

Spis treści

1	Założenia wersji	2
2	Walka	3
2.1	Wariant standardowy	3
2.1.1	Od wersji v0.0	3
2.2	Wariant obrony twierdzy	3
2.2.1	Od wersji v0.1	3
2.3	Rezultaty	3
2.3.1	Od wersji v0.0	3

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 variant obrony twierdzy

2 Walka

2.1 Wariant standardowy

2.1.1 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.

2.2 Wariant obrony twierdzy

2.2.1 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 wygraą w turze, to tracą najwyżej 30% swoich jednostek, które uczestniczyły w walce.

2.3 Rezultaty

2.3.1 Od wersji v0.0

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