Документация на игру Tactic War (Тактическая войнушка)

Tactic War – пошаговая военная стратегия.

КАРТА

Карта представляет собой поле боя. На ней располагаются объекты ландшафта, подразделения и здания игроков. Помимо всего прочего на карте могут быть непроходимые места, например, дремучие леса, скалы, плотная застройка, мель на воде...

Передвижение подразделений по различным объектам ландшафта отнимает разное число шагов.

Существуют следующие объекты ландшафта:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №№ | Тип данных | Расшифровка | Шаги |
| 0 | CellType.Grass | Земля | 2 |
| 1 | CellType.Snow | Снег | 3 |
| 2 | CellType.Sand | Песок | 3 |
| 3 | CellType.Water | Вода | 2 |
| 4 | CellType.Stones | Камни | 3 |
| 5 | CellType.Forest | Лес | 4 |
| 6 | CellType.Road | Дорога | 1 |
| 7 | CellType.Buildings | Строения | 3 |
| 8 | CellType.Ice | Лёд | 4 |

МИССИЯ

Большинство миссий сводится к цели уничтожения всех войск противника. Однако, возможны и другие режимы.

ИГРОКИ

Каждый игрок имеет в своём распоряжении несколько подразделений и зданий различного назначения. Посредством передвижения войск, захвата ресурсов и уничтожения войск противника игроки выполняют свои задания.

Игроки располагают средствами, на которые могут нанимать новые войска, вооружать, чинить и лечить их. Средства даются изначально и начисляются каждый день. Величина средств зависит от количества захваченных зданий.

Каждый игрок имеет звание. Чем выше звание, тем больше войск можно нанять. Звание либо даётся изначально, либо присваивается в результате выигранных сражений.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Подразделения – основная часть игры. Без подразделений игрок проваливает задание. Боевые единицы (юниты), объединяясь в подразделения, становятся управляемой угрозой для войск противника.

Подразделения имеют характеристики, которые зависят от характеристик входящих в них юнитов. Подразделения могут объединять, тем самым усиливая свою мощь и защиту. Но объединяться могут только подразделения одного типа. Например, бронетехника не может быть в одном подразделении с пехотой.

Подразделения могут быть сухопутными, водными и подразделениями поддержки. Могут быть также смешанные. Подразделения поддержки отличаются тем, что сами по себе не представляют интереса из-за высокой стоимости, слабой защиты и т.п. Однако они имеют радиус действия. Все войска данного игрока в этом радиусе при атаке или обороне имеют дополнительное преимущество.

Если, например, в сухопутном подразделении присутствуют юниты, которые могут плавать, но также есть юниты, которые плавать не могут, то и всё подразделение становится неплавающим.

Если в одном подразделении находятся юниты с разной дальностью обзора, то дальность обзора всего подразделения становится максимальной.

Доступны следующие типы подразделений:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №№ | Тип данных | Расшифровка |
| 0 | EElementTypes.Infantry | Пехота |
| 1 | EElementTypes.Vehicle | Бронетехника |
| 2 | EElementTypes.Artillery | Артиллерия |
| 3 | EElementTypes.Aviation | Авиация |
| 4 | EElementTypes.Ship | Флот |

Пехота

C:\Users\Игорь\Documents\Visual Studio 2008\Projects\TacticWar\[ Картинки ]\png\000 Прозрачный фон\elements\Human1.png

Сухопутные подразделения. Также существуют пехотинцы, способные плавать. Пехота эффективна против пехоты противника, а также для разведки, для вылазок в тыл врага и захвата построек, для отвлечения подразделений противника.

Бронетехника

C:\Users\Игорь\Documents\Visual Studio 2008\Projects\TacticWar\[ Картинки ]\png\000 Прозрачный фон\elements\Tank1.png

Сухопутные подразделения. Основные боевые единицы в игре. Эффективны при штурме линий обороны противника, при глубокой обороне.

Артиллерия

C:\Users\Игорь\Documents\Visual Studio 2008\Projects\TacticWar\[ Картинки ]\png\000 Прозрачный фон\elements\Artiller1.png

Сухопутные подразделения поддержки. Имеют высокую дальность действия. Способны передвигаться по полю боя.

Авиация

C:\Users\Игорь\Documents\Visual Studio 2008\Projects\TacticWar\[ Картинки ]\png\000 Прозрачный фон\elements\Plane1.png

Подразделения поддержки. Не способны самостоятельно передвигаться по полю боя. Могут передвигаться только между аэропортами, если хватает запаса хода.

Флот

C:\Users\Игорь\Documents\Visual Studio 2008\Projects\TacticWar\[ Картинки ]\png\000 Прозрачный фон\elements\Ship1.png

Водные подразделения. Основные боевые единицы на воде.

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ (ЮНИТЫ)

Боевые единицы объединяются в подразделения. Каждый юнит имеет свою цену.

ЗДАНИЯ

Существуют следующие типы зданий:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №№ | Тип данных | Расшифровка |
| 0 | EBuildingTypes.Factory | Завод |
| 1 | EBuildingTypes.Kazarma | Казарма |
| 2 | EBuildingTypes.Storehouse | Склад |
| 3 | EBuildingTypes.Radar | Радар |
| 4 | EBuildingTypes.Airfield | Аэропорт |
| 5 | EBuildingTypes.Port | Порт |

Завод

C:\Users\Игорь\Documents\Visual Studio 2008\Projects\TacticWar\[ Картинки ]\png\000 Прозрачный фон\buildings\Zavod1.png

Производит запчасти, необходимые для ремонта и вооружения техники.

Казарма

C:\Users\Игорь\Documents\Visual Studio 2008\Projects\TacticWar\[ Картинки ]\png\000 Прозрачный фон\buildings\Kazarma1.png

Обеспечивает пехоту медикаментами.

Склад

C:\Users\Игорь\Documents\Visual Studio 2008\Projects\TacticWar\[ Картинки ]\png\000 Прозрачный фон\buildings\Sklad1.png

Хранит вооружение.

Радар

C:\Users\Игорь\Documents\Visual Studio 2008\Projects\TacticWar\[ Картинки ]\png\000 Прозрачный фон\buildings\Radar1.png

Обеспечивает высокую дальность обзора.

Аэропорт

C:\Users\Игорь\Documents\Visual Studio 2008\Projects\TacticWar\[ Картинки ]\png\000 Прозрачный фон\buildings\Aeroport1.png

Обеспечивает ремонт авиации.

Порт

C:\Users\Игорь\Documents\Visual Studio 2008\Projects\TacticWar\[ Картинки ]\png\000 Прозрачный фон\buildings\Port1.png

Производит запчасти, необходимые для ремонта и вооружения кораблей.