

UŽIVATELSKÝ MANUÁL



Martin Růžička
Jakub Melka
Štěpán Poljak
Martin Urza

Obsah

1	Instalace a spuštění hry	4
1.1	Hardwarové požadavky	4
1.2	Instalace	4
1.3	Spuštění	4
2	Herní mechanismy	6
2.1	Úvod	6
2.2	Systém surovin	6
2.3	Význam energie	7
2.4	Soubojový systém	7
3	Popis herních prvků	9
3.1	Hlavní panel	9
3.2	Detaily lodě a základny	10
3.2.1	Centrální informace	10
3.2.2	Sklady	11
3.2.3	Ubikace	12
3.2.4	Hangáry	13
3.2.5	Těžební stroje	13
3.2.6	Impulzní pohon	14
3.2.7	Podprostorový pohon	15
3.2.8	Štíty	15
3.2.9	Posádka	16
3.2.10	Zbraně	17
3.2.11	Navigace	18
3.2.12	Náhled modelu lodě a základny	18
3.2.13	Androidi	18
3.2.14	Energetický okruh	19
3.2.15	Počítač	19
3.2.16	Vybavení	20
3.3	Strom vědy a výzkumu	21
3.4	Chat	21
3.5	Mapa	21
3.6	Bojování	22
3.6.1	Zahájení útoku	23
3.6.2	Průběh souboje	24
3.6.3	Stav pevnosti	24
3.6.4	Stav zbraňového okruhu	25
3.6.5	Přehled účastníků boje	25

3.6.6	Zrušení útoku	26
3.6.7	Varování před útokem	26
3.7	Obchodování	27
3.7.1	Zahájení obchodu	29
3.7.2	Vytváření nabídek	30
3.7.3	Uzavření obchodu	32
4	Příloha	34

1 Instalace a spuštění hry

1.1 Hardwarové požadavky

512 MB RAM 1 GHz procesor Grafická karta s alespoň 256 MB VRAM a podporou OpenGL 2.0 DVD mechanika Windows 2000 nebo novější disk 100 MB instalace + dostatek místa na databázi serveru
--

Poznámka: Uvedená sestava představuje minimální hardwarové požadavky pro úspěšné spuštění hry a všech jejích komponent. Pro plynulé hraní za každé situace může být vyžadována konfigurace podstatně výkonnější.

1.2 Instalace

Pro nainstalování hry se řiďte následujícími pokyny.

1. Vložte do DVD-ROM jednotky instalační disk a otevřete jej.
2. V adresáři disku vyberte a spusťte soubor **setup.exe**.
3. Postupujte dále podle pokynů instalátoru, který vás provede zbytkem instalace.
4. Pro spuštění je dále vyžadován **Visual C++ 2010 Runtime Redistributable Package**. Je možné ho získat na oficiálních stránkách, nebo z přiloženého DVD (soubor 3rdParty/vcredist_x86.exe)

Poznámka: Pro spuštění serveru je potřeba nainstalovat ještě **Firebird 2.1**, který je možné získat na oficiálních stránkách nebo doinstalovat z přiloženého DVD (soubor 3rdParty/Firebird-2.1.4.18393_0_Win32.exe)

Firebird: <http://www.firebirdsql.org/en/firebird-2-1-4/>

VCx86: <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=5555>

1.3 Spuštění

Po dokončení instalace můžeme spustit klientský program (spouštěcí soubor **clientRun**). Po inicializaci klienta se zobrazí logovací obrazovka. Hráč zde

může založit nový účet a poté se přihlásit se do hry. V případě lokálního provozu je adresa serveru vždy **localhost** a port je přednastaven na hodnotu **6000**. Pro připojení ke vzdálenému serveru vám adresu serveru a číslo komunikačního portu musí sdělit její provozovatel.

Poznámka: Pro účely lokální hry je možné nastartovat server (spouštěcí soubor **serverRun**) a z klienta se z něj následně připojit. Server je pro testovací účely vybaven funkční databází s několika přednastavenými uživatelskými účty.

Login	Heslo
Urza	Urza
Yawgmoth	Yawgmoth
Mishra	Mishra
Gerrard	Gerrard
Karn	Karn
Squee	Squee

Poznámka: Pokud nejste majitelem moderní grafické karty a vaše karta není kompatibilní OpenGL 2.0, tak může nastat problém se zobrazováním. Pro tyto případy je k dispozici verze s omezenými světelnými efekty. Spustit ji můžete souborem **clientRun_safeMode.bat** Majitelé novějších karet AMD Ati a Nvidia mohou tento směle ignorovat a program spouštět standardně souborem **clientRun.bat**.



2 Herní mechanismy

2.1 Rychlý start

Přihlásili jste se do Vám naprosto neznámé hry a nevíte, co teď? Zkuste si několik základních kroků.

1. Podívejte se na hvězdnou mapu (odkaz "Mapa"). Klikněte na ikonu jedné z Vašich lodí (vlevo dole) pro zobrazení hvězdné mapy v okolí lodi. Zoomovat mapu můžete kolečkem myši, stisknutím klávesy A můžete zvýraznit planety v okolí. Budou-li Vám připadat planety moc malé, nebo sluneční soustava moc velká, vězte, že vesmír hry Divergent Territory je co do vzdáleností a velikostí realistický.
2. Vaše první loď začínala zakotvená v hangáru základny. Pro vzletnutí vyberte loď (odkaz "Lodě", poté jednu vyberte). V menu Navigace naleznete vlevo dole možnost "Vzlétnout ze základny". Stisknutím se Vaše loď dostane do vesmíru. Stisknete-li poté "Obíhat planetu", Vaše loď se dostane na orbitu planety, kde bude obíhat.
3. Na hvězdné mapě se můžete podívat, jak Vaše loď obíhá planetu. Pozor, kliknete-li omylem na mapu, změníte kurz lodi.
4. Je-li Vaše loď na orbitě planety, můžete začít z planety těžit. Znovu vyberte loď a jděte do sekce Těžba. Dole vyberte surovinu a začněte těžit. Na hvězdné mapě se můžete podívat, jak loď těží surovinu z planety.
5. Pomocí menu Navigace, nebo uživatelsky příjemně na hvězdné mapě, můžete loď poslat na nějaký bod ve vesmíru. Na mapě postačí kliknout na místo cíle.
6. Zaškrtnete-li dole na mapě warp a má-li Vaše loď warp pohon, můžete si vyzkoušet podprostorový skok. Skok jako takový zkuste na malou vzdálenost, zadáte-li větší, může ten let nějakou dobu trvat.
7. Je-li ve Vašem bezprostředím okolí loď slabšího hráče, případně hráče, o kterém víte, že se nebude bránit, zkuste si útok. V menu "Bojování" klikněte v levém sloupečku na svou loď. Vpravo se Vám otevře seznam pevností, na které můžete útočit. Vyberte cíl. Server Vám bude posílat výpisy o průběhu útoku.
8. Podpořte útok lodi zbraněmi Vaší základny. V menu vyberte "Bojování", v pravém sloupečku zvolte základnu a v pravém označte stejný

cíl. Tlačítkem "Začít nový útok" zaútočte. Na mapě můžete sledovat projektily, které létají jak z planety (kde stojí základna), tak z lodi.

9. V menu "Výzkum" můžete rozložit tokeny stromu vědy (napřed jsou všechny v kořenu stromu, ze kterého je musíte odebrat, pokud je chcete rozdělit jinam). To sice nebude mít žádný okamžitý efekt, ale zvolíte tím směr, kterým se bude Vaše hvězdné impérium ubírat (pamatujte ale, že výzkum je velmi pomalý proces, který nese ovoce až po dlouhé době).
10. Vytvořte si vlastní předmět. V menu "Základny" vyberte nějakou, pak zvolte sekci "Hangáry". Vyberte volný hangár (ve kterém není loď), vyberte nějaký předmět (třeba podprostorový vysílač, který není těžké vyrobit), klikněte na něj a vpravo dole zahajte výrobu. Nahoře můžete sledovat výrobní proces. Až výroba skončí, naleznete nově vyrobený předmět ve skladu (sekce "Sklady").
11. Nyní můžete zkusit nahradit jeden předmět novým. V sekci "Vybavení" můžete odmontovat Podprostorový vysílač. Ten se objeví ve Skladu; nyní by tam měly být dva. Momentálně mají oba stejné parametry (k jejich zlepšení dojde až zvýšením výzkumu). Přesto můžete vzít první vysílač ze skladu a namontovat jej (klikněte na něj a potvrďte montáž). V sekci "Vybavení" je nyní zbrusu nový vysílač.
12. Teď máme o jeden vysílač navíc. Co s tím starým? No přece vyhodit do vesmíru! Házení předmětů do vesmíru funguje podobně jako obchodování s hráči, jen místo druhé strany obchodu je pouze prázdnota, do které lze hodit cokoli. V menu vyberte "Obchod", v levém sloupci tu základnu, ve které se nachází inkriminovaný vysílač. Poté vlevo dole klikněte na "Vyhazovat věci do vesmíru" a kliknutím na podprostorový vysílač jej umístíte do přetlakové komory. Stisknutím tlačítka "Potvrdit nabídku a přesunout předměty"
13. Je-li ve Vaší blízkosti nějaký jiný hráč, můžete s ním zkusit obchodovat. Funguje to úplně stejně jako vyhazování věcí do vesmíru, s tím rozdílem, že musíte čekat na potvrzení protistrany, zda souhlasí (předměty spolu můžete libovolně měnit, avšak dotyčný hráč musí ve stejnou chvíli aktivně souhlasit - tj. být přihlášen).
14. Chcete-li si postavit novou základnu, otevřete sekci "Budování". Vyberte pevnost, se kterou chcete stavět (raději některou z Vašich základen, pro tuto akci je třeba hodně titanu, který bude spíše na základně). Pak vyberte třídu základny (nikoliv lodi, ta se staví jinde, jejich přehled je tu jen pro úplnost - třídu základny poznáte podle toho, že nemá ikonku

lodi, ale planety), klikněte na ni. Nahoře stiskněte tlačítko "Postavit pevnost", čímž položíte základy. Aby se začala pevnost skutečně stavět, je třeba ji zásobit (ve sloupečku "nekontrolovatelné pevnosti" vyberte tu, kterou jste rozestavěli a tlačítkem "přesunout věci" je možné ji zásobit) androidy, energií, energetickými články a titanem. Proces stavby trvá velmi dlouho a spotřebuje extrémní množství zdrojů, které je třeba stále dodávat.

15. Lodě můžete stavět v hangárech základen. Vyberte tedy nějaký ("Základny" - ě jméno základny - ě "Hangáry"). Kliknutím vyberte třídu lodi, kterou chcete stavět. Vpravo dole můžete začít stavět, což stojí extrémně mnoho titanu a trvá velmi dlouho (proces stavby lze sledovat v "Postupu výroby", ale trvá to opravdu dlouho).
16. V menu "Chat" lze psát zprávy ostatním připojeným hráčům. Ty se jim objeví v nových zprávách v levém panelu; po otevření chatu dotyčný uvidí, od kterého hráče má novou zprávu (musí být ale v okamžiku poslání zprávy online, neboť se zprávy nikde neuchovávají).

2.2 Úvod

Divergent Territory je komplexní a rozsáhlá MMO ¹ hra, která nemá jednoznačně definovaný cíl; je mnoho věcí, kterých se mohou hráči snažit dosáhnout, každý si může vybrat.

Po registraci dostane hráč jednu základnu a jednu loď s nekvalitním vybavením a zanedbatelnou palebnou silou. Hráči si mohou vyrábět další předměty i lodě, avšak pro budování kvalitních lodí či předmětů musí nejprve jejich vědci vynalézt potřebné technologie.

Vědecký výzkum je velmi flexibilní a modifikovatelný; hráč může soustředit snahu svých vědců mnoha různými směry. Podle toho se z něj může stát průzkumník vesmíru (ti budou mít pravděpodobně rychlé lodě s kvalitními senzory), agresivní predátor (s extrémní palebnou silou), dobyvatel (se silnými štíty i zbraněmi), či výrobce/obchodník (s velkým těžebním potenciálem a výrobními prostředky).

Tak či tak se každému hráči hodí mít co nejvíce pevností (pevností jsou v textu nazývány souhrně lodě a základny). Bojovníci budou pravděpodobně soustředit své pevnosti kolem počáteční sluneční soustavy, kde často narazí na ostatní. Průzkumníci si naopak mohou najít odlehlé sluneční soustavy

¹Massively multiplayer online

a vybudovat své základny na planetách, které leží stovky světelných let od počátku hry a tedy i frekventovaných míst.

2.3 Systém surovin

Ve hře se vyskytuje celkem 8 druhů surovin. **Quark-gluonová plazma**, **Těžká voda**, **Zirconiové krystaly**, **Ilmenit**, **Ulrea**, **Deuterium**, **Titan** a **Energie**. Quark-gluonová plazma se teží z hvězd, mezitím co Těžká voda, Zirconiové krystaly a Ilmenit je nutné těžit na povrchu planet pomocí vhodného **těžebního zařízení**.



Zbývající suroviny tj. Ulrea, Deuterium, Titan a Energie je potřeba vyrábět. Ulrea se získává za pomoci **plazmových filtrů** při letu **warpem**. Deuterium, Titan a Energii je nutné vyrábět v **továrnách**, které jsou součástí **základn** postavených na **planetách**.



Titan je základní stavební materiál lodí a základn. Ulrea je potřebná pro stavbu ostatních předmětů. Deuterium a Quark-gluonová plazma je palivo (v uvedeném pořadí) impulzních a podprostorových motorů. Těžkou vodu využíváme k výrobě Deuteria. Zirkonové krystaly slouží k výrobě energie a konečně Ilmenit můžeme přetvářet v Titan.

2.4 Význam energie

Lodě a základny jsou závislé na energii. Energie se uchovává v **energetických článcích** ve skladě lodí a základn. Z těchto článků se dobíjí vlastní akumulátor lodě nebo základny. Dobíjení akumulátoru není okamžitý proces a nějakou dobu trvá. Může proto docházet k situacím kdy má vesmírný objekt vybitý akumulátor přestože disponuje dostatečným množstvím rezervní energie. Akumulátor tak slouží jako zdroj okamžité energie. Z akumulátoru čerpají energii všechna další zařízení na lodi či základně. Podrobnější informace týkající se přerozdělování energie jsou popsány v sekci **energetický**

okruh. Zařízení bez potřebného množství energie nedokáže správně fungovat. Pro zajištění akceschopnosti je proto naprosto nezbytné zajistit dostatečné zásoby energie.



2.5 Soubojový systém

Každý hráč může kdykoliv v dosahu cizího plavidla nebo základny zahájit útok. Ve hře jsou k dispozici dva druhy zbraní, **explozivní** a **laserové**. Zbraní je možné mít na lodi či základně i větší množství. Po zvolení cíle dochází k nabíjení zvolených zbraní a střelbě. Kadence a průraznost zbraní je závislá na typu a úrovni zbraňového arzenálu. K ochraně před vnějším útokem slouží **štíty**. Jejich kvalita opět záleží na technologické vyspělosti a jejich energii. Střely, kterým štíty nedokáží odolat pronikají skrze ochranné pole a způsobují poškození. To se projevuje poklesem **strukturální integrity** vesmírného objektu. To může být při závažnějším poškození doprovázeno i výpadky nebo selháním zařízení v lodi nebo pevnosti. V momentě kdy dojde k selhání **řídícího počítače** tak hráč ztrácí kontrolu nad vesmírným objektem.



3 Popis herních prvků

3.1 Hlavní panel

Hlavní panel slouží jako výchozí okno pro všechny další akce. Tento panel je jako jediný panel ve hře stále viditelný a aktivní. Hlavní panel obsahuje sadu tlačítek, které otevírají další panely a možnosti hry.

Lodě

Zobrazí seznam všech lodí, kterými hráč disponuje. Každý hráč může vlastnit i více vesmírných lodí (jejich dostupný počet se odvíjí od textbfbio-uzlů počítačů). Po výběru lodě, dojde k zobrazení panelu **details lodě**, který je popsán v samostatné kapitole.



Základny

Zobrazí seznam všech základen, kterými hráč disponuje. Po výběru základny, dojde k zobrazení panelu **details základny**.



Výzkum

Otevře **strom vědy a výzkumu**.



Chat

Otevře obrazovku pro komunikaci s dalšími hráči.



Obchod

Otevře obrazovku pro **obchodování** s dalšími hráči.



Mapa

Zobrazí interaktivní **vesmírnou mapu**.



Boj

Zobrazí **soubojový panel**. Ten zobrazuje seznam lodí a základen v dosahu. Po vybrání příslušného cíle se zahájí útok.



3.2 Detaily lodě a základny

Panely **detaily lodě** a **detaily základny** jsou si velmi podobné a liší se pouze v několika drobnostech. V této sekci je proto popíšeme najednou ve společné sekci a upozorníme na případné rozdíly mezi nimi. Úlohou obou uvedených panelů je zobrazovat detailní informace a nastavení vybraného objektu.

3.2.1 Centrální informace

Zobrazují základní informace o lodi nebo základně a stavu surovin, kterými objekt disponuje. Suroviny jsou potřebné pro výrobu nejrůznějších předmětů.



Strukturální integrita

Strukturální integrita vypovídá o celkovém stavu pevnosti. Plně funkční pevnost má maximální integritu, úplně zničená pevnost má integritu kolem nuly. Poničení lodi nebo základny se v praxi projevuje selháním a zničením nejrůznějších součástí a zařízení obsažených v pevnosti.

Závážně poničené pevnosti tak postupně přestávají fungovat základní funkce, což může vést až k její absolutní destrukci.

Manévrovatelnost

Manévrovatelnost zvyšuje šanci na zásah nepřátelského objektu a snižuje naopak pravděpodobnost být nepřítelem v souboji zasažen.

Rozměry a hmotnost

Rozměry a hmotnost ovlivňují maximální nosnost a kapacitu lodě či základny. S tím nepřímo souvisí i další důležité charakteristiky jako jsou například možnosti zbraňového arzenálu. Strukturální integrita pevnosti je navíc nepřímo závislá na svojí hmotnosti.

3.2.2 Sklady

Sklad slouží k uchovávání různých zařízení a předmětů, kterými mohou lodě a základny disponovat. Některá tato zařízení je možné nainstalovat do některého ze systémů pevnosti. Pokud se nějaké zařízení ze systému odmontuje, objeví se opět ve skladu. Maximální počet zařízení ve skladu je omezen kapacitou a nosností pevnosti.



Magnetické mřížky

V magnetických mřížkách se uchovává **quark-gluonová plazma**.



Přepravní kontejnery

V přepravních kontejnerech se skladují hráčovy suroviny. Konkrétně jde o deuterium, titan, zirkonové krystaly, těžká voda a ilmenit.



Energetické články

Energetické články slouží pro uchovávání energie. Dobíjí se z nich energetický akumulátor lodě nebo základny.



3.2.3 Ubikace

Ubikace slouží k ubytování **Posádky** a případných dalších pasažérů na lodi. Pasažéři si na dobu letu pronajímají pokoje, za které v závislosti na jeho kvalitě platí. Pasažéři mohou do lodi nastupovat a vystupovat pouze v momentě, kdy se loď vyskytuje planetě. Proces nástupu a výstupu probíhá automaticky.²



V lodi se mohou vyskytovat čtyři druhy kajut.

Luxusní apartmá

Nejpřepychovější a nejdražší dostupné ubytování.



Komfortní pokoj

Poskytuje nadstandardní ubytování.



Standardní kajuta

Základní ubytování pro posádku a pasažéry.



Sklad s podporou života

Ubytování na úrovni 3. cenové kategorie.

²Systém pasažérů není v současné verzi dořešen a následující část je tak spíše orientační.



3.2.4 Hangáry

V hangárech se vyrábějí předměty, součástky, ale i celé nové lodě. Pro zahájení výstavby je potřeba nejprve vybrat konkrétní zařízení. Stisknutím tlačítka **detail** se zobrazí požadované prostředky pro výrobu. Stiskem tlačítka **začít stavět** se zahájí výroba zvoleného zařízení. Postup výroby je zobrazen v horní části okna. Najednou lze vždy stavět nejvýše jedno zařízení.



3.2.5 Těžební stroje

Umožňují těžbu dostupných surovin. V případě, že je v dosahu těžebních zařízení loď nebo pevnosti dostupná surovina, zobrazí se v panelu těžby tlačítko **zahájit těžbu**. Těžební stroje se liší rychlostí těžby a dosahem na který lze suroviny těžít. Těžební stroje se dělí do 4 skupin podle druhu suroviny, kterou jimi lze získávat.



Magnetické kolektory

Magnetické kolektory plazmy těží **Quark-gluonovou plazmu**.



Ponorné filtrační nádrže

Ponorné filtrační nádrže slouží k získávání **Težké vody**.



Podmořské těžební zařízení

Podmořské těžební zařízení je potřebné k těžbě **Zirconiových krystalů**.



Důlní vrtací stroje

Důlní vrtací stroje jsou důležité pro získávání **Ilmenitu**.



3.2.6 Impulzní pohon

Jde o základní typ motoru, který lodi umožňuje pohyb na menší vzdálenosti, například v rámci sluneční soustavy. V porovnání s podprostorovým pohonem je však tento typ motoru pomalý a nevýkonný a pro cestování na větší vzdálenosti je proto nevhodný. Impulzní pohon narozdíl od podprostorového pohonu spotřebovává **deuterium** a to pouze při zrychlování, zpomalování a korekci letu. Loď setrvávající v rovnoměrném přímočarém pohybu tak ne-spotřebovává žádnou energii. Impulzní pohon se skládá z **Raketového motoru** a **Mechanických tlumičů**.



Raketový motor

Obstarává zrychlování a zpomalování lodi.



Mechanické tlumiče

Mechanické tlumiče kompenzují zrychlování a zpomalování lodi.



3.2.7 Podprostorový pohon

Podprostorový pohon je pokročilý typ motoru, který je určený pro cestování na velké vzdálenosti. Prostřednictvím Podprostorového pohonu je možné cestovat tzv. **warpem**, tedy rychlostmi několikanásobně převyšujícími rychlost světla. Při cestování ve warpu však nelze ovládat loď, bojovat, těžit ani používat senzory, dokud loď nedosáhne nastaveného cíle. Hlavním problémem souvisejícím s tímto způsobem cestování je však nemožnost kontroly v průběhu letu. Pokud dojde během letu k předčasnému ukončení warpu, hrozí poškození nebo dokonce i úplné zničení lodi.



3.2.8 Štíty

Štíty vytvářejí kolem lodi ochranné energetické pole, které loď chrání před vnějšími útoky. Kvalita štítů je závislá jednak na dodávané energii, jednak na jejich vlastní pevnosti.



Energie

Aktuální stav energie štítů je klíčový údaj vypovídající o obraněschopnosti pevnosti. Z energetických zásob v lodi nebo základně se štíty pozvolna nabíjí. Tato energie se při obraně před nepřátelskými střely spotřebovává v závislosti na typu a síle střely. **Explozivním střelám**, jako jsou torpéda a štíty, dokáží odolávat tak dlouho dokud mají dostatek energie. **Laserové zbraně** mohou naopak štíty s určitou pravděpodobností proniknout i pokud jsou zásobeny dostatečným množstvím energie. Bez energie ve štítech dochází k porušení ochranného pole lodě. V takovém případě může být loď snadno zasažena, což se projevuje snižováním strukturální integrity.



Pevnost

Čím větší je pevnost štítů, tím menší je šance, že štíty projde střela z **Laserových zbraní**. Ty mohou štíty s určitou pravděpodobností proniknout i pokud jsou zásobeny dostatečným množstvím energie.



3.2.9 Posádka

Posádka je nutnou součástí každé lodě. Posádka lodě se skládá z **kapitána, důstojníků, pilotů, inženýrů, vědců, doktorů a pasažérů**. Každý z uvedených členů má v lodi svou roli.



Kapitán

Kapitán zvyšuje celkovou efektivitu posádky. Bez jeho přítomnosti je snížena efektivita posádky o 50%.



Důstojník

Důstojník je univerzální postava, která může v případě nutnosti zaskakovat za libovolnou jinou profesi, avšak s nižší efektivitou práce, než osoby k tomu speciálně vycvičené.



Doktor

Doktor léčí zraněné členy posádky a poskytuje první pomoc zraněným v případě poškození plavidla během souboje, čímž snižuje dále snižuje počet obětí.



Vědec

Vědci pracují na výzkumu nových technologií (viz **Strom vědy a výzkumu**).



Inženýr

Inženýři zefektivňují opravu porouchaných zařízení.



3.2.10 Zbraně

Zbraňový arzenál je důležitý pro souboje mezi nepřátelskými loděmi nebo základnami. Zbraně lze rozdělit do 2 skupin na **laserové** a **explozivní**.

Explozivní zbraně

Explozivní zbraně při zásahu nepřátelského objektu snižují **energii štítů**. Po vyčerpání energie štítu prochází střely volně ochranným systémem a způsobují škody na lodi, což se projevuje poklesem **Strukturální integrity**. U explozivních zbraní nelze ručně nastavovat stupeň nabíjení, je pevně daný vlastnostmi **raket**. Lze však zbraň zcela vypnout, aby nedocházelo k jejímu nabíjení.

Laserové zbraně

Laserové zbraně snižují při zásahu nepřátelského objektu jednak **energii štítů**, jednak mohou s určitou pravděpodobností proniknout skrz ochranné pole a způsobit škody na lodi nebo základně. Bližší informace viz **Štíty**. U Laserových zbraní lze nastavit stupeň nabíjení, při kterém dochází k výstřelu.

Aktuální stav nabití zbraní je vždy zobrazen na následujícím řádku. Stav zbraně vypovídá o poničenosti zařízení.



3.2.11 Navigace

V této sekci lze detailně nastavit kurz navigace lodi. Loď je možné navigovat několika způsoby: na **konkrétní pozici** ve vesmíru, k určené **planetě**, **lodi** nebo **základně**. Všechny hráčem doposud objevené sluneční soustavy se zobrazují v **levé horní tabulce**. Po zvolení konkrétní soustavy se v **tabulce napravo** zobrazí její planety a po zvolení některé z nich změní loď kurz směrem ke zvolené planetě. Když loď dolétne k planetě tak ji automaticky začne obíhat po její orbitě. V tento okamžik je možné začít lodí těžit suroviny z planety za předpokladu, že loď disponuje potřebným těžebním zařízením. Konkrétní cílové souřadnice lodi je možné zadat do **textového pole** v **pravém spodním rohu**. Poslední tabulka v horní části vpravo dává informace o aktuálním cestovním stavu lodi. Tabulky dole dávají informace o lodích a základnách. Hráčovy lodě a základny jsou zobrazeny v tabulce vlevo, nepřátelské lodě na citlivých senzorech jsou uprostřed a lodě na dálkových senzorech jsou vpravo. U dálkových senzorů lze zjistit pouze vzdálenost lodě, nikoliv její jméno nebo hráče, kterému patří.



3.2.12 Náhled modelu lodě a základny

Umožňuje detailní prohlížení zvolené lodi. V tomto režimu je loď osvětlena dvěma bodovými světelnými zdroji, které obíhají kolem lodi. Model lze otáčet pridržením levého tlačítka a následným pohybem myši. Přiblížení a oddálení modelu se provádí kolečkem na myši.



3.2.13 Androidi

Androidi opravují a staví nová zařízení. Pomocí horního slideru je možné nastavit počet **pracujících** a **nepracujících androidů**.

Nepracující androidi

Nepracující androidi nic nedělají, nepodílí se na stavbách ani opravách ale narozdíl od pracujících androidů nespotřebovávají žádnou energii.

Pracující androidy

Pracující androidi opravují rozbitá a staví nová zařízení. Podle zaměření je dále potřeba je rozdělit do dvou skupin. Na androidy opravující případná porouchaná zařízení a na androidy pracující v hangárech na výstavbě nových zařízení.

U **oprav** je dále možné specifikovat **pořadí priorit**, kterým se mají řídit v případech, kdy je poničeno více různých zařízení současně a zároveň dojde k nedostatku androidů aby, bylo možné opravovat všechny poničené součástky zároveň. Androidi přednostně opravují zařízení s větší přiřazenou prioritou. Pokud má více zařízení stejnou prioritu tak se androidi rozdělují poměrově podle nastaveného **podílu**.



3.2.14 Energetický okruh

V Energetickém okruhu hráč přerozděluje energii z baterií do jednotlivých subsystémů lodi nebo základny. Všechny subsystémů jsou závislé na energii a bez přísunu potřebné energie nefungují buď vůbec nebo pouze v omezené míře. Pomocí **priority** a **podílu** lze nastavit chování v případě nedostatku energie, systém rozdělení energie funguje podobně jako v předchozí sekci popsaný systém oprav. Navíc je zde však možné stanovit **maximum energie** dodávané jednotlivým subsystémům.



3.2.15 Počítač

Počítač řídí veškeré systémy v lodi. Bez funkčního počítače není možné ovládat loď. Dále se zde zobrazují centrální informace lodi nebo základny.



3.2.16 Vybavení

Vybavení zobrazuje další vybavení lodi nebo základny. V následující části si je v krátkosti popíšeme.



Podpora života

Podpora života zajišťuje základní funkce potřebné pro život. Bez tohoto zařízení není možné základnu nebo loď obývat živou posádkou.



Vědecká laboratoř

Vědecká laboratoř umožňuje výzkum nových technologií a vylepšování těch současných. Bližší informace viz **Strom vědy a výzkumu**.



Filtr plazmy

Filtr plazmy slouží k získávání **Ulrey** během letu Warpem, viz **Systém surovin**.



Podprostorový vysílač

Podprostorový vysílač je potřebný ke komunikaci s jinými hráči, viz **Chat**.



3.3 Strom vědy a výzkumu

Strom vědy a výzkumu slouží k vyvíjení **nových technologií**. Hráč má k dispozici vždy 10000 **tokenů**, které lze ve stromě volně přerozdělovat mezi jednotlivé uzly. Pro přidání nebo odebrání tokenů z uzlu je potřeba vybrat konkrétní uzel a upravit jeho hodnotu. Pomocí tokenů lze upravovat prioritu výzkumu v jednotlivých oblastech. Čím více tokenů nějakému uzlu přiřadíme, tím intenzivněji bude daná technologická oblast zkoumána. Každý uzel s výjimkou kořenového uzlu získává tokeny dvěma způsoby: **přímým** přidělením a **zděděním** tokenů od nadřazeného uzlu. Přímo přiřazené body jsou zobrazovány žlutě, zděděné body zeleně. V každém z listových uzlů se dále vyskytuje jeden, či více koncových technologií. Ty se po zvolení listu zobrazí v tabulce **parametry listu**. Zde je ve sloupci **body** zobrazena i celková vypělost dané technologie. Po změně rozložení tokenů je nakonec potřeba potvrdit provedené změny.

3.4 Chat

Prostřednictvím chatu může hráč komunikovat s **cizími hráči**. Komunikaci lze však navazovat pouze mezi loďmi v dosahu **Podprostorového vysílače**. Pro zahájení komunikace je potřeba nejprve vybrat jednu z dostupných lodí v tabulce **Lodě v dosahu**. Textová pole napravo jsou určena pro zobrazování historie konverzace a odesílání nových zpráv.

3.5 Mapa

Na mapě je hráči zobrazován vesmír v okolí jeho aktivní lodi. Mapa se dále dělí do dvou částí: **mikro** a **makro mapa**, mezi nimiž lze volně přepínat.



Mikro mapa

Mikro mapa poskytuje detailní přehled o nejbližším okolí lodi. Zobrazují se zde okolní lodě a planety. V tomto režimu jsou také zobrazovány souboje mezi hráči.

Makro mapa

Makro mapa naopak používá podstatně větší měřítko a zobrazuje tak

méně podrobné informace, zato však z většího okolí. Lodě i celé sluneční soustavy jsou zde zobrazeny pouze symbolicky.

Přepínání aktivní lodi se provádí výběrem jedné z dostupných lodí ve spodním panelu.



V tomto panelu se zobrazují také základní informace aktivní lodi: **strukturální integrita** a **štíty**, které jsou podrobněji popsány v samostatných sekcích.

Zvolenou loď je možné **navádět na** konkrétní **pozici** stiskem levého tlačítka myši. Přidržením pravého tlačítka společně s pohybem myši dochází k **posunu na mapě**. Kolečkem myši je možné **přiblížit** nebo **oddálit mapu**.

Pro zahájení souboje s jednou z okolních lodí je určeno tlačítko **útok**. Po jeho stisknutí se zobrazí **seznam dostupných cílů**. Volbou cíle dojde k aktivování okruhu zbraní a následnému útoku.



Ve spodním panelu se dále vyskytují tlačítka **nastavení**, **navigace** a **zbraně**, sloužící pro rychlý přístup k těmto zařízením v rámci zvolené lodi.



3.6 Bojování

V sekci bojování může hráč bojovat proti jiným pevnostem. Zpravidla bude hráč chtít bojovat proti nepřátelským pevnostem, ovšem nic mu nebrání zaměřit svou vlastní pevnost, pokud se rozhodl, že již patří do starého železa a radši by si uvolnil místo pro jinou.

Boj nemusí probíhat pouze mezi dvěma pevnostmi. Na jednu pevnost může útočit mnoho jiných pevností a současně jedna pevnost může být pod útokem

a přitom sama vůbec nestřílet. Znamená to, že ukončení útoku zdaleka nemusí znamenat ukončení souboje! Pokud přestaneš útočit, neznamená to, že skončil útok také nepřítel, protože tvoje pevnost může být stále v dosahu jeho zbraní!

Shrnuto a podtrženo, pojem souboj rozhodně nemusí vždy znamenat rovnocenný duel dvou pevností ve stylu jeden na jednoho.



Obrázek 1: Obrazovka boje

3.6.1 Zahájení útoku

Pro zahájení boje si nejprve vyber v levé tabulce svou pevnost, se kterou chceš bojovat. Následně se ti v tabulce vpravo zobrazí seznam všech pevností

v dosahu zbraní. Zde se nachází jak tvoje pevnosti, tak pevnosti ostatních hráčů. Vyber si nepřátelskou pevnost, na kterou chceš zaútočit. V horní části uprostřed vidíš vybraný cíl a červené tlačítko pro zahájení boje. Nyní můžeš kliknutím na zmíněné tlačítko zahájit boj.

Tip: Zahájit útok na vybranou pevnost můžeš také dvojklikem na danou pevnost, samozřejmě opět až po vybraní svojí pevnosti.

3.6.2 Průběh souboje

V horní sekci vidíš přehled účastníků daného útoku. Vlevo máš svou vybranou pevnost, vpravo vidíš pevnost, na kterou tvoje pevnost útočí. Pokud tvoje pevnost na žádnou jinou neútočí, není vpravo žádná pevnost zobrazena, pokud útočí, vidíš vpravo popis dané pevnosti a možnost zrušení útoku.

Průběh všech soubojů vidíš v tabulce výpisů uprostřed. Zde se nachází všechny informace o probíhajících bojích všech tvých pevností. Dozvíš se tak vždy nejen o zahájení a skončení útoků, ale také o výsledcích boje a především o průběhu jednotlivých útoků. Při každém výstřelu některé z pevností zde uvidíš popis výstřelu, způsobených škod a dalších informací.

3.6.3 Stav pevnosti

V průběhu souboje neustále mění stav pevností, které bojují. Zbraně se postupně nabíjejí energií a vystřelují na cíl, při zásahu mohou ubývat štíty a strukturální integrita, mění se stav energie v pevnosti, případně mohou být poškozována jednotlivá zařízení v pevnosti. Ze všeho nejdůležitější je při souboji znát štíty a strukturální integritu pevnosti a stav jejího zbraňového okruhu.

Štíty a strukturální integritu pevnosti vidíš vlevo dole pod tabulkou svých pevností. První slider ukazuje aktuální hladinu energie ve štítech, maximální možnou hladinu energie ve štítech pro aktuální stav akumulátoru a konečně maximální možnou hladinu energie ve štítech při plně funkčním akumulátoru. Akumulátor štítů totiž může být poškozen a tak jeho maximální aktuální kapacita nemusí být stejná, jako maximální možná u nepoškozeného akumulátoru. Slider má proto tři barvy, které situaci přehledně znázorňují:

Modrá barva znázorňuje aktuální hladinu energie ve štítech, která je vždy menší než je velikost akumulátoru. Zelená barva znázorňuje aktuální maximální možnou hladinu energie ve štítech pro aktuální stav akumulátoru,

tedy velikost akumulátoru v jeho současném stavu, která stále může být menší než velikost u plně funkčního akumulátoru. Červená barva znázorňuje rozdíl mezi aktuální velikostí akumulátoru a velikostí u nepoškozeného akumulátoru, tedy představuje rozdíl maximální hladiny energie ve štítech mezi nepoškozeným akumulátorem a současným stavem akumulátoru. Pokud je tedy akumulátor plně funkční, červenou barvu vůbec neuvidíš.

Jak tvoje pevnost dostává zásahy od jiné pevnosti, tak klesá strukturální integrita a energie ve štítech. Jak klesají štíty, tak modrá barva postupně ubývá. Zároveň však postupně roste, jak se energie ve štítech obnovuje. Pokud se však neobnovuje dostatečně rychle, dostane se časem na nulovou hodnotu a tvá pevnost bude dostávat zásahy rovnou do strukturální integrity. Při zásahu se také může poškozovat akumulátor štítů, čímž začne klesat zelená barva.

Pod sliderem se štíty vidíš stav strukturální integrity. Zelená barva znázorňuje aktuální stav strukturální integrity, červená rozdíl mezi aktuálním stavem a maximálním stavem, kdy je pevnost zcela nepoškozena.

3.6.4 Stav zbraňového okruhu

Stav zbraňového okruhu vidíš v prostřední části dole. Jsou zde zobrazeny všechny zbraně namontované v pevnosti a přehled se velmi podobá přehledu ze sekce Zbraně. Pro každou zbraň je zobrazen popis s aktuálním stavem nabíjení a aktuálním stavem poškození. Pokud tvoje pevnost střílí, můžeš si všimnout, jak se zbraně postupně nabíjí a při výstřelu se opět vybíjí a začínají se znovu nabíjet.

U laserových děl můžeš stejně jako v sekci Zbraně ještě nastavit energii na odpálení. Narozdíl od sekce Zbraně zde však nepotvrzuješ změny, protože hned po změně jedné zbraně se nastavení okamžitě potvrdí. Díky tomu můžeš při boji rychleji nastavovat a reagovat.

3.6.5 Přehled účastníků boje

Pro snadný přehled všech účastníků boje slouží ikonky u pevností. Každá pevnost, která se nějak zúčastní boje (útočí nebo někdo útočí na ni), má ve svém řádku vpravo ikonu, znázorňující její účast na souboji. Pokud pevnost zároveň útočí a zároveň někdo útočí na ni, jsou u ní zobrazené kombinace odpovídajících ikon.

Štít

Na danou pevnost někdo útočí.



Zbraň

Daná pevnost na někoho útočí.



Zaměřovač

Daná pevnost útočí na tvou pevnost, kterou sis vybral v levé tabulce.
Zaměřovač se proto zobrazuje pouze v pravé tabulce.



3.6.6 Zrušení útoku

Pokud chceš zrušit probíhající útok, vyber si nejprve svojí pevnost, se kterou chceš přestat bojovat. Pokud tato pevnost opravu bojuje, vidíš v horní sekci vpravo popis cíle a červené tlačítko pro zrušení boje. Nyní můžeš kliknutím na zmíněné tlačítko ukončit útok.

3.6.7 Varování před útokem

Pokud nejsi v sekci bojování, tak se o průběhu boje příliš nedozvíš. Pořád ale můžeš sledovat, které z tvých pevností jsou pod útokem nepřítele. Všechny tvoje pevnosti, na které někdo útočí, jsou zobrazeny v hlavní levé části, hned pod hlavním menu hry. Pokud na tvou pevnost někdo útočí, uvidíš zde její jméno červenou barvou. Pokud na danou pevnost útočí více pevností, je u jejího jména ještě zobrazen počet útočníků, ve tvaru „xPočet“.

3.7 Obchodování

Obchodování slouží k přesouvání předmětů a surovin mezi pevnostmi. Mohou se realizovat jak mezi vlastními pevnostmi, tak mezi pevnostmi různých hráčů. Obchodování také často využiješ při stavbě nových pevností, abys do nich přepravil suroviny a zařízení potřebná pro další stavbu.

Obchodování probíhá vždy mezi dvěma pevnostmi (případně pevností a vesmírem, viz dále), které musí být v dosahu pro obchodování. Současně platí, že v každou chvíli můžeš obchodovat nejvýše na jednom místě, nikdy nemůžeš mít dva aktivní probíhající obchody.

Obchodování má vždy tři kroky: Zahájení, nabízení, uzavření. V zahájení určuješ svou obchodující pevnost a cílovou obchodující pevnost, která může být opět jedna z tvých pevností, nebo nepřítel. Po zahájení obchodu obě pevnosti vytváří svoje nabídky. Na závěr, když jsou obě pevnosti s nabídkou spokojeny, se provede uzavření obchodu.



Obrázek 2: Zahajování obchodu

Pro obchodování máš čtyři hlavní možnosti.

Soupeřovi pevnosti

Obchodování se soupeřem, kde si vyměňuješ předměty a suroviny s jiným hráčem a tedy můžeš upravovat pouze svoji nabídku. Nabídku druhé pevnosti určuje tvůj protihráč. Se zahájením i uzavřením obchodu pak musí oba hráči souhlasit.

Vlastní pevnosti

Dále můžeš obchodovat mezi svými pevnostmi, kde pak upravuješ nabídky obou pevností. V takovém případě sám rozhoduješ, kdy se zahájí a ukončí obchod.

Volná pevnost

Obchodovat můžeš také s nekontrolovanou pevností – v takovém případě můžeš opět ovlivňovat jak nabídku svojí, tak nabídku nekontrolované pevnosti a opět jsi to pouze ty, kdo rozhoduje o zahájení a skončení obchodu. Obchod s nekontrolovatelnou pevností vlastně není tak úplně obchod, v podstatě je to spíš brakování – takže tomu tak dále říkáme. Ovšem měl bys být na pozoru: nekontrolovanou loď může ve stejnou chvíli brakovat také libovolný nepřátelský hráč a platí zde pravidlo „kdo dřív přijde, ten dřív mele“!

Vesmír

Poslední možností je vyhazování věcí do vesmíru. Občas se jistě naskytně v situaci, kdy budeš mít pevnost přeplněnou zbytečností a rád bys uvolnil místo pro lepší zařízení. V takovém případě je nejrychlejší možností jednoduše vyhodit zbytečnosti do vesmíru. Vesmír nikdy neprotestuje a vždy vezme vše, co mu při obchodu nabídneš.

Protože rabování a vyhazování není obchod v pravém slova, bude následující část popisovat pouze první dva případy a rabování a vyhazování budou popsány samostatně.

Tip: Obchodováním tě provází kroky v horní části obrazovky. Zeleně označený text představuje právě probíhající část obchodování.

Pozor: Během obchodování jsou obě pevnosti stále viditelné pro ostatní okolí. Znamená to, že například pevnost může být napadena, nebo se během obchodu příliš vzdálit od druhé pevnosti. V případě útoku se mohou poškodit nabízené předměty a nabídka pak neproběhne, v druhém případě neproběhne při uzavírání obchod vůbec. Neobchoduj proto nikdy příliš dlouho.

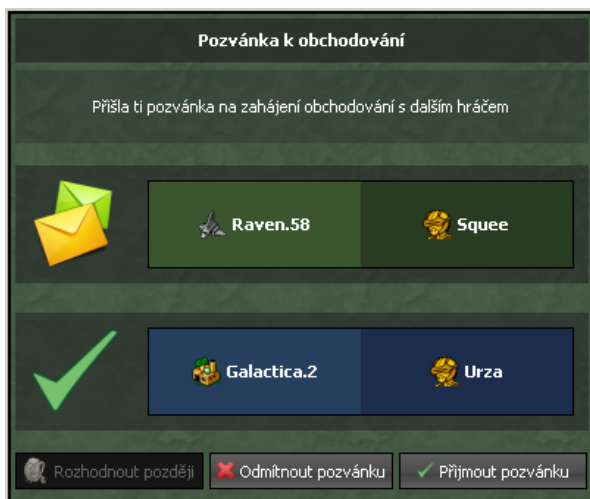
3.7.1 Zahájení obchodu

Pokud chceš začít obchodovat, vyber si nejprve v tabulce vlevo svou pevnost, se kterou se chceš zúčastnit obchodu. V tu chvíli se ti v prostřední a pravé tabulce zobrazí seznam pevností, se kterými můžeš obchodovat. Zároveň v horní části vlevo vidíš svou vybranou pevnost. Prostřední tabulka zobrazuje tvoje ostatní pevnosti, které jsou v dosahu obchodování. Pravá tabulka zobrazuje nepřátelské pevnosti, které jsou v dosahu obchodování. Nyní je na tobě, zda chceš obchodovat mezi svými pevnostmi, nebo zda chceš obchodovat se soupeřem.

Pokud chceš obchodovat mezi svými pevnostmi, vyber v prostřední tabulce

požadovanou pevnost, která se zúšastní společně s první vybranou pevností obchodu. V tu chvíli ji uvidíš zobrazenou v horní pravé části, stejně jako v levé vidíš pevnost svoji. Pro potvrzení zahájení klikni na tlačítko „Zahájit obchod“ v horní části uprostřed. Protože obchoduješ mezi svými pevnostmi, nemusíš čekat na žádné potvrzení druhého hráče a obchodování může začít!

Pro obchodování s jiným hráčem si vyber v pravé tabulce pevnost, se kterou bys chtěl obchodovat. Po kliknutí opět uvidíš vybranou pevnost v pravé horní části. Protože nyní nebudeš obchodovat pouze sám se sebou, je potřeba nejprve poslat druhému hráči pozvánku k obchodu. Pokud hráč pozvánku potvrdí, obchod se okamžitě zahájí. Hráč však pozvánku přijmout nemusí, například proto, že už v danou chvíli obchoduje s nšjakým jiným hráčem. Pro zaslání pozvánky klikni na tlačítko „Poslat protihráči žádost o obchod“. V tu chvíli se ti zobrazí dialog a musíš počkat, než druhý hráč pozvánku rozhodne. Také máš pořád možnost pozvánku zrušit. V pozvánce jsou zobrazeny informace o tvé vybrané pevnosti a o pevnosti pozvaného hráče.



Obrázek 3: Pozvánka k obchodu

3.7.2 Vytváření nabídek

Po zahájení obchodu pevnosti vytváří seznam předmětů a surovin, které chtějí nabídnout druhé pevnosti. Pokud obchoduješ sám, určuješ nabídky obou pevností ty, v opačném případě tvoříš pouze nabídku své pevnosti, nabídku druhé pevnosti určuje protihráč.

V kroku vytváření nabídek jsou zobrazeny 4 tabulky: V tabulce zcela vlevo

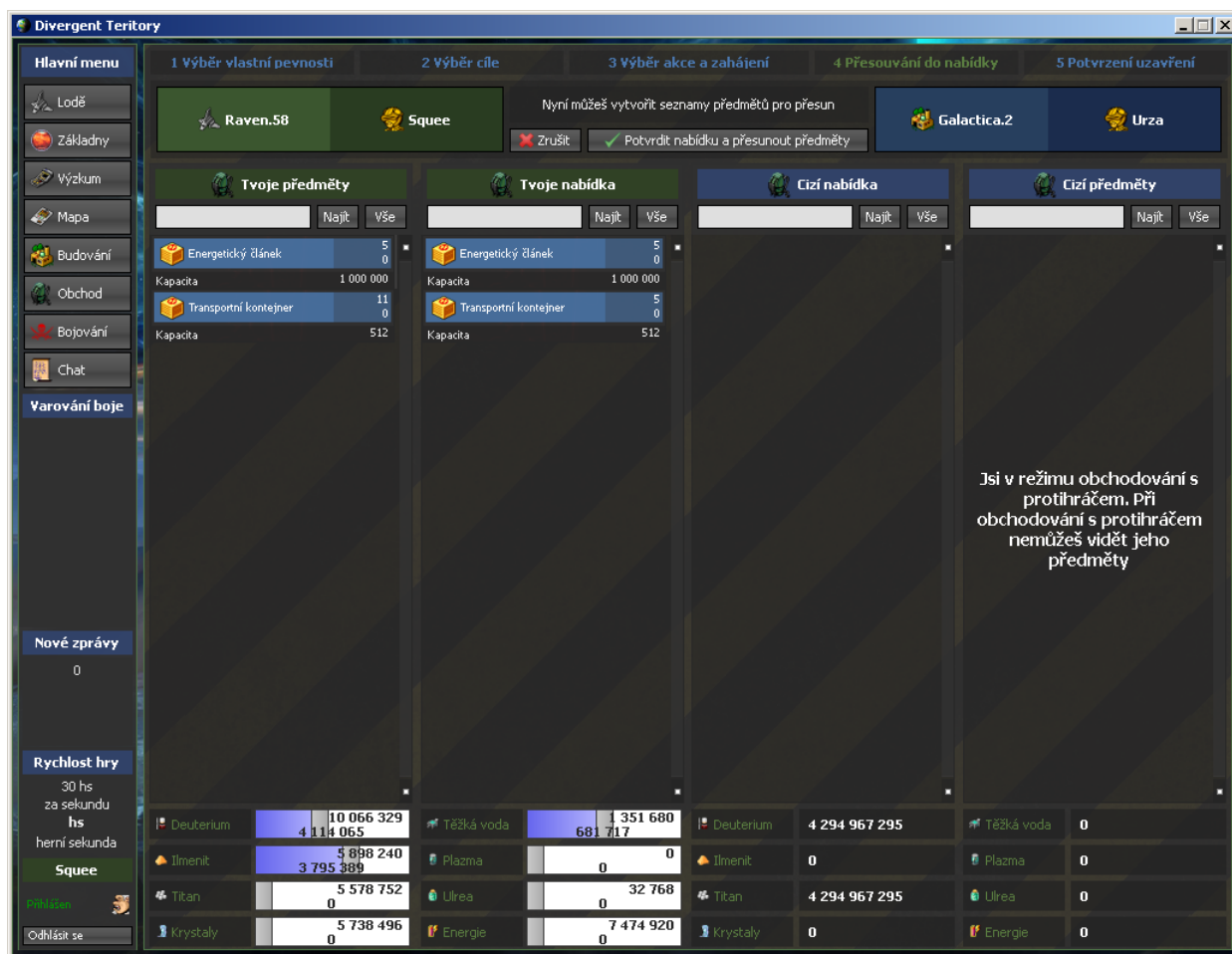
jsou předměty ve tvé pevnosti, které jsi nezahrnul do nabídky a které můžeš nabídnout. V tabulce méně vlevo jsou všechny předměty, které tvoje pevnost nabízí druhé pevnosti. Naopak v tabulce zcela vpravo jsou předměty druhé pevnosti, které zatím druhá pevnost nenabídla a v tabulce méně vpravo jsou předměty, které už pevnost nabídla. Pokud však obchoduješ s protihráčem, nevidíš nenabídnuté předměty druhé pevnosti, dokud je hráč nevloží do nabídky.

Každý předmět má kromě svého jména uvedeny také svoje parametry. U množstevních předmětů jsou navíc zobrazeny vpravo v tmavší části řádku množství daného předmětu. Množstevní předměty jsou označeny modrou barvou, separátní předměty jsou označeny zelenou barvou.

Pro přesunutí předmětu klikni na předmět v odpovídající tabulce, v závislosti na tom, zda chceš předmět nabídnout, nebo ho naopak z nabídky odstranit a vrátit zpět do pevnosti. Pokud přesouváš separátní předmět, nebo množstevní, který už je jen jeden, tak se předmět přesune okamžitě, u množstevního předmětu, kde je více než jedna položka, se nejprve zobrazí dialog, kde lze zadat požadované množství, které se má přesunout.

V dolní části jsou zobrazeny suroviny a jejich nabídka. Maximum slideru vždy určuje celkový počet dané suroviny v pevnosti, aktuální hodnota slideru ukazuje, kolik surovin jsi nabídnul protihráči. Stejně tak vidíš vpravo nabídnuté suroviny druhé pevnosti. Pokud však obchoduješ s protihráčem, nejsou zobrazeny slidery, ale pouze nabídnuté množství. Je tomu tak proto, že jako protihráč nemůžeš vidět skutečný počet surovin svého soupeře.

Pokud sis obchodování rozmyslel, můžeš obchod v libovolnou chvíli zrušit. Pro zrušení obchodu slouží tlačítko „Zrušit“ v horní části uprostřed. Při rušení obchodu nemusíš nikdy čekat na druhého hráče, pokud chceš obchod zrušit, obchod se zruší.



Obrázek 4: Průběh obchodu

3.7.3 Uzavření obchodu

Ve chvíli, kdy už jsi s vytvořenou nabídkou spokojen, můžeš obchod uzavřít. Obchod se uzavírá kliknutím na tlačítko „Potvrdit nabídku a přesunout předměty“ v horní části uprostřed. Pokud obchoduješ sám, není potřeba čekat na potvrzení protihráče, pokud však obchoduješ s dalším hráčem, musí nejprve také on s uzavřením obchodu souhlasit, podobně jako musel nejprve souhlasit s jeho zahájením. V takovém případě se po kliknutí na tlačítko pro uzavření zašle protihráči pozvánka k uzavření obchodu.

Pokud protihráč s nabídkou souhlasí, nebo žádný protihráč není, provede se následně rozhodnutí obchodu, při kterém se porovnají tvoje nabízené

předměty a suroviny a předměty a suroviny nabízené soupeřem a ověří se, zda jsou stále splněny všechny podmínky pro obchod.

Pokud by došlo k porušení některých podmínek, obchod se prozatím neuzavře, ale pevnosti mohou dále upravovat vytvořené nabídky. Ne všechna selhání uzavření jsou totiž kritická. Nabídka mohla například pouze přesahovat nosnost druhé pevnosti, nebo pevnost neměla potřebné kontejnery na nabízené suroviny. V takovém případě mohou hráči svou nabídku patřičně opravit. V některých případech však už obchod pokračovat nemůže, například pokud se nabízené předměty mezitím poškodily, nebo se lodě příliš vzdálily.

Pokud jsou všechny podmínky splněny, obchod se úspěšně uzavře a všechny nabízené předměty z jedné pevnosti se přesunou do druhé pevnosti..

4 Příloha

Administrátor

Administrátorské rozhraní umožňuje zobrazovat všechny hráče ve hře a zjistit tak jejich registrační údaje a jaké mají lodě a základny. Hlavní částí administrace je však přidávání nových hráčů, díky čemuž lze do hry jednoduše dostat velmi mocné hráče. Vytvářeným hráčům se nastavuje jejich skutečné jméno, login a heslo. Dále se určí, kolik budou mít lodí a základen – lodí i základen může být každých maximálně 8. Nakonec se určí, jakou sílu budou mít hráčovy lodě a jakou sílu budou mít hráčovy základny. Hodnota 0 představuje nejslabší základnu, hodnota 1 nejsilnější, stejně tak u lodí. Rovněž lze hráči nastavit úroveň jeho vědy. Opět platí, že hodnota 0 je nejslabší věda, hodnota 1 nejlepší.



Obrázek 6: Detail obchodu
38

Tlačítko	Lodě	Báze	Stručný popis
Centrální informace	ano	ano	Hlavní informace.
Podprostorový pohon	ano	ne	Vlastnosti Podprostorového pohonu.
Impulzní pohon	ano	ne	Vlastnosti Impulzního pohonu.
Štíty	ano	ano	Vlastnosti štítů.
Zbraně	ano	ano	Zbraňová arzenál a munice.
Těžební zařízení	ano	ano	Vlastnosti těžebních strojů a dostupnost surovin k těžbě.
Hangáry	ano	ano	Výroba nových zařízení.
Posádka	ano	ano	Stav posádky lodi nebo základny.
Androidi	ano	ano	Nastavení a stav dostupných Androidů.
Ubikace	ano	ano	Stav obsazení jednotlivých kajut.
Sklady	ano	ano	Seznam dostupných předmětů a zařízení.
Vybavení	ano	ano	Rozšiřující vybavení lodě nebo základny.
Počítač	ano	ne	Vlastnosti používaného palubního počítače.
Energetický okruh	ano	ano	Distribuce energie subsystémům v lodi nebo základně
Navigace	ano	ne	Zadávání kurzu letu.
Model lodě	ano	ne	Režim prohlížení lodě.
Model základny	ne	ano	Režim prohlížení základny.
Počítač	ano	ano	Zajišťuje elementární funkce v lodi nebo základně
Vybavení	ano	ano	Přídavná rozšíření lodě nebo základny