**-=League of tanks=-**

**Умовні позначення:**

Переглянуто: some\_text, в дії: some\_text, відкинуто: some\_text, під питанням: some\_text

**Вимоги:**

1. Танк їздить взад, вперед, вправо та вліво (але сама башта повертається з точністю до 1 градуса).
2. Керування танком відбувається за допомогою клавіатури та мишки (WASD + ліва кнопка мишки, яка керуватиме прицілом + можливо буде задіяна й права кнопка).
3. На карті можуть бути присутні спеціальні предмети, які дадуть танку або додаткову броню або певні снаряди.
4. На карті будуть присутні стіни, кожну з яких можна буде знищити за певну кількість пострілів.
5. Танки можуть поділятися на різні класи (типу швидкі але з меншим уроном, повільніші але з більшим, спеціальний клас танків (може й не зовсім танків), основна фішка яких це будувати стіни☺ (тут треба подумати, але думаю, ідея зрозуміла)).
6. Танк може стріляти різними снарядами.
7. Кожен танк має свої особливості та спеціальні фішки (наприклад кожен з танків має по 4 унікальні сили, які можна використовувати, після чого вони будуть «перезаряджатися» певний час).
8. Кожну силу можна буде покращувати (коли танк вбиває ворога, він набирає ХР, який збільшує його рівень. За кожен отриманий рівень можна покращити одну силу на 1).
9. Доступний магазин під час гри, в якому можна буде купити спеціальні плюшки на танк, які підсилять його, або деякий розхідний матеріал.
10. В грі має бути доступний як мінімум один режим для гри з ботами.
11. Також має бути режим через локальку мережу (в перспективі через інет але хз).
12. Основний режим (як для гри з ботами так і для гри через мережу) полягає в тому, що кожна зі сторін (яких є дві), має свою певну «базу» (можна придумати й кращу назву☺☺), яка має бути знищена для перемоги якоїсь сторони.
13. Для гри через мережу можна грати в команді (по 4 танки в кожній команді).

Поправки: на початку планувалося, що танчик може рухатися в межах лабіринту, умовно пересуваючись по клітинках (тобто точність пересування була нижчою). Тому якщо вдасться реалізувати, то можна зробити точність пересуванння доволі точною, а також реалізувати не тільки поворот самої башти на 1 градус, але й його тіла.



