GORA

GORA (Guild of Robot’s Armies) - двумерный многопользовательский командный шутер с видом сверху. Облачные сервера, регистрация и личный кабинет на сайте, достижения и статистика, динамичные бои с большим количеством игроков, несколько карт и режимов игры.

# Общая информация:

* Вся информация и данные об игре хранятся на сервере
* Клиент отображает информацию с сервера, передаёт команды по управлению
* Для входа в игру и на сайт используется общая учётная запись
* Поддержка как минимум 10 одновременно играющих игроков
* Сессия:
  1. Создаётся, когда > 1 игрока
  2. Сбрасывается, когда < 2 игроков или заканчивается игра
  3. Новые игроки могут подключаться к сессии в любой момент
* Использовать сервисы Яндекса

# Игровой процесс:

* Карта:
  1. Карта – набор блоков (трава, земля, кусты, вода), стартовых позиция техники и зданий
  2. Блоки влияют на передвижение (быстро, медленно) и свойства (повреждение (вода), невидимость (кусты))
  3. Несколько различных карт
  4. Перемещение камеры по карте вслед за игроком, игрок в центре видимой области
* Робот:
  1. Передвижение попиксельное (не по блокам)
  2. Базовая боевая единица, управляется игроком
  3. Взгляд в сторону указателя мыши ?
  4. Стрельба по ЛКМ в сторону указателя мыши
  5. Кнопки ?:
     1. Идти в сторону взгляда
     2. В противоположную
     3. Боком влево
     4. Боком Вправо
  6. Обладает здоровьем (до 3-х попаданий обычным оружием)
  7. При потере здоровья – замедляется
  8. Несколько классов (влияют на возможности):
     1. Пехотинец
     2. Инженер
     3. Медик
* Транспорт:
  1. Нескольких видов:
     1. Машина (2 места, не может стрелять, поворот в движении)
     2. Танк (2 места, пушка + пулемёт, поворот на месте + вращение башни)
     3. БТР (6 мест, пулемёт, передвижение по воде и земле)
     4. ПВО (1 место, эффективна против воздушной техники, не передвигается)
     5. Катер (2 места, передвижение только по воде)
     6. Самолёт (1 место, эффективен против вертолётов и техники)
     7. Вертолёт (1 место, эффективен против всех наземных целей)
  2. Расположен на карте
  3. Игроки могут садиться в свободный транспорт и в транспорт, где есть места
  4. Имеет жизни, после повреждения – замедляется
  5. Можно починить
  6. Для наземных объектов воздушная техника полупрозрачна
  7. Доступ к технике только при наличии навыка
* Интерфейс
  1. Поля для ввода логина и пароля + кнопка авторизации
  2. Ссылка на сайт, копирайт и т.п.
  3. Выбор класса
  4. Отображение информации о сессии (режим, очки, время)
  5. Отображение личной информации игрока (счёт в сессии, класс и т.п.)
  6. Отображение всех игроков в сессии и их очков
  7. Миникарта:
     1. Отображение союзников
     2. Отображение обнаруженных противников
     3. Флаги, точки, пустая техника и прочая информация
* Авторизация, используя логин и пароль от сайта
* Учёт статистики, достижения (на стороне сервера)
* Игрок получает опыт за сражения –> открытие новых классов, улучшений классов, навыков…
* Несколько режимов игры: PVP, PVE, Capture the flag, Command Conquer, соревновательный (возможно, несколько тематических серверов, либо переключение режимов в процессе игры).
* Мультиязычность
* Соревновательный\*: возможна система званий
* Фоновая музыка, влияние игровой ситуации на музыку

# Сайт:

* Регистрация (с применением OAuth ?)
* Авторизация
* Загрузка клиента
* Отображение статуса серверов
* Профиль пользователя
* Отображение статистики и достижений пользователя
* Просмотр профилей других пользователей
* Предыстория игрового мира
* Отображение информации об игре (список классов, описания, виды техники, описания режимов и т. п.)
* Новости
* Мультиязычность

# Документация и код:

* Pylint
* Doxygen
* MakeFile

# \*Дополнительно:

1. Поддержка мобильных устройств, кросплатформенный мультиплеер