.1	Od wersji v0.3.0 . . . . .	5
4.2	Od wersji v0.3.2 . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Bugtracker</b>	<b>6</b>

## 1 Założenia wersji

Wersja	Data utworzenia	Plany
v0.0	4 kwietnia 2023 roku 20:15	system raportowania podstawa walki
v0.1	4 kwietnia 2023 roku 21:15	losowa wielkość armii wariant obrony twierdzy
v0.2	4 kwietnia 2023 roku 22:02	indywidualizacja jednostek pod kątem wyboru walki usunięcie wariantu obrony twierdzy
v0.3	6 kwietnia 2023 roku 13:10	podstawowa mapa

## 2 Podwersje

Podwersja	Data utworzenia
v0.3.0	5 kwietnia 2023 roku (14:40)
v0.3.1	6 kwietnia 2023 roku (11:20)
v0.3.2	6 kwietnia 2023 roku (13:10)

## **3 Walka**

### **3.1 Wariant standardowy**

#### **3.1.1 Od wersji v0.0**

Są dwie strony: atakujący i broniący. W każdej turze każda ze stron wybiera jedną z trzech opcji: kamień, nożyce i papier. Maksymalnie może być 100 tur. W przypadku obie strony tracą po tyle samo jednostek. Przegrany tury traci nie mniej jednostek niż przeciwnik, ale nie więcej niż przeciwnik ma jednostek.

#### **3.1.2 Od wersji v0.2**

Na początku tury jednostki (po jednej na drużynę) łączą się w pary, które walczą. Każdy członek takiej pary wybiera jedną z trzech opcji: kamień, papier albo nożyce. Jeśli jest remis, to albo żaden nie ginie, albo oboje. W przypadku zwycięstwa jednej ze stron przegrywający zawsze ginie, zwycięzca czasami.

#### **3.1.3 Od wersji v0.3.2**

Na początku tury, jeśli wrogie jednostki sąsiadują ze sobą, walczą ze sobą tworząc pary. Każdy członek takiej pary wybiera jedną z trzech opcji: kamień, papier albo nożyce. Jeśli jest remis, to albo żaden nie ginie, albo oboje. W przypadku zwycięstwa jednej ze stron przegrywający zawsze ginie, zwycięzca czasami.

### **3.2 Wariant obrony twierdzy**

#### **3.2.1 Od wersji v0.1**

Jeśli gra stworzy co najmniej dwukrotnie mniejszą ilość jednostek obrońców niż atakujących, to otrzymujemy wariant obrony twierdzy. Jeśli jest remis i atakujący traci więcej niż 60% uczestniczących w walce jednostek, to obrońca traci od 40% do 60% swoich jednostek, które uczestniczyły w walce. Jeśli zwycięzcą będą napastnicy, atakujący mają więcej jednostek od obrońców, obrońcy mają więcej jednostek niż 10 oraz napastnicy stracili więcej niż 80% swoich jednostek uczestniczących w walce, to obrońcy tracą od 70% do 80% jednostek walczących. Jeśli mają więcej jednostek lub słabsza strona ma mniej niż 10 jednostek, to obrońcy tracą od 50% do 90% swoich jednostek uczestniczących w walce. Jeśli obrońcy wygrywają w turze, to tracą najwyżej 30% swoich jednostek, które uczestniczyły w walce.

#### **3.2.2 Od wersji v0.2**

Nieaktualne ze względu na brak sensu istnienia tego wariantu

### 3.3 Rezultaty

#### 3.3.1 Od wersji v0.0

atakujący\broniący	papier	kamień	nożyce
papier	remis	atakujący	broniący
kamień	broniący	remis	atakujący
nożyce	atakujący	broniący	remis

## **4 Mapa**

### **4.1 Od wersji v0.3.0**

Mapa ma wielkość 50 na 50 w kształcie kwadratu. Przed pierwszą turą drużyny ustawiają swoje jednostki. Atakujący na dole, a obrońcy na górze.

### **4.2 Od wersji v0.3.2**

Mapa ma wymiary 12 na 12.

## 5 Bugtracker

Numer błędu	Numer (pod)wersji	Opis błędu
7e74050	v0.3.0	Gra nie może przeliczyć ustawienia jednostek po zmianie ich pozycji