

游戏系统

星际贸易与公司；
公司营业范围：矿物采集，星系探索，相关加工制造

行星与星际

行星

行星的地质条件：温度，水（河流），氧气，重力，昼夜

能量系统

电能作为通用的储存能源，并可以通过无线方式进行传输。对于所有的发电设备都会在其周围有直接一个 3 维范围能够直接无线传输，而较远距离的传输则以来特殊的装置以点对点传输。在游戏设计中，能量系统依然会考虑到较为原始的方式，比如火力发电，而限制将来自于成本和权限（在聚居地未达到某种要求时无法使用）

核聚变，化石燃料，地热；
太阳能，风能，潮汐能；

电池：由于储备能量技术的提高，电池能够储存相当大量的电能已足够提供整个小基地的供能。这种方式比起直接的远程输电来说，将会极大的减少能量损耗。

资源系统

回合制战斗系统

* 号表示由于战斗系统过于庞大和复杂或者觉得考虑不充分而极大可能被削减的部分

用方格进行分割，战斗场地将包括所有的基地内部。

行动力

进入战斗状态后，在己方回合开始，所有单位都将会有固定的 24 点行动力，以代表每一回合之内固定的行动时间。所有的动作将消耗固定的行动力，而当己方回合结束后，所有剩余的点数将回留存到敌方回合，以用来执行敌方回合行为。当敌方回合结束到己方开始行动的时候，点数重置。己方回合中的行动主要用于攻击和移动，而敌方回合的行动行为主要用于防守和反击。在具体的 UI 界面中，24 点将会每 4 点一组合成为 6 个行动点，每一个行动点以灰，红，黄，蓝，绿来分别代表剩余 $0, \frac{1}{4}, \frac{1}{2}, \frac{3}{4}, 1$

移动：己方回合行为；水平或竖直的单位格移动将会带来 1 倍的移动力消耗，而斜向移动将会带来 1.5 倍移动力消耗。单位之间的移动速度是不同的，一共会有 5 个速度等级，分别在游戏中被描述为：极快，较快，普通，较慢，极慢。这些速度等级将会作为不同单位的属性，与其他的单位属性挂钩（重量，动力）。每一级移动都会带来额外的防御加值用于抵消反制射击和在对移动后射击的射击减值。*（在最高的速度等级下，每一次移动后的下一次近战攻击将会有额外的攻击加值。）当一个单位受到了多次远程射击，无论射击是否命中，当被攻击次

数高于6次此时在下回合将无法移动(特殊能力除外)。除了通用移动等级以外,不同种的单位将会有特殊的移动方式。

射击:己方回合行为;适用于所有的远程攻击武器。单次射击将会有命中率,而最终的命中结果将由随机数决定,当命中率大于100%时候,射击一定会命中。命中武器的基础命中率将由武器类型和射程决定。目标的当回合闪避属性和掩体防护属性将会造成命中率减值,而目标单位装甲类型将会决定某种射击类型在命中之后是否会造成伤害。掩体防护属性:掩体将分为全身掩体和半身掩体,全身掩体在防护正面90度角(左右45度角)内拥有100%的命中减值,而在90度以外,180度以内拥有60%的命中减值。半身掩体的这两个数值分别为50%和30%。盾牌/护盾在提供防御时也将有如上的两种属性,而存在多个方向掩体的时候,在多个方向上能够叠加,上限封顶为100%

屏息瞄准:己方回合行为,用于消除**移动**和**连续射击**对于远程攻击的减值效果。

近战攻击:己方回合行为;适用于所有的近战攻击武器。近战攻击的基础命中率为100%,而且其命中率只受反制行为影响。由近战武器的种类和发动的近战攻击的不同,近战攻击也将会有不同的范围。

反制射击:敌方回合行为;在敌方进行移动或射击时,命中率大于0的单位可以选择对这个敌方单位进行反制射击,行动力消耗是己方回合中射击行动力消耗的**2倍**

射击吸收:

回避:敌方回合行为;执行不同层次的回避行为以防范敌人的近战攻击或范围远程攻击。回避等级分为2级,分别有不同的最大回避距离。回避等级是单位的固有属性,将会和其他单位属性挂钩。如果回避的终点位置能够离开近战攻击的攻击范围,则判定为躲开了这次近战攻击。在选择回避之时无法知道敌方单位的具体出招。

闪躲:敌方回合行为,与回避不同的是,不移动当前位置,而是直接在当前位置进行闪躲。闪躲能够躲避的近战攻击的类型是有限的,对某些近战攻击和范围远程攻击没有效果。在选择闪避的时候无法知道敌方单位的具体出招。

近战盾挡:使用盾牌进行防御,无法躲开伤害但是有伤害减免。

近战弹反:针对特定的攻击类型进行弹反,使得攻击无效化同时清空攻击者的行动力。

远程武器属性

持握属性:是否能够单手持握。单手持握的武器可以双手持握或双持。

最近射击距离:武器在此距离以内无法射击

绝对命中距离:武器在此距离以内的基准命中率为100%

射程:在射程以外的基础命中率为0%,射程的计算仅计算平面直线距离

基础伤害:在无加成时的伤害量

射程减值:超出绝对命中距离每单位命中率受到的减值

射击命中减值:每一次射击之后受到的命中减值,叠加,也可被屏息补充

射击行动力消耗

回合最大射击数:辅助设计使用

弹夹大小:限制远程武器的持续性输出

换弹行动力消耗

射击暴露减值:每一次射击后将会对所获的**掩体加值**进行抵消的值,将用于反制射击的计算当中。

远程武器弹药属性

装甲和护盾类型

装甲和护盾在设计中是两个概念。装甲本质上穿戴在人(或者某种生物,机械单位不考虑额外装甲而是直接作为本身的改装)身上的防具,他提供额外的防御和能量护盾(能够快速恢复的护盾),除此以外,装甲还能提供额外的增益,比如负重;动力加成,推进前进,额外武器选项和武器增益。装甲泛用属性:

血量加成:对于单位血量的额外加成程度。

恢复能力:装甲耐久是否可以恢复(记忆金属/能量护盾)

绝对防御:低于某个值的伤害将无法击穿装甲而造成伤害。

力量加值

重量加值

* 近战武器属性

近战武器将会以招式为主,在战斗状态中以不同的武器的不同招式作为分类基准

攻击距离:近战武器攻击范围 40 米的长刃大风车

持握属性:同远程武器

行动力消耗

单位属性

力量:能够负担多少重量的武器

动力:动力和负重的比将决定速度等级

体质

随便写点

建筑大小 10 * 10

一个基地的大小 200 * 200