

SPACE PATROL



HERNÍ MANUÁL

Předmluva

Dostává se Vám do rukou hra od českého vývojového týmu Dream Cinema. Autoři budou vděční za jakékoliv připomínky týkající se hry nebo tohoto manuálu.

Minimální konfigurace pro spuštění hry:

CPU: 500MHz

RAM: 200MB

Video: 16MB (testováno nVidia TNT2, ATI RAGE 128 GL AGP)

HDD: 100MB

Ovladače: DirectX 7.0

Poznámka:

V zájmu hratelnosti i na slabších strojích hra obsahuje funkci automatického snížení zobrazovaných detailů a světelných efektů při detekci slabého výkonu počítače tzv. „FPSkeep“. Při poklesu zobrazovací frekvence pod 20 snímků za sekundu jsou dočasně (na několik sekund) vypnuty některé efekty (jako například odraz slunečních paprsků, zastínění slunce, kouřové efekty, světla motorů a jiné). Při obnovení frekvence nad stanovenou minimální mez jsou efekty opět aktivovány.

Kontakt:

Vaše dotazy nebo připomínky ke hře směřujte na uvedenou emailovou adresu:

spacepatrol@dreamcinema.cz



© 2004, DREAM CINEMA

SPACE PATROL

Příběh

Na počátku třetího milénia se konečně podařilo najít společné řešení některých nejožehavějších válečných témat a lidstvo se tak mohlo začít věnovat ušlechtiljším cílům než vojenským. A protože člověka přitahoval odjakživa ze všeho nejvíce vesmír, byl zahájen jeho podrobný výzkum.

Tisíce vědců pracovalo na speciálních úkolech, vyráběly se dokonalejší přístroje a to vedlo k dokonalejšímu poznání. Největší ohlas přinesl úžasný vynález, umožňující pronikat do hyperprostoru. Zjistilo se, že čtvrtý rozměr není čas, jak se kdysi mylně tvrdilo, ale jakási vyšší existence našeho trojrozměrného světa. Objekty nacházející se v hyperprostoru, mohou putovat veškerým prostorem bez omezujících účinků hmoty. Samy předměty, vnořené do hyperprostoru však svou hmotu zachovávají a na sebe vzájemně působí. Byla to velmi revoluční doba, kdy se horlivě přepisovaly původní učebnice fyziky, aby odpovídaly novému vědeckému poznání.

A právě díky novému objevu – hyperprostorová brána (jak byl přístroj nazván) - bylo zjištěno, že někde na okraji naší sluneční soustavy, ve skrytu jiného rozměru se schovává děsivé nebezpečí. Tisíce vetřelců se připravuje k útoku. Nevíme, jak dlouho nás pouze tiše pozorovali takto ukryti, nyní však byli našťastí odhaleni...

Pokusili jsme se navázat rádiový kontakt ale bezúspěšně. Fyzické kontakty skončily napadením a zničením našich strojů. Pokusili jsme se tedy alespoň odposlouchávat jejich komunikační frekvence a naše domněnka se potvrdila. Plánují zničení Země. Jejich stroje záhy vyrazí postupně v útočných vlnách a provedou zdrcující údery. Každý stroj je sám o sobě atomová bomba. Jejich cílem je proniknout nad povrch Země a tam explodovat mohutným jaderným výbuchem.

Strategie ochrany vesmírného prostoru - projekt SPACE PATROL:

Ze všeho nejdříve musíme získat čas na vytvoření dostatečného počtu účinných zbraní, které by mohly vetřelce eliminovat. Zatím se však musíme omezit pouze na taktickou obranu proti náletům jejich úderných formací.

Urychleně přijímáme dobrovolníky, kteří by dokázali navigovat bojové satelitní stanice a stali by se tak součástí projektu Space Patrol. Přímé nebezpečí navigátorům nehrozí. Budou ovládat stanice na dálku pomocí řídicího počítače. Jde pouze o to, aby každý přispěl svým dílem k podpoře SPACE PATROL co možná největším počtem sestřelených strojů a takto pomohl získat tolik potřebný čas na vývoj většího počtu účinnějších zbraní.

Každý navigátor dostane k dispozici komunikační systém a výbavu pro spojení s velitelským navigačním centrem. Jeho úkolem bude před každou útočnou vlnou rozmístit své bitevní stanice v prostoru sluneční soustavy, tak aby se mohl úspěšně postavit očekávanému útoku. Stanice jsou vybaveny kamerovým systémem pro přenos obrazu na monitor počítače každého navigátora. Ovládání je intuitivní, volnost pohybu v prostoru je prakticky neomezená. Očekáváme disciplínu a inteligenci. Především je nutno si uvědomit, že jde o taktický boj proti

nepříteli zatím početně převažujícímu. Doufáme však, že účinnost projektu Space Patrol bude více než dobrá. Taktika boje je následující. Vyčkat na přicházející útočnou vlnu a v pravou chvíli zasáhnout cíl veškerou palebnou silou stanice. Systém dálkové navigace stanice a ovládání všech jejích prvků je dokonalý a navigátor brzo získá pocit, že se nachází přímo uvnitř stanice.

Základní popis stanice:

Pro případ nárazu nepřátelského objektu může být stanice vybavena ochranným silovým polem. Jeho energie ztlumí ničivý účinek kolize na desetinu. Stanice je dále vybavena standardní výzbrojí, do které patří plasmový kanón typ I. Naši vědci se intenzivně snaží urychlit vývoj i dalších zbraní a o zdokonalení původních. Je pouze otázka času, kdy se podaří vyrobit účinnější zbraně nebo modernější přístroje v dostatečném počtu, aby mohly být nasazeny každým navigátorem. Je nutné se udržet co nejdéle – tedy odrazit co nejvíce útočných vln. Podle posledních informací pomůže urychlit výrobu některých zbraní, či jiných technických vylepšení, získání některých cenných částí z již rozbitých strojů vetřelců. Každý navigátor bude mít možnost podnikat se svou stanicí vedle bojových misí i mise speciální. Pokud budou úspěšně splněny zadané úkoly těchto speciálních misí, může být vývoj nových technologií velmi urychlen. Jako odměna za splnění úkolu, bude navigátorovi dodáno některé zařízení ze sortimentu nadstandardní výbavy.

Důležitá upozornění a omezení:

Vše, co se na stanici používá je napájeno z jediného zdroje – hlavní baterie a ta není nevyčerpatelná. Pokud bude energie hlavní baterie spotřebována, nebude již možno stanici úspěšně chránit ani provádět střelbu (všechna zařízení, závislá na energii budou nefunkční). Stanice je sice vybavena slunečními kolektory, které zmírňují úbytek energie, nicméně na bojový provoz nestačí. Pokud dochází ke střelbě a častému použití ochranného silového pole, k vybití baterie dojde velmi rychle. Naopak, nejsou-li zbraně ani silové pole používány, sluneční kolektory mohou po určité době energii hlavní baterie zase doplnit na plný stav (otázkou je, zda-li bude tolik času). Dále nezapomeňte, že při nárazu, výbuchu atd., může dojít nejenom k poškození stanice, ale i k jejímu zničení. Ztracené stanice již nebudou nikdy nahrazeny. Poškozené stanice mohou být před novou misí opraveny. Energie hlavní baterie a munice je vždy doplněna automaticky. Nové typy zbraní může navigátor na stanici nainstalovat vždy před začátkem mise (budou-li k dispozici, bude-li je mít v inventáři).

Varování:

Mějte vždy na paměti – pronikne-li příliš mnoho lodí do prostoru Země, jaderné výbuchy mohou způsobit vážné ztráty na strategických technologiích nebo dokonce i zničení lidstva. Planeta je sice vybavena automatickým obranným systémem, ten však je schopen likvidovat pronikající vetřelce jen v omezené míře své palebné síly. Hlavní práci musíte vykonat vy!

Případné další informace k vedení boje naleznete ve speciální části „Příručka navigátora“.

Obsah

| | |
|--|----|
| Předmluva..... | 1 |
| SPACE PATROL | 2 |
| Příběh | 2 |
| Obsah..... | 4 |
| Popis HUD displeje..... | 5 |
| A) Stations panel: | 5 |
| B) Varovné a informační kontrolky: | 6 |
| C) Skupina zaměřovacího kříže: | 7 |
| D) Indikátory pozice otočné věže: | 7 |
| E) Indikátor stavu energie hlavní baterie: | 7 |
| F) Info panel "Hodnoty stanice": | 7 |
| G) Info panel "Vybavení stanice": | 8 |
| H) Radar: | 9 |
| I) Rocket view (pohled rakety): | 10 |
| J) Secondary weapon setup (nastavení sekundární zbraně): | 10 |
| Ovládání hry | 11 |
| Hlavní menu: | 11 |
| LOGIN NAME (přihlášení navigátora do systému): | 11 |
| Game menu: | 12 |
| CAMPAIGN..... | 13 |
| Bojové mise:..... | 15 |
| SPECIAL MISSIONS | 17 |
| STATIONS EQUIP | 18 |
| TIME MACHINE | 19 |
| Výbava a výzbroj stanice | 20 |
| Popis vybavení stanice: | 20 |
| Popis výzbroje stanice:..... | 24 |
| Automatický obranný systém Země..... | 27 |
| Popis nepřátelských objektů..... | 28 |
| SPACE PATROL – PŘÍRUČKA NAVIGÁTORA | 30 |
| Úvod..... | 30 |
| Strategie herního plánu..... | 30 |
| Praktické rady a pokyny | 31 |
| Stroj času | 31 |
| Praktické rady a pokyny | 31 |
| Bojové mise..... | 32 |
| Brífing před bojovou misí | 33 |
| Praktické rady a pokyny | 34 |
| Speciální mise | 34 |
| Brífing před speciální misí | 36 |
| Praktické rady a pokyny | 36 |
| Zbraně a jejich použití..... | 36 |

Popis HUD displeje

"Head Up Display" je nezbytná pomůcka navigátora stanice. Displej zobrazuje všechny potřebné informace a mixuje vše s aktivním videosignálem přenášeným ze zvolené stanice přímo na monitor. Snímací kamery jsou umístěny přímo na stanici v prostoru otočné věže. Tímto je zajištěno, že navigátor vidí vše tak, jako by sám seděl v bitevní stanici a pohyboval se vesmírem.

Jak je vidět z obrázku, displej se skládá z několika částí:



A) Stations panel:

Vodorovný panel v horní části obrazovky. Zobrazuje nejobecnější informace o stanicích, se kterými navigátor operuje ve střeženém kosmickém prostoru. Panel je rozdělen na pět oblastí, každá z nich nese označení příslušné stanice (STATION1 až STATION5). Funkce je následující:

Nápis (STATION x)

- nápis není:
Stanice nebyla vyslána do operace. (Nelze ji zvolit. Záleží na rozhodnutí navigátora, kolik stanic před bojovou misí rozmístí do prostoru.). Ve speciálních misích je to obdobné.
- nápis svítí a okraje jsou zvýrazněny:
Aktivní stanice. Je to stanice, ze které je právě prováděn přenos signálu a je přímo ovládána navigátorem.
- nápis je červený:
Stanice je mimo dosah vysílače řídicího a navigačního centra. Lze částečně ovládat kamerový systém. Ostatní funkce (střelba, pohyb, ochrana...) nelze aktivovat. Stanice je neřiditelná. Stav se normalizuje, pokud se stanice opět přiblíží na dosah vysílače například pomocí působení gravitačního pole okolních planet. Pokud zůstane mimo dosah déle jak 30 sekund, dojde k explozi palivových článků.
- nápis je šedý:
Stanice byla zničena - neexistuje.
- nápis bliká:
Stanice se dostala do stavu "Danger" (nebezpečí). Varovné systémy ihned informují řídicí centrum (monitor navigátora) o hrozícím nebezpečí spuštěním tohoto typu varování. O typu nebezpečí se navigátor dozví ze signálních kontrolky v aktivním pohledu konkrétní stanice (viz dále v rextu).

Pruh (HEALTH) v příslušném panelu stanice:

Pod každým nápisem „STATION X“ je pruh, který informuje navigátora o stavu ochranného pancéřového pláště příslušné stanice. Pruh, který vyplňuje celý rámeček STATION X znamená nepoškozeno. Každá kolize (náraz do nepřátelského objektu, výbuch miny, zásah...) znamená určité snížení odolnosti ochranného pláště stanice. Při kritickém stavu pláště způsobí kolize s nepřátelskými objekty jeho proražení a následnou explozi stanice – tedy její zničení.

B) Varovné a informační kontrolky:

Uprostřed obrazovky, pod zaměřovacím křížem je skupina 5ti kontrolky (malé ikonky), které informují navigátora o indikovaném nebezpečí svým rozsvícením. V případě pominutí nebezpečí kontrolky opět zhasnou.

Útok vetřelců:

Pokud se stanice ocitne v blízkosti strojů vetřelců, rozsvítí se tato kontrolka.

Miny nebo asteroidy:

Svítí, pokud se stanice dostane do blízkosti roje asteroidů, případně i nevybuchlých H-bomb.

Silné gravitační pole:

Rozsvítí se, pokud energie (zrychlení) motorů stanice je slabší než velikost gravitačního pole, ve kterém se stanice nachází.

**Radiový signál je slabý:**

Rozsvítí se, pokud se stanice přiblíží kritické vzdálenosti od řídicího a navigačního centra. Za touto hranicí je již stanice neovladatelná. Navigační centrum je na Zemi. Kritická vzdálenost souvisí s typem radaru, který je ve výbavě stanice.

**Teplota pláště je kritická:**

Informuje o zvýšení teploty vnějšího pláště stanice, při přiblížení do atmosféry planety. Pokud stanice setrvá v tomto stavu déle jak 10 sekund, dojde k přehřátí pláště a následně ke zničení stanice.

C) Skupina zaměřovacího kříže:

Nachází se přesně uprostřed obrazovky. Napomáhá snadnějšímu zamíření na objekt. Další funkcí je indikace digitálního zvětšení pohledu snímací kamerou ze stanice.

D) Indikátory pozice otočné věže:

Nad zaměřovacím křížem je pruh indikace úhlu horizontálního otočení věže(PITCH). Vpravo od zaměřovacího kříže je svislý pruh indikace vertikálního náklonu(YAW).

E) Indikátor stavu energie hlavní baterie:

Vlevo od zaměřovacího kříže je pruh pro indikaci stavu hlavní baterie. Tak, jak dochází k použití různých zařízení stanice, vybíjí se hlavní baterie. Toto je indikováno změnou velikosti zmíněného pruhu energie. Stanice bez energie není schopna letu, střelby a jiných aktivních úkonů, které napájení z hlavní baterie.

F) Info panel "Hodnoty stanice":

Panel v levém dolním rohu obrazovky informuje o aktuálních měřených hodnotách pohybu stanice ve vesmíru.

MOVEMENT (pohyb):

Informuje o způsobu pohybu a hlavně o způsobu měření rychlostí stanice v osách „x“ a „z“ ve zvoleném souřadném systému.

- LOCAL:

Souřadný systém pro výpočty je shodný s pohledem věže. Kladná část osy „z“ směřuje od pozorovatele do vesmíru, tedy ve směru pohledu kamery.

- GLOBAL:

Osy souřadného systému jsou myšleny vzhledem k sluneční soustavě.

- STEADY:

Souřadný systém pro výpočty rychlostí se nepočítá, stanice je pevně fixována v prostoru a žádné změny pohybu nejsou povoleny (použito v některých speciálních misích).

SPEED X (rychlost X)**SPEED Z (rychlost Z)**

Informují o vektoru složky rychlosti ve směru os „X“ a „Z“ (Y je stále stejná, ve hře se používá pouze jedna úroveň hladiny, společná všem stanicím).

GRAVITY (gravitace):

Informuje o aktuální hodnotě gravitačního pole působícího na stanici v daném prostoru.

EARTH (Země):

Informuje o vzdálenosti aktivní stanice od Země (řídící a navigační centrum). Pod panelem je pruh, informující o celkovém stavu planety. Při každém atomovém výbuchu (výbuch kosmických lodí, které pronikly obranou a dostaly se až nad zemský povrch) se pruh celkového stavu planety zmenšuje. Zmizí-li, Země je zničena.

G) Info panel "Vybavení stanice":

Panel v pravém dolním rohu obrazovky informuje o aktuální výbavě aktivní stanice. Stanici lze kromě standardního vybavení také vylepšovat výměnou některých zařízení za jiná. Tak, jak se hra postupně vyvíjí, je možno získávat nové výkonnější zařízení (motory, radary, solární panely, baterie) a také i lepší zbraně (primární i sekundární – nové typy).

BATTERY (baterie):

Informuje o typu baterie. Typ I je baterie s nejslabší kapacitou, Typ III označuje baterii s největší kapacitou.

S. PANELS (solární panely):

Informuje o typu solárních panelů. Typ I je panel standardní (s nejnižším výkonem), umožňuje velmi pomalé dobíjení hlavní baterie. Typ III je nejvýkonnější, dobíjí baterii nejrychleji.

ENGINES (motory):

Informuje o typu motorů stanice. Typ I je nejslabší motor, Typ III je nejsilnější.

P. WEAPON (primární zbraň)

Informuje o typu primární zbraně. Stanice může být vybavena plasmovým rychlopalným dělem menšího kalibru. Jeho kadence (rychlost palby) se zvyšuje s vyšším typem.

S. WEAPON (sekundární zbraň)

Text vedle pruhu informuje o typu sekundární zbraně (a počtu zbývajících střel). Je-li pruh zvýrazněn, sekundární zbraň je ve fázi zotavování po výstřelu („recovery time“). V tuto dobu nelze zbraň vystřelit. Omezení je u každého typu sekundární zbraně jiné. Například po výstřelu fotonové rakety není možno po celou dobu její existence vystřelit z „mateřské“ stanice další. Po výstřelu mega plasmovým dělem se zbraň zaktivuje během několika desetin sekundy. Popis sekundárních zbraní viz dále v textu.

Pod nápisem S.Weapon je malý proužek, který informuje a aktuální nastavené hodnotě měnitelného parametru dané sekundární zbraně (viz dále v textu).

Další indikátory vybavení stanice:

Kolem levého a pravého okraje radaru jsou umístěny další ikonky, které indikují instalované přídatné příslušenství stanice.

G ANTIGRAVITATOR (Rušič gravitace):

Odstraňuje působení gravitace na stanici. Je-li šedý, není nainstalován. Oranžová barva znamená že je deaktivován. Zelená indikuje to, že je aktivován. Zařízení se aktivuje a deaktivuje klávesou „G“. Viz podrobnější popis v technické části manuálu.

POWER SHIELD FIELD (Ochranné silového pole):

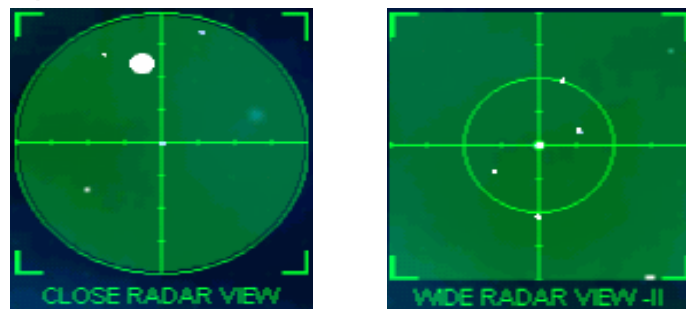
Umožní ochránit stanici od nárazu okolních objektů. Je-li nainstalován, je zelený. V opačném případě je šedý.

F AUTOSHIELD (Automatický aktivátor ochranného silového pole):

Řídící procesor, který zajišťuje automatické spuštění ochranného silového pole, hrozí-li srážka s nebezpečným objektem. Je-li šedý, není nainstalován. Oranžová barva indikuje, že je deaktivován. Zelená indikuje, že je aktivován. Zařízení se aktivuje a deaktivuje klávesou „F“. Viz podrobnější popis v technické části manuálu.

H HYPERSPACE (Hyperprostorová brána):

Umožní vstup stanice do hyperprostoru a opět se vynořit. Není-li nainstalován, je šedý. Pokud je aktivován je zelený. Deaktivován je oranžový.

H) Radar:

Nachází se uprostřed obrazovky při dolním okraji, pod kontrolními ikonami. Zobrazuje všechny objekty v okolí stanice. Má dva základní režimy:

- "CLOSE RADAR VIEW"
zobrazuje objekty v blízké vzdálenosti (do 300km).
- "WIDE RADAR VIEW"
zobrazuje objekty do velkých vzdáleností podle typu radaru (I-1000 mil. km, II-3000 mil. km, III-5000 mil. km).

Objekty na radaru:

| | |
|---------------|--|
| Bílé body: | Planety, měsíce. |
| Modré body: | Stanice, Fotonové rakety, H-bomby. |
| Červené body: | Nepřátelé, zbloudilá H-bomby, asteroidy. |
| Žluté body: | Objectives ve speciálních misích. |

I) Rocket view (pohled rakety):

Při výstřelu zbraní „Photon rocket“ se objeví nad levým info panelem pohled z kamery, umístěné přímo v hlavici rakety. Pohled snímá okolí před raketou a je aktivní pouze po dobu letu rakety. Při přepnutí na jinou stanici (ze které nebyla raketa vypálena) se okno zavře. Při opětovném přepnutí na původní stanici se okno s pohledem opět zobrazí (pokud raketa ještě letí). Po celou dobu letu lze raketu z mateřské stanice navádět na cíl klávesami E,S,D,X. (viz ovládání hry).

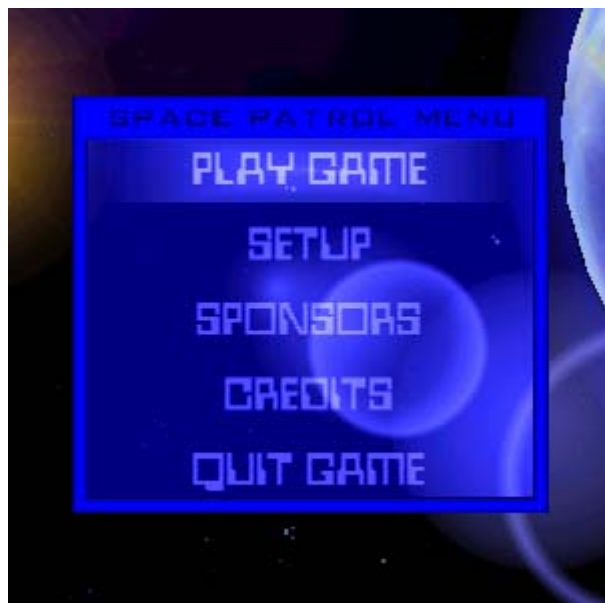
J) Secondary weapon setup (nastavení sekundární zbraně):

V průběhu hry lze nastavovat sekundárním zbráním jejich vlastnosti. Je to buď hodnota velikosti energie vystřelených plasmových střel, vzdálenost po které se zabrzdí vystřelená H-bomba, nebo dolet fotonové rakety. Hodnota je při nastavování zobrazena velikostí pruhu v informačním okně, které automaticky zmizí po ukončení nastavování. Informativní hodnota nastavení konkrétní zbraně je zobrazena vždy malým proužkem pod panelem S.WEAPON.

Ovládání hry

Hra je rozdělena na několik logických částí. V každé části je ovládání poněkud odlišné, proto ho nyní popíšeme:

Hlavní menu:



Umožní hráči přihlásit se do systému (výběr PLAY GAME). Položka SETUP umožní nastavit některé volitelné parametry hry. SPONSORS zobrazí informace o našich sponzorech, kteří se podíleli na financování hry. CREDITS zobrazí informace o celém vývojovém týmu a všech, kteří spolupracovali na vývoji. QUIT GAME ukončí hru.

Ovládání:

Výběr jednotlivých položek menu - směrové klávesy nahoru a dolů

Potvrzení volby – Enter

Konec hry, ukončení mise, návrat zpět do menu – Esc (platí v celé hře)

LOGIN NAME (přihlášení navigátora do systému):



Po výběru položky PLAY GAME z hlavního menu zadejte jméno, pod kterým se budete přihlašovat do hry (nebo se již přihlašujete). Systém novému uživateli vytvoří účet, existujícímu nahraje stav poslední uložené hry.

Ovládání:

Pro zápis jména jsou určeny klávesy pouze z hlavní klávesnice bez mezer.

Výmaz znaku – Backspace, kurzor vlevo

Potvrzení volby – Enter

Návrat bez potvrzení – Esc

Game menu:



Game menu je hlavní obrazovkou hry. Odtud je možno vstupovat do bojových misí celé kampaně (CAMPAIGN), kde je cílem především rozdrtit nepřátelské síly v přímém boji. Dále pak hráč může také přijímat úkoly Speciálních misí (SPECIAL MISSIONS). Je to jediná možnost, jak získat všechno dostupné zařízení nebo zbraně pro své stanice. Vybavit stanice zbraněmi a systémy před jednotlivými misemi je možno v menu pro volbu inventáře (STATIONS EQUIP). Ukládání a obnovování stavu hry se provádí vrácením času pomocí stroje času (TIME MACHINE). Pokud chce hráč ukončit hru, zvolí EXIT.

Na horním panelu jsou zobrazeny všechny existující stanice. Pokud byly již některé zničeny, nezobrazují se. Číslo pod obrázkem stanice informuje o stavu ochranného pláště.

Na dolním informačním panelu jsou údaje o celkovém stavu a vývoji hry přihlášeného navigátora:

NAVIGATOR: Jméno přihlášeného navigátora.
 EARTH STATUS: Informuje o stavu Země.
 MISSIONS: Počet absolvovaných bojových misí v kampani.
 TIME ELAPSED: Celkový čas, strávený v bojových misích (v kampani).

Pravý sloupec informuje o statistice vetřelců ve hře.
 REMAINS: Celkový zůstatek vetřelců v kampani.
 KILLED: Počet zničených vetřelců celkem.
 EARTH HITS: Počet vetřelců, kteří vybuchli na Zemi.

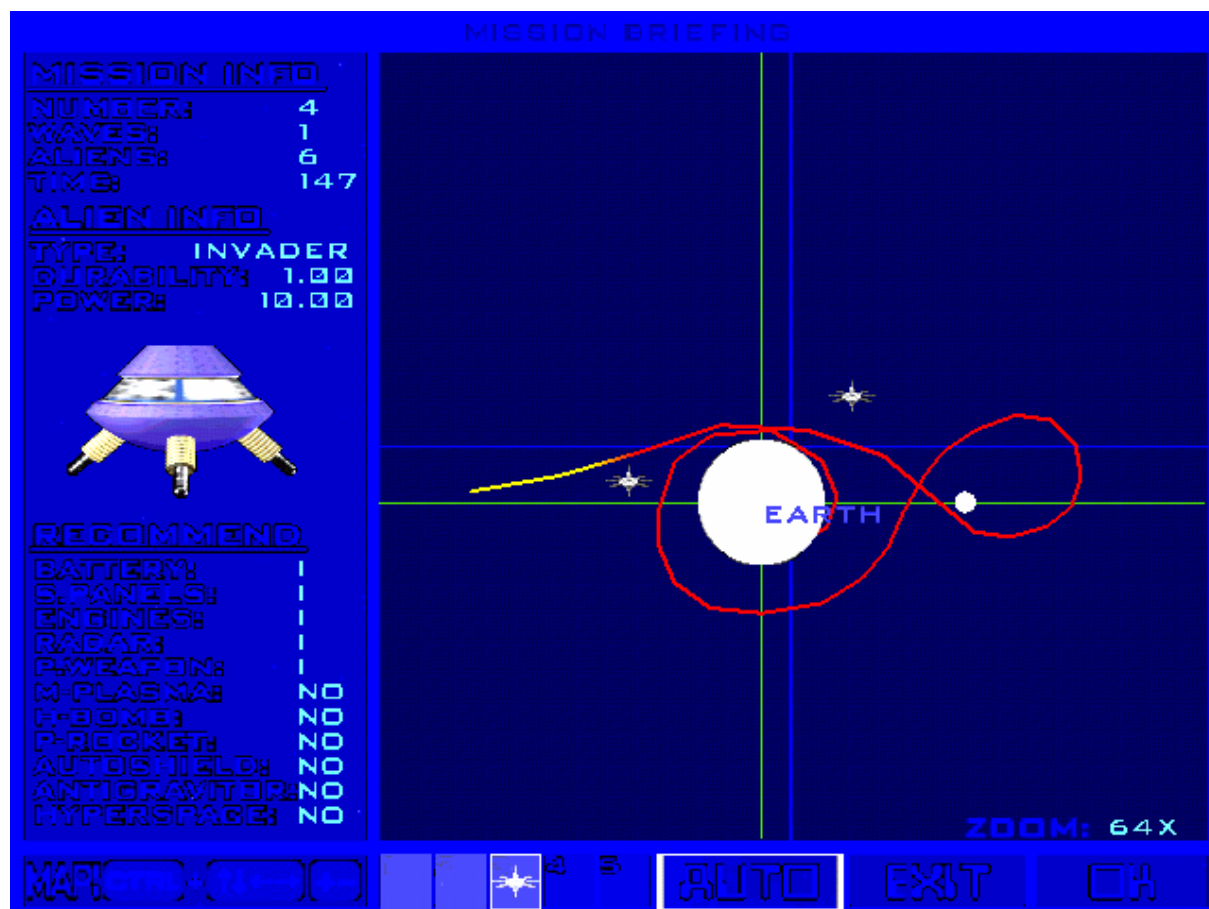
Ovládání:

Výběr jednotlivých položek menu - směrové klávesy nahoru a dolů

Potvrzení volby – Enter

Návrat zpět do předchozího menu – Esc

CAMPAIGN



Kampaně je hlavní částí hry-příběhu. Cílem je podstupovat postupně jednotlivé bojové mise kampaně a dovést hru k celkovému vítězství – zničení všech vetřelců.

Před každou bojovou misí kampaně je navigátor podrobně obeznámen o celkové situaci na briefingu. Základem briefingu je informovat navigátora o následující misi, tak aby mohl zvážit celkovou situaci a dobře rozmístil své stanice do prostoru sluneční soustavy. Po rozmístění stanic se totiž dají už jen provádět drobné korekce polohy pomocí motorů stanice. Na obrazovce jsou údaje o vetřelcích a rovněž je zde seznam doporučené výbavy stanic. Na mapě jsou zobrazeny informace o předpokládaných trajektoriích útočných vln. Celá obrazovka briefingu je rozdělena na několik následujících částí.

Mission info:

Na levém panelu jsou informace o číslu mise, počtu útočných vln, celkovém počtu vetřelců v misi a o předpokládané délce mise (než dojde ke styku vetřelců se Zemí).

Alien info:

Zde jsou informace o typu vetřelců a jejich odolnosti proti zbraním (durability). Také je zde údaj o energii průraznosti (power). Pod informacemi je zobrazen stroj který byl idikován.

Recommend:

Tato část informuje navigátora o doporučené výbavě stanice pro následující misi.

Mapa:

Zobrazuje celkovou situaci nad mapou sluneční soustavy. Jsou zde znázorněny předpokládané trajektorie útočných vln vetřelců v následující bojové misi. Naše výzvědné systémy dekódovaly plán jejich strategie a dokáží zobrazit i místa, kdy vetřelci budou ponořeni do hyperprostoru a kdy budou v našem rozměru.

- Žlutá čára:
Vetřelci jsou po tuto dobu v hyperprostoru.
- Červená čára:
Stroje vetřelců se nacházejí v našem rozměru.

Ve spodní části mapy je stavový řádek, který umožní rozmístit stanice, nebo je zpět umístit do doků. Dále pak je zde část s volbami (AUTO, EXIT, OK), které slouží pro ovládání menu briefingu.

Ovládání mapy:

| | |
|--------------------------------|--------------|
| Pohyb nad mapou: | klávesy ESDX |
| Zvětšení rozlišení (1 – 256x): | M |
| Zmenšení rozlišení(256-1x): | N |

Rozmístění stanic:

| | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| Volba stanice: | klávesa 1..5 |
| Aktivace stanice pro přesun: | SPACE (stanice bliká) |
| Umístění stanice na pozici: | SPACE (přestane blikat) |
| Přesun aktivované stanice: | Kurzorové klávesy |
| Mikropřesun aktivované stanice: | [PRAVÝ CTRL] + kurzorové klávesy |

Umístění stanice zpět do doku: Navést stanici kamkoliv na stavový řádek a stisknout SPACE

Ovládání menu:**AUTO:**

Umožní automatické rozmístění stanic. Použije navigátor, pokud si neví rady s rozmístěním svých stanic, nebo jako návod pro konečné úpravy rozmístění.

EXIT:

Opustí briefing a vrátí se zpět do menu hry.

OK:

Spustí bojovou misi.

Poznámka:

Pro spuštění bojové mise je nutné umístit do prostoru alespoň jednu stanicí.

Bojové mise v kampani:

Jejich účelem je rozdrtit přilétající útočné vlny vetřelců tak, aby se na Zemi dostalo co nejméně jejich strojů. Při bojové misi používá navigátor veškerého vybavení a zbraní, může ovládat jednotlivé stanice vyslané do mise. O všem je přehledně informován na svém monitoru (viz HUD display).

Na displeji vpravo nahoře je zobrazen stav vetřelců v misi (ALIENS) a vlevo nahoře časové počítadlo (TIME). Počítadlo udává zhruba čas do dokončení mise – většinou předpokládanou dobu do konce útoků vetřelců. Údaj je v sekundách.

*Ovládání hry „mise“ pomocí klávesnice:***Volba stanice 1-5:**

Na hlavní klávesnici 1-5

Změna režimu zobrazení souřadnicového systému:

Globální souřadný systém: indikace NUM LOCK je vypnuta

Lokální souřadný systém: indikace NUM LOCK je zapnuta

Pohyb dělové věže (rychlý):

Vlevo, Vpravo, Nahoru, Dolů: Kurzorové klávesy

Pohyb dělové věže (mikro1: 1/2):

Vlevo, Vpravo, Nahoru, Dolů: [PRAVÝ CTRL] + Kurzorové klávesy

Pohyb dělové věže (mikro2: 1/5):

Vlevo, Vpravo, Nahoru, Dolů: [LEVÝ CTRL] + [PRAVÝ CTRL] + Kurzor. klávesy

Digitální Zoom:

Přiblížit: 'M'

Oddálit: 'N'

Ochranný plazmový štít:

Aktivace: 'B'

Rušič gravitačního pole:

Aktivace/deaktivace: 'G'

Automatický aktivátor štítu:

Aktivace/deaktivace: 'F'

Hyperspace:

Aktivace/deaktivace: 'H'

Přepínání módu radaru:

CLOSE/WIDE: 'R'

Střelba zbraněmi:

Primární zbraň: 'Levý SHIFT'

Sekundární zbraň: 'Pravý SHIFT'

Nastavení parametru sekundární zbraně:

Každá sekundární zbraň má proměnlivé nastavení jednoho parametru (dolet, délka životnosti, velikost energie – viz popis typů s. weapon). Tento parametr se nastavuje následujícími klávesami:

Zvýšit hodnotu parametru: 'E'

Snížit hodnotu parametru: 'X'

Zobrazit aktuální stav: 'S', 'D'

Ruční navigace sekundární zbraně:

Fotonová raketa je po vypuštění ovladatelná přímo z aktivní stanice. Pomocí kláves E,S,D,X je možno vychylovat její dráhu vzhledem k ose pohybu rakety svisle a vodorovně. Nezáleží na tom, jak je natočena pozorovací věž stanice. Každá raketa je ovladatelná pouze z té stanice ze které byla vypuštěna.

Pohyb vesmírné stanice (je-li povoleno):

Aktivace motorů v daném směru:

Klávesy 2,4,6,8 na numerické klávesnici

Aktivace automatického brzdícího systému:

Klávesa 5 na numerické klávesnici

Vyvolání lokálního menu (PAUZA):

(Umožní kdykoliv ukončit misi a vrátit se zpět do herního menu.)

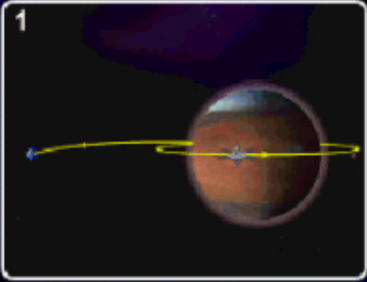
Aktivace/deaktivace menu: Esc

Výběr položek menu: Směrové klávesy Nahoru, Dolů

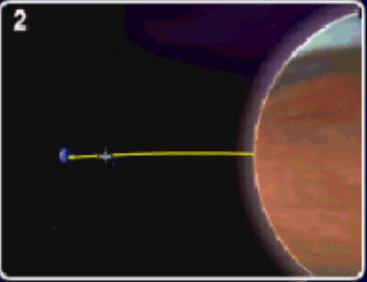
Potvrzení volby: Enter

SPECIAL MISSIONS

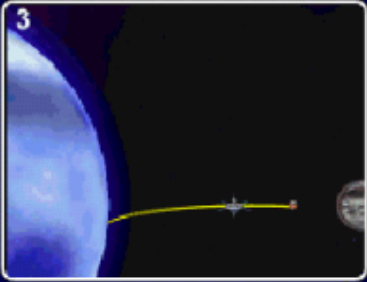
| SPECIAL MISSION BRIEFING | |
|--------------------------|-------------------------------------|
| BATTERY II | <input checked="" type="checkbox"/> |
| BATTERY III | <input type="checkbox"/> |
| S.PANELS II | <input type="checkbox"/> |
| S.PANELS III | <input type="checkbox"/> |
| ENGINES II | <input type="checkbox"/> |
| ENGINES III | <input type="checkbox"/> |
| RADAR II | <input type="checkbox"/> |
| RADAR III | <input type="checkbox"/> |
| P.WEAPON II | <input type="checkbox"/> |
| P.WEAPON III | <input type="checkbox"/> |
| M-PLASMA | <input type="checkbox"/> |
| H-BOMB | <input type="checkbox"/> |
| P-ROCKET | <input type="checkbox"/> |
| SHIELD | <input type="checkbox"/> |
| AUTO SHIELD | <input type="checkbox"/> |
| ANTI-G | <input type="checkbox"/> |
| HYPERSPACE | <input type="checkbox"/> |



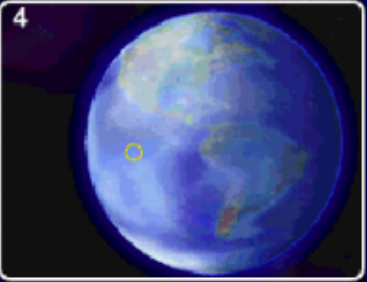
1



2



3



4

Navigátore, v této speciální misi budeš ovládat cizí stanici. Stanice je navedena na oběžné dráze Marsu (1). Úkolem je odpoutat se z orbity a nasměrovat k Zemi (2). Během cesty je nutno udržet správný směr tak, aby se stanice včas dostala v uvedeném časovém limitu do působení zemské gravitace (3). V konečné fázi sestupu do atmosféry stanici naveď na přistání do oceánu (4). Časový limit: 4:00. Za splnění tohoto úkolu získáš BATTERY II.

Speciální mise umožní navigátorovi získat jednotlivá zařízení nebo zbraně pro své stanice. Speciální mise je vlastně jakýsi seznam misí, vyhlášený velitelstvím Space Patrol, kde za splnění různých úkolů jako odměna je získání daného deklarovaného inventáře.

Obrazovka výběru speciální mise informuje navigátora obrazem i textem o úkolu nadcházející mise. Každý navigátor si sám zvolí, jakou misi chce absolvovat. Některé mise vyžadují řízení cizích stanic (tyto mají výbavu pevně danou, mnohdy i s vyčerpanými zdroji energie a s poškozením), jiné mise vyžadují vyslání vlastní stanice – patřičně vybavené. O nutné předpokládané výbavě pro každou takovou misi je navigátor informován.

U mise, kde je nutno vyslat svou vlastní stanici (tato podmínka je indikována rozsvícením ikony stanice v úzkém sloupci vedle textu v příslušném řádku právě zvolené mise), musí být provedena její volba (viz ovládání). Zvolená stanice je indikována svým číslem v úzkém sloupci vedle názvů misí. Pokud je zvolena existující stanice, číslo je zobrazeno bíle, v případě zvolení neexistující stanice číslo je zobrazeno šedě (s touto zvolenou stanicí nelze misi započít).

U misí, které vyžadují navigaci cizích stanic, je vždy v úzkém sloupci zobrazeno číslo „1“ světle zeleně. Toto číslo se nedá měnit. Cizí stanice se vždy řídí na portu číslo jedna.

Ovládání:

Volba konkrétní mise:

Směrové klávesy Up, Down

Potvrzení volby: Enter
 Výběr stanice do mise: klávesy 1,2,3,4,5

Ovládání hry ve speciální misi je totožné jako při bojové misi (viz ovládání bojové mise)

STATIONS EQUIP



Umožňuje provádět vybavování stanic konkrétní výbrojí a zařízeními. Horní panel informuje o stavu stanic a zároveň umožňuje výběr konkrétní stanice. Dolní panel slouží k zabudování/vyřazení výbavy zvolené stanice. Panel vpravo informuje podrobně o zvoleném zařízení. Zařízení je možno použít pouze pokud je v inventáři (je zobrazeno). Každá položka zobrazeného zařízení má v horní části tlačítko, jehož stisknutím se provádí zabudování/vyřazení příslušného inventáře. Černé pole s názvem zařízení značí, že zařízení je ve stanici zabudováno (nebo bude po ukončení práce s inventářem). Modrý vystouplý nápis znamená, že zařízení není zabudováno (nebo bude vyřazeno až po ukončení práce s inventářem).

SERVICE:

Provede opravu poškozeného pláště stanice. Není to zařízení, které lze zabudovat do stanice, slouží pouze pro servis zvolené stanice. Je možno je přiřadit stejným postupem jako „zařízení“ ke konkrétním stanicím. Po ukončení práce s inventářem se při návratu provede automaticky oprava pláště zvolených stanic (pouze při volbě OK). Číslo udává, kolikrát je

možno tuto položku použít. Položka je každou úspěšně dokončenou bojovou misí automaticky navyšována.

Ovládání:

Výběr stanic – klávesy 1 až 5

Výběr jednotlivých položek inventáře - směrové klávesy nahoru a dolů, vlevo vpravo.

Potvrzení volby (aktivace/deaktivace) – Enter

Odchod beze změn – Stisk klávesy Enter na položce „EXIT“, nebo stisk „Esc“ kdykoliv.

Odchod s provedením změn – Stisk Enter na položce „OK“.

TIME MACHINE

Umožní ukládat a obnovovat hru.

Vědci umožnili navigátorům, aby mohli vracet čas a opakovat některé mise, které skončily nezdarem (příliš velké ztráty, atd...) Menu slouží k ukládání a obnovování stavu hry. Navigátor stanoví bod v čase (tedy aktuální stav vývoje hry), který se má zaznamenat do paměti stroje času (SET TIME POINT), aby se k němu v případě potřeby (chce-li obnovit původní uložený stav hry) mohl později v budoucnosti zase vrátit (RETURN TIME).

Ovládání:

Výběr jednotlivých položek menu - směrové klávesy nahoru a dolů

Potvrzení volby – Enter

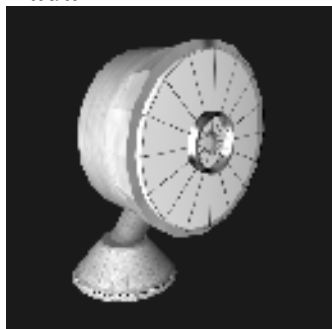
Návrat bez potvrzení – Esc

Výbava a výzbroj stanice

Každá stanice může být vybavena určitým typem zařízení, které slouží pro její chod nebo ovládání. Dále je vybavena primární zbraní a může být vybavena i sekundární zbraní. Seznam veškeré techniky je podrobně vysvětlen v následujícím textu:

Popis vybavení stanice:

Radar



Souhrn komunikačního a radiolokačního vybavení. Umožňuje zobrazení předmětů až do vzdálenosti 5000 mil. km v kruhovém poli kolem stanice. Na tuto vzdálenost je také možno provádět komunikaci s řídicím střediskem na Zemi, tedy je možno ji ještě ovládat. Po překročení vzdálenosti dojde k přerušení spojení. Spojení může být automaticky obnoveno, pokud se stanice dostane opět do vzdálenosti dosahu spojení (například pomocí působení gravitace okolních planet). Při plánování rozmístění stanice do prostoru sluneční soustavy před bojovou misí bude povolena vzdálenost odpovídající danému typu radaru ve výbavě stanice.

Radar umožňuje dva pohledy – rozlišení do několika stovek km a rozlišení do vzdálenosti jeho dosahu (přepnutí klávesou „R“).

Typ I:

Dosah 1000 mil. km.

Spotřeba energie: 0,15 GW/s

Plánované typy ve vývoji:

Typ II:

Rozšířený dosah na 3000 mil. km.

Spotřeba energie: 0,30 GW/s

Typ III:

Rozšířený dosah na 5000 mil. km.

Spotřeba energie: 0,60 GW/s

Baterie

Umožňuje napájení veškerého zařízení stanice. Před každou bojovou misí je plně nabita. Dojde-li v průběhu boje k jejímu vybití, nelze používat některá zařízení. Energie v baterii je průběžně doplňována pomocí slunečních panelů. Tato energie však nestačí krýt plný provoz.

Typ I:

Kapacita 100GW

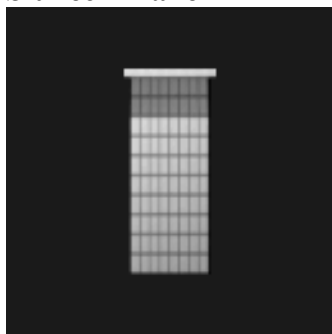
Plánované typy ve vývoji:

Typ II:

Kapacita 200GW

Typ III:

Kapacita 300GW

Sluneční Panel

Stanice má ve výbavě sluneční kolektory, které dobíjejí baterii pomocí slunečního záření. Množství energie, které dodávají, je závislé na jejich typu:

Typ I:

Dodávaná energie 0,25GW / sekundu

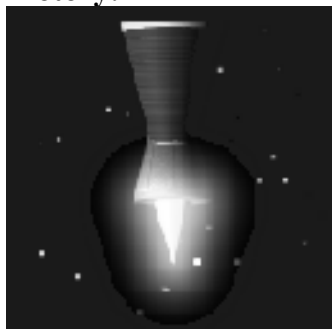
Plánované typy ve vývoji:

Typ II:

Dodávaná energie 0,50GW / sekundu

Typ III:

Dodávaná energie 1,0GW / sekundu

Motory:

V některých speciálních misích bude nutností mít silné motory. Bez nich by nebylo možné uletět velké vzdálenosti a pohybovat se v silném gravitačním poli planet.

Typ I:

Výkon 10MW. Spotřeba 1MW/sekundu. Zrychlení 1km/s².

Plánované typy ve vývoji:

Typ II:

Výkon 20MW. Spotřeba 2MW/sekundu. Zrychlení 2km/s².

Typ III:

Výkon 30MW. Spotřeba 3MW/sekundu. Zrychlení 3km/s².

Ochranné silové pole (Shield):

Obzvláště důležité zařízení pro přežití stanice v boji. V misích na stanici číhá nebezpečí v podobě zbloudilých min, srážek s cizími tělesy i vetřelci. Proti všemu jmenovanému nebezpečí slouží ochrana silového pole. Včasná aktivace zajistí téměř dokonalou anihilaci nepřátelského objektu. Ničivé účinky kolize jsou sníženy na 10% původní síly. Silové pole je tedy velmi mocný prostředek, bohužel však také největší spotřebič energie. Nejsou plánovány žádné další vývojové typy.

Spotřeba energie: 10MW/s.

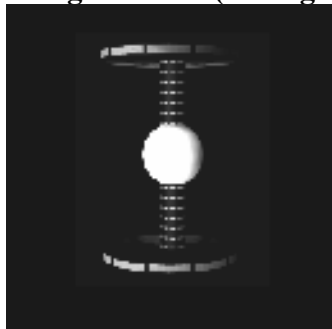
Vnější pancéřový plášť stanice:

Poslední záchrana před mechanickým poškozením. Pokud není včas aktivováno ochranné silové pole, dojde ke kontaktu tělesa plnou ničivou silou (kolize s vetřelcem, výbuch, meteorit...) přímo s pláštěm stanice. Ten je vyroben z vysoce odolného materiálu, takže dokáže přežít mnoho nárazů. Při každém nárazu se však jeho struktura poškozuje a jeho odolnost se tímto snižuje. Celkový stav pláště je indikován na displeji zeleným průhledným pruhem pod nápisem STATION x. Čím menší pruh, tím menší životnost. V případě úplného

poškození pláště dojde k významnému poškození systémů stanice a tím následně i k její explozi. Nejsou plánována žádná další vylepšení.

Odolnost pláště přepočtená na energii: 100MW.

Antigravitator (rušič gravitačního pole):



Toto zařízení umožňuje stanici pohyb v gravitačním poli aniž by sama byla gravitací okolních planet ovlivněna. Je-li instalován lze jej během mise libovolně aktivovat a deaktivovat (klávesa „G“). Zařízení je závislé na energii z hlavní baterie. Klesne-li hodnota kapacity na nulu, zařízení je automaticky deaktivováno.

Spotřeba energie: 0,5 MW/s (pouze je-li aktivní)

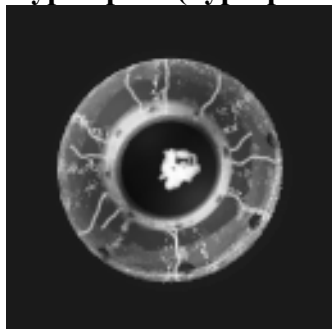
Automatický aktivátor ochranného štítu:



Zařízení umožní stanici provádět ochranu před nebezpečnými objekty automatickou aktivací silového pole. Samozřejmě pro silové pole platí podmínka instalace a dostatku energie v hlavní baterii. Zařízení lze kdykoliv ručně deaktivovat a znovu aktivovat (klávesa “F”). Klesne-li hodnota kapacity na nulu, zařízení je automaticky deaktivováno.

Spotřeba energie: 0,15MW/s (pouze je-li aktivní)

Hyperspace (hyperprostorová brána):



Zařízení umožní stanici provádět průnik do hyperprostoru a zase zpět. Jeli nainstalováno, lze jej aktivovat/deaktivovat stiskem klávesy „H“. Klesne-li hodnota kapacity na nulu, zařízení je automaticky deaktivováno.

Spotřeba energie: 1 MW/s (pouze je-li aktivní)

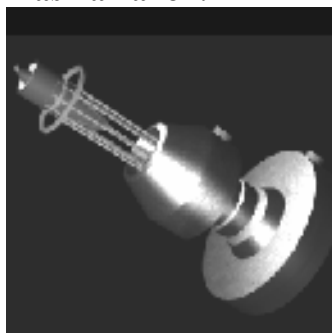
Popis výzbroje stanice:

Stanice je standardně vybavena primární zbraní (plasmový kanón Typ I). Ve speciálních misích je postupně možno získat i vyšší typy.

Primární zbraně:

K výbavě primárních zbraní patří pouze plasmový kanón a jeho plánovaná vylepšení.

Plasma kanón:



Rychlopalná zbraň, používající jako účinnou složku vysokoteplotní plasmu.

Typ I:

Kadence: 5 výstřelů za sekundu

Rychlost střely: 5km/s

Délka životnosti: 1s

Průraznost přepočtená na energii: 10MW

Spotřeba energie: 1MW/výstřel

Plánované typy ve vývoji:

Typ II:

Kadence: 8 výstřelů za sekundu

Rychlost střely: 5km/s

Délka životnosti: 1s

Průraznost přepočtená na energii: 10MW

Spotřeba energie: 1MW/výstřel

Typ III:

Kadence: 10 výstřelů za sekundu

Rychlost střely: 5km/s

Délka životnosti: 1s

Průraznost přepočtená na energii: 10MW

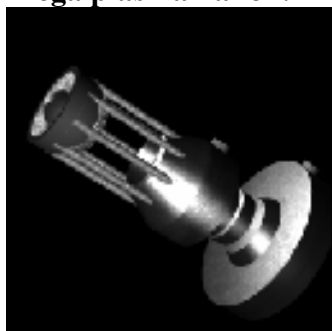
Spotřeba energie: 1MW/výstřel

Počet v zásobníku: neomezen.

Sekundární zbraně:

Sekundární zbraně jsou strategické a bude velmi záležet na jejich správném použití. Zatím nejsou žádné k dispozici ale ve vývoji jsou plánovány následující typy. Lze je získat ve speciálních misích.

Mega plasma kanón:



Podobná zbraň jako plasma kanón avšak mnohem účinnější.

Kadence: 2 výstřely za sekundu

Rychlost střely: 5km/s

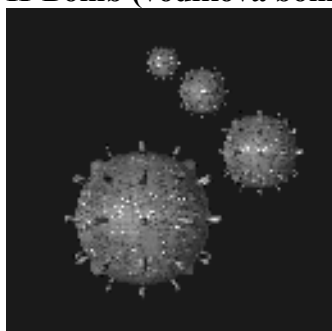
Délka životnosti: 1s

Nastavitelná průraznost přepočtená na energii: 50-100MW

Spotřeba energie: 5-10MW/výstřel

Počet v zásobníku: neomezen.

H-Bomb (vodíková bomba):



Jedná se o vysoce účinnou zbraň, která v sobě nese i prvky nástražných zbraní (obdoba plovoucí mořské miny). Po vypuštění je bomba neaktivní. Jakmile je dokončeno odjištění, bomba se dále pohybuje určeným směrem. Po několika sekundách (dolet bomby možno nastavit před výstřelem stiskem klávesy E,X) brzdící trysky zastaví její pohyb a bomba začne udržovat dosaženou pozici. Blikající kontrolky na detonátorech (tykadla) informují, zda se v účinném destrukčním okruhu bomby nachází předmět, který by při výbuchu mohl být zasažen (červeně blikají). V opačném případě blikají zeleně. Výbuch samozřejmě může ovlivnit i další bomby v okolí a způsobit jejich řetězovou explozi. Této vlastnosti lze i

s výhodou využít, pokud je v daném prostoru potřebná mohutná exploze. Stačí pak náraz předmětu do rozbušky, nebo i výstřel z plasmového kanónu aby se rozpoutala celá řetězová exploze.

Kadence: 2 výstřely za sekundu

Rychlost střely: 2km/s

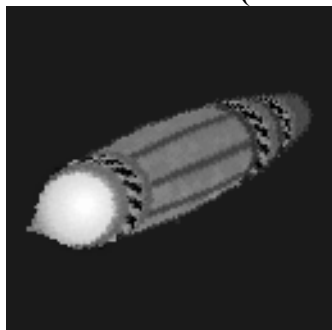
Průraznost výbuchu přepočtená na energii: 50MW

Spotřeba energie: 1MW/výstřel

Počet v zásobníku: 10.

Nastavitelná vzdálenost doletu od stanice: 5-25sekund

Fotonová raketa (s možností ručního navedení na cíl):



Zbraň, která se hodí pro použití v boji na velkou vzdálenost. Možnost ručního navedení na cíl z ní dělá vysoce přesnou a účinnou taktickou výzbroj. Po vypuštění ze síla je možno okamžitě korigovat dráhu jejího letu jak vertikálně tak i horizontálně (klávesy ESDX). Je zobrazována na radaru, takže je možno provést její navádění i na místa, na které není možná přímá viditelnost. Dále je opatřena kamerou, která po celou dobu letu přenáší obraz před raketou na mateřskou stanici.

Před vypuštěním rakety je možno nastavit její dolet (klávesy E,X). Raketa exploduje nárazem na cizí objekt, nebo automaticky po dosažení nastaveného doletu. Účinek výbuchu je velmi široký (až několik kilometrů)

Kadence: 1 raketa vypuštěná ze stanice v aktivním navádění

Rychlost střely: 3km/s

Nastavitelná délka doletu: 20-40s (odpovídá zhruba vzdálenosti 100 km)

Průraznost přepočtená na energii: 100MW

Spotřeba energie: 5MW/výstřel (dle nastavené životnosti až 10MW)

Počet v zásobníku: 5.

Automatický obranný systém Země

Hra SPACE PATROL je dosti obtížná. Zničit v bojových misích všechny vetřelce a nedopustit tak, aby ani jeden neexplodoval na Zemi, je téměř nemožné. Na tuto situaci je hra připravena tak, že pomocí automatického obranného systému Země eliminuje proniknuvší vetřelce v ionosféře planety.

Naše mateřská planeta je vybavena automatickým laserovým obranným systémem Země-Ionosféra. V případě, že nad planetu zabloudí cizí objekt, bude systémem sestřelen. Systém sám však není schopen z důvodu své omezené kadence (doba od zaměření k výstřelu) zneškodnit každý objekt, který pronikne do blízkosti atmosféry. V případě velkých počtů nepřátelských lodí nelze včas eliminovat všechny a proto je možné, že některým se přece podaří proniknout až nad zemský povrch a způsobit vážné ztráty.

Celkový stav Země:

(zobrazen pod panelem EARTH, viz popis HUD displeje).

Je to informace podobná pruhu odolnosti ochranného pláště stanice. Při každém zásahu je stav snížen. Každou novou misí je opět poněkud zvýšen, ne však na plnou hodnotu. Velikost navýšení je závislá na utrpených ztrátách v předchozí misí. Žádné ztráty dovolují planetě vysoké zotavení. Ve hře jde o to, aby byly absolvovány všechny bojové mise a Země byla uchráněna. Stane-li se však, že stav klesne na nulu, mise končí a hra se vrací zpět před misí. Tato neúspěšná mise se pak musí absolvovat znovu.

Popis nepřátelských objektů

Ve hře se vyskytují různé létající objekty, které je nutno buď zničit (vetřelci), nebo je nutno se před nimi chránit (asteroidy, zbloudilé miny, atd.).

Kosmické lodě vetřelců:

Různé typy dopravních prostředků vetřelců. Liší se údernou silou a odolností proti zbraním instalovaným na stanici. Jejich cílem je napadení Země. Obsahují buď biologické zbraně, nebo jaderné nálože. Objevují se v každé bojové misi v různých počtech. Většinou útočí ve formaci (někdy i více formací).

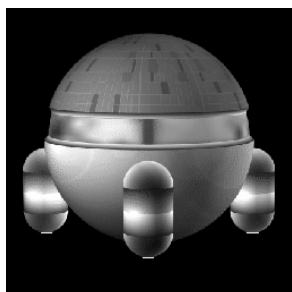


Typ I:

Průraznost přepočtená na energii: 10MW

Odolnost proti zbraním: 4MW

Obsahuje atomovou nálož o velikosti 1M tuny TNT. Dostane-li se na zemský povrch exploduje a způsobí tak rozsáhlé škody.



Typ II:

Průraznost přepočtená na energii: 15MW

Odolnost proti zbraním: 6MW

Průraznost atomového výbuchu: 1Mtuna

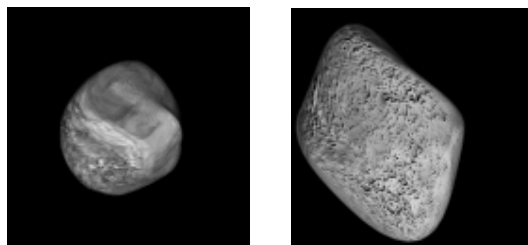


Typ III:

Průraznost přepočtená na energii: 20MW

Odolnost proti zbraním: 8MW

Průraznost atomového výbuchu: 1Mtuna

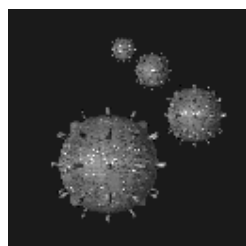


Asteroidy:

Vesmírným prostorem se pohybuje spousta nejrůznějších asteroidů od velikosti zrnka písku až po mohutné balvany, jejichž ničivá síla je obrovská. Střet se stanicí přináší těžké újmy na životnosti pláště. Mnohdy vede až ke zničení stanice. Ani ochranné silové pole není schopno dokonale eliminovat jejich hmotu. Jediná obrana je včasná destrukce na dálku použitím některé ze zbraní, kterou je stanice vybavena.

Průraznost přepočtená na energii: až 50MW (podle velikosti)

Odolnost proti zbraním: až 10MW (podle velikosti)



Zbloudilé miny:

Jsou to původně vystřelené H-Bomby, které buď minuly cíl nebo z nějakého důvodu selhala jejich rozbuška. Dostaly se do vlivu gravitace některé z planet a takto se daly do pohybu. Jsou velmi špatně vidět, důležité je sledovat kontrolky na informačním panelu a radar. Jen tak je možno včas zasáhnout. Jejich ničivá síla je značná. Pozor na samovolný výbuch při průletu kolem nich – jsou velmi nestabilní.

Průraznost přepočtená na energii: až 30MW

Odolnost proti zbraním: není

SPACE PATROL – PŘÍRUČKA NAVIGÁTORA

Úvod

Tato dokumentace obsahuje základní taktické informace pro navigátory – začátečníky. S její pomocí bude mnohem snadnější vydržet v boji dostatečně dlouho tak, aby mohly být uvedeny teoretické znalosti do praxe a dále pak rozvíjeny samotným hráčem k dosažení vítězství. Dokonalejší znalosti vedou k lepšímu zvládnutí bojových situací a tím i k lepší obraně Země.

Strategie herního plánu

Hra *SPACE PATROL* vyžaduje od hráče nejen zručnost, kterou prokáže v boji s vetřelci, ale požaduje i jistou úroveň taktických znalostí, které využije při rozmístování stanic ve sluneční soustavě před jednotlivými misemi. Rovněž musí hráč prokázat své strategické schopnosti při řešení některých úkolů zadávaných ve speciálních misích (chce-li získat lepší vybavení nebo dokonalejší zbraně).

Pro úspěšné dokončení hry, navigátor postupně absolvuje všechny bojové mise kampaně, ve kterých je jeho jediným úkolem zlikvidovat přilétající vetřelce. Misí je několik desítek a jsou více a více obtížnější. Vetřelci, kteří se ukrývají na hranici sluneční soustavy v hyperprostoru, podnikají stále agresivnější a početnější útoky na naši mateřskou planetu. Zpočátku se jedná jen o pár jedinců, kteří se mohou náhle vynořit v blízkosti Země, později budou jejich útoky vedeny ve větších počtech a ve více útočných vlnách současně. Jak už bylo zmíněno, vetřelci mohou provádět vynořování a opětovné vnořování do hyperprostoru. Jsou-li v jiném rozměru, nedokáží je naše zbraně poškodit. Tato nevýhoda však může být časem odstraněna tím, že navigátor získá do inventáře přístroj, který umožní i jeho stanicím dimenzionální prostup.

V prvních misích není potřeba mít nějaké zvláštní vybavení stanice (například lepší radar, vylepšené motory, silnější baterie atd.). Na likvidaci vetřelců postačí standardní výbava. Později však lepší výbava stanic nebude přepychem ale přímo nutností.

Například pro to, aby bylo možno rozmístit stanice na větší vzdálenosti od Země, je nutno mít výkonnější radarový navigační systém. Také asi bude vhodné vybavit ihned ze začátku stanice antigravitačním zařízením, protože udržet stanice na oběžných drahách kolem Země není snadné. Neustálé korekce letu odvádí pozornost navigátora od splnění bojového úkolu a samozřejmě hrozí i kolize s planetou.

Je zřejmé, že výkonnější systém a dokonalejší výbava, spotřebuje více energie a ta není nevyčerpatelná. Už víte, že do standardní výbavy stanice patří Baterie typ I, Solární panely typ I. Radar typ I. Solární panely stačí krýt spotřebu základního typu radaru a zároveň ještě dobíjet baterii. Zařadíte-li však do výbavy stanice radar III (který má trojnásobnou spotřebu) solární panely nebudou schopny krýt jeho spotřebu a v brzké době tak dojde k vyčerpání energie z hlavní baterie. To je pro stanici katastrofální věc. Přestane fungovat silové ochranné pole, zbraně, motory. Tato stanice je odsouzena k rychlému zániku. Pro pokrytí vyšších nároků na energii je tedy nutné před zařazením dokonalejšího radaru pořídit si dokonalejší

solární panely, které budou dostatečně krýt jmenovité energetické výdaje tím, že vybavíte stanici lepším a výkonnějším solárním panelem.

Zařízení ale není možno instalovat na stanici kdykoliv. Vybavit stanici lze pouze z inventáře navigátora. Na počátku hry je výběr použitelných zařízení v něm však velmi skromný. V průběhu hry může být inventář postupně doplňován, tak jak navigátor absolvuje jednotlivé speciální mise. Seznam speciálních misí je vždy k dispozici z herního menu.

Praktické rady a pokyny

- Pokud nemáte své stanice vybaveny rušičem gravitačního pole (Antigravitátor) musí být ručně pomocí motorů neustále udržovány v pozici, což někdy v blízkosti silné gravitace planety nelze. Proto je vhodné navést stanici na oběžnou dráhu. Tato činnost je však velmi náročná, proto nenasazujte do mise více jak jednu stanici.
- Získejte co nejdříve zařízení ANTIGRAVITÁTOR (nebude vás obtěžovat gravitace planet).
- Následně získejte generátor ochranného silového pole POWERSHIELD (jen to může ochránit stanici před střetem s nepřátelskými objekty).
- Jako další se snažte získat jednotku AUTOFIELD (bude za vás aktivovat ochranné silové pole v případě hrozícího střetu automaticky)
- Získání výkonnějších solárních panelů bude dobrým krokem pro další doplňování výbavy stanice.
- Snažte se získat co nejlepší radar. Budete moci rozmístit stanice dále od Země a tímto získáte více prostoru pro účinnou obranu.

Stroj času

Hra SPACE PATROL není jednoduchá. Proto bylo do hry implementováno zařízení, které umožní vrátet čas zpět k určitému časovému bodu, který byl předtím určen (Například před startem bojové mise). K tomuto bodu se také vždy hra vrací, když je spuštěna. Proto pamatujte na označení časového bodu i při ukončování hry (samozřejmě, pokud chcete obnovit stav přesně tak, jak jste hru ukončili.) Jeho funkci si lze představit jako obnovení záložních dat. S tím samozřejmě souvisí i to, že bude obnoven stav hry včetně získaného vybavení do daného časového bodu. Vše ostatní, co se událo později, bude zapomenuto. Tato výhoda pak především bude oceněna při ztrátě bitevní stanice. Neúspěšnou misi pak můžete znovu zopakovat.

Praktické rady a pokyny

- Pamatujte na označení časového bodu vždy po úspěšně provedené misi (bojové nebo speciální)
- Pokud ztratíte stanici, nepokračujte v další misi, raději se vraťte zpět pomocí stroje času a neúspěšnou misi znovu zopakujte. Ztracené stanice nelze již nikdy v průběhu hry obnovit.
- Pokud zjistíte, že v bojové misi Země utrpěla příliš mnoho ztrát, nepokračujte v další misi, raději se vraťte zpět pomocí stroje času a tuto misi znovu zopakujte.
- Především si vždy dobře si rozmyslete, než označíte daný stav vývoje hry jako časový bod.

Bojové mise

Jsou podstatou celé hry. Hra se skládá z několika desítek bojových misí. Princip je jednoduchý. Chránit Zemi všemi prostředky až do poslední mise, tedy až do posledního útoku vetřelců. Země musí přežít. Stavový pruh pod panelem „EARTH“ indikuje míru jejího poškození. Čím menší je pruh, tím horší je stav Země. Pruh se zmenšuje s každým výbuchem vetřelce nad Zemským povrchem. Po každé misi je stav Země automaticky zlepšen (o několik procent), protože po každém úderu se opět Země dokáže sama z utržených ran zotavit. Nicméně, pokud v průběhu mise klesne pruh na nulu (celý zmizí), mise končí a hra se vrací zpět před misi. Tato neúspěšná mise se pak musí absolvovat znovu. To se stane i tehdy, když v průběhu mise ztratíte všechny nasazené stanice a není již čím hrát.

Každá stanice by měla být je před novou misí opravena (potřebujete zařízení „Service“ z inventáře), automaticky jsou doplněny veškeré zásoby munice, energie atd. To se však týká jen těch stanic, které se vrátily z předchozí mise.

Před každou misí je na brífingu rozebrána celková bojová situace a jsou zveřejněna veškerá data o následujícím útoku vetřelců. Hráč má možnost vrátit se zpět do herního menu, může například pozměnit podle přání vybavení stanic, nebo také může nejdříve absolvovat některou ze speciálních misí pokud mu nestačí výbava stanic. Má-li pocit, že je připraven, vrátí se opět do obrazovky s briefingem bojové mise. Na taktické mapě pak provede rozmístění svých stanic do prostoru sluneční soustavy (nemusí nutně použít všechny stanice) a odstartuje teleportaci stanic. Teprve to skutečně spustí další bojovou misi.

Pak již je na jeho obrazovku přenášen reálný obraz z míst kolem stanic. Hráč může stanice ovládat, přepíná pohledy z jedné stanice na druhou a snaží se zničit všechny vetřelce.

Všichni vetřelci se pohybují prostorem sluneční soustavy ve formacích (takzvaných útočných vlnách). Mají jediný cíl. Dostat se nad zemský povrch a tam explodovat jaderným výbuchem. Tomu je nutno právě zabránit. Mise končí tehdy, až z původních útočných formací nezbude ani jeden vetřelec. Jelikož však vetřelci dokáží pronikat do hyperprostoru, je velice obtížné vést proti nim boj. Mohou se náhle vynořit i náhle zmizet. Mapa sice znázorňuje místa, kde se „vynoří“ a kde zase „ponoří“, ale většinou cestu směrem k Zemi absolvují zanořeni do jiného rozměru a tedy pro naše stanice téměř nedotknutelní. Bez použití hyperprostorové brány nebude možno vetřelce včas eliminovat.

Máte-li hyperprostorovou bránu k dispozici, je nejdůležitější začít likvidovat vetřelce již při cestě v hyperprostoru. Pokud se vynoří, vynořte se také, abyste opět mohli účinně bojovat. Pro fyzikální mechanismy jiných dimenzí platí totiž následující vztahy:

Objekty, z nichž se každý nachází v jiné dimenzi, nemají na sebe účinek.

Objekty ve stejné dimenzi mohou být v interakci.

Objekty z vyšší dimenze nejsou pro objekty nacházející se v nižší dimenzi viditelné.

Objekty z nižší dimenze jsou pro objekty z vyšší dimenze částečně viditelné (průhledné).

Brífing před bojovou misí

Pečlivě prostudujte taktickou mapu předpokládaných útoků vetřelců. Důkladně si promyslete následující kroky.

- Vybavení stanic
- Počet stanic, vyslaných do mise
- Rozmístění stanic

Vybavení stanic

Špatně zvolená výzbroj proti početně silnějším protivníkovi vede mnohdy k bezúspěšnému boji a tím i vysokým ztrátám na stanicích i na stavu Země. Pokud cítíte, že zbraně a vybavení ve vašem inventáři neodpovídají potřebám následující mise, raději se dále nepouštějte. Zajistěte si předem dostatek zbraní a potřebných zařízení tak, že absolvujete některou ze speciálních misí. Splněním úkolu Centra Obrany Země získáte potřebnou zbraň nebo výbavu téměř okamžitě. Rovněž uvažujte dopředu a zajistěte si včas příslušné požadované zařízení inventáře.

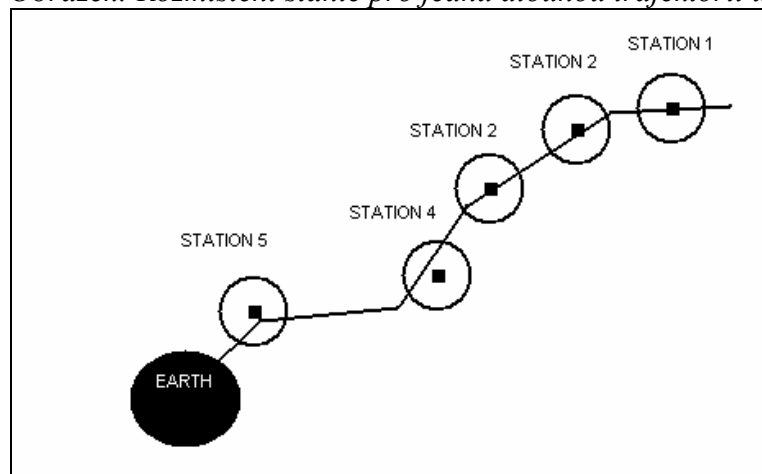
Počet stanic, vyslaných do mise

Zbytečně neposílejte do mise více stanic, než je nutné. Ztracená stanice nebude nikdy nahrazena. Pokud v takové misi přijdete o stanici, raději vraťte čas zpět a misi zopakujte.

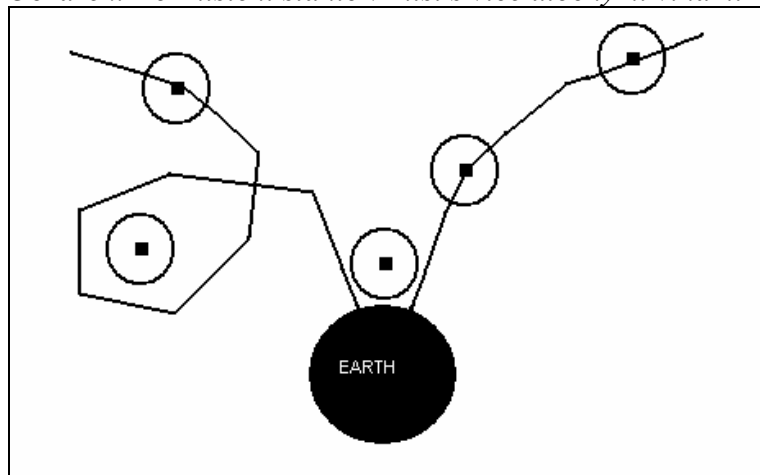
Rozmístění stanic

Na vhodném rozmístění stanic záleží mnohdy více, než na jejich počtu. Snažte se umístit své stanice poblíže předpokládané trajektorie útočných vln. Umíst'ujte je od největší vzdálenosti směrem až k Zemi. Snažte se, aby byla pokryta většina trajektorie. Jednu stanici nechte pro obranu Země. Více je vidět již z obrázků.

Obrázek: Rozmístění stanic pro jednu dlouhou trajektorii útočné vlny



Obrázek: Rozmístění stanic v misi s více útočnými vlnami



Poznámka 1:

Rozmístění stanic můžete také ponechat na palubním počítači. Provede nejvhodnější rozmístění dle integrovaného algoritmu. Počítač však při výpočtu umístění nebere v úvahu dosahy radarů. Je proto možné, že některou stanicí umístí mimo dosah.

Praktické rady a pokyny

- Umístěte stanice podél trajektorie útočné vlny od nejvzdálenější až k Zemi.
- Snažte se pokrýt co nejvíce z uvedené trajektorie.
- Jednu stanicí nechte jako zálohu poblíž Země.
- V případě více útočných vln se snažte rozdělit stanice na všechny vlny
- V prostoru Země v předpokládané dráze nakladte co nejvíce H-Bomb
- Také stanice dokáže být účinným štítem proti vetřelcům (mát-li dostatek energie a ochranné silové pole)
- Nesnažte se vetřelce pronásledovat, pokud to nevyžaduje kritická situace (poslední stanice, nutná korekce rozmístění, atd.)
- Stanice, které jste umístili mimo dosah radaru jsou zbarveny červeně. Po spuštění mise je nebudete moci ovládat. Je pravděpodobné, že o takovou stanicí brzy přijдете. Sledujte proto při rozmisťování změnu barvy.
- Nesnažte se za každou cenu rychle zvládnout všechny bojové mise, kombinujte, a předvídejte potřebu použití nových zařízení. Absolvujte speciální mise.

Speciální mise

Vedle bojových misí (o ty jde ve hře především) existují takzvané mise speciální. Hlavní důvod existence speciálních misí je umožnit hráči získat některá zařízení, kterými vybaví své stanice a pak použije v bojových misích.

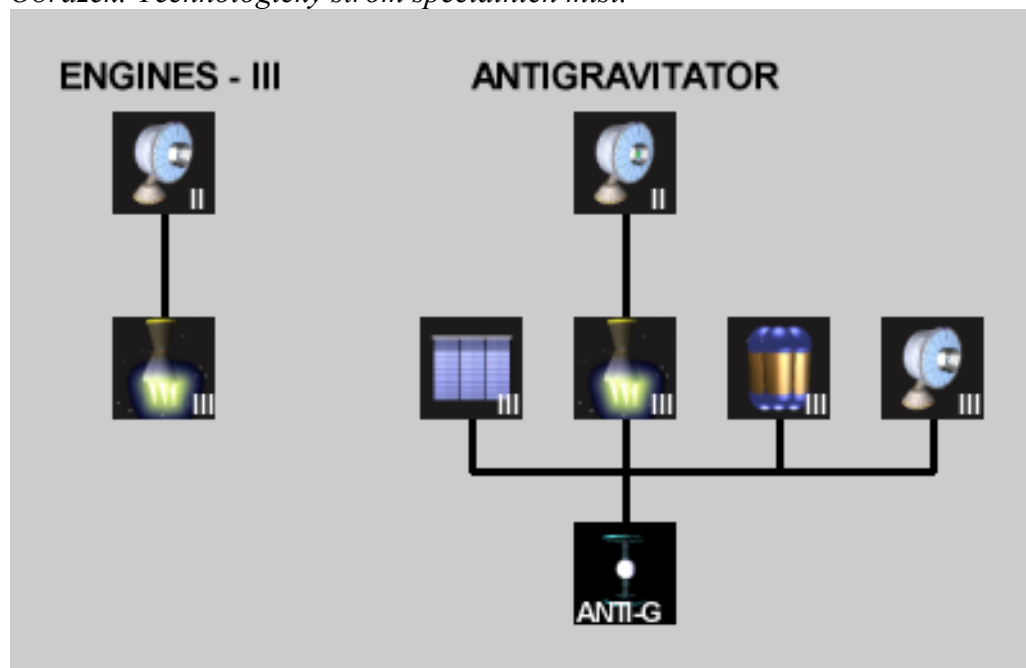
Centrum Obrany Země vydalo seznam úkolů pro získání jednotlivých zařízení. Například – chce-li hráč získat zařízení Antigravitátor, musí absolvovat speciální misi, která je pro jeho získání stanovena. Splní-li úspěšně úkol této mise, získá uvedené zařízení ke své dispozici (zařízení se objeví v seznamu použitelného inventáře pro vybavení lodi). Pořadí výběru

zařízení, potažmo tedy i speciální mise, není stanoveno. Hráč si může zvolit kteroukoliv misi jak sám uzná za vhodné.

Mise jsou většinou absolvovány s cizími stanicemi (navigátor přebírá jejich ovládání) některé mise je však nutno absolvovat se svými stanicemi. Tyto mise však vždy v úvodním textu na panelu informují, jaké minimální vybavení pro jejich úspěšné splnění se předpokládá. Hráč toto doporučení nemusí respektovat a může podstoupit misi i s nedostačujícím vybavením. V takovém případě však vystavuje stanici nebezpečí vážnému poškození, případně misi z technických důvodů nemůže úspěšně splnit.

Ze seznamu minimálního zařízení však někdy plyne nutnost absolvovat nejdříve tu speciální misi (nebo i více), která zajistí možnost náležitě vybavit stanici potřebnou výstrojí, teprve pak je možno absolvovat úspěšně původně zamýšlenou misi. Ve speciálních misích je tedy použit takzvaný „technologický strom“, který podmiňuje získání některého vybavení získáním jiného vybavení.

Obrázek: Technologický strom speciálních misí.



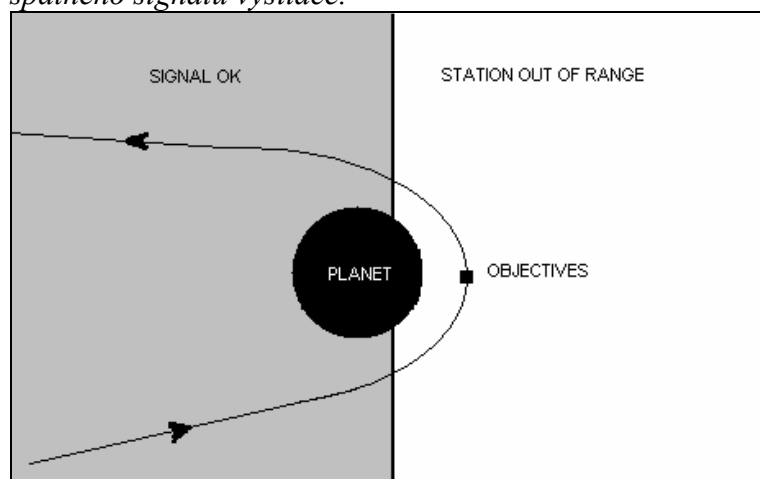
Brífing před speciální misí

Pozorně prostudujte situaci a dobře si promyslete řešení úkolu mise. Nejdůležitější je správné vybavení stanice před misí. Každá mise má doporučenou konfiguraci výstroje a výzbroje předpokládanou pro úspěšné splnění jejího zadání. Pokud takovou konfiguraci vaše stanice nespĺňuje, doporučujeme podniknout všechny kroky, aby jste se náležitě vybavili.

Praktické rady a pokyny

- Při pohybu využívejte gravitace planet, ušetříte energii hlavní baterie.
- Neprovádějte příliš velké manévrovací pohyby. Mnohdy vedou ke zbytečné ztrátě energie hlavní baterie.
- Sledujte radar. Může vás zachránit od nepříjemného překvapení.
- Používejte digitálního zoomu pro prozkoumání prostoru.
- Nezvyšujte příliš rychlost stanice. Brždění z vysokých rychlostí způsobuje velké ztráty energie.
- Střetu s asteroidy se raději vyhněte. V nejvyšší nouzi použijte zbraně a prostřílejte si cestu. Silové ochranné pole není proti asteroidům stoprocentně účinné.
- Některé mise se odehrávají na okrajích sluneční soustavy. Tam již může být riziko ztráty kvality navigačního signálu. Počítejte s tím. Některé mise předpokládají, že splníte úkol, ačkoliv stanice bude již v té době neovladatelná. Některé mise předpokládají, že se neovladatelná stanice přiblíží (díky gravitaci planet) opět na vzdálenost s dobrým signálem a bude dále možno stanici navigovat až do místa stanoveného pro ukončení mise. Naveďte tedy před ztrátou signálu stanici na oběžnou dráhu kolem nejbližší planety a tímto zajistíte její návrat zpět do míst s dobrým signálem.

Obrázek: Navedení stanice na oběžnou dráhu kolem planety. Situace na rozhraní dobrého a špatného signálu vysílače.



Zbraně a jejich použití

Hra *SPACE PATROL* umožní navigátorovi instalovat na stanice rozličné zbraně. Jejich použití a vhodnost se pokusíme nyní rozebrat podrobněji.

PLASMA PRIMÁRNÍ:

Rychlopalná zbraň, minimální průraznost ale velmi pohotová. Její výhoda je v operativním použití a v minimální spotřebě energie. Některé vetřelce je nutno zasáhnout i vícekrát, než dojde k úplnému zničení jejich lodě.

MEGA PLASMA KANÓN:

Sekundární zbraň – verze plasma kanónu s mnohonásobně vyšší průrazností ale tedy i spotřebou energie. Její použití je vhodné pro sdružené cíle jako jsou například vetřelci ve formaci, shluk meteoritů. Její výhoda je v možnosti nastavení průraznosti. V misích, ve kterých se vyskytují vetřelci s vyšší odolností proti našim primárním zbraním, bude její použití nezbytné.

H-BOMBY:

Jsou to nástražné zbraně. Rozhodně nejsou vhodné pro ničení jednoho cíle. Obrovská účinnost jejich výbuchu je předurčuje pro nasazení jako zátarasy na trajektoriích útočných vln vetřelců. Jejich velká výhoda spočívá v řetězových výbušných reakcích, které se rozpoutají v úplné peklo. Stačí dobře mířený výstřel primárního plasma kanónu, a vše, co se nachází kolem, je zničeno. V některých misích bude s výhodou použito možnosti nastavení jejich doletu, když se v tichosti bude připravovat úder proti vetřelcům.

FOTONOVÉ RAKETY:

Jsou to nejmocnější zbraně, jaké kdy byly vynalezeny. Obrovský dolet a možnost ruční navigace pomocí kamery umístěné na raketě z nich dělá velmi účinnou taktickou zbraň. Tam, kde se není možno nepozorovaně k nepříteli přiblížit, jistě dosáhne právě ona raketa. Pozor však na její předčasný výbuch (při nárazu do objektu v blízkosti). Může totiž zachvátit i samotnou stanici.

© 2003 – DREAM CINEMA
www.dreamcinema.cz
(Space Patrol, 22.12.2003)