Я буду регулярно публиковать информацию о том как идет разработка, а первые заметки будут о том как она шла до этого момента. На данный момент все основные механики работают, без серьезных багов. И есть альфа версия билда, для закрытого тестирования.

Глава 1

Edge of galaxy игра в жанре roguelike realtime strategy. Задача игрока сформировать флот состоящий из главного корабля и нескольких кораблей поменьше и найти выход из галактики. Вы можете выбирать разные фракции или вооружение. В процессе игры вам могут встретиться торговые лавки, мастерские, научные базы и иные места. Состав и вооружение вашего флота вы можете менять как захотите (если у вас хватит на это средств). За кораблями надо также внимательно следить и вовремя ремонтировать, иначе воевать будет нечем. И конечно корабли можно развивать, усиливая их базовые характеристики.

Первая часть. Боевая система. У вас есть главный корабль (ваша база) в случае уничтожения которого вы автоматически проигрываете. Так же у вас есть боевые корабли, в которые вы можете загрузить определенную простую программу поведения. Боевыми кораблями в бою управлять нельзя. У вашего главного корабля есть дополнительные возможности для помощи флоту в бою, и он также может медленно передвигаться по полю боя. В каждом бою требуется либо уничтожить всех врагов либо главный корабль оппонента. В случае если враг оказался слишком силен, вы иногда, можете покинуть поля боя.

До боя вы можете выбрать тактику для каждого корабля и подходящее снаряжение (В бою поменять снаряжение будет невозможно). Информация от вашей службы разведки поможет вам в этом, если вы достаточно развили её. Большинство вражеских флотов имеют в своем составе такую же технику которую можете раздобыть и вы. Но среди них есть и особые отряды со специальным снаряжением, охраняющие важные объекты.

Поле боя представляет из себя круг, окруженный со всех сторон астероидами. Размер поля боя варьируется от битвы к битве. Может быть что две огромных армии столкнуться на небольшой области, вероятность же, того, что маленькие армии оказывались на огромном поле невелика. Если корабль вдруг, по какой то причине, оказывается слишком далеко от битвы он считается потерявшимся в космосе. Астероиды которые находятся внутри круга, боевые корабли будут стараться избегать. Любой астероид уничтожается с любого попадания по нему. В некоторых случаях поле боя может иметь нестандартные условия, типа астероидного шторма, или электромагнитных излучений, оказывающих серьезное влияние на ход боя.

Глава 2. Оружейная система боевых кораблей.

У каждого корабля есть несколько слотов под оружие и несколько слотов под модули. Некоторые модули меняют свойства оружия, а некоторые модули самостоятельны. Подбирая комбинации модулей и оружия вы можете получать сочетания подхрдящие под ваш стиль боя.

Основные параметры оружия это конечно урон. Его 2 вида: по щитам и по телу. При попадании по кораблю урон сначала наносится по щитам, если щитов нет или они выключены то по телу. Важны оба типа урона, и есть как сбалансированные типы оружия, как например лазер, так и ярко выделенные, как импульс, который быстро уничтожает щит имеет слабый урон по телу. Некоторые виды оружия наносят огненный урон который бьёт всегда по телу через щиты.

Оружие также различаеться по дальности применения, скорости перезарядки, радиусом прицеливания, сектором обстрела и количеством пуль вылетающим за выстрел. Все эти параметры можно модифицировать с помощью специальных сапорт модулей. Но если и дургие сапорт модули которые к примеру могут заставить все пули оружия игнорировать щиты цели. Однако такие модули обычно помимо положительных эффектов имеют и отрицательные, чаще всего выраженные в ухудшении тех или иных характеристик.

Модули и оружие имеют определенный уровень, который напрямую влияет на их характеристики. Уровень оружия или модуля в свою очередь определяет какой уровень боевого корабля необходим что бы его исползовать. Оружие можно улучшать в инвентаре. Модули улучшать за деньги невозможно (только в редких случаях по квесту).

Улучшение орудий главного корабля на данный момент разрабатывается. В планах за каждый лвлап увеличивать количество требуемых ячеек заряда, но будет небольшая стоимость апгрейда. Либо просто слегка усиливать характеристики, но за уже большие средства. Как вариант оставить 2 ветки развития.

Глава 2

Экономическая система.

В коце каждого боя, а также за различные задания, ваш флот будет получать средства на развитие. Вы должны выбрать как распределить эти средства в зависимости от того что хотите улучшить, или возможно оставить эти деньги для ремонта или взяток.

Глобальная карта.

На глобальной карте игроку предстоит перемещаться по карте, решать мини квесты, торговать и снаряжать свой флот в бой. Вся галактика разделена на сектора, в каждом сектора проживает своя фракция. Игрок может сам выбирать удобные сектора для посещения.

Одной из самых переделываевомых механик являеться система облета астеройдов. Это система переписывалась примерно 4 раза полностью. Сначала была система перестройки пути по класическому навмешу. Но т.к. корабль не может момментально замедлиться, пришлось делать адаптацию из обычной моаной в кривую безье, но это почти никогда не рабюотало адекватно. Потом была система через клетки большие клетки и система через малые клетки, первая была очень неточной, а вторая слишком сложной в реализации (т.к. один разворот мог проходить по 20-40 клеткам). В итоге решено было остановиться на воксельной системе, где каждый астеройд обрабатываеться отдельно.

"Скрин"

Изначально игра задумывалась как вариация Majesty. Tha fantasy kingdo sim в sci fi сеттинге. Игрок был командиром флота у него были пилоты и корабли у каждого пилота был свой характер. Игроку позволялось комбинировать корабли и пилотов. Но о к сожалению понять почему пилот принял то или иное решение без логов было очень сложно. В результате пилоты и корабли слились в один объект. Также решено было выкинуть характера так как отвалите характеры на таком небольшом поле боя, в такой кратковременный отрезок времени было невозможно. На замену характерам пришла система комбинирования оружия и модулей, что позволяет делать корабли даже с одной базой, сильно отличающимися друг от друга. Из того что никогда не менялось можно выделить различные фракции. Только в один из моментов добавились дройды. Они были нужны что бы оправдать наличие оружиея и модулей, предназначенных для урона про площади. Изначально главный корабль был просто большой тушей, потом к нему добавилось возможность навешивать особые большие пушки, которые я называя заклинаниями. Примерно тогда же была введена система батарей, когда каждое заклинание требует определенное количество батарей и блокирует из на определенное время. Есть как малые заклинания требующие мало батарей на короткий срок, так ик примеру есть которые блокируют батареи чуть ли на до конца битвы. После одного из тестов появилась возможность двигать главный корабль, и вместе с этим у каждого заклинания появилось ограниченный радиус выстрела. В игре есть 6 видов оружия для боевых кораблей примерно 15 оружейных модулей и около 10 обычных модулей. И примерно 10 заклинаний.

У каждой из фракций есть свои особенности, и это будет отражено в сюжетной компании.