

Wojny meteorytów – User manual

Wprowadzenie

Wojny meteorytów to strategiczna gra turowa, rozgrywająca się na heksadecymalnej planszy o rozmiarze 11 heksów x 11 heksów.

Wojny meteorytów to gra dla dwóch, bądź trzech graczy.

Tytułowa wojna rozgrywa się między co najmniej dwoma meteorytami, każdy z własną frakcją, własnymi jednostkami, i własnym skarbem.

Do każdego gracza jest przypisany jeden meteoryt i powiązane z nim jednostki.

Każdy z meteorytów rywalizuje z innymi meteorytami o terytorium(hexy). Im więcej terytoriów(hexów) posiada dana frakcja, tym więcej złota uzyskuje w jednej turze.

Równanie określające zysk złota:

$1 \text{ gold} + \text{Ilość terytorium posiadanego przez gracza} * 0.2$

Walki odbywają się za pomocą jednostek – pionków o różnym wyglądzie i różnej charakterystyce. Walka odbywa się wtedy, gdy pionek jednej frakcji atakuje pionka drugiej frakcji: czyli gdy gracz wyrazi chęć ruchu na pole okupowane przez drugiego gracza.

Bonusy i niekorzyści terenów dla jednostek

Rodzaj terenu na jakim znajduje się jednostka, i jej frakcja ma wpływ na jej statystyki.

Ten wpływ może być negatywny, bądź pozytywny.

Frakcja	Teren	Bonus bądź niekorzyść
Ptakoludzie	Pustynia radioaktywna	-2 pkt ataku -3 pkt obrony
Drzewoludzie	Pustynia radioaktywna	-2 pkt ataku -3 pkt obrony
Ptakoludzie	Góry	+4 pkt do ataku +4 pkt do obrony
Ptakoludzie	Wzgórza	+2 pkt ataku +2 pkt obrony
Drzewoludzie	Las iglasty	+2 pkt ataku +2 pkt obrony
Drzewoludzie	Las liściasty	+2 pkt do ataku +2 pkt do obrony
Kryształoludzie	Ruiny miasta	+6 pkt do obrony

Zadawanie obrażeń podczas walki

Zadawanie obrażeń podczas walki działa w ten sposób:

Najpierw jednostka broniąca się przed atakiem zadaje obrażenia atakującemu.

Równanie: $\text{AttackerHP_after} = \text{AttackerHP_before} - \text{Defender.DEF}$

Jeżeli po otrzymaniu obrażeń, HP atakującego jest mniejsze lub równe 0, to jednostka atakującego ginie, nie zadaje żadnych obrażeń, i jest usuwana z planszy.

Jeżeli po otrzymaniu obrażeń, HP atakującego nie jest mniejsze lub równe 0, to jednostka atakującego może zadać obrażenia jednostce broniącej się.

Równanie $\text{DefenderHP_after} = \text{DefenderHP_before} - \text{Attacker.AttackROLL}$

Obrażenia jakie zadaje jednostka atakująca, jednostce broniącej są zależne od „rzutu kości”.

Najczęściej są w przedziale $<4 - 8>$.

Jeżeli HP obrońcy po otrzymaniu obrażeń jest mniejsze lub równe 0, to jednostka obrońcy ginie i jest usuwana z planszy.