

# Темный Зиригон

---

Концепция игрового мира

Дизайн игры

Технические свойства объектов

# Внешний вид игры

---

## Место действия игры.

Миры Темного Зиригона, самостоятельная вселенная, которая претерпела ряд глобальных катаклизмов и будучи разделенной, начала объединение. Зиригон, в прошлом главное хранилище знаний, выступает в роли источника могучей энергии для развития собственной вселенной и втягиванию в нее существующие. Масштабность трудно себе представить. Но в игре будет реализован модульный принцип развития. Каждый мир будет поставляться как отдельный модуль (дополнение). Другого способа реализовать такой масштаб просто не существует. В принципе полностью реализовать вселенную, не хватит жизней ни разработчиков, ни их потомков. Потому будут выбираться наиболее интересные и мало реализованные миры.

## Время действия.

Хронологически это можно отнести к концу второй эпохи Зиригона, началу третьей. В отношении нашей планеты это очень отдаленное прошлое, до того, как погибла первая цивилизация людей, приведя в действие механизм, вызвавший практически полное уничтожение планеты и введение ее на тысячи лет в состояние незаселенной. (но это лишь гипотеза, и она не является основной в сюжете, лишь как примерное время действия). И хотя для многих вселенная Темного Зиригона, может показаться эпохой будущего. На самом деле это глубочайшее прошлое.

## Уровень развитие миров.

Миры во вселенной Темного Зиригона, достаточно хорошо развиты. У них есть средства для межзвездных перелетов, они воюют, торгуют, одним словом живут. К тому же отсталые миры, коих тоже немало, развиваются регулярно и за время игры, могут превратиться в достаточно могучие цивилизации. Напротив развитые миры, могут деградировать или просто быть уничтожены в результате беспощадных войн. В игре будет реализована даже такая вещь, как валюта различных звездных систем.

## Кем может быть игрок.

Игрок во время игры может принимать самые различные формы. Это зависит прежде всего от того, за кого играет игрок. Игрок может начать игру как обычный гражданин и быть простым игроком. Путешествовать, созерцать миры, торговать и воевать, быть пиратом или бизнесменом, исследователем или охотником за головами. Но может и выбрать вариант игры за одного из бессмертных персонажей. Также есть возможность того, что обычный игрок станет одним из бессмертных хранителей знаний Зиригона. Бессмертные игроки не теряют опыт и навыки после смерти физического тела, а лишь перемещаются в новое. Какое? Это зависит от многих факторов.

## Оружие в игре.

В начальной версии игры будет 4 стандартных типа оружия классического типа Нож, Пистолет, Автомат, Гранаты. Естественно оружие будет иметь свое уникальное имя и характеристику. Доступно будет любому игроку, любого типа. В полной версии число слотов стандартного оружия может быть увеличено до 8. Также будет изюминка игры высокотехнологичное и высокоинтеллектуальное устройство Формирователь. В полной версии игры планируется 128 слотов оружия и специального инвентаря, но в демонстрационной версии будет максимум 32 слота. Особенность Формирователя в том, что он питается Энергией и умнеет от Опыта игрока. Это значит, что доступен он только бессмертным зиригонским персонажам, ну и разумеется простому игроку, если тот заслужит, чтобы называться Хранителем Знаний.

## Характер игры – свобода.

Наличие именно полной свободы действий. Так, выбирая себе задание, игрок сам решает, что это его задание, а не получает его в принудительном виде. Это значит, что если игрок будет проходить мимо толпы плохих парней, которые захватили мирных граждан, он может выбрать, идти дальше или освободить заложников. Сюжет игры от этого не изменится. Ибо сюжетной линии в игре, как таковой нет и не предвидится. Каждый игрок будет строить вокруг себя уникальный мир, который не будет вынуждать его действовать по сценарию. Условия для этого будут созданы, игроку останется решить, что ему больше по душе. Если игрок выбирает спасение заложников, то только с первым выстрелом ему рассказывают, что

данная операция может быть зачтена в послужной список и дают желаемые характеристики исхода, от которых игрок может получить ценные ресурсы, такие как Энергия и Опыт.

#### **Камеры, сеть, on-line, рейтинг.**

Игровой мир будет от первого лица. Игрок будет видеть мир глазами своего персонажа. Возможно будут дополнительные камеры. Сетевая версия, как минимум Матч Смерти. То же самое и через интернет. Игрок в любом случае будет участвовать в рейтинге лучших, который будет вестись на сайте игры. Особенность отправки рекордов. Рекорд будет отправляться только с официальной лицензионной версии игры, только в режиме подключения к интернету. Это необходимо по двум причинам. Не допустить участия в рейтинге пиратских копий, а также не создавать искушений для взлома файлов с рекордами. Отправка данных будет происходить напрямую в 128 битном режиме шифрования. Участие в рейтинге будет не лишено материальной выгоды. Так лучшие Хранители, будут регулярно получать новые модули игры бесплатно, по почте, независимо от места жительства. Это должно стимулировать игроков, приобретать лицензионные версии. Также будут предусмотрены другие бонусы для лучших в рейтинге.

# Игровой мир

---

## Чем наполнен игровой мир?

Игровой мир состоит из Вселенной, которая состоит из Галактик, те в свою очередь состоят из Систем, а в каждой Системе есть планеты со своими спутниками, картами заданий. Также в различных системах есть множество крупных и мелких объектов, астероиды, реклама, орбитальные комплексы различного назначения, различные корабли, пункты обмена валют, торговые центры. И конечно же игровой мир состоит из различных персонажей и животных, которые так или иначе взаимодействуют с Игроком.

## Из чего состоит игра?

Игра состоит из нескольких основных блоков.

Стартовый блок это меню с подробной информацией об игровом мире. Игрок может внимательно изучить различную информацию и только потом принять решение, кем ему быть. В стартовом меню игрок вносит свои данные, выбирает себе персонажа, обозначает ему характер или берет готовый, подбирает себе оружие, транспорт и только потом вливается в игровой мир.

Следующий блок игры это путешествие. Игрок попадает в некий мир, где начинается его путешествие. Не зависимо от того, за кого играет Игрок, он оказывается в мире, где на каждом шагу есть выбор. Причем главная концепция игры полная свобода. Игрок никогда не услышит приказов, никогда не услышит требований. Ему не будут навязывать сделать что-либо, он ознакомился с игровым миром и принял решение. Теперь решения ему придется принимать еще чаще. Для того чтобы перебраться с планеты на планету, нужен звездолет. Как игрок им воспользуется это его выбор. Захочет полетит легально и заплатит за проезд, не захочет может угнать. Блок заканчивается на том, что игрок покидает карту планеты и отправляется или на другую карту, или на другую планету.

Далее активируется блок транспорта. Как бы игрок не перемещался, он делает это с помощью транспорта. Есть конечно альтернатива. С одной карты на другую, можно перейти пешком. Но идти придется не 3-4 минуты, а примерно столько же, сколько бы игрок шел в реальности. А учитывая что минимальная карта 50км<sup>2</sup>, то идти придется долго. Потому, вероятность того, что игрок пойдет пешком маленькая, но есть. В таком случае он будет любоваться в основном пустынным пейзажем, который наполняет место между соседними картами на планете. Потому либо включается блок пешего пути, либо блок транспорта. Последнее более вероятно и потому остановимся на нем. Игрок зайдя на космический корабль, попадает на ту же карту, только эта карта не открытого пространства, а закрытого. Т.е. игрок может прогуляться по космическому кораблю, залезть в его различные доступные места и закоулки. Также само собой наличие карты, подразумевает наличие поединка на ней. Но обо всем по порядку. Игрок идет по кораблю и видит, как несколько плохих парней откручивают какой-то блок корабля. Возможно это мастера-ремонтники. Но на них нет униформы, и к тому же увешаны парни всяким оружием. Что может решить игрок. Пройти мимо и остаться в текущем игровом блоке, или направится к ним и принять меры.

Наш герой принял меры. И попал в следующий игровой блок. Та же самая карта, только теперь он в режиме боя. Для этого ему было достаточно вынуть оружие. Заметив оружие парни, те, что плохие, начали ответные действия. Важный момент. Игрок принял решение сам. Ему никто не навязывал стрелять в плохишей. Это было его решение. С первым выстрелом игрок получает важное сообщение, что раз уж, он ввязался в решение текущего вопроса, то неплохо бы перестрелять всех плохишей и позаботиться о том, чтобы не пострадало оборудование, а также чтобы было не более 1й жертвы среди мирного населения. Это уже задание. Хотя в мирах Зиригона, это называется решением вопроса. Ибо слово задание навязывающее. А решение вопроса, это выбор игрока. Итак решая вопрос, успешно игрок покидает игровой блок, и возвращается на предыдущий. Но в случае неудачного решения, попросту говоря смерти Игрока, есть выбор. Или возврат в игровой блок стартового меню и начало с нуля. Либо транспортировка сознания в новое тело, если Игрок играет за одного из бессмертных зиригонцев.

Допустим что игрок играет за обычного игрока. И он победил. Ему зачисляются специальные балы, которые в последствии позволят игроку стать бессмертным зиригонцем. Если конечно Игрок это захочет. Итак игрок вернулся в свою каюту и приготовился к полету. Конечная цель его маршрута находится в галактике по соседству, но даже такое близкое расположение значит не один день полета. Потому игрок засыпает.

Прибытие в космическую таможню через несколько дней, переводит игрока в следующий игровой блок. И так таможня на орбите планеты. Игрок внутри таможни, а значит игра происходит в этом блоке. Здесь есть много чего. Но главное выбор. Игрок может выбрать дальнейший маршрут следования. Может узнать, что в районе планеты ближе полюса происходят беспокойные движения злобной колонии грызунов, а может и расслабиться, полетев на спокойный участок планеты. Выбрав путь, игрок садится в мини-транспорт, который курсирует между таможней и планетой. Игрок также может пройти мимо группы террористов, которые стоят в темном коридоре. Они его не тронут, пока разумеется игрок не покажет своей готовности надрать им одно место. И так игрок покидает игровой блок.

Прибытие на планету есть следующий игровой блок. Игрок снова может просто прогуливаться и наслаждаться красотами планеты. Хотя табуны грызунов, вряд ли позволят погулять спокойно. Им собственно все равно кем позавтракать. Потому съесть игрока для них дело повседневное. Но игроку то это может не понравится. Вот он и будет снова перед выбором. Вскочить в транспорт и убраться с этой проклятой планеты, или раз уж он тут, навести немного порядок. Понятно, что Игрок не из робкого десятка. Террористов на таможне, он то же бы образумил, будь у него фонарик, для темных коридоров. Ну не заметил он их. А тут на тебя явно кидаются злобные твари и хотят разорвать в клочья. Понятно что вариант собственно один, как для настоящего воина. Перестрелять всех. Но с первым выстрелом не появляется никаких извещений. Впрочем какая разница, если нравится опробовать оружие и просто не допустить, чтобы тебя сожрали. Но вот, отстрелив с десятка два грызунов игрок получает все то же сообщение, в котором говорится, что местные службы безопасности, уже спешат в этот район, однако если игрок успеет произвести зачистку района, до того, как прибудут местные ассенизаторы, то ему это зачтется.

Игрок конечно соглашается. Переход в игровой блок боя. Хотя он может и отказаться от стрельбы на время, а пострелять в свое удовольствие. Но мы подразумеваем в этом описании, что игрок согласился и успел. В таком случае он получает обещанные бонусы и возвращается в предыдущий игровой блок. Хотя планета та же, карта местности не изменилась.

Но игрок уже в новом игровом блоке. Собственно вы наверно ждете, что игрок рано или поздно получит какое-то суперзадание. Да, отчасти такое может случится. Но произойдет это не раньше, чем Игрок освоится в мире и приобретет опыт. Собственно с игровыми блоками думаю понятно. Все делится на блоки. И потому, Игрок сконцентрирован в конкретный момент времени на решении конкретного вопроса. Впрочем как и компьютер, который просчитывает события в блоке, а не во всей вселенной.

### **Что ждет игрока дальше?**

Игрок может путешествовать по доступным картам миров, столько сколько пожелает. В игре нет сюжетной линии, и потому не стоит ждать встречи с супер боссом. Ее не будет. Будет целый комплекс задач и вопросов, которые надо будет решать. Не без стрельбищ порой. Хотя иногда будет достаточно просто подумать и решить головоломку.

Набрав определенное количество специальных балов, игрок может решить. Становится ему бессмертным или остаться простым игроком. Что даст ему бессмертие. Ряд обязанностей, которые опять таки, Игрок может проигнорировать. Но главное бессмертие дает игроку возможность после физической смерти тела, переселяться в любое тело, полное разума. К тому же игрок получит супер оружие из числа запретных во вселенной. Оно знак особого доверия и сразу дает игроку ряд сверхвозможностей. Правда и задачи придется решать также с приставкой сверх. Простой пример такой сверхзадачи, освобождение планеты от нашествия тех же грызунов. Да именно планеты. Хотя подразумевается, что очистку надо будет произвести только в населенных пунктах. Предположительно их 18. Вот игроку и придется выкручиваться, чтобы успеть побывать в каждом из 18 пунктов и произвести зачистку. Если условия будут выполнены, то игрок получит существенное количество бонусов, которые дадут ему как новый Опыт, так и новый запас Энергии бессмертия, без которой кстати бессмертия улетучивается.

Вот собственно и все. Пока, мы постараемся реализовать эти игровые моменты. В будущем у игрока будет возможность покупать себе корабли в частную собственность, и даже скупать планеты. Развивать бизнес или стать грозой мирных граждан. Игрок получит возможность развивать научные исследования, которые позволят получать новые сплавы и составы. Также будет много магии или по крайней мере того, что относят к этой области. Но для начала будет то, что описано. Это наш план минимум.

# Стартовое меню

---

## ИНФОРМАЦИЯ О МИРЕ ТЕМНОГО ЗИРИГОНА

- ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ
- ЛЕГЕНДЫ
- ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОГО МИРА
- КУРС ДЛЯ ТУРИСТА
- КОДЕКС ХРАНИТЕЛЯ

## ПРОФИЛЬ ИГРОКА

- ИМЯ 1e (обязательное и действительное на протяжении всей игры)
- ИМЯ ПУБЛИЧНОЕ (то, как зовут персонажа игрока)
- ХАРАКТЕР ИГРОКА
  - ВОИН
  - ОХОТНИК
  - ИССЛЕДОВАТЕЛЬ
  - БИЗНЕСМЕН
  - ПИРАТ
- ЖЕЛАЕМОЕ НАПРАВЛЕНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
  - ВОЙНЫ, КОНФЛИКТЫ, ЛИГА СМЕРТИ
  - ТОРГОВЛЯ, РАЗВИТИЕ МИРОВ, ПОИСК ЗНАНИЙ
  - СЛУЖЕНИЕ ВСЕЛЕННОЙ, НАУКА, ПОИСК ЗИРИГОНА
  - СОЗЕРЦАНИЕ, МИРНЫЕ РЕШЕНИЯ ВОПРОСОВ, ПУТЕШЕСТВИЯ
  - ВОЗРОЖДЕНИЕ ЧЕРНОГО ЛЕГИОНА
- ЗАВЕРШЕНИЕ РЕГИСТРАЦИИ

## ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

- СТАНДАРТНЫЙ ИГРОК
  - РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ПЕРСОНАЖ
  - ВЫБОР ИЗ СПИСКА
- НАСТРАИВАЕМЫЙ ПЕРСОНАЖ
  - ВЫБОР РАСЫ
  - ВЫБОР СТАНДАРТНОГО ОРУЖИЯ
  - ВЫБОР ТРАНСПОРТА
  - ВЫБОР МИРА
- ЗИРИГОНСКИЙ ХРАНИТЕЛЬ
  - РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ПЕРСОНАЖ
  - ВЫБОР ИЗ СПИСКА
- НАСТРАИВАЕМЫЙ ПЕРСОНАЖ
  - ВЫБОР РАСЫ
  - ВЫБОР СТАНДАРТНОГО ОРУЖИЯ
  - ВЫБОР ФОРМИРОВАТЕЛЯ
  - ВЫБОР ТРАНСПОРТА
  - ВЫБОР МИРА

## НАСТРОЙКИ СИСТЕМЫ

# Экран игрока вне управления транспортом

---

## ЭНЕРГИЯ <<>> ОПЫТ <<>> СИЛА <<>> ЗДОРОВЬЕ <<>> ЗАЩИТА <<>> ЗНАНИЯ

1. Показывает Энергию, расход Энергии за последнее время, ожидаемое пополнение Энергии
2. Показывает Опыт, ожидаемое пополнение Опыта
3. Показывает Силу
4. Показывает Здоровье, критический уровень Здоровья
5. Показывает Защиту, составляющие Защиты
6. Показывает Знания, список Знаний, что на что влияет, краткое описание

## СЛОТ 1 (класс Нож) <<>> СЛОТ 2 (класс Пистолет) <<>> СЛОТ 3 (класс Автомат) <<>> СЛОТ 4 (класс Гранаты)

1. Позволяет выбрать трофейное оружие, отображает информацию
2. Позволяет выбрать трофейное оружие, отображает информацию
3. Позволяет выбрать трофейное оружие, отображает информацию
4. Позволяет выбрать трофейное оружие, отображает информацию

## ФОРМИРОВАТЕЛЬ <<>> АВТОМАТИЧЕСКИЙ <<>> РУЧНОЙ РЕЖИМ

Формирователь имеет собственное сложное меню, вызов которого приводит к игровой паузе.

Цена 1 реальной секунды паузы во время боя = -1 единице ЭНЕРГИИ игрока.

## КАРТА <<>> НАВИГАТОР <<>> ВРЕМЯ <<>> ИНФОРМАЦИОННЫЙ БЛОК <<>> УТИЛИТЫ

# Экран в режиме управления транспортом

---

СКОРОСТЬ ТРАНСПОРТА <<>> ИСПРАВНОСТЬ ТРАНСПОРТА <<>> ЗАЩИТА ТРАНСПОРТА <<>> ЗНАНИЯ

1. Показывает Скорость транспорта
2. Показывает Исправность транспорта, критический уровень исправности
3. Показывает Защиту транспорта, все что составляет защиту и как влияет
4. Показывает Знания, список Знаний, что на что влияет, краткое описание

СЛОТ 1 (класс Легкая пушка ближнего боя) <<>> СЛОТ 2 (класс Медленная пушка, малое число выстрелов)  
<<>> СЛОТ 3 (класс Мощная пушка, много выстрелов) <<>> СЛОТ 4 (класс Ракеты-Торпеды)

1. Позволяет выбрать трофейное оружие, отображает информацию
2. Позволяет выбрать трофейное оружие, отображает информацию
3. Позволяет выбрать трофейное оружие, отображает информацию
4. Позволяет выбрать трофейное оружие, отображает информацию

КАРТА <<>> НАВИГАТОР <<>> ВРЕМЯ <<>> ИНФОРМАЦИОННЫЙ БЛОК <<>> УТИЛИТЫ

## ПАНЕЛЬ ИГРОКА

### УПРАВЛЕНИЕ ТРАНСПОРТОМ

ЗАЖИГАНИЕ = Вкл/Откл двигателя

РУЧНОЕ УПРАВЛЕНИЕ = Клавиши управления

### ОРУЖИЕ

СЛОТ 1 = класс Легкая пушка ближнего боя

СЛОТ 2 = класс Медленная пушка, малое число выстрелов

СЛОТ 3 = класс Мощная пушка, много выстрелов

СЛОТ 4 = класс Ракеты-Торпеды

### ЗАЩИТА

СЛОТ 1 = основной генератор защитного поля

СЛОТ 2 = сервис дроид, мелкий ремонт

### НАВИГАЦИЯ

СЛОТ 1 = радар

СЛОТ 2 = интерактивный дисплей

СЛОТ 3 = автопилот

СЛОТ 4 = сканнер или усилитель сканнера игрока

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

СЛОТ 1 = захват

СЛОТ 2 = дополнительный топливный бак



# Меню формирователя

---

# Меню в игре

---

## МЕНЮ

### СОХРАНИТЬ

СОХРАНИТЬ ИГРУ = Стандартное для начинающего уровня

СОХРАНИТЬ ИГРУ ЗА РЕСУРС = Продвинутое для среднего уровня

### ЗАГРУЗИТЬ

АВТОСОХРАНЕНИЕ = доступно 1 раз в час

ПОСЛЕДНЕЕ СОХРАНЕНИЕ = загружает последнюю сохранение

ВЫБОР = игрок выбирает какой участок игры загрузить

### ВЫЙТИ В МЕНЮ

ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ВЫХОДА = Вы уверены?

ОТМЕНА

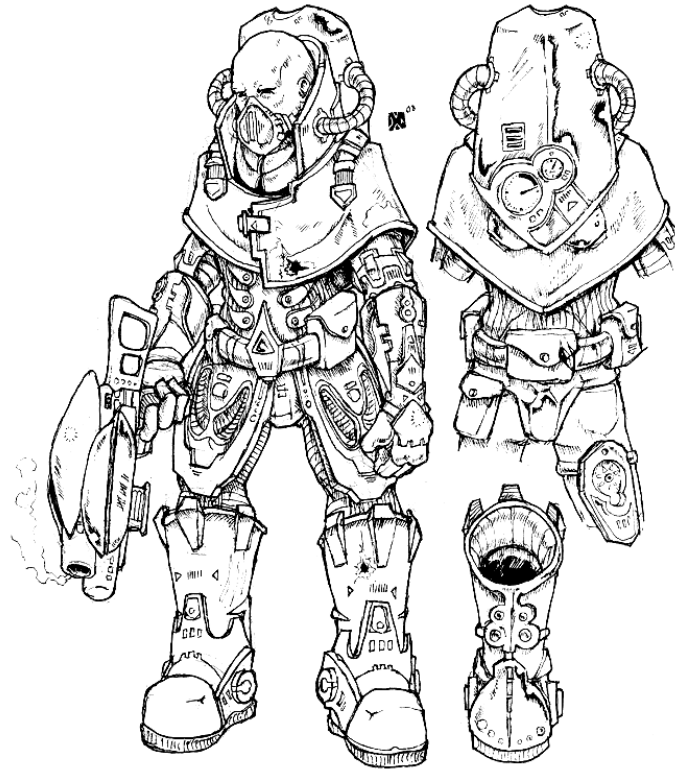
### ВЫЙТИ ИЗ ИГРЫ

ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ВЫХОДА = Вы уверены?

ОТМЕНА

# Раса – Люди

---



**Образ жизни:** Люди живут колониями, заселяют планеты богатые кислородом, водой и полезными ископаемыми. В перемещениях по космосу достигли определенных успехов.

**Торговля:** Активно участвуют в торговле и военных операциях. Развито производство.

**Развитие:** Средний уровень развития расы по 100 бальной шкале, составляет около 70.

**Тип:** В основном люди это ремесленники или крупные промышленники по своему уровню развития. Среди человеческих поселений, встречающихся в космосе практически нет дикарей или варваров.

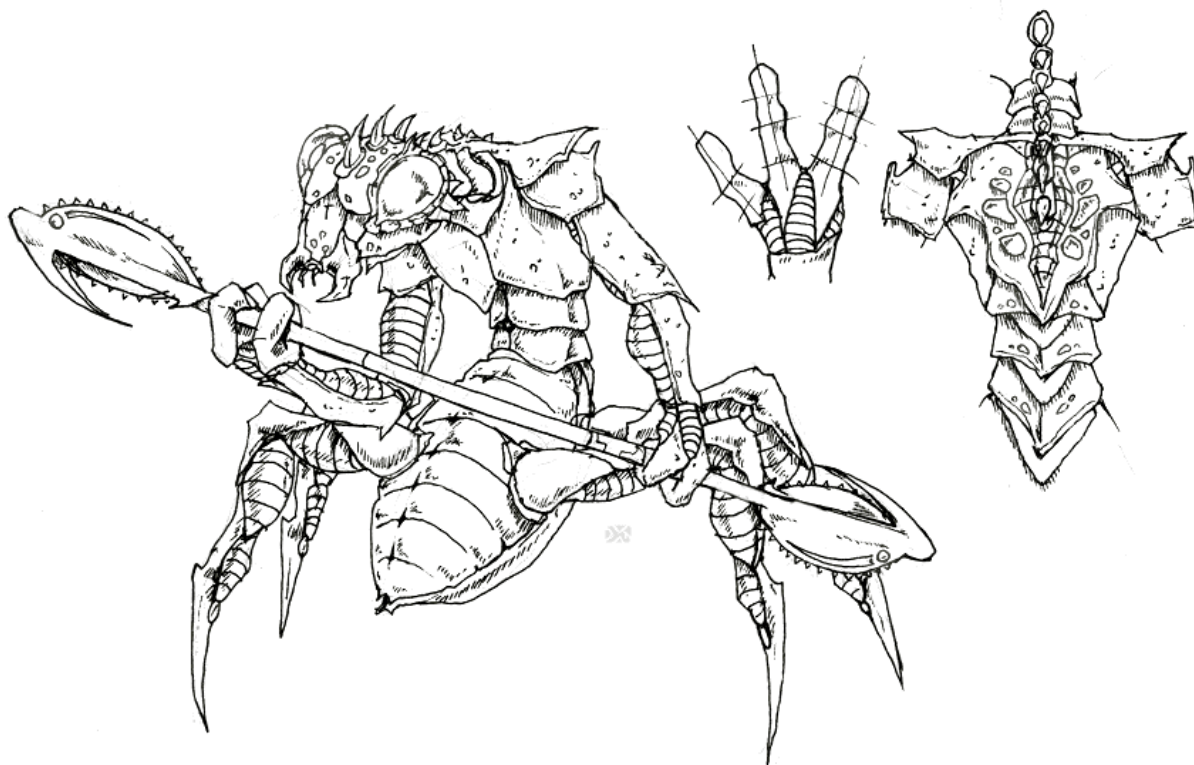
**Быт:** В своем быту люди любят комфорт и эстетику. Предпочитают удобные, красивые постройки. Как правило поселения сконцентрированы в крупных городах.

**Характер:** Среди людей есть немало потенциальных воинов и хороших ученых. Потому выбор человеческой расы может быть полезен для практически любого характера игрока. Также среди людей есть много коварных личностей, и одни из самых безжалостных космических пиратов и разбойников, именно люди.

**Валюта:** Официальной валютой людей является Универсальная Единица. Она достаточно удобна для ведения бизнеса и широко используется в тех звездных системах, которые облюбовали себе люди.

# Раса - Саярги

---



**Происхождение:** Саярги произошли от бескрылых насекомых.

**Образ жизни:** Будучи отсталой расой, саярги не путешествуют в космосе, но активно участвуют в торговле с различными расами. Встретить саяргов можно только в системе Саяргель, на четвертой планете от солнца, Грувстраш.

**Торговля:** Активная торговля на планете. Производства нет.

**Развитие:** Низкий уровень развития расы по 100 бальной шкале, составляет около 18. Однако общение с представителями иных рас, позволяет саяргам, постепенно отходить от дикого образа жизни, и становиться ремесленниками. Некоторые произведения народного быта саяргов, очень ценятся среди цивилизованных рас.

**Быт:** В своем быту саярги не прихотливы. Они еще не постигли всех прелестей цивилизации, а потому пользуются довольно простыми вещами. Предпочитают надежные постройки. Как правило живут общинами. Больших городов нет. Маленькие поселения можно встретить практически на любом участке планеты, которую облюбовали саярги.

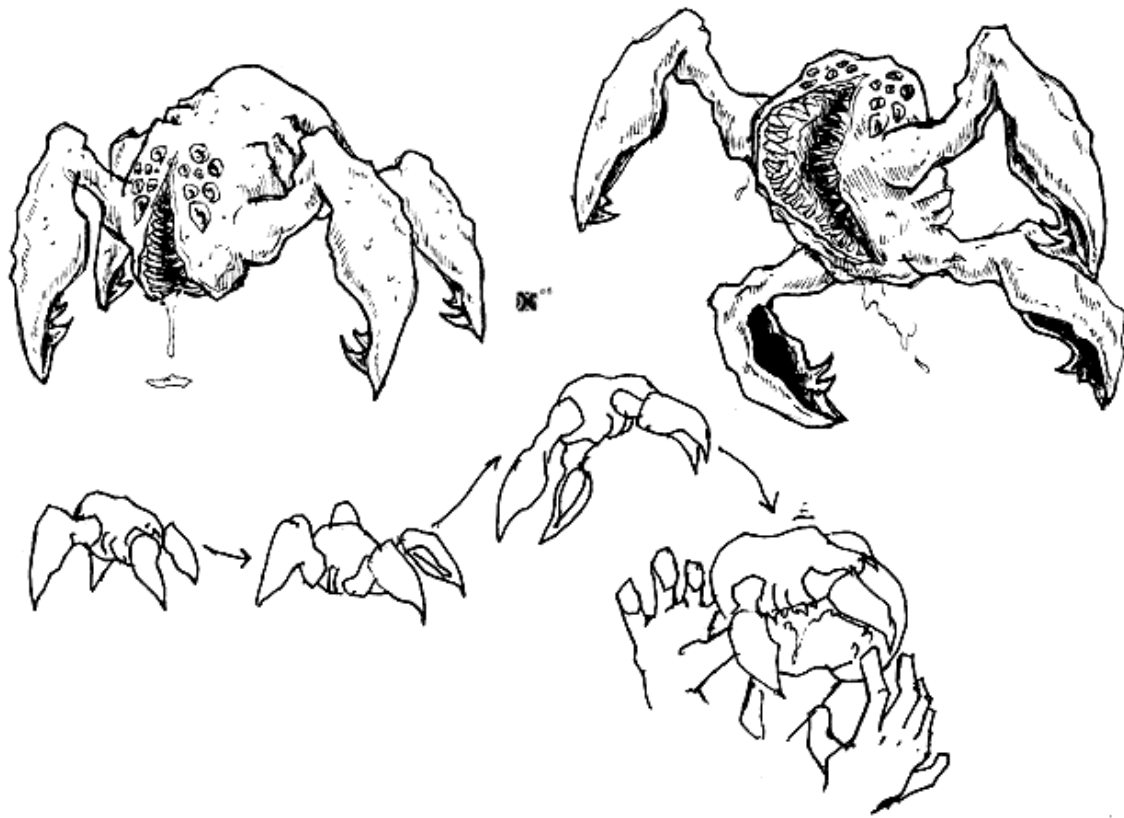
**Характер:** Среди саяргов есть группы (в каждой общине), специально обученных воинов. Их основная задача охота на Свойгов (мелкая но прожорливая дичь) и защита своих общин. Интеллект не сильно развит, однако если саярг стал вашим другом, то подвоха от него ждать не придется. Впрочем если он ваш враг, то это также его искреннее убеждение. Саярги открытые и не коварные существа.

**Валюта:** Официальной валюты у саяргов нет. Системой оплаты у саяргов считается, продвинутое оружие. Так любое оружие, которое по своим характеристикам превосходит оружие конкретно взятой колонии саяргов, может быть использовано в качестве твердой валюты. Саярги не признают никакие денежные знаки и тем более электронные счета.

**Особенности расы:** Четырехногие, панцирные.

# Животные - Свойги

---



**Происхождение:** Свойги не являются интеллектуальными существами и могут классифицироваться только, как животные. Произошли от мутировавших в свое время, водяных пауков.

**Образ жизни:** Исторически сложилось так, что свойги живут крупными колониями и поселяются практически везде, где только есть пища. Будучи высокоразвитыми грызунами, свойги могут прогрызать себе лазейки, практически везде. Некоторые виды металлических сплавом для них не преграда.

**Места обитания:** Доминируют в теплых влажных мирах. Примитивный инстинкт к самосохранению, диктует колониям свойгов оптимальные места для поселения. Как правило это миры отсталых рас, которые не могут достаточно защитить себя от несметных полчищ всеядных пожирателей.

**Пища:** В выборе пищи неприхотливы, но отдают предпочтение мясу. Атакуют стаями и представляют опасность даже при незначительном укусе. Зубы свойгов, содержат токсичные яды, опасные для многих рас. Замечательные охотники.

**Особенности породы:** Колонии свойгов могут достигать численности до 1000 особей. На некоторых планетах свойги становятся причиной истребления целых цивилизаций, если вовремя не провести зачистку.

# Транспорт

---

Будет пока 3 основных вида транспорта. Каждый транспорт имеет свои свойства. Которые игрок может видеть в общедоступной информации про объект. Также есть свойства, необходимые для редактирования или по техническим причинам не отображаемые в игре.

**УНИВЕРСАЛЬНЫЙ** = служит для разных целей, в основном приобретается игроками, как самый удобный

**ЦЕНА** = игрок может купить транспорт себе в собственность

(скадывается по формуле в зависимости от оборудования и свойств корабля)

**ТИП ВАЛЮТЫ** = параметр привязывается к типу валюты того места, где продается корабль.

Но можно указать в редакторе дополнительную валюту, за которую в любом случае корабль

можно будет купить или только за нее. В игре отображается как список принимаемых валют

Примеры:

1. по месту продажи + за БАКСЫ
2. только за БАКСЫ
3. по месту продажи
4. за БАКСЫ, РУБАСЫ, ТУГРИКИ

**ТИП БРОНИ** = информация о броне, выбирается и списка

**ВЛИЯНИЕ НА МАССУ КОРАБЛЯ** = + или -

**ВЛИЯНИЕ НА ЗАЩИТУ КОРАБЛЯ** = + или -

**УСТАНОВКА В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТИПА КОРАБЛЯ** = да или нет

**ИНФОРМАЦИЯ О БРОНЕ** = поле с кратким описанием до 200-250 символов

Примеры:

1. Киический сплав - добавляет 10 пунктов к защите корабля, но в силу своей киичной структуры, добавляет к массе корабля 5 тонн, что приводит к снижению скорости. Основан на высоком соединении частиц киича с металлом.
2. Афтитовая кость - добавляет 15 пунктов к защите корабля, а и за счет своей легкости понижает массу на 3 тонн, что приводит к увеличению скорости. Изготавливается из перемолотых костей Африта, невозможна установка на корабли типа (перечисляются № типов кораблей)

**ТИП КОРАБЛЯ** = в зависимости от расы производителя

Примеры:

1. ЦИСТЕРНА, производитель РАСА № XXXX, класс ГРУЗОВОЙ
2. ТРЮМ, производитель РАСА № XXXX, класс ГРУЗОВОЙ
3. НЕБЕСНЫЙ КОМФОРТ, производитель РАСА № XXXX, класс ПАССАЖИРСКИЙ
4. СКУМ, производитель РАСА № XXXX, класс УНИВЕРСАЛЬНЫЙ

**ЭМБЛЕМА КОРАБЛЯ** = изображение, просто эмблема корабля отображается в информации о корабле.

**МАРКИРОВКА КОРАБЛЯ** = изображение, на корабле, + отображается в информации. По умолчанию в

инфе отображается герб планеты производителя. При покупке корабля, герб покупателя.

**СКОРОСТЬ** = скорость

**ДАЛЬНОСТЬ ПОЛЕТА** = как далеко может пролететь (формула)

**ГИПЕРДВИГАТЕЛЬ** = влияет на скорость и задает дальность гиперпрыжка

**ТОПЛИВНЫЙ ОТСЕК** = объем влияет на длительность полета, на дальность гиперпрыжка

**РАСХОД ТОПЛИВА** = насколько прожорливый двигатель, влияет на дальность гиперпрыжка

**ТИП ТОПЛИВА** = используемый тип топлива, влияет на скорость, а также на выбор маршрута

**КОЛИЧЕСТВО СЛОТОВ ОРУЖЕЙНЫХ** = понятно

**ТИПЫ УСТАНОВЛЕННОГО ОРУЖИЯ** = отображаются модели установленных пушек

**ЗАЩИТА** = среднее арифметическое

**ГЕНЕРАТОР ЗАЩИТНОГО ПОЛЯ** = выбираемая модель, например "ПАУКАН"

**СЕРВИС ДРОИД** = выбираемая модель, например "РОБОВЕРТ"

**БРОНЯ** = в зависимости от типа брони

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЗАЩИТА** = опционально добавляемый модуль защиты

**МАРШРУТ** = отображение текущего маршрута

**ПАССАЖИРСКИЙ** = не может атаковать, защита как правило посредственная, используется только для перевозок пассажиров

ЦЕНА  
ТИП БРОНИ  
СКОРОСТЬ  
РАСХОД ТОПЛИВА  
ТИП ТОПЛИВА  
КОЛИЧЕСТВО ПАССАЖИРОВ  
ПЛАТА ЗА ПРОЕЗД  
ЗАЩИТА  
    ГЕНЕРАТОР ЗАЩИТНОГО ПОЛЯ  
    СЕРВИС ДРОИД  
    ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЗАЩИТА  
МАРШРУТ

**ГРУЗОВОЙ** = может иметь установленное оружие, на случай перевоза ценных грузов, защита выше средней, как правило, но бывают исключения

ЦЕНА  
ТИП БРОНИ  
СКОРОСТЬ  
РАСХОД ТОПЛИВА  
ТИП ТОПЛИВА  
ГРУЗОПОДЪЕМНОСТЬ  
КОЛИЧЕСТВО СЛОТОВ ОРУЖЕЙНЫХ  
ТИПЫ УСТАНОВЛЕННОГО ОРУЖИЯ  
ЗАЩИТА  
    ГЕНЕРАТОР ЗАЩИТНОГО ПОЛЯ  
    СЕРВИС ДРОИД  
    ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЗАЩИТА  
МАРШРУТ

Для внесения элемента реализма, в игре каждый свободный объект или персонаж, который в состоянии мыслить потенциально, буде иметь свой собственный **ИИ** (Искусственный Интеллект). Так пассажирское судно должно уметь решать примитивные задачи и исходя из ситуаций:

Если в системе война, то:

1. Прокладываем другой курс
2. Летим прежним курсом, но повышаем цену
3. Ждем

Если мало пасажира, то:

1. Ждем
2. Снижаем цену за билет
3. Прокладываем другой курс

Конечно это простой пример и на самом деле все довольно сложнее. Но мир должен жить, ибо если транспорт летает 100 лет по указанному разработчиками маршруту, то согласитесь это как минимум скучно и предсказуемо.

# Валюта

---

В игре очень много миров, миры населяют разные расы. И естественно не может быть такого, чтобы каждая раса пользовалась одни и те же деньги. Т.е. продвинутые расы пользуются кредитками, дикари могут использовать камни или черепа. К примеру. Что же делать игроку который прибывает на планету дикарей, у него ломается корабль, вариантов выбраться не особо, а бабки есть. Но купить он ничего не может. Тутовато без денюжек то будет. Потому следуя на планету дикарей (как собственно на любую планету) игроку следует внимательно изучать информацию о планете. В описании есть такой пункт как МЕСТНАЯ ВАЛЮТА, а также ПРИНИМАЕТСЯ К ОПЛАТЕ ВАЛЮТА (где следует список доступных валют, т.е. тех, которыми игрок может расплачиваться). Предположим игрок прибыл и мира А, где валюта гривны, а местные в мире Б, используют в основном рубли, но также не брезгают и баксами.

**ВНИМАНИЕ!!!** гривен, рублей и баксов в игре не будет, это пример. Но как же быть игроку, если он следует на планету дикарей. Ведь на планете, где нет цивилизации, врядли можно найти банкомат. Верно. Но его можно найти недалеко от дикой планеты, ибо предприимчивые банкиры, не хотят упускать возможность заработать денег и предлагают игроку произвести обмен любой своей валюты на местную. Понятное дело, курсы могут сильно колебаться. :)

Банкоматы, как и реклама, просто могут находиться в космосе. Скажем банкомат может быть искусственным спутником планеты и постоянно кружить вокруг нее. Но может и не быть. Если галактика переживает вообще тяжкие времена и в ней недостаточно систем, с цивилизованными мирами. Понятно, что чем меньше банкоматов, тем выше зазор между ПРОДАЖЕЙ и ПОКУПКОЙ. И наоборот. Если система уже достаточно заселенная и развитая, и в ней достаточно банков и банкоматов, то соответственно игрок меньше будет терять на обмене.

**БАНКОМАТ** - довольно простая модель искусственного спутника (художники! забываем о том, как выглядят спутники нашей планеты, ибо банкомат в игре, это нечто иное). Может быть и не спутником, а просто быть в космосе. Также всевозможные разновидности банкоматов, могут встречаться практически везде, где есть торговля (МАГАЗИНЫ, ТОРГОВЫЕ ЦЕНТРЫ, ТАМОЖНЯ, АВТОМАТИЧЕСКИЙ КАССОВЫЙ ТЕРМИНАЛ и прочее).

**УНИВЕРСАЛЬНАЯ ЕДИНИЦА** – валюта принимается практически во всех звездных системах, за исключением диких или очень уж отсталых планет

**ЛЮБОЕ БОЛЕЕ ПРОДВИНУТОЕ ОРУЖИЕ (ЛБПО)** – валюта саяргов, которые еще не вышли на цивилизованный виток развития и потому им достаточно использовать в качестве оплаты оружие, если оно более продвинуто, чем у того, кому ты платишь. Данная валюта недоступна ни в одном банкомате.



# Развитие

---

В игре очень много миров, миры населяют разные расы. Количество рас неограничено и в игровом процессе является постоянно дополняющимся списком. Но все расы делятся на классы и уровни развития, от чего собственно происходят некоторые вычисления, влияющие на игровой мир. Вот основные классы и уровни развития.

**ДИКАРИ** = уровень развития практически недалекий от первобытного, не используют блага цивилизации, поклоняются богам (сильно развитая форма), в межгалактическом сообществе не состоят. Официальных властей нет.

**ВАНДАЛЫ** = уровень развития средний. Пользуются примитивным оружием и транспортом. Технологий и производства нет. В межгалактическом сообществе не состоят. Основной промысел грабежи на соседних планетах и системах. В чужие галактики летают редко.

**РЕМЕСЛЕНИКИ** = уровень развития высокий. Есть производство и используют технологии. Развитая экономика и торговля. Состоят в межгалактическом сообществе. Миролюбивы, оружие есть но в малых количествах и то для самообороны. Не вояки по определению.

**ПРОМЫШЛЕННИКИ** = уровень развития максимальный. Используют самые современные технологии. Могучее производство и как следствие членство в межгалактическом сообществе. Отличие от ремесленников в основном в уровне технологий и в более широком диапазоне производства. Среди промышленников есть прекрасные ученые, воины, бизнесмены. Промышленниками становятся очень поздно, потому как цивилизация должна отсеять все ненужное и развиться максимально.

Итак. Смысл всей этой ерунды? А вот. К примеру, началась игра и компьютер сгенерировал 2 расы. Одна из них ДИКАРИ, другая РЕМЕСЛЕНИКИ. А больше не позволяют заселенные планеты. Предположим, игрок играет уже 1000 игровых лет. Что ж это будет, неужели мир будет стоять на месте? Нет, он будет медленно развиваться. Для игры это должно быть еле заметно, скажем незначительное изменение раз в 100 лет. Зато представим, что игрок прилетает на планету дикарей (такой она была 1000 лет тому назад) а там развитая цивилизация. Конечно, вопрос как это реализовать и что делать с теми кто достиг пика развития надо еще обмозговать, но я думаю, что миры которые достигли пика развития, могут ввязаться в войну и прекратить свое существование, а вместо них на их месте возникнет новая раса. И потом не все расы могут развиться до максимального значения. Скажем, есть некоторое ограничение. Наверно стоит ввести уровни деградации. Вообще это скорее вариант, который может быть реализован в игре.