

LÁTVÁNY

Fog of war

látómező

minden egység körül az egység látótávolságában ami van

ahogyan már láttam

korábbi látóttak, ahogyan akkor voltak

Kamera

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

WORLD

Domborzat

természetes, fractál, félszigetek, hegy, 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 gyártható „unit”-ok

Látás feature

mértéke meghatározza, hogy a unit mennyire lát

Mozgás feature

mértéke meghatározza, hogy a unit mennyire tud menni

Radar feature

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

Mine feature

mérték meghatározza, hogy milyen gyorsan tud bányászni

Transport feature

mérték 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

bármly egységnek ha van buildje és van erőforrás, akkor tud megtervezett típust gyártani

Development feature

bármly egységnek ha van buildje és van erőforrás, akkor tud megtervezett típust gyártani

Build feature

bármly egységnek ha van buildje és van erőforrás, akkor tud megtervezett típust gyártani

Lövés

milyen messzire tud lőni

Pajzs

mennyire védi a sebződéstől

Unit panel:

funkciói, fejlesztés, (gyakorlatozás megnyitása)

R&D&P

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

további faetures: swim, underwater, climb, etc.

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