Рабочее название игры про шахматы (а может и не только про них) «No game, no life» (Нет игры, нет жизни).

История мира (для осознания того что мы хотим получить и к чему стремиться):

Есть некий «Мир», в котором шла война между богами за право верховного главенства над миром. Но в итоге все боги погибли, а мир был разорван на множество отдельных минорных островков-доменов, и только вмешательство последнего оставшегося в мире бога (по причине своего неучастия в войне богов) мир окончательно не развалился, а островки не разлетелись по астралу. Для стабилизации мира бог объединил несколько островов в единые домены, а во главе каждого такого домена поставил разных представителей Рас (наций, популяций…). И каждому главе он сказал, что у него есть возможность восстановить мир, каким он был прежде, для этого необходимо к своему родовому домену присоединить все островки, разбросанные по астралу. Но бог был против насилия и кровопролития, все-таки это был бог игры и озорства (а завали его ВБР, он же «Великий Белорусский Рандом). И тогда бог своею властью установил, главный закон этого «Мира», бои за территории должны проходить в виде игр (простых и не очень). Раса, которая проиграет все свои территории становится подчиненными победившими, и только объединив все расы и территории победитель сможет бросить вызов верховному богу этого мира (он же ВБР).

Еще…

1. Основные правила.

Поехали дальше, за основу нашего проекта ложатся классические шахматы. Т.е. все игроки, начавшие играть получают свой родовой домен, состоящий допустим из 3(трех) островов. Основной на котором находится замок для развития своих войск (шахматных фигур) и два с ресурсами (дерево, камень) для развития своих фигур. В основу армии каждого игрока ложится минимально развитые и раскачанные фигуры (характеристики и развиваемые способности зависят от расы, нации…), количеством в 16 фигур. При нападении на ближайшие (граничащие) нейтральные острова и успешном его захвате армия героя получает опыт, а остров присоединяется к родовому домену. В случае проигрыша вся армия равномерно теряет опыт. При нападении на дальние (не граничащие) нейтральные острова и успешном его захвате, армия получает опыт, а остров не присоединяется к домену, из-за отдаленности, но считается своей территорией и поставляет половину ресурсов. При нападении на другого игрока он имеет право отказаться от сражения, но только в том случае если нападают на острова, соединенные с родовым доменом, при нападении на отдаленные острова игрок не имеет права отказаться. Так же раз в день в течении часа будет происходить фестиваль, во время которого нельзя отказаться от сражения, а в случае отказа остров автоматом отходит нападавшему. Захватить центральный остров игрока можно только в случае, когда у него остался последний остров.

Еще…

2. Острова.

Каждый отдельный остров представляет собой замкнутую экосистему со своими погодными условиями, ландшафтом и природными катаклизмами. Все это должно влиять на армии игроков в равных степенях, если бой идет за нейтральный остров и помогать защищающемуся.

Еще.

3. Режимы боя(игры).

Классический – максимально приближенная к классическим шахматам, с привнесенным авторским антуражем.

Мифический – авторское виденье сражения, с изменением правил атаки и защиты, ландшафта и магии (кроме классического направления хода фигур).

Хаотичный – бой всех против всех, при наличии нападение на один остров трое и более игроков.

Сетевая – в перспективе большая онлайн игра.

Хот сит – система горячий стул, для игры дома в большой и не очень компании.

Еще…

4. Игровое поле.

В случае классического и мифического режимов используется стандартное поле на 64 клетки.

В классическом режиме ландшафт, погодные явления и катаклизмы несут декоративный характер.

В хаотичном режиме за каждого дополнительного игрока поле увеличивается на 32 клетки, меняется расстановка войск, при одновременной игре 4 (четырех) и более игроков возможно введение тумана войны.

Еще…

5. Ход игрока (мифический цвет фигур).

Кто ходит первым или цвет фигур решается броском монетки.

После определения первого хода, ход передается по очереди.

В Хаотичном режиме все игроки ходят одновременно.

Еще…

6. Фигуры:

Для всех фигур одинаковые характеристики: жизнь, защита, стойкость…

6.1. Король (генерал, вождь…) – ключевая фигура на поле, установление мата (гибель) фигуре(ы) является условием победы.

Король обладает пассивными вспомогательными способностями (зависят от расы, нации…), может в место хода воспользоваться магией.

Ходит во всех направлениях на одну клетку.

Еще…

6.2. Королева (ферзь, пресс-атташе, первая на деревне…).

Ходит во всех направлениях и на любую величину.

Имеет богатый арсенал способностей (как пример прохождение через все фигуры на линии атаки.).

Еще…

6.3. Ладья (башня, танки…).

Ходит по горизонтали или вертикали.

Обладает ограниченным набором способностей (как пример игнорирование физической защиты)

Еще…

6.4. Слон (офицер, прапор…).

Ходит по диагоналям, имеет ориентацию по клеткам поля, (бело-ориентированный, черно-ориентированный).

Обладает ограниченным набором способностей (как пример атака вражеских фигур по диагонали без движения по полю (дальняя атака)).

Еще…

6.5. Конь (кентавр, минотавр, «УАЗ» Козлик…).

Ходит знаменитой буквой «Гэ».

Обладает ограниченным набором способностей (как пример отскок от атакованной фигуры на прежнюю позицию).

Еще…

6.6. Пешка (десантник, пехота…).

В классическом и мифическом режиме ходит только вперед на одну клетку (при первом ходе может перескочить через одну клетку) и атакует передние диагональные клетки.

Если через диапазон атаки пешки проходит вражеская фигура пешка может совершить перехват на проходе.

Обладает единичной способностью (как пример окопаться (увеличивает защитные характеристики), сплотить строй (ближайшие две пешки объединяются единым фронтом)).

В хаотичном режиме пешки могут ходить по горизонтали и вертикали на одну клетку, атакуют по всем диагоналям на одну клетку. Лишаются способности перескочить через клетку на первом ходу.

7. Необходимо изучить.

- Технологию LibGDX <https://libgdx.badlogicgames.com/download.html>

- Необходимо изучить Git <https://github.com/> и <http://geekbrains.ru/courses/66>

- Сеть и клиент сервис

- Графика и аудио

- ИИ и алгоритмы шахмат

- Java и Android

- Разобраться с кросплатформами

Еще…

8. Задачи.

8.1. Создать родительские классы фигур, ландшафта, островов.

8.2. Создать дочерний класс для фигур, ландшафта, островов.

8.3. Создать класс основного игрового поля.

8.4. Сделать отрисовку фигур, ландшафта, островов.

8.5. Проработать взаимодействие фигур с фигурами, фигур с ландшафтом.

8.6. Проработать и отрисовать основной игровой мир.

8.7. Проработать взаимодействие игрок с игроком и игрок с компьютером.

8.8. Проработать управление фигурами.

8.9. Сетевые возможности.

8.10….