

## Баг-репорт на 31.07.15:

- **No.10.** Дмитрий, очень тебя прошу – сделай возможность закупки юнитов как в оригинале. Очень надо. Можно как отключаемый мод (тебе не надо – ты его не включил, мне надо – я включил). Попытаюсь объяснить, почему это важно. Есть карты: король захватил замок и при покупке очень важно, чтоб юнит добежал до определенного места. Игра – это шахматы где все можно посчитать. А у тебя – это лотерея: замок занят – юнит появится неизвестно где (на самом деле известно т.к. там не рандом:) а вполне понятный алгоритм) и если он появляется на противоположной от требуемой тебе стороне – он не добежит – получается что я его купил зря! И второе – при старом режиме покупки опять можно будет запираить замки у ЦПУ при помощи 5 юнитов. Добавь это в toDo лист, хоть с самым низким приоритетом.
- **No.11.** Ждем возможность использовать моды. Понятно что это не самая приоритетная вещь... Просто некоторые моды (снятие ограничения на мкс. уровень, удвоение хп, атаки, перемещения и т.д.) очень быстро запрограммировать (на мой взгляд) а интереса добавят много.
- **No.12.** Беда с отступлением: юниты стоят у ближайшего города/деревни. Их много, каждый лечится ходов 4-5. Было бы правильно у каждого города создавать очередь (стек) лечения. Юнит же, при планировании отступления, будет учитывать сколько до города идти + сколько ждать своей очереди – и будет выбирать самый быстрый вариант



- **No.13.** О работе катапульт: довольно глупы. Глупы как бревно (чтоб не забыть)
  - Из самого запоминающегося – постоянно катапульты так: есть дракон в воде (дорогой + низкая броня) и элементаль на камне (дешевле + высокая броня) – катапульта стреляет в элементаль...
- **No.14.** Работа с големом. Один из комментариев в на гугл-плей

“Чересчур читерский голем, играл против цпу, ставил его на главное здание, и цпу не мог ему ничего сделать, как итог, можно сказать в соло потащил голем”, нужно что то придумать как должен вести себя цпу когда игрок поставил на здание голема.

Голем великолепно травится собакой и выносятся на-раз. Но если уровень сложности низкий... и играем один-на-один с ЦПУ тогда да... Пусть челиграет один против троих ЦПУ - порвут его с его големом...

Народ уже писал - после выхода офф. версии 2.0 вышло обновление с ребалансом характеристик юнитов. в частности голему в нем уменьшили дамаг и скорость. Предлагаю ребаланс включить в мод. У всех - как в оригинале. Кому не нравится - включаем мод.

- **No.15.** Шаринг замов/деревень. Компьютер должен уметь уступать замки/деревни следующему, ходящему за ним ЦПУ из его же команды для захвата.
- **No.17.** Неточности в уровнях компании – очень не принципиально (просто чтоб не забыть)
- **No.18.** Блокировка клавиши «В бой» при недостающем количестве игроков
- **No.19.** Крэши приложения(((
  - Ситуация немного прояснилась: краши у меня возникают только когда я один играю против трех компов (они в одной команде)
- **No.20.** Не верно считается продолжительность действия отравления
  - Нас играет четверо (я vs три ЦПУ в одной команде)
  - Первый комп (игрок No.2 - ЦПУ 1) меня отравил - отравление должно держаться до начала его следующего хода (т.е. в течении 4 ходов: ЦПУ 2, ЦПУ 3, ЦПУ 4, Я)
  - Вместо этого отравление отвалилось на ходе последнего компа (игрок No.4 - ЦПУ 3)
- **No.21.** Создание единого текстового файла с текстом игры для создания перевода - чтоб передать его людям для перевода
- **No.22.** Изменение названия юнита при его росте по уровням (новое название юнита каждый четный уровень с выводом на экран)
- **No.24.** Катапульта не может ехать по чужим деревням. В соседнюю вообще не может попасть (т.к. стоит запрет на разрушение соседней деревни). Через одну – пытается их атаковать, опции ехать туда нет))



не будет пофикшено, так как я стоил игру по правилу - один клик - одно действие, а тут надо выбирать, проехать или разбить вражеское здание, пускай катапульта не ездит по вражеским зданиям, а всегда их разбивает

Ты меня немного не понял: на картинке видно - катапульта может разрушить здание через клетку. А здание в соседней - не может (это правильно, катапульта не бьет в упор) - НО она не может и ехать в соседнюю клетку - починить надо только это

- **No.25.** Зафиксировал пару раз: лучник с малым количеством хп перемещался к себе в замок, но оттуда дистанционно не атаковал моего юнита - может ошибочно считал что получит обратку и умрет от нее (хотя атака была бы дистанционной без обратки)

если атака уж слишком маленькая то она может не учитываться затираться при сравнении данного сценария с другими, пофикшу как будет реально много времени и желания

- **No.26.** Добавить в редактор карт юнит "кристалл". Смерть кристалла приводит к моментальному проигрышу - необходимо для возможности воссоздания нескольких очень интересных старых карт...

○ во все карты где есть кристалл мой конвертер уже добавляет данного юнита

- **No.27.** Добавить в редактор возможность добавлять несколько королей одного цвета. Возрождение в замке станет возможным после смерти всех их - необходимо для возможности воссоздания нескольких очень интересных старых карт...

- **No.30.** В редакторе: убрать такие здания как (развалины, нейтральное деревянное, нейтральное каменное) из вкладок (синее, красное, зеленое, черное) и оставить только во вкладке серое (нейтральное). Ибо вводит в ступор как, например, "бревенчатая избушка" может принадлежать синему игроку

- **No.31.** Починить превью маленьких карт - ужасно растягиваются по-ширине

карты 3 на 3 вообще не доступны в редакторе, да и как в новой версии карты, смотрятся они нормально

- **No.33.** Под строкой с именем карты добавить мелким шрифтом размер+комментарий (типа "двое на двое")  
ну, если ты не согласишься пробежаться по всем 132 картам и пометить каждую такой инфой... нет, мне всё равно не нравится эта идея

- **No.34.** Карты с одинаковыми именами. Предлагаю в списке карт убрать из названия карты индексы 1,2... (Например Шахматы 1, Шахматы 2) - поясню почему: Карты на 2,3,4 игроков сортируются отдельно. Допустим у нас есть карта Тактика 1 (на 4 игроков) и Тактика 2 (на 3 игроков). Промотав нас список для 3 игроков вы увидим карту "Тактика 2" - новыше ее нигде не было карты "Тактика 1" - создается впечатление что неправильная нумерация. А так у нас в списке будет несколько "Тактик" но с разным количеством игроков или размерами

- **No.35.** Опять исчезают города с карты (только разрушенные, а после восстановленные). Наблюдал пока только на своих (сделанных в редакторе на телефоне) картах

- **No.36. Ошибка в алгоритме покупок:**

- Выбрать карту (4) Мельница
- Денег выставить 5000
- Юнитов выставить 25
- Я в команде 1, три компа - в команде 2
- Просто пропустить ход.
- Черный ЦПУ всегда покупает кучу одних и тех же юнитов (у меня покупал: 6 собак/6 катапульт/6 големов...)

●

## Выполнено:

- **No.1.** Изменен порядок хода юнитов (с перва - волки)
- **Обновление 1.6.6**
- **No.2.** Еще более интеллектуальное удержание замков/деревень: закупка и расстановка юнитов в пустые строения + удержание замков до последней капли крови
- **No.3.** Табличка об уничтожении выводится теперь всегда
- **No.4.** Убран рандом. Сейф/лоад чит - недоступен
- **No.5.** Изменен механизм закупки юнитов в замке
- **No.6.** Добавлено окно с информацией об юните
- **Обновление 1.6.7**
- **No.7.** Добавлены карты из других модов
- **No.8.** Удачней надпись «Команда 1», чем «Команда #<-1->»
- **No.--.** При загрузке в прогресс-баре учитывается время подгрузки карт - т.к. их теперь много и процесс занимает время
- **No.--.** Сортировка имен карт схватки на русском языке
- **No.--.** Добавлены карты из других модов
- **Обновление 1.7.0**
- **No.9.** Отмена перемещения.
- **No.--.** Функция консоли добавления карты через консоль `addMap(строка JSON)`
- **No.--.** Функция консоли поиска одинаковых карт `window.APP.map.detectDuplicate()`
- **No.28.** Ошибка кнопки "возврат". Возврат фокуса + привязка отмены на закупку с одинаковым респом

- **No.32.** Сломана закупка в замке. Нельзя купить несколько юнитов или вообще хоть чего-нибудь
- **No.--.** Добавлено много карт
- **No.23.** Ошибка в работе редактора - при очистке не удаляет последний элемент - больше не воспроизводится
- **No.29.** Ошибка в окне информации о юните
- **Обновление 1.8.0**
- **No.16.** Увеличение размера карт до, например, 25x25
- **No.--.** Добавлены большие карты (от 19x19 до 25x25) около 73 штук
- **No.--.** Добавлены новые карты около 38 штук