

## Uwagi do dokumentacji wstępnej autorstwa Kamila Żaka

1. Brak wyspecyfikowanej ilości poziomów. Przyjęto 3.
2. Brak informacji o zasadzie działania zużycia paliwa (został przyjęty sposób zużywania 1 jednostki paliwa na pole).
3. Brak specyfikacji zależności punktów doświadczenia a szybkości i wytrzymałości skafandra. Został przyjęty model, w którym postać po uzyskaniu 100 punktów doświadczenia zyskuje kolejny poziom doświadczenia a wtedy wartość wytrzymałości i szybkości wzrasta 1.5 razy.
4. Brak dokładnego określenia słów "bardziej inteligentny" itp. Zostało przyjęte, że jednostki niezbyt inteligentne poruszają się w losowym kierunku i co losowy czas go zmieniają, jednostki inteligentne poruszają się cały czas w tym samym kierunku, zaś jednostki najinteligentniejsze poruszają się zawsze w kierunku gracza.
5. Brak informacji o zasięgu laseru. Przyjęto iż jego zasięg jest nieograniczony.
6. Brak informacji o zapisie gry.
7. Brak informacji o zdobywaniu punktów. Punkty są dodawane za pokonanie przeciwnika w zależności od jego rodzaju.
8. Brak informacji po jakim czasie dołek się odnawia. Przyjęto czas 5 sekund.
9. Brak informacji co to jest czynnik aktywności (patrz: lita skała). Zignorowano.
10. Brak informacji o tym, ile czasu trwa kopanie? Przyjęto 0.5x szybkość.
11. Brak informacji o początkowej szybkości Minera. Przyjęto 2 pola na sekunde.
12. Brak szczegółów działania bonusu "zwiększona ilość wrogów". Przyjęto, że przez czas trwania tego bonusu pojawia się jeden losowy wróg na 3 sekundy.
13. Czy Życie Bohatera i wytrzymałość skafandra jest tym samym? Przyjęto że tak.
14. Brak dokładnych zależności populacji przeciwników od ilości kluczy pozostałych do zebrania, poziomu i doświadczenia.
15. Brak szkicu głównego ekranu gry.
16. Czas działania w przypadku kluczy jest prawdopodobnie błędem. Zignorowano.