Оглавление

[1. Юниты 2](#_Toc493538349)

[1.1. Боевые единицы 2](#_Toc493538350)

[1.1.1. Типы боевых единиц 2](#_Toc493538351)

[1.1.2. Конструкция боевых единиц 2](#_Toc493538352)

[1.2. Прочие 3](#_Toc493538353)

[2. Вооружение 4](#_Toc493538354)

[3. Модули 5](#_Toc493538355)

[4. Локации 6](#_Toc493538356)

[5. Сценарии 7](#_Toc493538357)

[6. Пользовательский интерфейс 8](#_Toc493538358)

# Юниты

## Боевые единицы

Боевые единицы представлены космическими кораблями.

Общие ключевые параметры космических кораблей:

* Команда(Team);
* Тип;
* Скорость (маршевая, бокового смещения, поворота);
* Дальность радара;

*Значит максимальное расстояние на котором может быть обнаружен противник.*

* Мощность радара;

*Значит возможность обнаружения врагов.*

* Скрытность;

*Возможность не быть обнаруженным.*

* Дальность радиосвязи.

### Типы боевых единиц

* Малые корабли
  + Перехватчик разведки(**Scout**);

*Силен против перехватчиков диверсии.*

* + Перехватчик диверсии(**Recon**);

*Силен против перехватчиков РЭБ.*

* + Перехватчик РЭБ(**EMC**);

*Силен против разведчиков.*

* Средние корабли
  + Истребитель(**Fighter**);

*Силен против всех кроме крупных кораблей.*

* + Бомбардировщик(**Bomber**);

*Силен против крупных кораблей.*

* + Командный штурмовик(**Command**);

*Силен только против малых кораблей.*

* Крупные корабли
  + Дальнобойный корвет(**Long Range corvette**);

*Силен против медленных кораблей.*

* + Инженерный корвет(**Engineer corvette**);

*Силен против никого.*

* + Корвет-заградитель(**Guard corvette**);

*Силен против меньших кораблей.*

### Конструкция боевых единиц

* Броня(Armor)

Обеспечивает основную живучесть корабля. Корабль разрушается, когда прочность брони полностью истощается, что влечет за собой взрыв. Если прочность брони опустится ниже 15%, броня начнет самопроизвольно разрушаться со скорость 1 пункт в секунду.

Основные параметры:

* + Прочность;
  + Максимальная прочность;
  + Сопротивление кинетическому урону;
  + Сопротивление энергетическому урону;
  + Сопротивление взрыву.
* Силовой щит(Force Shield)

Обеспечивает защиту от снарядов. Щит не блокирует и не поглощает урон кинетических снарядов, а лишь отражает их. Отражение снаряда происходит посредством придания ему импульса. Вектор импульса коллинеарен вектору от корабля до снаряда, а длина пропорциональна максимальной емкости щита. При каждом попадании щит расходует тратит величину заряда равную массе снаряда. При истощении заряда щит переходит в состояние «Перегрев». В этом состоянии щит не выполняет своих функций и выглядит как выключенный. Щит выходит из состояния «Перегрев» и включается после того как наберет 10% заряда.

Основные параметры:

* + Заряд;
  + Максимальный заряд;
  + Скорость восстановления заряда;
* Основное вооружение(Primary weapon)

Слот с вооружением для ближнего боя.

* Второстепенное вооружение(Secondary weapon)

Слот с вооружением для дальнего боя.

* Боевые модули(Modules).

Боевые модули это устройства выполняющие разнообразные действия тактического значения. Космический корабль может иметь на борту от одного до пяти различных модулей.

## Прочие

К прочим юнитам относятся:

* Большие корабли;

Большие корабли могут присутствовать на поле боя в виде статических или динамических объектов. Поведение больших кораблей будет определяться индивидуально сценарием миссии.

Принять, что стандартное вооружение не способно нанести заметный урон большим кораблям.

* Дроны;
* Турели.

# Вооружение

Типы кораблей не имеют зависимости от устанавливаемого оружия(но имеют предпочтения). В каждый оружейный слот корабля можно установить от одного до теоретически не ограниченного количества орудий. Каждое орудие самостоятельно отслеживает захваченную цель и наводится в точку упреждения(но отклоняется не больше чем на 5® от фронтальной оси корабля).

Ключевые параметры оружия:

* Эффективная дальность;
* Дисперсия(в градусах);
* Скорострельность.

Виды оружия по принципу перезарядки:

* Кинетическое магазинное;

Выстрелы содержатся в магазинах определенного объема. Магазин перезаряжается как только полностью опустеет. Долгая перезарядка магазина.

* Кинетическое линейной подачи;

Выстрелы содержатся в ленте определенного объема. Если количество выстрелов в ленте меньше максимального, выстрелы добавляются по одному до заполнения. Быстрая перезарядка одного выстрела.

* Энергетическое.

Ограничением является нагрев. Каждый выстрел нагревает оружие на определенное количество градусов. Каждую секунду орудие охлаждается на четыре градуса. При достижении максимальной температуры в сто градусов огонь становится невозможным до полного охлаждения оружия.

Модели оружия:

* Автопушка(Machinecannon)
  + Кинетическое магазинное;
  + Высокая скорострельность;
  + Высокая дисперсия;
  + Средняя дальность;
  + Средняя скорость снарядов;
  + Патронная лента;
  + Разброс возрастает при продолжительной стрельбе.
* Пушка(Cannon)
  + Кинетическое магазинное;
  + Средняя скорострельность;
  + Низкая дисперсия;
  + Высокая дальность;
  + Средняя скорость снарядов;
  + Малый/средний/большой калибр.
* Гатлинг-пушка(Chaingun)
  + Кинетическое магазинное;
  + Чрезвычайно высокая скорострельность;
  + Высокая дисперсия;
  + Низкая дальность;
  + Высокая скорость снарядов;
  + Патронная лента;
  + Разброс возрастает при продолжительной стрельбе, требует разгона для достижения номинальной скорострельности.
* Залповое орудие(Shootgun)
  + Кинетическое магазинное;
  + Средняя скорострельность;
  + Очень высокая дисперсия;
  + Низкая дальность;
  + Средняя скорость снарядов;
  + Картечь;
  + Выстреливает семь снарядов за выстрел.
* Автоматическая залповая пушка(Autoshootgun)
  + Кинетическое магазинное;
  + Высокая скорострельность;
  + Очень высокая дисперсия;
  + Низкая дальность;
  + Средняя скорость снарядов;
  + Картечь;
  + Выстреливает двенадцать снарядов за выстрел.
* Лазер
  + Энергетическое;
  + Луч;
  + Очень высокая дальность;
  + Нулевая дисперсия;
  + Скорость нагрева возрастает при нагреве.
* Плазменное орудие
  + Энергетическое;
  + Низкая скорострельность;
  + Нулевая дисперсия;
  + Средняя дальность;
  + Низкая скорость снарядов;
  + Плазменный шар;
  + Плазменные шары самонаводятся на захваченную цель.
* Магнитогидродинамическое орудие
  + Энергетическое;
  + Средняя скорострельность;
  + Очень низкая дисперсия;
  + Высокая дальность;
  + Высокая скорость снарядов;
  + Магнитогидродинамическая жидкость;
  + Скорострельность и разброс возрастает при нагреве.
* Рельсотрон
  + Кинетическое линейной подачи;
  + Низкая скорострельность;
  + Нулевая дисперсия;
  + Очень высокая дальность;
  + Высокая скорость снарядов;
  + Болванка;
  + Накапливает урон и скорость снаряда.
* Рельсовый миномет
  + Кинетическое линейной подачи;
  + Низкая скорострельность;
  + Нулевая дисперсия;
  + Очень низкая дальность;
  + Низкая скорость снаряда;
  + Магнитная мина;
* Пусковая установка
  + Кинетическое линейной подачи;
  + Низкая скорострельность;
  + Нулевая дисперсия;
  + Высокая дальность;
  + Ракета.
* Торпедный аппарат
  + Кинетическое линейной подачи;
  + Очень низкая скорострельность;
  + Нулевая дисперсия;
  + Очень высокая дальность;
  + Торпеда.

Оружие(кроме лучевого) выстреливает кинетические или энергетические снаряды(без прямой зависимости от типа перезарядки оружия). Соответственно сопротивлению кинетическому и энергетическому урону у брони, снаряды имеют бронепробитие.

Каждое оружие может стрелять одной или несколькими моделями снарядов.

Модели снарядов:

* Снаряды для пушек
  + Малый калибр
    - Полуоболочечная пуля(SemiShell);
    - Сплошная пуля(Solid);
    - Бронебойная пуля(APShell);
    - Зажигательная пуля(Incendiary).
  + Средний калибр
    - Каморный снаряд(Camorous);
    - Каморный бронебойный снаряд (CamorousAP);
    - Подкалиберный снаряд (Subcaliber)
  + Большой калибр
    - Вольфрамовая болванка (WolframIngot);
    - Урановая болванка (UraniumIngot);
    - Фугасная болванка (HigExplosive)
  + Картечь(BuckShot)
  + Патронная лента

*Патронная лента содержит несколько снарядов малого калибра*

* + - Сплошная лента(Solid);
    - Бронебойная лента (ArmorPenetration);
    - Противощитовая лента (ShildOwerheat);
    - Зажигательная лента (Incendiary);
    - Универсальная лента (Universal).

# Модули

# Локации

# Сценарии

# Пользовательский интерфейс