AS – IS

Будем рассматривать со стороны игровой модели, а именно со стороны боевого взаимодействия.

Каждый Unit состоит из

- Список групп

- Список вещей

- Дальность видимости

К списку вещей относятся:

- Боеприпасы

- Оружие

- Техника

Хотя у оружия и техники существуют различные калибры, калибр у боеприпасов всего один. Т.е. для стрельбы разной технике(оружию) требуются одинаковые снаряды.

Техника обладает следующими параметрами:

- Модельный калибр оружия

- Модельный показатель брони

- Экипаж (численность)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Модельный калибры | Название | Реальные значения, мм |
| 1 | Стрелковое | 5 – 9 |
| 2 | Крупное стрелковое | 12- 15 |
| 3 | Малые | 20 – 50 |
| 4 | Средние | 70 – 100 |
| 5 | Крупные | 120 – 155 |
| 6 | Сверх крупные | 200+ |

Броня показывает, какой минимальный калибр оружия может нанести данной цели урон. Таблица модельной брони является эквивалентной таблице оружия.

Группа – это определенное количество людей, объединенные по совокупности признаков.

Группу задают:

* Численность
* Ранг
* Специализация
* Квалификация
* Опыт
* Состояние здоровья

Ранг может быть: Рядовой, сержант, офицер.

Специализация: Танкисты и пехотинцы

Опыт и квалификация: низкая, средняя, высокая.

Состояние: Здоров, ранен, тяжело ранен, убит.

Сейчас на боевую эффективность группы влияет только численность и специализация.

Остальные параметры не участвуют в вычислениях боевых ситуаций.

Для нападения на отряд противника необходимо находиться от него на расстоянии не более чем 500м.

При отсутствии боеприпасов у атакующего отряда нападение будет происходить, но обороняющийся отряд не понесет никаких потерь.

Сражение 1на1 двух отрядов:

Для 2у юнитов, начинающих сражение, просчитывается количество выстрелов, разделенное по калибрам.

Т.е. мы считаем количество патронов, которыми обладает юнит. Считаем количество оружия, из которого можно стрелять. Смотрим из скольких единиц вооружения будут производиться выстрелы. С учетом скорострельности, калибров, и точности (которая постоянна и равна 0.05) мы составляем список повреждений.

Аналогично составляем таблицу прочности, т.е. составляем аналогичный список, но только не по калибру оружий, а по толщине брони. Сопоставив эти 2 списка мы получаем новое состояние юнита, в котором сокращена численность групп.

Сражение более чем 2ух отрядов:

Подразумевается, что на один дружественный отряд нападет более чем один отряд противника.

Для начала вычитывается, какую часть сил, которыми обладает отряд, необходимо отправить на сражение с каждым отрядом противника. Затем боевое взаимодействие происходит по схеме «Сражение 1на1 двух отрядов» между частью дружественного отряда, и полным составом отрядом противника.

# Недочеты

1. Универсальные боеприпасы. Необходимо чтобы существовало разделение боеприпасов по калибрам (как минимум).
2. Боевая техника обладает всего одним орудием, что не соответствует действительности. Необходимо что бы она обладала списком орудий.
3. Карта полностью открыта. Необходимо что бы пользователь видел только те отряды противника, которые попадают в область видимости его войск.
4. Квалификация личного состава не влияет на эффективность. Необходимо вести формулу оценки коэффициентов эффективности боевой техники, пехоты итд.
5. Отсутствуют различия между состояниями ранен, тяжело ранен, убит. Они все отображают невозможность группы участвовать в сражении.
6. Распределение урона по технике не учитывает тот факт, что некоторая техника находится далеко от линии сражения, и по ней сложнее попасть, чем в передовую.