

game: tanks

В основе лежит Battle City, те самые танчики на денди, однако из схожестей возможно только вид сверху.

Механика

- 2 режима игры:
 - 2 игрока

в этом режиме каждому игрокам даются два одинаковых танка, различающихся только цветом

- игрок против бота
- уникальность каждого уровня при помощи процедурной генерации
- выпущенные снаряды сразу не поглощаются стенами, а отрикашечивают от стен какое-то n раз
- ограничение по кол-ву снарядов, существующих одновременно на карте (вы выпустили k снарядов, пока хотя бы один не исчезнет, выпустить еще один не выйдет)
- броня, поглощающая одно попадание
- управление осуществляется только клавишами, без мыши

бот

танк поддерживает один из сбалансированных режимов. В чем-то он лучше человека, в чем-то хуже.

Для нахождения кратчайшего пути используется матрица достижений по алгоритму Форда-Уоршелла

принцип механики бота

- танк генерирует waupoint в рандомном месте в пределе следующей ячейки лабиринта, куда ему надо добраться и едет туда
- когда танк "нащупывает" лазером цель, он также сразу выстреливает и переходит в режим прицеливания на время
- таймер обновляется, когда танк находит цель
- при истечении таймера, танк снова начинает движение

Консоль

Имеется консоль для навигации по игре, в ней можно перейти в меню, включить или выключить графическое зрение бота, то есть игрок не будет видеть, на какие элементы

бот опирается. Так же можно найти пасхалку, найти звук и вызвать меню help и т.д.

пасхалка

если ввести в консоль /battlecity, то игрок найдет пасхалку, которая отсылается к той самой игре battlecity на денди
