Uživatelská příručka

UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA 1
Spuštění hry 2
Hlavní menu 2
Scéna galaxie 2
Cesta (1) 3
Systém (2) 3
Informační panel (3) 4
Horní ovládací tlačítka (4) 4
Tlačítko pauzy (5) 4
BreakingNews Panel (6) 5
Panel lokace hráčovy letky (7) 5
Panel herního času (8) 5
Scéna systému 6
Tlačítko Galaxie 6
Informační panel 7
Akční tlačítka 7
Herní panely 8
Panel zpráv 8
Panel inventáře 9
Panel flotily 10
Panel obchodu 11
Panel hangáru 12
Cestování 14
Souboj 14

Spuštění hry

Hra nevyžaduje žádnou instalaci. Pro spuštění hry tedy stačí spustit soubor AdAstra.exe v adresáři bin/.

Hlavní menu



Hlavní menu

Do hlavního menu se hráč dostane po zapnutí hry. Zde jsou k dispozici 3 fungující tlačítka.

(1) New Game spustí novou hru. Toto přemaže jakoukoliv předchozí uloženou hru.

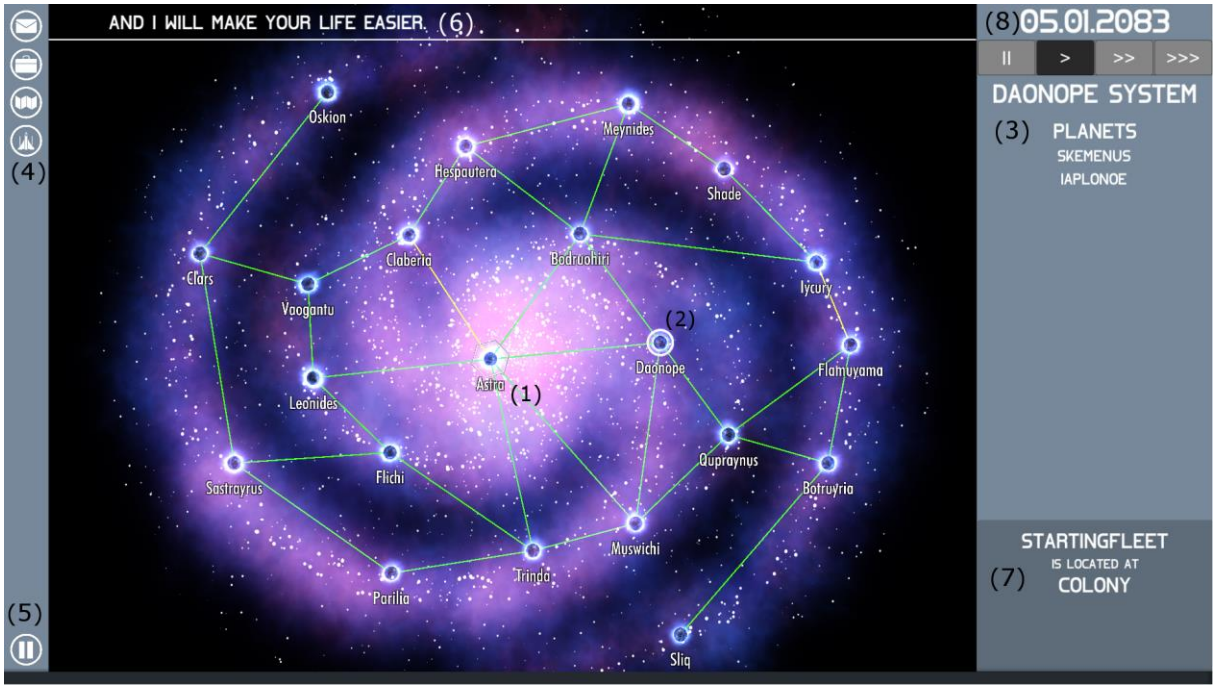
(2) Load Game spustí uloženou hru. Toto se provede jen v případě, že hráč již někdy nějakou hru uložil nebo alespoň zapnul.

(3) Setting tlačítko momentálně nemá žádnou funkčnost

(4) Quit tlačítko spustí dialog, ve kterém hráč může potvrdit svojí volbu, což povede k vypnutí hry.

Scéna galaxie

Na této scéně bude hráč pravděpodobně trávit téměř nejvíce času.



Scéna galaxie: Vybraný systém je Daonope a hráčova flotila je v systému Astra.

Zde hráč může vidět na popředí galaxie 21 systémů pospojovaných cestami. Tyto systémy jsou představeny ikonkou modré hvězdy.

Cesta (1)
Cesty může nabývat 4 barev: zelené, žluté, oranžové a červené podle od nejbezpečnější k nejnebezpečnější barvě. V případě, že se hráč vydá po nezelené barvě, je zde vysoká pravděpodobnost, že dojde k souboji.

Pokud flotila hráče zrovna cestuje po dané cestě, jeho momentální pozice je znázorněna ikonou flotily na cestě.

Souboj bude popsán v pozdější kapitole.

Systém (2)
Hvězda systému má pod sebou jméno systému pro zvýšení přehlednosti. V případě, že se hráč zrovna nachází na nějaké planetě v daném systému, zobrazí se kolem jeho ikony rotující šestiuhelník.

Se systémem se dá interagovat 2 způsoby.

1. Hráč klikne na systém poprvé, čímž systém vybere. V tom okamžiku se na panelu informací (3) zobrazí jméno systému a planety, které v systému jsou.

   Vybraný systém je zvýrazněn bílým kruhem.

2. Hráč klikne na ten samý systém podruhé. V tom okamžiku se hráči načte scéna daného systému.

Scénu systému popíšeme později.

Informační panel (3)
Na informačním panelu jsou zrovna vidět vyobrazené informace o systému Daonope. Tyto informace zahrnují jen jmenný seznam planet, které se v systému nachází, v tomto případě jen planety Skemenus a Iaplonoe.

Na jména těchto planet se dá kliknout, v kterémžto případě se zobrazí informace o další planetě, které popíšeme později.

Horní ovládací tlačítka (4)
V každé scéně systému nebo galaxie jsou k dispozici 4 horní ovládací tlačítka.

1. Tlačítko zpráv vezme hráče do jeho panelu zpráv, kam se ukládají zprávy z panelu Breaking News.
2. Tlačítko inventáře vezme hráče k náhledu jeho inventáře, kde se může podívat, co všechno jeho letka převáží a kolik mu v letce zbývá místa.
3. Tlačítko mapy vrátí hráče z jiného panelu na náhled galaxie/systému
4. Tlačítko letky umožní hráči podívat se na seznam lodí v jeho letce a jejich momentální stav.

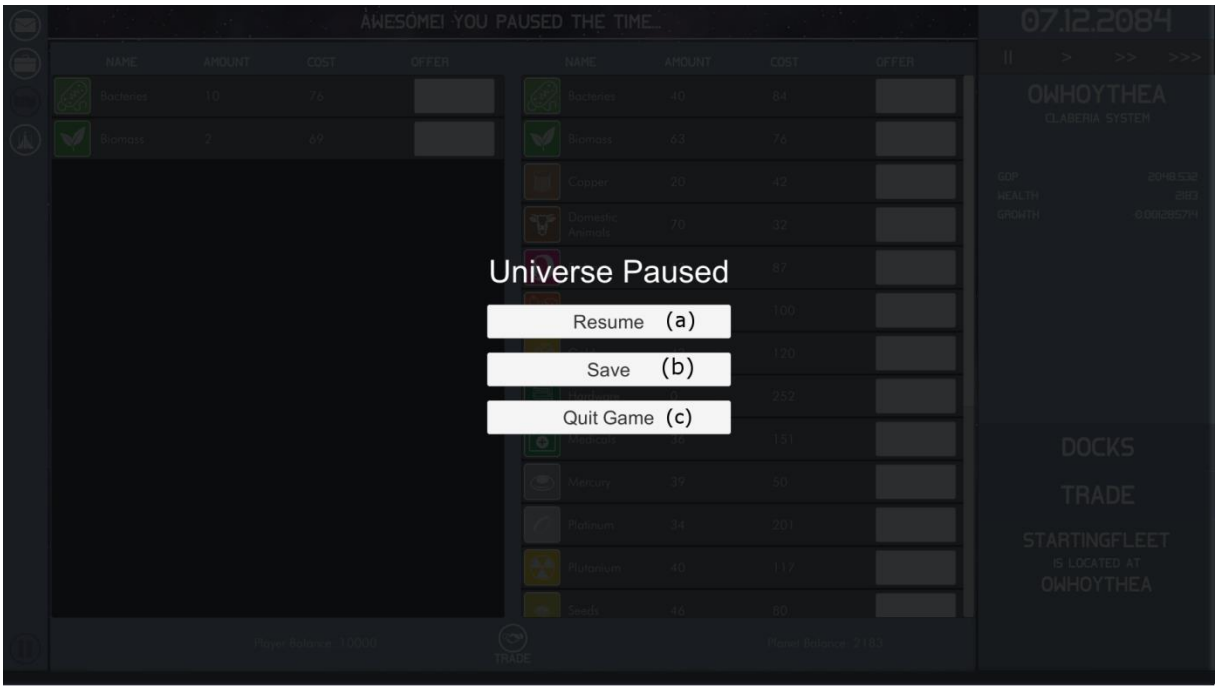
Jednotlivé panely zmíněné v této sekci probereme později.

Tlačítko pauzy (5)
Tlačítko ztmaví hrací plochu a uprostřed obrazovky se objeví 3 nová tlačítka. Herní čas se po dobu strávenou v menu rovněž pozastaví.

(a) Resume vrátí hráče do hry

(b) Save uloží momentální stav hry a vrátí hráče do hry

(c) Quit Game spustí dialog, ve kterém může hráč potvrdit svojí volbu, v kterémžto případě se vypne hra.



Tlačítko pauzy

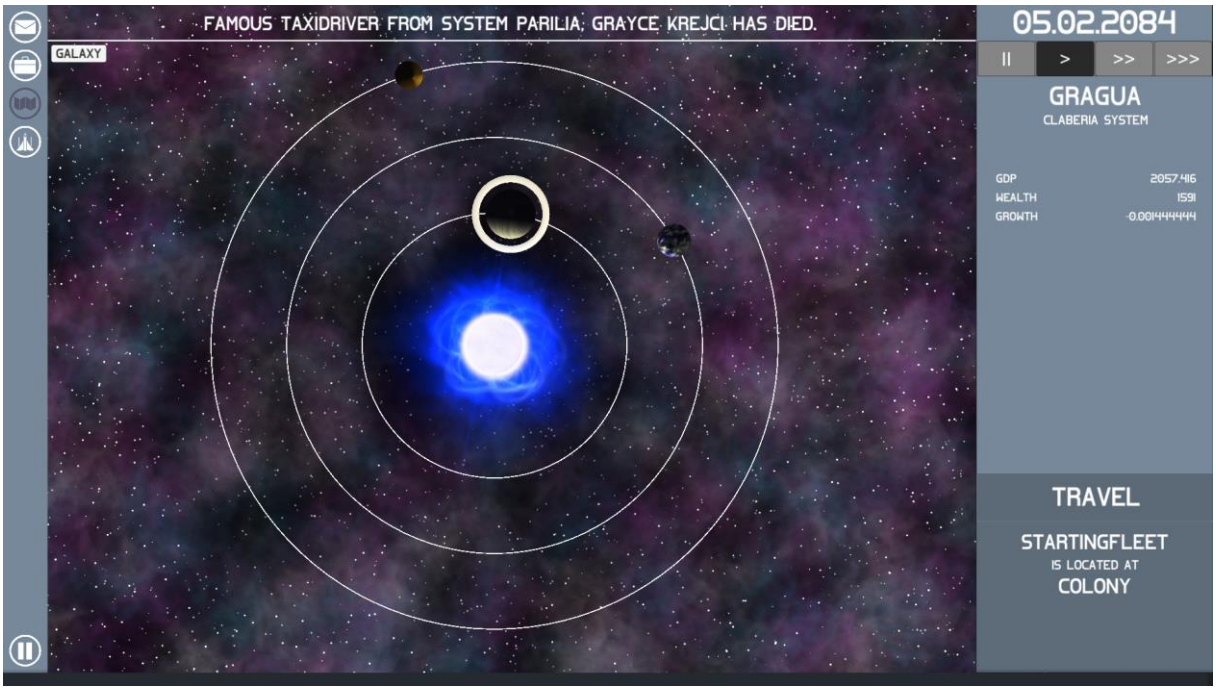
BreakingNews Panel (6)
Do BreakingNews panelu se zobrazují veškeré zprávy, které přijdou hráči o dění ve světě. Objeví se zde rovněž i úvodní tutoriál. Ty se později přepíší do panelu zpráv.

Panel lokace hráčovy letky (7)
Zde se zobrazuje název hráčovy letky (v tomto případě Startingfleet) a její momentální lokace (momentálně Colony). Hráč se zde může i případně dozvědět kam momentálně cestuje.

Panel herního času (8)
V panelu herního času hráč může vidět momentální vesmírné datum a také 4 tlačítka ovládání času. Tyto tlačítka jsou zleva doprava:

1. Pozastavení času
2. Normální rychlost času
3. Čtyřnásobná rychlost času
4. Šestnáctinásobná rychlost času

Scéna systému



Ve scéně systému vidí hráč hvězdu a její obíhající planety. Na každou z planet lze kliknout stejně jako v galaktické mapě na systémy a opět to má dvě různé reakce:

1) Klikne-li hráč na planetu poprvé, planeta je vybraná. V panelu informací se pak zobrazí informace o této planetě. Rovněž se v informačním panelu zobrazí příslušná tlačítka akcí.

   Vybraná planeta je zvýrazněna bílým kruhem.

2) Klikne-li hráč na planetu podruhé a není-li již jeho letka na této planetě, tak se hráčova letka vydá na cestu na tuto planetu.

Planeta, na které se hráčova letka momentálně nachází, je ve scéně systému zvýrazněna opět bílým rotujícím šestiúhelníkem.

Tlačítko Galaxie

Tlačítko Galaxy v horním levém rohu se ve scéně systému objevuje, proto aby se hráč mohl navrátit do scény Galaxie.



Informační panel
Informační panel planety zobrazuje v horní části jméno planety a hned pod ním jméno systému, ve kterém se planeta nachází. Na toto jméno se samozřejmě dá kliknout, což zobrazí opět informace systému.

Níže jsou pak vidět tři řádky s hrubým domácím příjmem (GDP), peněžním bohatstvím (Wealth) a růstem planety (Growth,) které hráči poskytují dodatečné informace o momentálním ekonomickém stavu planety.



Informační panel systému.

Akční tlačítka
Pod informačním panelem se zobrazují tlačítka akcí, podle toho, jestli se momentálně nachází hráčova letka na planetě nebo ne.

1) Hráčova flotila se na planetě nenachází a v tom případě se zobrazuje pouze tlačítko TRAVEL. To má stejnou funkci jako dvojité kliknutí na planetu samotnou.



2) Hráčova flotila se na planetě nachází a zobrazují se tlačítka TRADE a DOCKS. Ty nás vezmou do jejich příslušných panelů (obchodu a hangáru.)



Herní panely

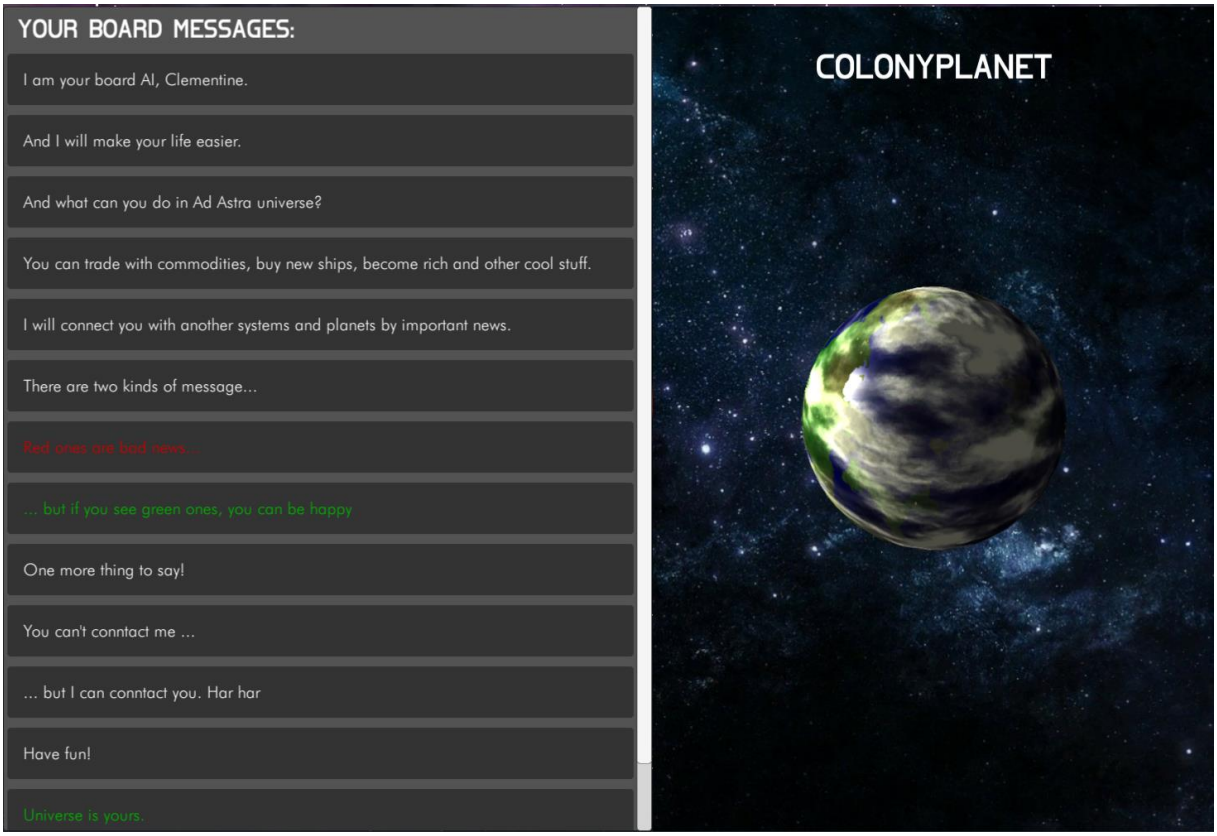
V této sekci popíšeme jednotlivé herní panely, jak se k nim dostat a jejich funkce ve hře.

Panel zpráv

K panelu zpráv se hráč dostane pomocí jednoho z hlavních ovládacích tlačítek.



Tlačítko panelu zpráv.



V levé části panelu je možné vidět kompletní záznam všech přijatých zpráv z BreakingNews panelu. Zprávy se však bohužel při načtení uložené hry přemažou.

V pravé části je možné vidět přiblížený pohled na rotující planetu kolonie.

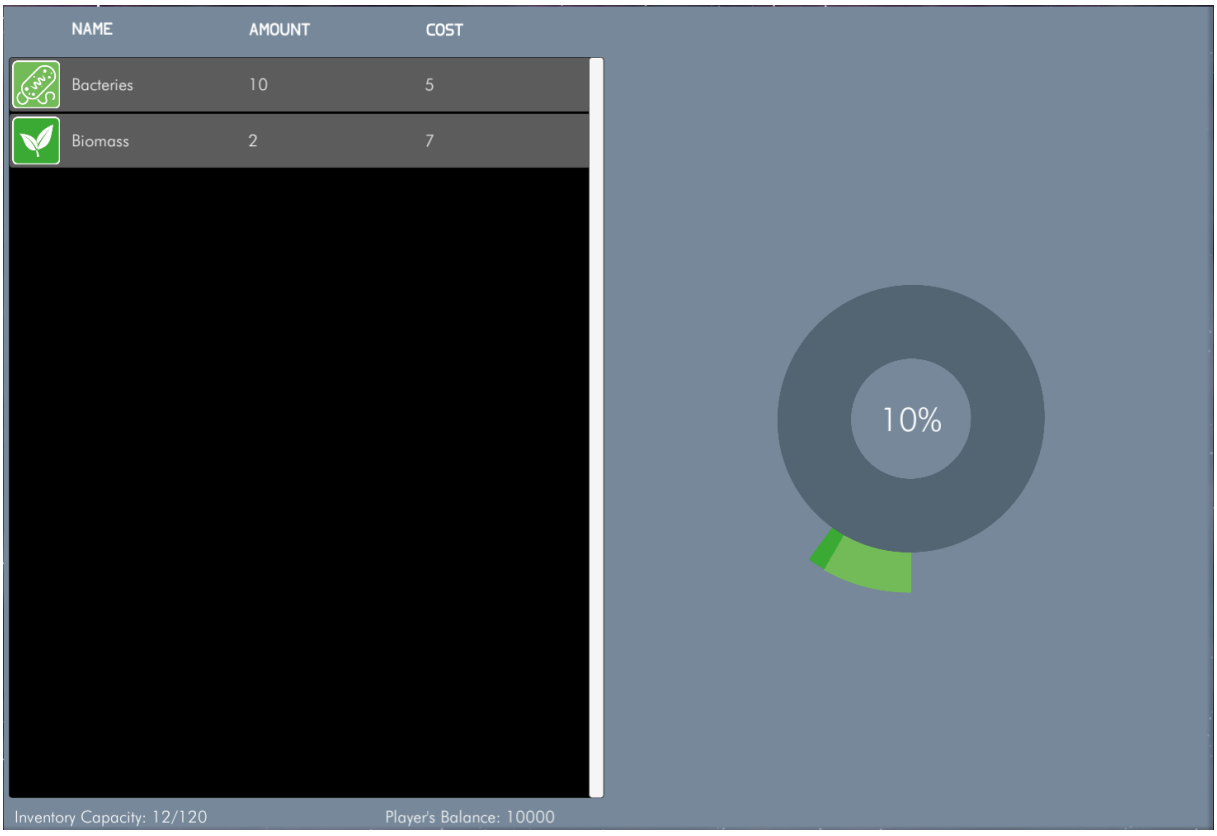
Jediná interakce s tímto panelem je scrollování mezi zprávami v levé části panelu.

Panel inventáře

Do panelu inventáře se hráč dostane druhým hlavním ovládacím tlačítkem.



Tlačítko inventáře.



V samotném panelu je pak v levé části panelu možné vidět kompletní seznam komodit v inventáři hráčovy letky, včetně základní ceny komodit.

Ve spodní části je pak možné vidět zaplněnost kapacity letky (Inventory Capacity) a momentální hráčovo bohatství (Player's Balance).

V pravé části je možné vidět koláčový graf zaplněnosti inventáře. Barvy v koláčovém grafu jsou pak odvozeny od barev ikon komodit v levé části.

Panel flotily

Do panelu flotily se hráč dostane pomocí čtvrtého a posledního hlavního ovládacího tlačítka.



Tlačítko panelu flotily



V nejlevější části panelu flotily hráč vidí všechny flotily, které má k dispozici. V případě odevzdané hry je to bohužel vždy jen jedna flotila.

V horní části prostřední části panelu je vidět jméno vybrané flotily (StartingFleet) a její maximální kapacita. Pod tímto je vidět panel se seznamem všech lodí ve flotile, včetně jejich momentálního stavu a zaplněnosti kapacity.

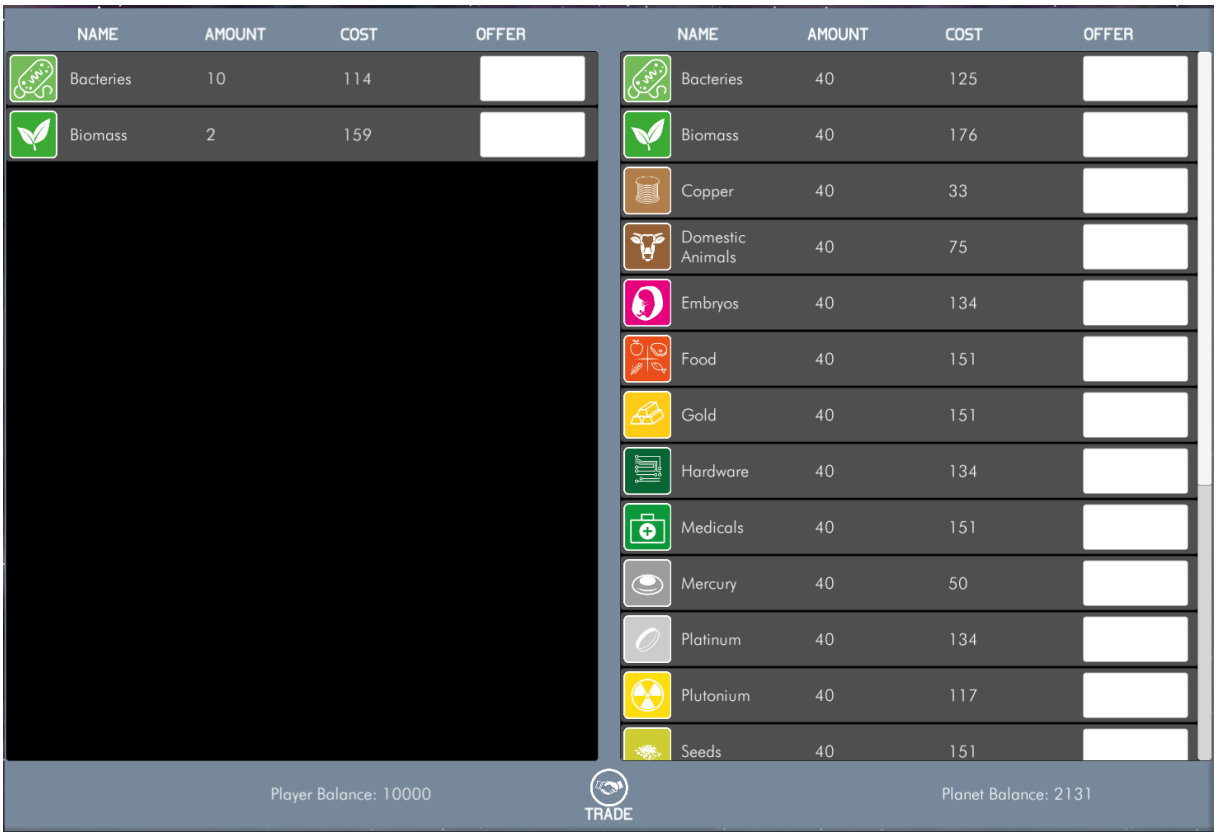
Poznámka: Pokud je loď poškozená z boje, zmenšuje se jí kromě životů i maximální kapacita, rychlost a bojové schopnosti. Rychlost flotily, která má zničenou loď je až 6 krát pomalejší, je tedy časově výhodnější vrátit se zpátky do planety, ze které flotila vyletěla.

V pravé části je pak vidět animovaný náhled letky.

Panel obchodu

Do panelu obchodu se dá dostat, jen pokud hráč klikne na TRADE tlačítko, které se objeví jen, pokud je vybraná planeta, na které se momentálně nachází hráčova flotila.

Po kliknutí na tlačítko se objeví panel obchodu a zastaví se čas, aby běžící ekonomika nemohla ovlivnit obchod.



Panel je rozdělený na dvě identické části, panel hráče (vlevo) a panel obchodníka (vpravo).

Na rozdíl od panelu inventáře je zde v každém řádku komodit textové pole, do kterého může hráč zadat, kolik dané komodity chce koupit/prodat.

Ve spodní části obou podpanelů je poté vidět momentální stav peněžního bohatství obchodní strany.

Dole uprostřed je poté tlačítko obchodu.

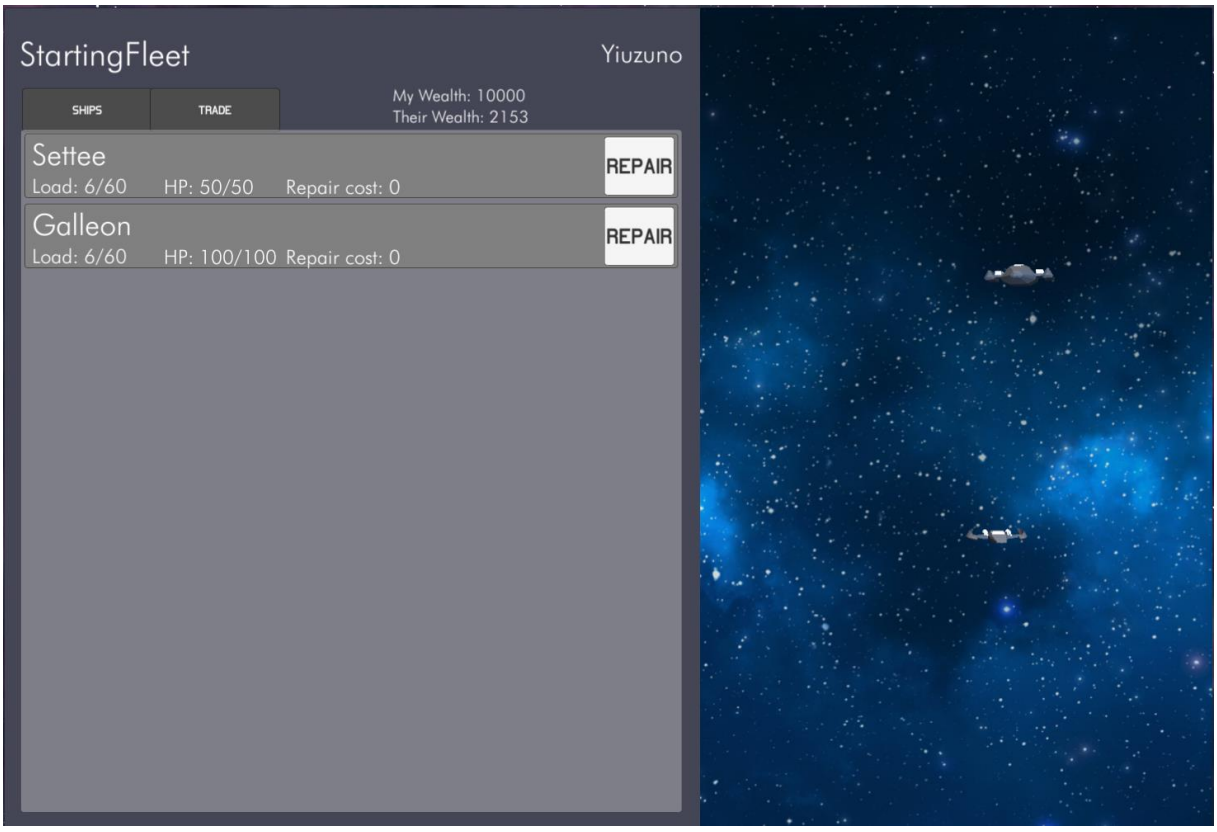


Po kliknutí na tlačítko se hra pokusí uskutečnit obchod. V případě správně uskutečněného obchodu se dle hráčovy nabídky a poptávky přesune požadovaný počet komodit a v závislosti na cenách se upraví peněžní bohatství.

Obchod se neuskuteční, pokud některá ze stran nemá dostatečné peněžní bohatství, anebo se do některé z polí nabídek napsalo příliš velké množství komodit (a obchodní strana nemá dostatek komodity na to uskutečnit obchod.)

Cena komodit závisí na momentální produkci planety a na jejím hrubém domácím produktu.

Panel hangáru
Tento panel je stejně jako panel obchodu přístupný jenom z informačního panelu pokud je na vybrané planetě přítomná hráčova letka.



V pravé části panelu hráč opět může vidět animovaný pohled na svojí letku a ve vrchní části levé části může vidět jméno své flotily (StartingFleet), jméno planety, na které se nachází (Yiuzuno), své peněžní bohatství (My Wealth) a peněžní bohatství planety (Their Wealth).

Hlavní část levé části je pak buď panel servisu anebo panel obchodu.

Panel servisu (je vidět na obrázku nahoře) stejně jako panel flotily zobrazuje všechny lodě v hráčově flotile včetně jejich stavu, ale je zde přidána informace o tom, kolik přesně bude oprava lodi stát a tlačítko opravy.

Cena opravy záleží přímo na poškození lodi a na hrubém domácím příjmu planety.

Loď jde opravit jen, pokud je poškozená a pokud má hráč dostatek peněžních zdrojů. Loď se v tom případě v momentu stisku tlačítka vrátí na plné zdraví.

Panel lodního obchodu



Zde hráč může od planety nakoupit lodě všech deseti typů za cenu danou hrubým domácím příjmem planety. Stejně tak může prodat i svoje lodě (musí mu ale zbýt alespoň jedna ve flotile.

V levé části podpanelu jsou vidět panely lodí, kde vlevo nahoře je jméno modelu a pod ním v tomto pořadí: maximální životy lodi, maximální kapacita inventáře, cena.

Tlačítko v pravé části panelu lodi spouští obchod s lodí.

Cestování

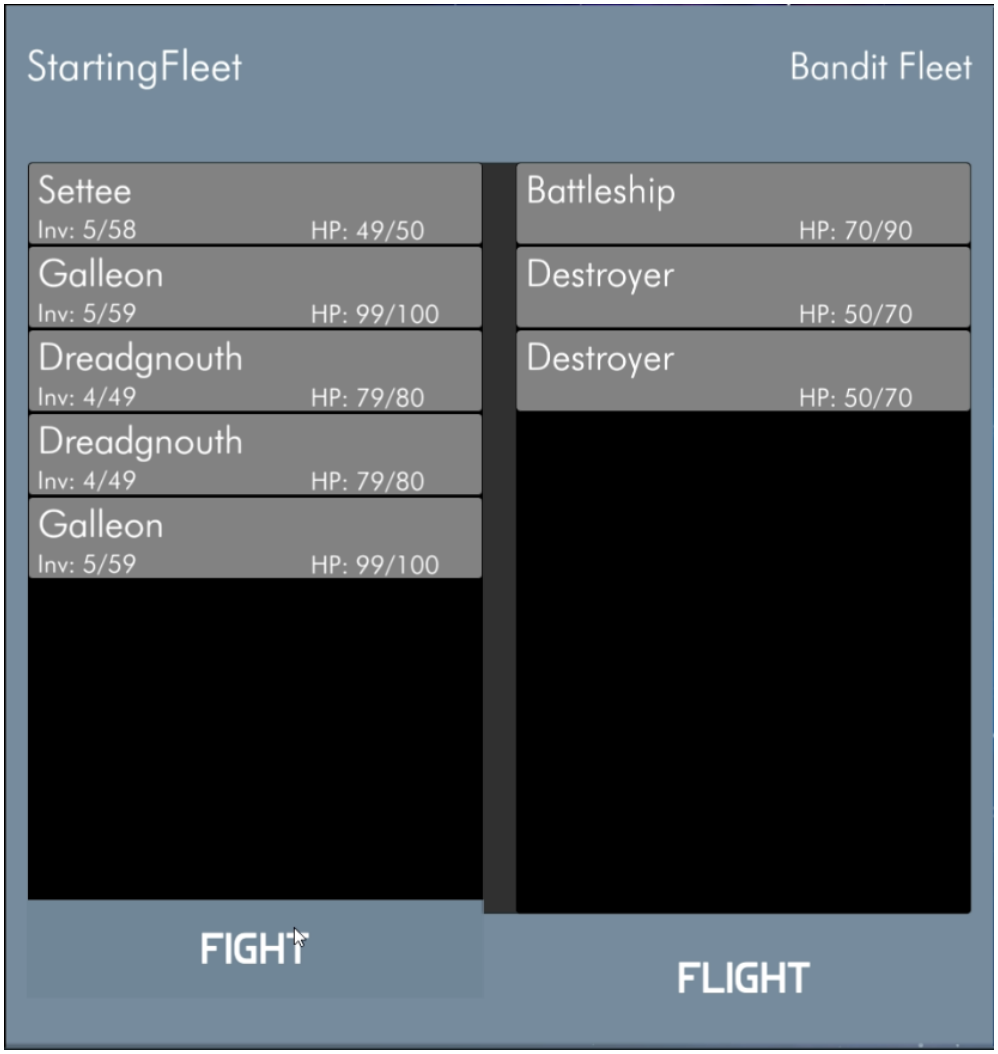
Hráč musí ve hře cestovat, aby nacházel lepší ceny a mohl tedy prodávat nakoupené komodity za lepší ceny jinde ve vesmíru. Proto ale musí cestovat a to hráč provede buď dvojitým kliknutím na planetu ve scéně galaxie anebo stisknutím tlačítka TRAVEL v informačním panelu vybrané planety.

Když se zahájí cestování, jehož rychlost je založená na maximální rychlosti letky (která je určená lodí s nejmenší momentální rychlostí) a samozřejmě na rychlosti herního času.

V případě, že hráč vycestuje na nezelenou cestu, může dojít (a velice pravděpodobně dojde) k souboji.

Souboj

V případě, že se inicializuje souboj, objeví se okno souboje.



Pravá část okna obsahuje už jako obvykle animovaný náhled hráčovy letky a levá část obsahuje náhledy jak hráčovy tak pirátské letky, kde se na panelech lodí zobrazuje momentální stav lodí v těchto letkách.

Ve spodní části jsou pak umístěny tlačítka FIGHT a FLIGHT.

Po stisknutí tlačítka FLIGHT hráčova letka prchne z boje a boj končí.

Po stisknutí tlačítka FIGHT se spustí bojové kolo, kde se vypočítá způsobené vzájemné poškození letek.

Poznámka: O dost slabší letka nezpůsobí té silnější žádné poškození. V průběhu boje je také vypnutý herní čas.

Boj skončí pouze ve dvou případech.

1. Hráč dostatečně poškodil letku piráta a ten se vydává na útěk.
2. Hráč se rozhodne uprchnout z boje.

Je dobré také poznamenat, že poškozené lodě mají menší kapacitu, bojové schopnosti a také rychlost, je tedy pro hráče nejlepší, aby letku udržoval v nejlepším stavu.