Оглавление

[1. Юниты 2](#_Toc495320661)

[1.1. Боевые единицы 2](#_Toc495320662)

[1.1.1. Типы боевых единиц 2](#_Toc495320663)

[1.1.2. Конструкция боевых единиц 2](#_Toc495320664)

[1.2. Прочие 3](#_Toc495320665)

[2. Вооружение 4](#_Toc495320666)

[3. Модули 7](#_Toc495320667)

[4. Локации 8](#_Toc495320668)

[5. Сценарии 9](#_Toc495320669)

[6. Пользовательский интерфейс 10](#_Toc495320670)

# 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(Laser)
  + Энергетическое;
  + Луч;
  + Очень высокая дальность;
  + Нулевая дисперсия;
  + Скорость нагрева возрастает при нагреве.
* Плазменное орудие(Plasmagun)
  + Энергетическое;
  + Низкая скорострельность;
  + Нулевая дисперсия;
  + Средняя дальность;
  + Низкая скорость снарядов;
  + Плазменный шар;
  + Плазменные шары самонаводятся на захваченную цель.
* Магнитогидродинамическое орудие(Magnytohydrodynamik gun)
  + Энергетическое;
  + Средняя скорострельность;
  + Очень низкая дисперсия;
  + Высокая дальность;
  + Высокая скорость снарядов;
  + Магнитогидродинамическая жидкость;
  + Скорострельность и разброс возрастает при нагреве.
* Рельсотрон(Railgun)
  + Кинетическое линейной подачи;
  + Низкая скорострельность;
  + Нулевая дисперсия;
  + Очень высокая дальность;
  + Высокая скорость снарядов;
  + Болванка;
  + Накапливает урон и скорость снаряда.
* Рельсовый миномет(Railmortar)
  + Кинетическое линейной подачи;
  + Низкая скорострельность;
  + Нулевая дисперсия;
  + Очень низкая дальность;
  + Низкая скорость снаряда;
  + Магнитная мина;
* Пусковая установка(Rocketlauncher)
  + Кинетическое линейной подачи;
  + Низкая скорострельность;
  + Нулевая дисперсия;
  + Высокая дальность;
  + Малый реактивный снаряд.
* Торпедный аппарат(Torpedo launcher)
  + Кинетическое линейной подачи;
  + Очень низкая скорострельность;
  + Нулевая дисперсия;
  + Очень высокая дальность;
  + Большой реактивный снаряд.
* Установка «Огненный шторм»(Firestorm)
  + Кинетическое магазинное;
  + Высокая скорострельность;
  + Нулевая дисперсия;
  + Очень высокая дальность;
  + Малый реактивный снаряд.

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

*Малый урон и масса; низкая бронебойность.*

* + - Сплошная пуля(Solid);

*Базовые параметры, рикошетит.*

* + - Полуоболочечная пуля(SemiShell);

*Увеличенный урон, сниженная бронебойность, не рикошетит.*

* + - Бронебойная пуля(APShell);

*Сниженный урон, увеличенная бронебойность, рикошетит.*

* + - Зажигательная пуля(Incendiary).

*Крайне низкий урон, крайне низкая бронебойность, создает малый взрыв.*

* + Средний калибр

*Средний урон и масса, средняя бронебойность.*

* + - Каморный снаряд(Camorous);

*Сниженная бронебойность, увеличенный урон, создает малый взрыв.*

* + - Каморный бронебойный снаряд (CamorousAP);

*Базовые параметры, создает малый взрыв.*

* + - Подкалиберный снаряд (Subcaliber)

*Повышенная бронебойность, сниженный урон, рикошетит.*

* + Большой калибр

*Большая масса и урон.*

* + - Вольфрамовая болванка (WolframIngot);

*Повышенная бронебойность, рикошетит.*

* + - Урановая болванка (UraniumIngot);

*Повышенная масса, рикошетит.*

* + - Фугасная болванка (HigExplosive)

*Крайне низкий урон и бронебойность, создает средний взрыв.*

* + Картечь(BuckShot)

*Низкая масса, низкий урон, кране низкая бронебойность.*

* + Патронная лента

*Патронная лента содержит несколько снарядов малого калибра*

* + - Сплошная лента(Solid);

Полуоболочечная – сплошная – сплошная – сплошная – бронебойная.

* + - Бронебойная лента (ArmorPenetration);

Сплошная – бронебойная – зажигательная – бронебойная.

* + - Противощитовая лента (ShildOwerheat);

Полуоболочечная – полуоболочечная – полуоболочечная – сплошная – зажигательная – сплошная.

* + - Зажигательная лента (Incendiary);

Сплошная – зажигательная – бронебойная – зажигательная.

* + - Универсальная лента (Universal).

Полуоболочечная – сплошная – бронебойная – полуоболочечная – зажигательня – бронебойная.

* Снаряд для рельсотрона;

*Очень высокий урон и масса, средняя бронебойность, рикошетит.*

* Магнитогидродинамическая жидкость;

*Средняя масса, высокий урон, высокая бронебойность, не рикошетит.*

* Магнитная мина;

*После выстрела длительное время остается на местности; реагирует на любые корабли в радиусе действия, кроме дружественных; при взведении притягивается к кораблю; большой взрыв.*

* Плазменный шар.

*Средний контактный урон; средняя бронебойность; наводится на цель; низкая скорость полета; теряет урон при попадании в защитное поле.*

* Малые реактивные снаряды.

*Все создают средний взрыв; малый пусковой аппарат.*

* + Охотник

*Управляемый; низкая скорость; большой угол наведения; большая скорость поворота.*

* + Перехватчик

*Управляемый; средняя скорость; низкий угол наведения; средняя скорость поворота.*

* + Бомбардир

*Не управляемый; очень высокая скорость.*

* + Метеор

*Управляемый; высокая скорость; средний угол наведения; низкая скорость поворота.*

* Крупные реактивные снаряды

*Большой пусковой аппарат.*

* + Торпеда

*Управляемый, средняя скорость; большой взрыв.*

* + Ядерная торпеда

*Управляемый, очень низкая скорость; наводится в точку; ядерный взрыв.*

* + Спрут

*Управляемый, высокая скорость; при взводе выпускает шесть ракет Охотник наведенных на шесть(или меньше) ближайших вражеских юнитов.*

* + Разрушитель щитов

*Управляемый, высокая скорость; наводится в точку; при взведении разрушает щиты всех юнитов в радиусе.*

* + Зуб Дракона(Dragontooth)

*Управляемый, низкая скорость; большой взрыв; наводится на цель; самостоятельно находит цель; не реагирует на ИК ловушки.*

* + Гром(Thunderbolt)

*Управляемый, средняя скорость; наводится в точку; при взводе выпускает 32 вольфрамовых снаряда.*

# Модули

Встроенные модули определены типом корабля. В каждый корабль может быть встроено от одного до пяти модулей(интерфейсное ограничение). Каждый тип корабля имеет индивидуальные установки по использованию модулей.

Назначение модулей:

Использование модуля кораблем определяется спецификой применения (назначением)

* Эффект на себя(Self);
* Эффект на врага(Enemy);
* Эффект на союзника (Allies);
* Эффект на щит(Shield);
* Эффект на корпус(Hull);
* Повышение характеристик (Buff);
* Снижение характеристик(Debuff);
* Атакующий модуль (Attack);
* Модуль поддержки (Support);
* Защитный модуль (Defence);
* Экстренный модуль (Emergency).

Каждый модуль как правило сочетает несколько вышеупомянутых специфик, которые образуют типовую группу:

* Атакующие - Attack & ((Self & Buff) | (Enemy & Debuff)) [&(Hull | Shield)],

*применяются перед или в момент атакующего маневра, красные иконки;*

* Защитные – Defence & Self [& Buff] [&(Hull | Shield)] [& Emergency],

*применяются при вызове функции самозащиты, синие иконки;*

* Экстренные – Emergency [& Defence] [&(Hull | Shield)] ,

*применяются в особых исключительных ситуациях (Критическое состояние щита итп.), оранжевые иконки;*

* Модули поддержки – Support & Allies [& Self] & (Attack|Defence) [&Buff] [&(Hull | Shield)]

*чаще всего включаются как только будут готовы, если рядом есть союзники, зеленые иконки.*

Кроме того, модули делятся на активные мгновенного действия, активные длительного действия и пассивные. Иконка активных модулей имеет вид треугольника, пассивных – ромба.

# Локации

# Сценарии

# Пользовательский интерфейс