



EV-010 - BUILD/PP1

SIGNAL STRENGTH



...connection_standby
...connecting
...connection_status_low

WEATHER PROXIMITY

CONSOLE 03 - LIVE

...000-520-493-00-01

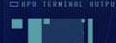
БИТВА ЗА КХАРАК

...

Ідея відеогри

PRIMARY ANOMALY

GREAT BANDED DESERT



HPD TERMINAL OUTPUT

Зміст:

- Загальний опис
- Сеттінг
- Ігролад
- Естетика і візуальний стиль
- Перша особливість гри
- Особливості гри
- CORE GAMEPLAY
- Мета ігровий цикл

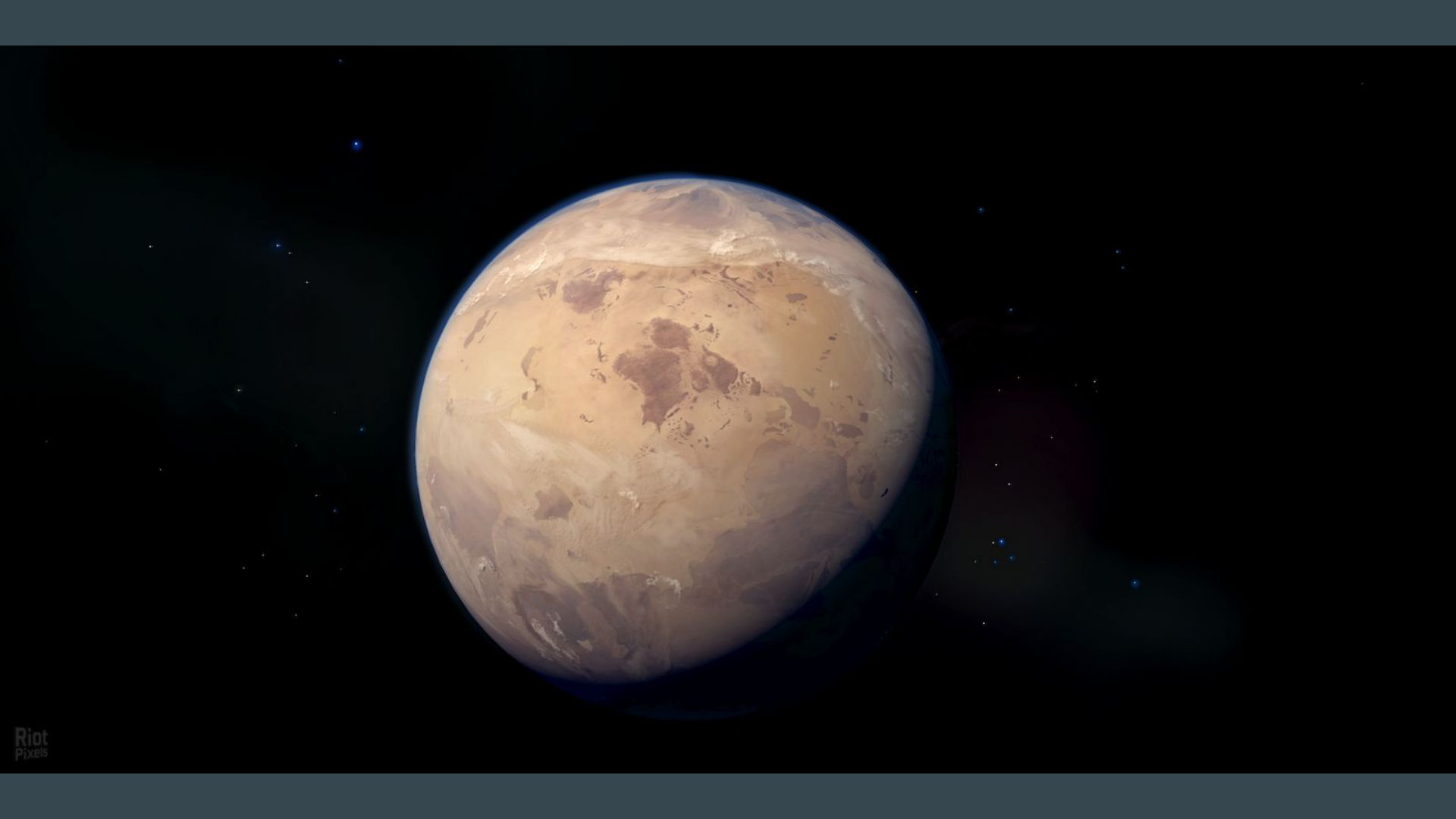
Автор презентації: Андрій Михайленко

Загальний опис

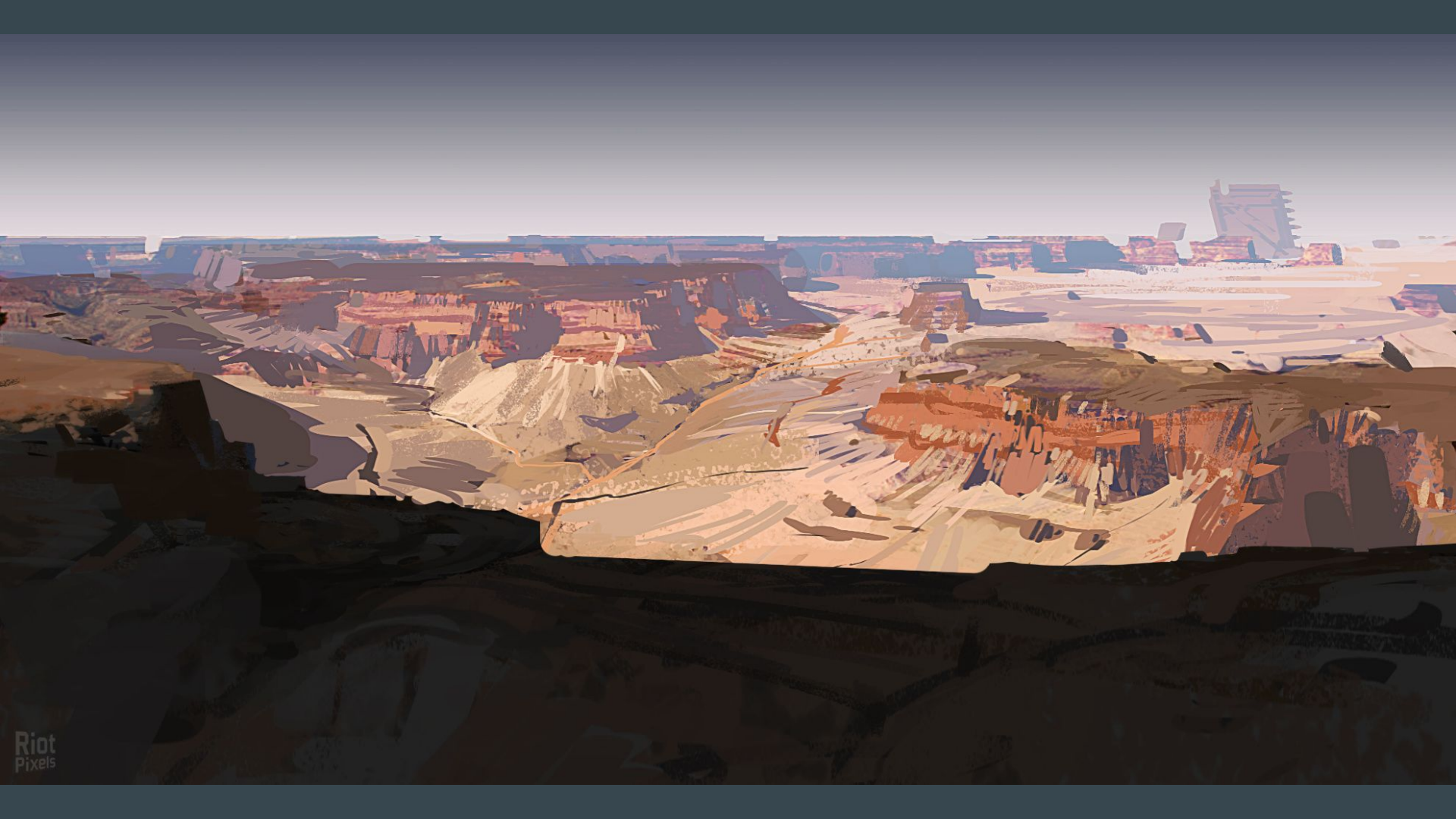
Strategic Mind + Homeworld: Deserts of Kharak

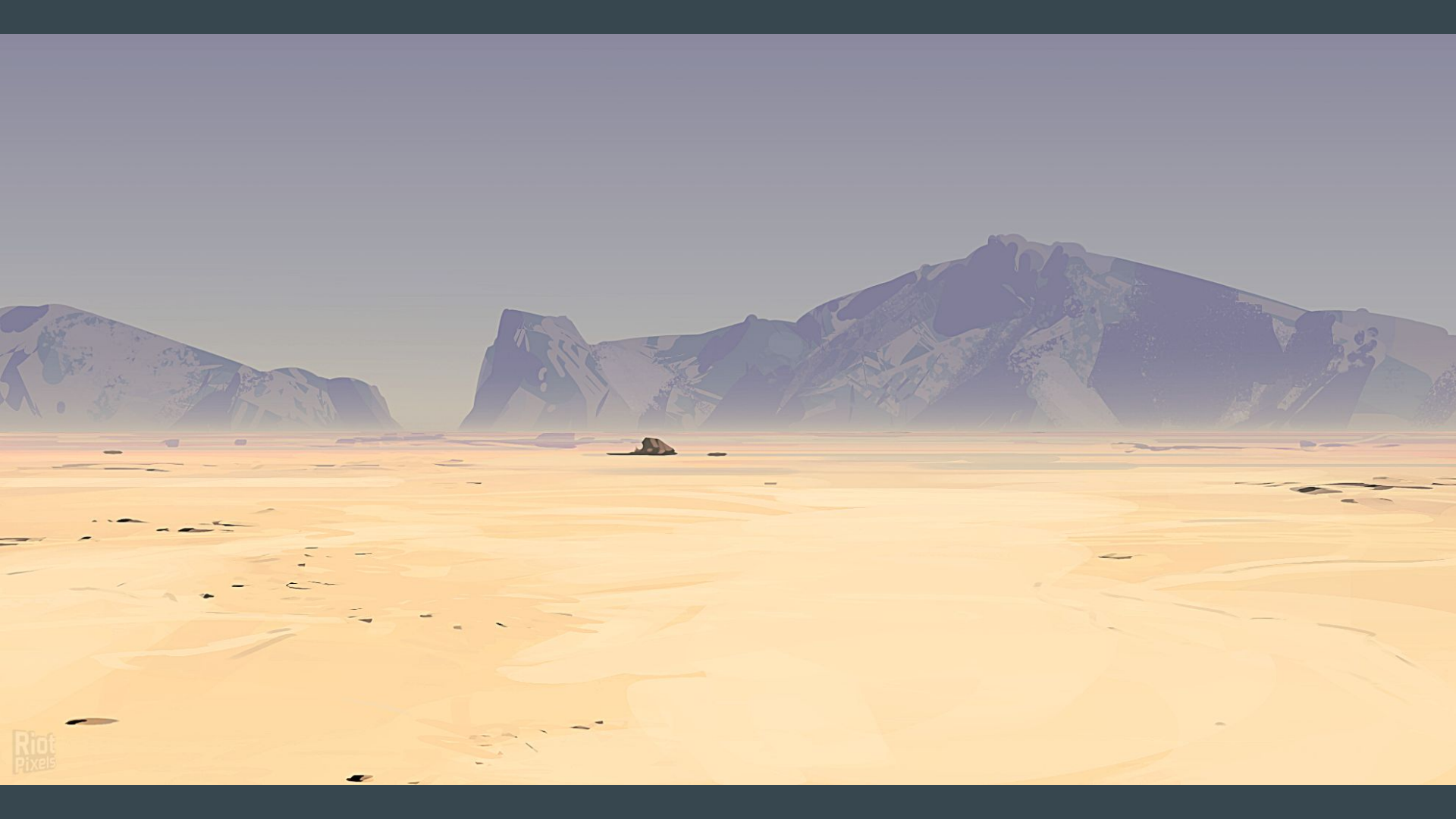
Setting

Homeworld: Desert of Kharak















Ігролад

80% Strategic Mind

Покрокова стратегія



162/400

Forest 12 : 27

13316 47

- Primary objectives
 - Occupy Manchuria 3/14
- Secondary objectives
 - Destroy the River Defense Fleet 0/4

Menu

All

Aircraft

Naval

Ground

Reserve

End turn 16/21

 KV-2 10	 M4A1 10	 Matilda II 10	 SU-76 10	 BM-13 10	 BM-13 10	 Guards 14	 Guards 10	 Paratroopers 10	 Paratroopers 10
----------------	----------------	----------------------	-----------------	-----------------	-----------------	------------------	------------------	------------------------	------------------------

Acquire unit

Ігролад

Є великі повільні юніти, які можуть виконувати функцію постачання запасів для менших одиниць: палива, боєприпасів. Це, так звані, материнські кораблі.



Естетика і візуальний стиль



Homeworld: Desert of Kharak



Aesthetics and art style

Естетика і візуальний стиль



Homeworld: Desert of Kharak

Aesthetics and art style



КІНЕЦЬ

ДЯКУЮ ЗА УВАГУ



Презентацію підготував: Михайленко Андрій Ігорович