

## LÁTVÁNY

### Fog of war

#### látómező

minden egység körül az egység látótávolságában ami van

#### ahogyan már láttam

korábbi látottak, ahogyan akkor voltak

#### Kamera

google maps kontrol, talaj fölött picivel (víz alá lehet)

## WORLD

### Domborzat

természetes, fractál, félszigetek, hegység, óceánban, köd

#### víz

megáll, úszik, merül

#### akadályok

talajmagasságban, kövek, természetes

#### ásványok

talajban, radarral áthatás

### World kontrol panel:

méret, felbontás, fractál, szigetesség, vízszint, fog, színek

## Egységek

fejlesztett típusok alapján gyártatható „unit”-ok

### Unit panel:

funkciói, fejlesztés, (gyakorlatozás megnyitása)

#### Látás feature

mérteke meghatározza, hogy a unit mennyire lát

#### Mozgás feature

mérteke meghatározza, hogy a unit mennyire tud menni

#### Radar feature

radaros egység körül radartávolságú sugarú gömb (radarhullámokkal), felfedi a föld alatti ásványokat

#### Mine feature

mértek meghatározza, hogy miylen gyorsan tud bányászni

#### Transport feature

mértek meghatározza, hogy mennyit tud szállítani (bizonyos érték fölött (pl: 80% fölött), egy mozogni nem képes egységet is tud: ha mondjuk mozgás és látás 10-10 és marad 80).

#### Research feature

bármely egységnak ha van buildje és van erőforrás, akkor tud megtervezett típust gyártani

#### Development feature

bármely egységnak ha van buildje és van erőforrás, akkor tud megtervezett típust gyártani

#### Build feature

bármely egységnak ha van buildje és van erőforrás, akkor tud megtervezett típust gyártani

#### Lövés

miylen messzire tud löni

#### Pajzs

mennyire védi a sebződéstől

## R&D&P

igény popup, kutatás, fejlesztés, gyártás, tuningolás folyamata, amiben a unit-ok szabadon fejleszthetőek

## további faeatures: swim, underwater, climb, etc.

az egyes funkciókból szabadon lehet összerakni a típusokat, majd gyártani és tuningolni.