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

Игровой процесс составляет цепочка отдельных миссий объединенных общим сюжетом. Каждая миссия имеет отдельный сценарий. Каждая миссия ставит перед игроком выполнение от одной до нескольких боевых задач. Результат миссии не имеет прямого влияния на процесс следующей. Повествование ведется посредством "брифингов" перед миссией, а так же "говорящих голов"(в перспективе).

## Миссия 1 «Первое знакомство»

### Брифинг:

Вот Вы и прибыли, командир. Добро пожаловать, так сказать, в нашу частную армию.

Слегка веду Вас в курс дела – у нас тут очередная война с корпорацией «Red». Не буду напрягать вас историей, мотивами и прочим бредом, единственное что Вам нужно знать – вражеские корабли окрашены в красный цвет, а наши в синий.

Не знаю встречались ли Вы в своей захолустной академии с таким новейшим оборудованием, поэтому немного поясню. Перед вами виртуальный тактический интерфейс. Сотни радаров, телескопов и сенсоров на кораблях собирают информацию об обстановке на поле боя, после чего она обрабатывается и выдается на ваш экран. С помощью виртуального интерфейса Вы можете отдавать приказы подконтрольным силам и даже брать кого-то из них под ручной контроль.

В общем вот вам учебный корабль, сами разберетесь как все работает, а мне некогда с вами нянчиться.

### Задачи:

* Переместить юнита в отмеченную зону;
* Отдать приказ юниту атаковать цель;
* Взять ручное управление;
* Собственноручно атаковать цель.

### Доступные юниты

* Учебный перехватчик разведки.

### Цели

* Мишень 3х;
* Навигационный буй.

### Процесс

Тривиальное выполнение вышеуказанных действий. Основная цель – знакомство с интерфейсом. Расчетное время прохождения уровня – 2 минуты.

## Миссия 2 «Скучная прогулка»

### Брифинг:

Что ж, командир, я вижу Вы освоились и прямо рветесь в бой. Вынужден Вас огорчить, на фронте пока что все спокойно. К тому же я еще не удостоверился, что в Вашей голове что-то есть кроме вакуума.

Но не думайте, что Вы будете отдыхать, я найду Вам занятие. Да хотя бы охранять транспортник. Не думаю что какому-то головорезу из «Red» придет в голову напасть на это ржавое корыто, но в любом случае держате ухо востро.

Вы все еще здесь?! Что Вы так смотрите? В Вашем распоряжении учебный корабль, а до чего-то серьезней Вы пока не доросли.

### Доступные юниты

* Учебный перехватчик разведки.

### Цели

* Транспортный корабль(неуязвимый);
* Перехватчик диверсии 5х.

### Задачи:

* Защитить транспорт;
* Не сдохнуть от скуки(в течении 5 мин).

### Процесс

Задание "с подвохом". На второй минуте выполнения задания появляется группа вражеских перехватчиков. Через тридцать секунд после нее подходит союзная ГБР.

## Миссия 3 «Зачистка»

### Брифинг:

Ну допустим, Вы хорошо проявили себя во время недавнего нападения на транспортник. Ну ладно, я отправлю Вас на передовую. Посмотрим, что выйдет…

Вот буквально час назад наш авангард наткнулся на группу кораблей корпорации "Red". Наши силы разбили врага, но несколько диверсионных кораблей отступили и скрылись в поясе астероидов.

Под Вашим руководством будет находиться крыло перехватчиков разведки.

Мамочкой быть не нужно. Каждый из них способен сам за себя постоять. Просто скоординируйте их, Вам же сверху виднее.

### Задачи:

* Найти и уничтожить врагов

### Доступные юниты

* Перехватчик разведки 3х.

### Цели

* Перехватчик диверсии 5х.

### Процесс

Миссия направленная на демонстрацию возможностей ИИ. Теоретически союзные корабли смогут выполнить задачу без потерь и вмешательства со стороны игрока.

## Миссия 4 «Погоня»

### Брифинг:

Что ж, войска "Red" терпят очередное поражение…

Хотя нет, не спешите меня поздравлять с победой. Мы засекли небольшую группу бомбардировщиков на дальней границе. Не ясно почему они двигаются прочь из сектора, но в наших интересах перехватить их, пока они не вышли за границу нашей юрисдикции.

Все наши силы связаны боем на фронте, так что мы можем выделить Вам только одни истребитель из резерва. Впрочем, в умелых руках его будет достаточно.

Будьте осторожны, одно попадание торпедой распылит Ваш корабль по всему сектору.

### Задачи:

* Уничтожить врагов, раньше чем один из них пересечет черту.

### Доступные юниты

* Истребитель.

### Цели

* Бомбардировщики 5х.

### Процесс

Очередная миссия направленная на ручное управление.

# Пользовательский интерфейс