Оглавление

Геймплей 2

Строительство 3

Война 5

Расы 6

Торговля 7

Артефакты 8

ПРИМЕЧАНИЕ: 9

Жанр: RTS

Ключевые особенности:

Обзор планеты с материками, разделенными на локации(сцены). Каждой локации присуща своя атмосфера и жизнь. Наличие событий как в рамках локаций, так и в рамках планеты.

# 

# Геймплей

Стандартное строительство базы, добыча ресурсов, война, торговля.

Строительство

Строительство включает в себя создание своей базы для защиты владений. Строительство невозможно без определённых ресурсов. Предусмотрены такие виды ресурсов:

1. кредиты;
2. металлы;

# 

# Здания

Предусматриваются такие типы зданий:

1. Ресурсодобывающие

1.1. Биржа

1.2. Шахта по добыче метталов

2. Казармы

2.1. стрелки (противопехотный юнит)

https://sketchfab.com/3d-models/kriegmarines-guard-pose-3d-print-693cb190d84e4b1a8922fde4fd5eee25

2.2. базутчики/огнемётчики (против техники)

<https://www.cgtrader.com/3d-models/military/other/sci-fi-barracks>

<https://www.cgtrader.com/3d-models/exterior/sci-fi-exterior/3drt-sci-fi-constructions-mixed-pack>

3. Бронетанковый завод

3.1. Танк 1

https://www.cgtrader.com/free-3d-models/exterior/sci-fi-exterior/sci-fi-building-blocks-8ee8ed6f-7c29-4fe3-b12a-77f7ff542769

4. Авиадром/космодром

https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/sci-fi/space-building-61266

4.1. Истребитель-бомбардировщик

<https://yandex.ru/images/search?pos=69&p=1&from=tabbar&text=%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BA%D0%B8%20%D0%BA%D0%BE%D1%81%D0%BC%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D1%85%20%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B9&img_url=https%3A%2F%2Fnetrinoimages.s3.eu-west-2.amazonaws.com%2F2013%2F05%2F06%2F189231%2F176605%2Fspaceship_3d_model_c4d_max_obj_fbx_ma_lwo_3ds_3dm_stl_1905536_o.png&rpt=simage&lr=142>

https://yandex.ru/images/search?pos=69&p=1&from=tabbar&text=%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BA%D0%B8%20%D0%BA%D0%BE%D1%81%D0%BC%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D1%85%20%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B9&img\_url=https%3A%2F%2Fnetrinoimages.s3.eu-west-2.amazonaws.com%2F2013%2F05%2F06%2F189231%2F176605%2Fspaceship\_3d\_model\_c4d\_max\_obj\_fbx\_ma\_lwo\_3ds\_3dm\_stl\_1905536\_o.png&rpt=simage&lr=142&rlt\_url=https%3A%2F%2Fcdna.artstation.com%2Fp%2Fassets%2Fimages%2Fimages%2F000%2F748%2F314%2Flarge%2Fmark-van-haitsma-kilo-front-perspective-gray.jpg%3F1443926385&ogl\_url=https%3A%2F%2Fnetrinoimages.s3.eu-west-2.amazonaws.com%2F2013%2F05%2F06%2F189231%2F176605%2Fspaceship\_3d\_model\_c4d\_max\_obj\_fbx\_ma\_lwo\_3ds\_3dm\_stl\_1905536\_o.png

5. Оборонительные

5.1. Противоназемная установка (пехоты + танки)

5.2. ПВО

# Война

Война предусматривает собой достижение своих целей разных рас путем сражений на поле боя ну или просто по фану.

Типы войск: наземные, воздушные, морские, космические (наподобие боевых спутников)

Каждая раса имеет свои виды войск, но типы для всех одинаковые.

# Расы

Каждая раса обладает своими уникальными особенностями дающими им как положительные так и отрицательные свойства, при этом не допускается доминации одной расы над другой по уникальным особенностям.

Фракции:

1. люди,

2. роботы,

ТИПЫ ФРАКЦИЙ И ИХ ОСОБЕННОСТИ ОПИСЫВАТЬ ТУТ!

# Торговля

Торговля определяет экономические отношения между фракциями и/или типо ГГ(город-государство) в циве.

# Артефакты

Созданные в разных условия и для разных целей.

Виды:

1. Наземные(созданные на планете)
2. Инопланетные(прибывшие из космоса)
3. Параллельные миры/вселенные

# Дерево исследований

Предполагается иметь дерево исследований такие как:

1. Научные
2. Военные
3. Производственные

Рисунок 1 - Дерево исследований(Горизонтальный)

Рисунок 2- Дерево исследований(Вертикальный)

Рисунок 3- Дерево исследований(Вложенный)

# Редактор персонажей/создания

Имеется редактор который поможет создать или изменить персонажа(транспорт и тд)

# История

Сценарии или лор

1. Человек создал ии похожего умственно на обезьяну для изучения возможность создания искусственного мозга для переноса разума человека. Программа исследований проходила нормально но одна группа исследователей внедрила ии в игрушки в программное обеспечение и иное. Обучение ии проходило очень быстро и его уровень развития дошёл до ребёнка 8 -10 лет и было принято решение создать робота с этим ии для более подробного изучения. Было создано несколько групп.

1-я группа:

1 экземпляр с которым общались и обучали.

2-я группа:

2 экземпляра с которым общались и обучали.

3-я группа:

2 экземпляра которые общались между собой.

4-я группа:

1 экземпляр робота и 1 ребёнок.

5-я группа:

1 экземпляр робота группа детей(2-3 ребёнка).

1. ИИ созданный для создания нового источника энергии.
2. ИИ для обучения детей.

3.1. ии учился и осознал себя.

# ПРИМЕЧАНИЕ:

Текст который выделен ЖИРНЫМ шрифтом и не является названием абзаца нуждается в более глубоком осмыслении и продумывании.