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 параметры космических кораблей:

### Типы боевых единиц

* Малые корабли
  + Перехватчик разведки();

Силен против перехватчиков диверсии.

* + Перехватчик диверсии();

Силен против перехватчиков РЭБ.

* + Перехватчик РЭБ();

Силен против разведчиков.

* Средние корабли
  + Истребитель();

Силен против всех кроме крупных кораблей.

* + Бомбардировщик();

Силен против крупных кораблей.

* + Командный штурмовик();

Силен только против малых кораблей.

* Крупные корабли
  + Дальнобойный корвет();

Силен против медленных кораблей.

* + Инженерный корвет();

Силен против никого.

* + Корвет-заградитель();

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()

Слот с вооружением для ближнего боя.

* Второстепенное вооружение()

Слот с вооружением для дальнего боя.

* Боевые модули().

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

# Модули

# Локации

# Сценарии

# Пользовательский интерфейс