Bitva

Vytvořte model bitvy dvou armád. V modelu se můžete zaměřit na efektivnost

zbraní, využití terénu (např. bránění hradu), využití různých typů jednotek, shlukování a

vytváření formací, vývoj morálky a dezerce podle situace.

Otázky:

* Počet vojáků není zajímavý – větší skupina pravděpodobně zvítězí. Tzn. konstantní počáteční počet jednotek.
* Souboj elementárních strategií:

Herní engine:

* Náhodné rozmístění
* Náhodný pohyb
* Do kopce pomaleji / z kopce rychleji
* Když potkám vojáka druhé armády tak ho zmlátím
* Boj vyhraju s pravděpodobností p
* Když vojáci bojují tak vytváří zvuk/barvu která přiláká další vojáky
* Dvě množiny – modří vs. červení. Posuvníkem nastavovat poměr vojáků ze 100. Např. 50:50
* Pravidla pro pohyb každého samostatného vojáka (nějaká náhodnost)
* Vojáci se budou zabíjet – když potká voják vojáka jiné barvy tak se pomlátí a s nějakou pravděpodobní vyhraje/prohraje. Bojuje se delší dobu – pravděpodobnost zabití třeba 20%, takže je řinčení bitvy chvíli slyšet.
* Při boji vojáci vydávají hluk – pokud voják slyší hluk boje tak jde za ním.
* Formace – vojáci stejné armády mají tendenci se držet ve formaci (obdélníkový šik)
* Bojová pravidla – vojáci v šiku mají větší šanci přežít nežli osamocení vojáci.
* V armádě je určité procento dezertérů – dezertér se vyznačuje tím, že jde od zdroje hluku bitvy co nejdál.
* Generál – speciální jednotka, která ruší vlastnost dezertérů (ve svém okolí)
* V armádě je určité procento silných/slabých/srabů/hrdinů
* Terén – bojiště není rovina – kdo jde z kopce má výhodu, kdo jde do kopce má nevýhodu. Do kopce pomalejší postup, z kopce rychlejší.
* Strategie vojáků – pragmatik – když jeho strana viditelně prohrává tak uteče, agresor – neuteče nikdy, bojuje do konce…
* No a pokud zvládneme vše a ještě se nám bude do něčeho chtít tak už můžeme vymýšlet různé jednotky apod…