**Военная техника**

**Наземная техника**

**Танк** – состоит из двигателя, башня, корпус.

*Двигатель:*

Передача происходит через воздух и воду

Магический сервер

Составная магкарта

Замкнутый контур

**Артиллерийское орудие –** состоит из неподвижной платформы и атакующей пушки

*Пушка:*

1. Линза
2. Выходной луч
3. Отдельный блок, что поднимается в воздух

*Преобразователь:*

1. Система карт
2. Встроенная руника
3. Магические контуры-проводники
4. Система сумматоров-кристаллов с литьём

*Платформа*

1. Магическая платформа земли
2. Крепление к источнику энергии преобразователя

**Зенитное орудие** – подвижное оружие, вращается по оси OY на 360 градусов. Крепится к специальному подвижному механизму.

*Орудие:*

1. Линза
2. Выходной луч
3. Отдельный блок, что поднимается в воздух
4. Система отражателей заклинания, которые ставятся в воздухе над техникой

*Платформа:*

1. Передвигается на линзе
2. На конечностях
3. Левитирует
4. За счёт стихии

**Пулемёты –** специализированное оружие, которое даёт преимущество на открытом поле боя за счёт скорострельности. В меру того что оружие скорострельное, поэтому мощность и дальность действия меньше.

*Ствол:*

1. Концентраторного типа (представляет череду кристалов/линз)
2. Вогнутая линза
3. Лучевого типа (представляет из себя кристалл и выпуклую линзу)

*Перезарядка:*

1. Перестановочный блок
2. Повторное заклинание
3. Ленточный тип (патронная лента)
4. Автоподстановочный (блоки чередуются, пока расходуется один, заряжается второй)

**Роботы –** защитный костюм большого размера с датчиками слежения, что позволяет ему вести бой на обширной площади, так же присутствуют зенитные орудия посаженые на защищённые турели.

*Ходовая часть:*

1. Гидравлика
2. Рунные камни в форме конечностей, либо конечности
3. Стихийный бесформенный (аналог: Рагнарос WoW)

*Орудия:*

1. Усилители
2. Зенитные маготехнические орудия
3. Управляемые элементы стихии

*Контроллер:*

1. Виртуального пространственного управления
2. Система последовательных магических карт
3. Объединённая система магических схем

**Маскировочная**

*Блок питания:*

1. Человек
2. Руна
3. Кристалл
4. Накопительная система

*Активация:*

1. Заклинание
2. Магическая карта
3. Тумблер

**Система слежения**

*Датчики:*

1. Заклинания
2. Руны
3. Кристаллы
4. Элементы окружения, созданные магией

*Пульт управления:*

1. Схема магических карт с пузырьками/кристаллами
2. Кристаллы
3. Топографическая карта местности, созданная путём заклинаний

**К размышлению:** создание разного вида карт к разным видам техники, так же рассмотреть встраиваемые системы

**Подземная техника**

**Подземный транспорт –** машины и транспортные сети, что способны доставить пассажиров под землёй

*Двигатели:*

1. Реактивная тяга
2. Импульсные движки
3. Телепортационный
4. Линзовый
5. Колебательный

*Корпус:*

1. Каплеобразный
2. Кристаллический
3. Формы животного
4. Формы насекомого
5. Способный принимать форму пространства

*Система освещения:*

1. Заклинания
2. Кристаллы
3. Живые организмы
4. Необиотические сферы – механизмы, созданные на основе живых светящихся организмов

**Подземные орудия –** стационарные или малоподвижные установки, способные поражать противника под землёй (а стоит ли в такие дебри уходить?)

*Корпус:*

1. Состоит из магии земли
2. Рунические камни
3. Состоит из пластин в трапециевидной форме
4. Крепится напрямую к поверхности
5. Врастает через кристалл в поверхность

*Орудия:*

1. Пулемёты
2. Маготехнические преобразователи
3. Карт-сферы с линзой
4. Магические существа, что становятся, как продолжение орудия

**Подземный танк** (О\_о)

*Двигатели:*

1. Бурового типа
2. Конечности
3. Линзы
4. Ускорители на огне
5. Скользящие – замораживают поверхность, а магия воды создаёт обтекаемую плёнку

*Корпус:*

1. Вид бура
2. Рунные камни
3. Червеобразный
4. Каплеобразный
5. Стреловидный
6. Волнообразный (Похож на перемещающийся волной пласт земли)

*Вооружение:*

1. Необиотические сферы
2. Магические карт-сферы
3. Дробители
4. Пульсары
5. Концентраторные пушки

*Система освещения:*

1. Заклинания
2. Кристаллы
3. Живые организмы
4. Необиотические сферы – механизмы, созданные на основе живых организмов

**Морская техника**

**Водная:**

*Двигатели*

1. Волновой тип
2. Конечности
3. Поступательные движения корпуса
4. Маготехнический преобразователь стихии
5. Рунные
6. Импульсно-скользящий – задаётся мощный начальный импульс, а когда происходит старт, то автоматически создаётся ледяной желоб, который разрушается после прохождения

*Корпус*

1. В форме капли
2. В форме животного
3. Сфероподобный
4. В форме пластины
5. Кнутоподобный
6. Трезубец

*Орудия*

1. Арт. орудия
2. Зенитное
3. Пулемётное
4. Руническое – представляет комбинацию встроенных маг. карт
5. Управляемые элементали

**Подводная:**

*Двигатели:*

1. Конечности
2. Воздушный ускоритель
3. Потоковый – создаёт нужные потоки внутреннего течения и перемещающийся за их счёт
4. Магические карты
5. Встроенные системы кристаллов Es.

*Корпус*

1. Каплеобразный
2. Сферический
3. Составной
4. Дискообразный
5. В форме животного

*Орудия*

1. Арт. Оружие
2. Зенитное
3. Пулемётное
4. Руническое – представляет комбинацию встроенных магических карт
5. Линзовое
6. Лучевое

*Защита:*

1. Морф. броня
2. Барьеры
3. Щиты
4. Сменные панели

**Воздушная техника**

*Корпус:*

1. Планер
2. Крыло
3. Тарелка
4. Стреловидный
5. Капля
6. Куполостреловидный

*Двигатель:*

1. Концентратор ветра – собирает потоки ветра и прокладывает воздушные тоннели в воздухе
2. Поступательное движение (аналог движение кальмаров)
3. Трассируемый – в воздух запускаются маленькие необиотические сферы соединённые с магией воздуха. Они автоматически прокладывают дорогу на короткий интервал
4. Левитатор – уменьшает вес и позволяет магией воздуха задавать ускорение

*Орудия:*

1. Рассеивающие линзы
2. Зенитное оружие
3. Разделяемые рунные камни
4. Печати
5. Управляемые необиотические сферы
6. Тактовый импульсный излучатель, что создаёт контур для магии и превращает её в форму

*анализируя вооружение, я пришёл к выводу такой структуры:*

*системы передвижения, корпуса, системы защиты, системы анализа, орудия, системы управления, системы связи*

*дополнительные надстройки орудий и их защиты, а так же системы, что соединяют модули*

*Входные параметры: манёвренность, скорость, защита, огневая мощь, расход топлива, экипаж, содержание боезапасов.*