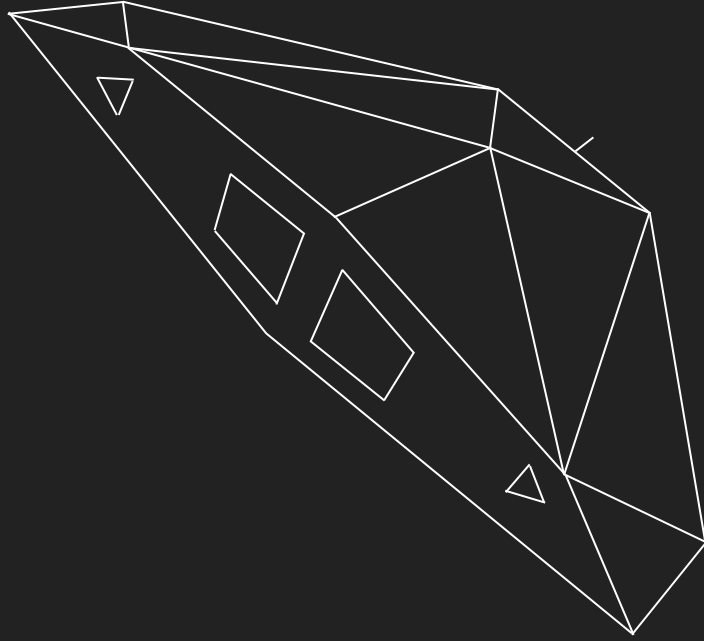




# Elite Astrat+



Альфа версия 1.10

## Цель игры

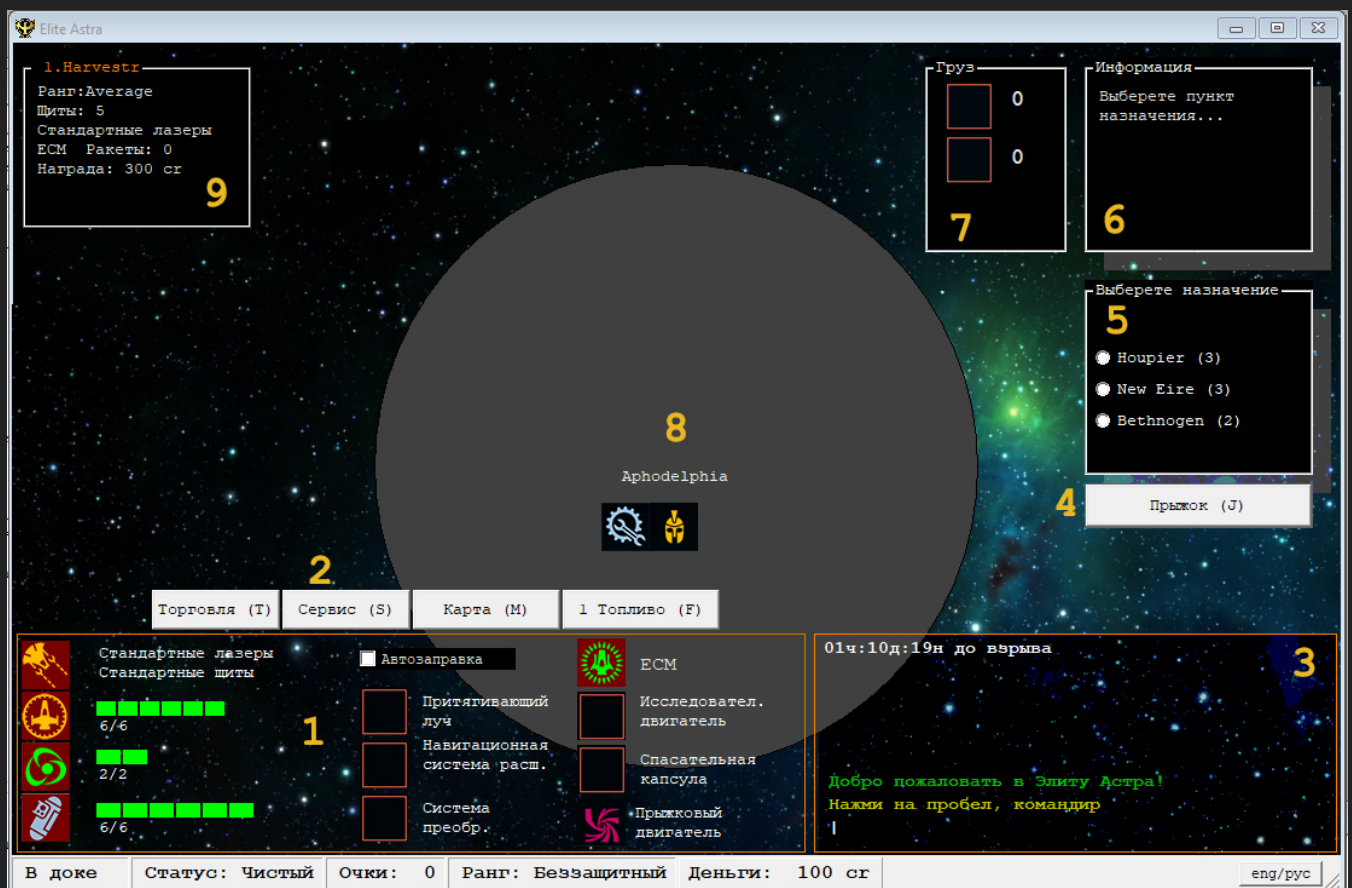
Летать, Исследовать, Торговать, Воевать и Выжить во враждебном мире, чтобы улететь из галактики на своем корабле.

## Предыстория

Скоро взорвется одна из звезд и образуется черная дыра. Она поглотит всю галактику, планету за планетой.

Таймер тикает. Мы не знаем где, но знаем когда. Каждое действие отнимает драгоценное время, кучу времени. У нас его не так уж и много. Нужно спешить...

## Главный экран



1. Информация о характеристиках и модулях вашего корабля
2. Кнопки действий:
  - a. Стыковка (клавиша D)
  - b. Торговля (клавиша T)
  - c. Сервис (клавиша S)
  - d. Карта (клавиша M)
  - e. 1 Топливо (клавиша F)
  - f. В бой (клавиша B)
  - g. Сбросить груз

3. Панель сообщений и таймера обратного отсчета до взрыва звезды.
4. Кнопка внутрисекторного прыжка (клавиша J).
5. Список доступных планет для внутрисекторного прыжка с указанием дальности.
6. Панель информации о выбранной планете для прыжка.
7. Панель грузового отсека с указанием количества товара.
8. Информация о планете, где вы находитесь.
9. Панели информации о кораблях противника.

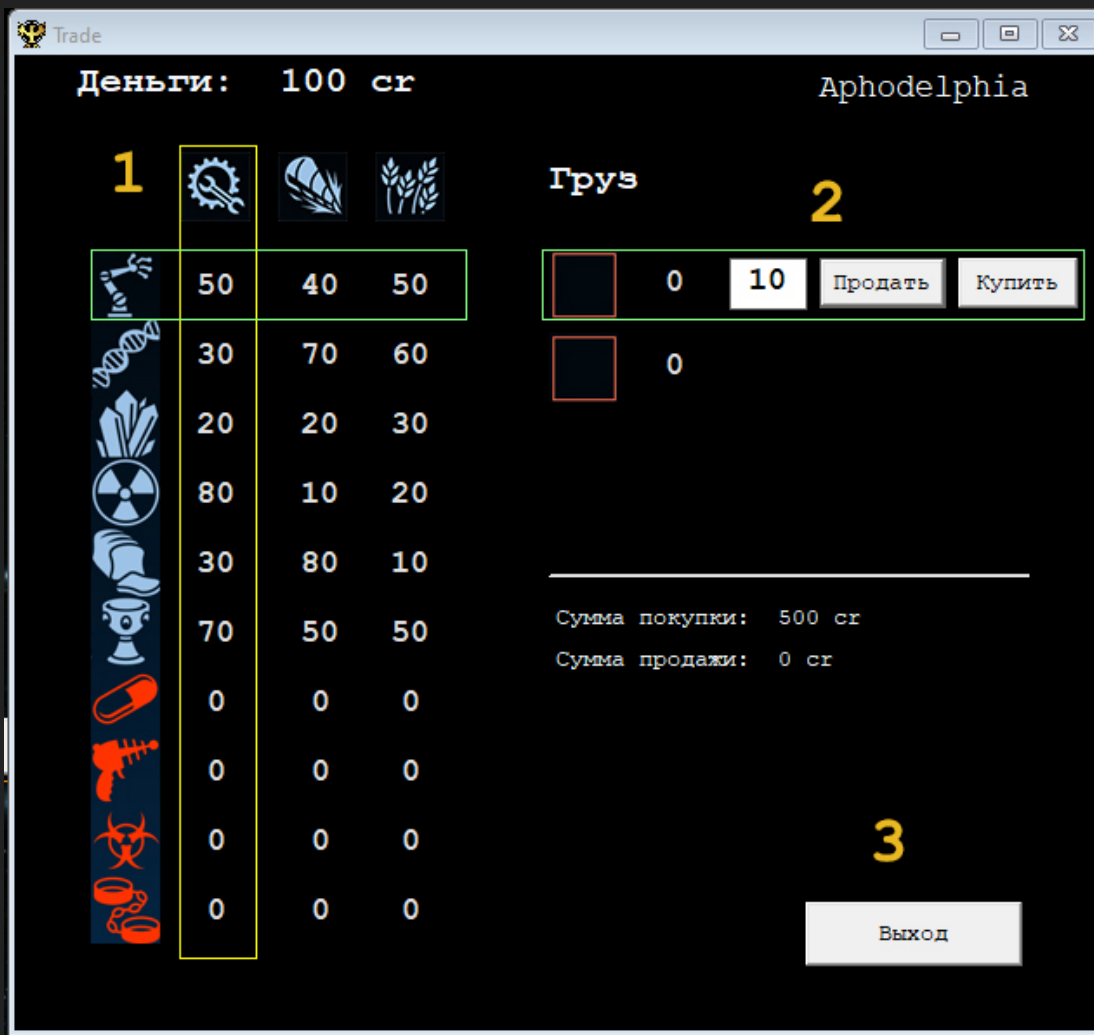
## Варианты действий

На старте игры вы оказываетесь в доке планеты Aphodelphia с кораблем типа MANTA и со стандартным вооружением и набором модулей: Стандартные лазеры и щиты, ЕСМ, Прыжковый двигатель, 1 ракета, 2 батареи, 100 кредитов денег, 6 ед. топлива.

Советуем сразу закупиться товаром, иначе вам не хватит денег для заправки через 2 прыжка и придется начинать игру сначала.

Нажимаем на T или кнопку «Торговля» и открывается окно торговли.

## Торговля



В левой части экрана 1 находится прайс-лист товаров на станции. Желтым прямоугольником выделен столбец текущих цен, а зеленым – курсор выбора товара.

- Выбираем мышкой нужную строчку товара
- Выбираем грузовой отсек в правой части 2. Текущий выделен зеленым прямоугольником.
- Правим, если необходимо, количество
- Нажимаем «Купить» или «Продать»

Предварительная сумма покупки и продажи будет рассчитана и показана итогом.

Контрабанда выгодна, не так как в настольной версии игры, конечно (может потом я сбалансирую). Но таможня не дремлет. Может обыскать грузовой трюм. Лучше предложить взятку.

Весь ассортимент запрещенных товаров только на планетах с плохой репутацией.

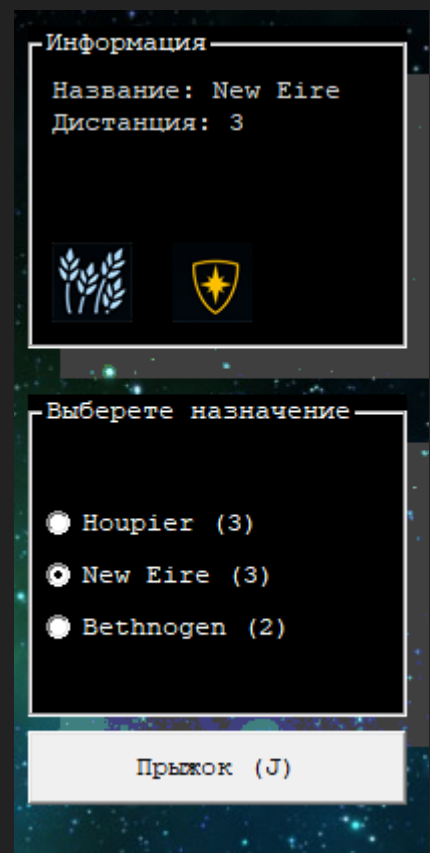
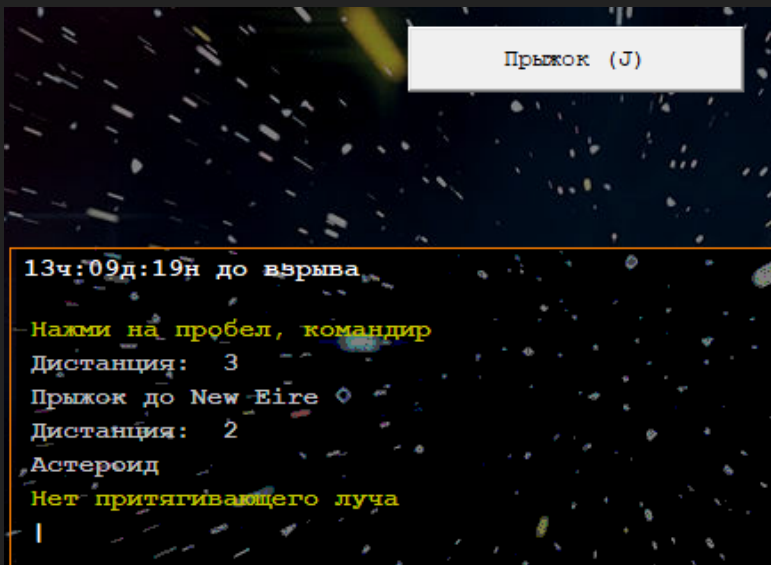
После купли\продажи закрываем окно или нажимаем ESQ.

## Прыжок

Выбираем пункт назначения в панели списка планет. Выше обновится информация о планете: ее экономике, правовом статусе (и может расе – в будущем).

Корабль заправлен под завязку – можно лететь.

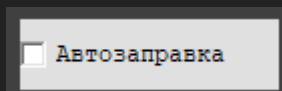
Нажимаем «Прыжок» или J.



На панели сообщений можно посмотреть какой событие случилось в полете. Отсчитывается дистанция до пункта назначения.

Когда прыжок завершиться, появиться кнопка «Стыковка (D)». Смело нажимайте. Если у таможни возникнут подозрение на контрабанду, она проверит трюм (можно будет откупиться взяткой).

Стыковка завершена. Можно смело продавать товары в окне торговли, а затем заправляться по 1 ед. топлива, нажимая на кнопку «1 топливо».



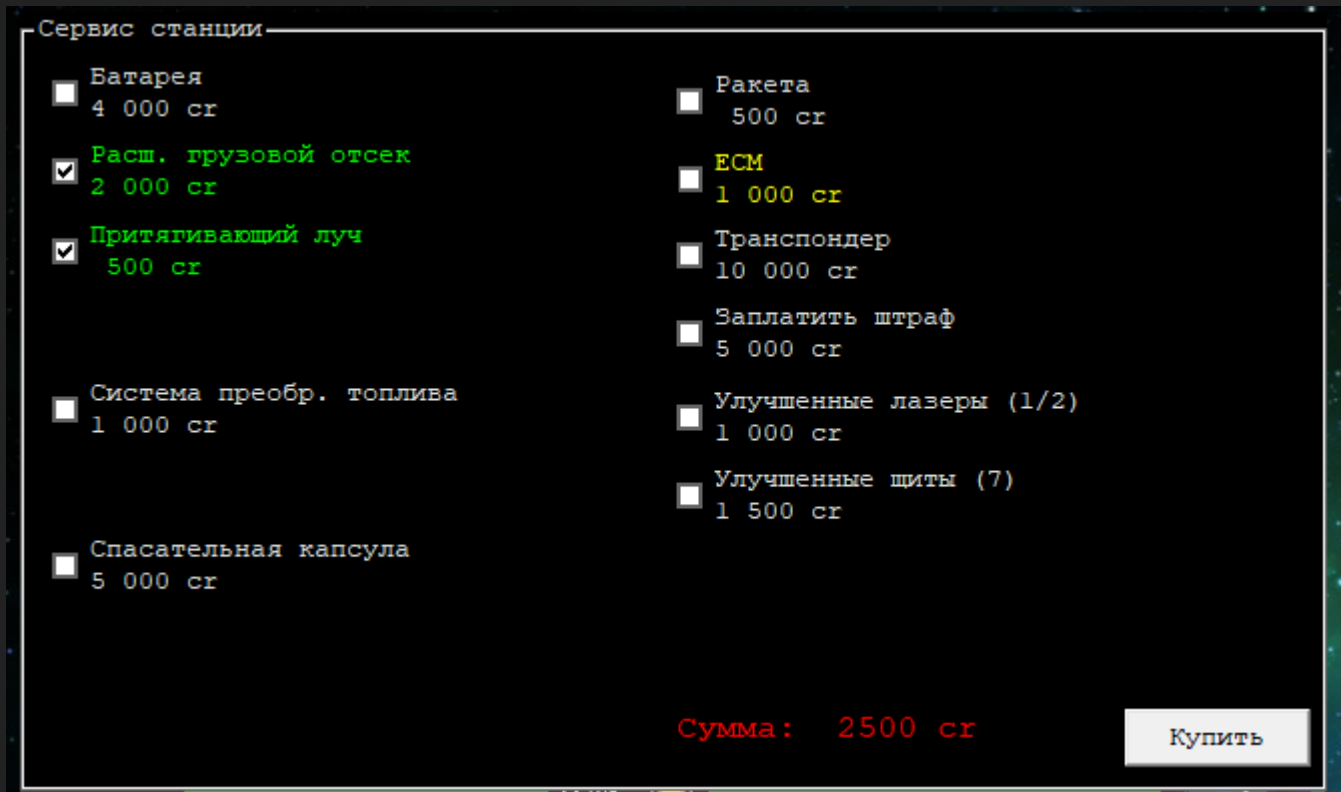
Когда накопите деньги можно поставить галочку на опции «Автозаправка» и заправка будет происходить автоматически, списывая со счета нужную сумму.

Если окажется что для полного цикла прыжков не хватит топлива, то вам не повезло. Придется ждать, пока с вами кто-то не поделится, пролетая в космосе. А это потеря времени, которого не много. Да и пираты. Жмите кнопку «Прыжок»!

Немного спасет система преобразования топлива. За время двух прыжков она синтезирует 1 ед. топлива.

## Сервис

Пора улучшать свою «ласточку». Нажимаем на «Сервис» или S ! За круглую сумму мы можем докупить модули и пополнить запасы ракет.



Мышкой ставим «крыжик» в списке. Выбранные модули окрашиваются в зеленый. Желтым помечены модули уже имеющиеся на корабле.

**Внимание! Если вы купите модуль еще раз, но деньги спишутся в обычном порядке – сами виноваты.**

Если денег не хватает, но итоговая сумма уйдет в красное.

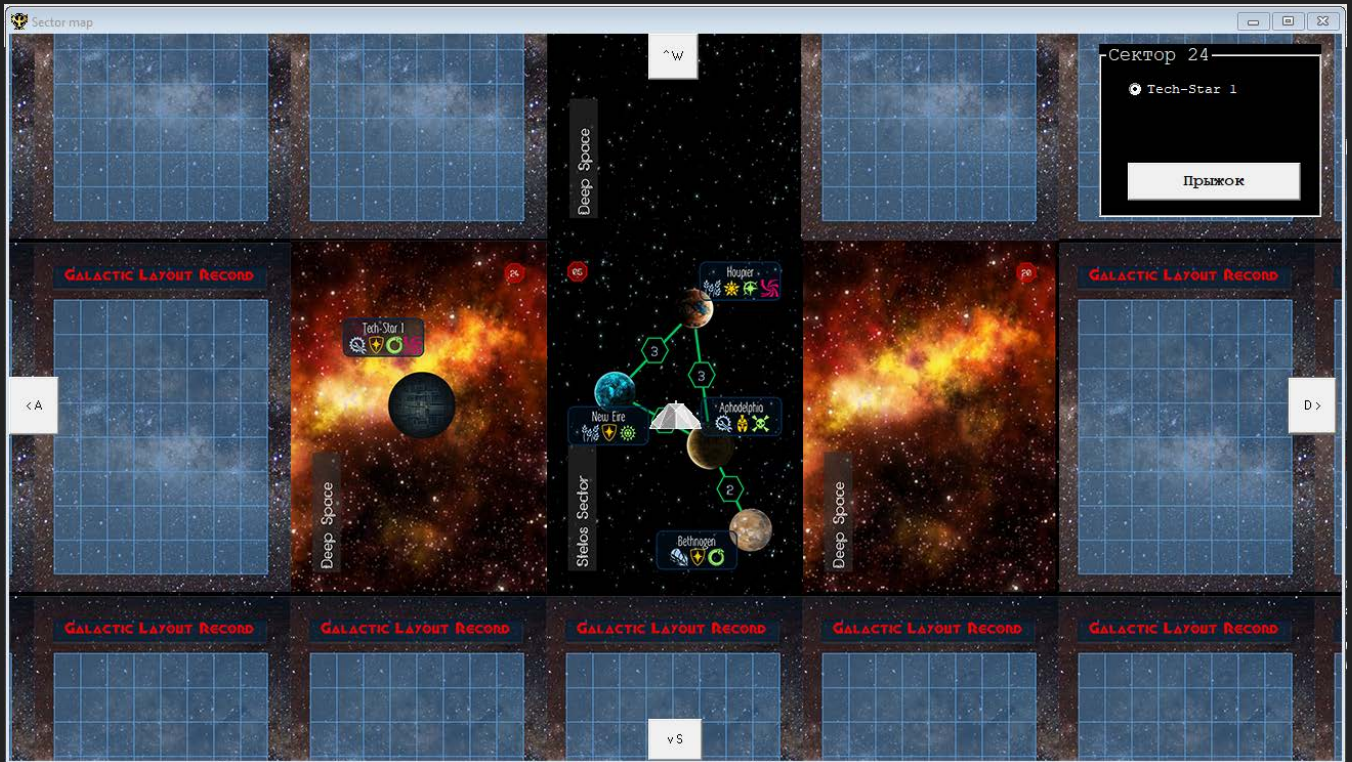
Некоторые модули не купишь на планетах с аграрной и шахтерской экономикой. Также и для военных разработок требуются определенные условия – ваш ранг должен быть не менее компетентный (вроде так, я уже точно не помню).

Закрываем окно нажимая снова S или на кнопку «Сервис», а можно и не закрывать – пофиг.

Да, еще.. Батарей, как и ракет, больше 4х штук не поставишь. И в бою их не зарядишь. Только после боя восполняется уровень заряда.

## Карта галактики

Для межсекторных перелетов нам нужна карта. Жмем «Карта» или М.



Тут есть, где развернуться (окно можно развернуть на весь экран) !

Перемещение по карте: кнопками W,S,A,D или мышкой (кнопки перерисую потом, наверное).

Текст на картинках мелковат, но в целом прочесть можно (взято из настольной версии)

Иконка корабля показывает текущее месторасположение. Мышкой нажимаем по соседнему сектору – он открывается. Пока не купите навигационную систему, можно летать только в смежные сектора.

Если в выбранном секторе есть где приземлиться, то в правом верхнем углу появится список планет. Если есть исследовательский двигатель, то можно лететь даже в DEEP SPACE (глубокий космос).

Дальше все как обычно – нажимаете «Прыжок» и полетели! Если увидите сектор с черной дырой (Black Hole) – убирайтесь отсюда!

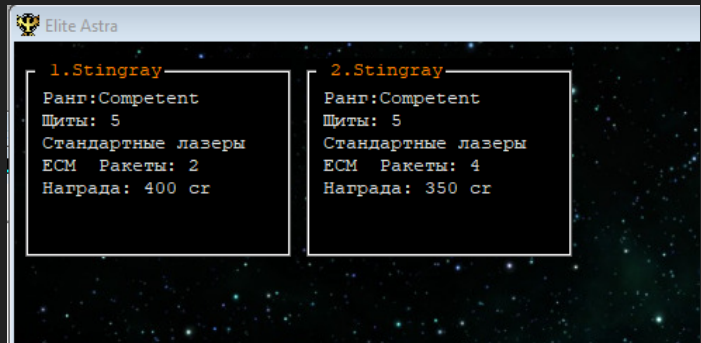
Прыжок не состоится, если:

- Не хватает топлива
- Сломался прыжковый двигатель
- неполадка

## Пираты

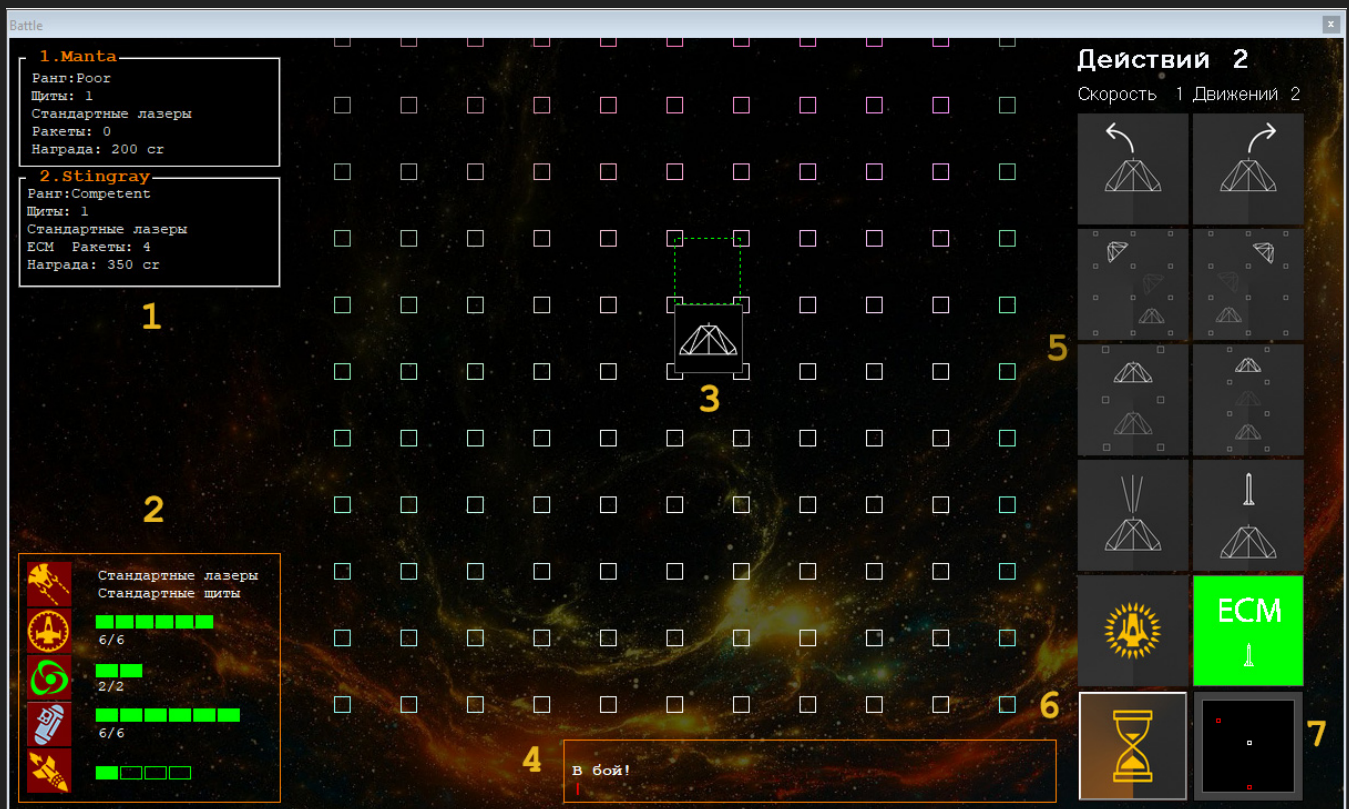
При прыжке на планету, может так случится, что вам вдруг встретятся «благородные» пираты. Характеристики кораблей отобразятся в верхней левой части экрана. По количеству есть ограничение – до 4 персон.

У Вас есть выбор: вступить в бой – кнопка «В бой» или отдать половину груза кнопкой «Сбросить груз».



Если грузовой трюм пуст, то придется сражаться с пиратами. Но есть еще один выход...

## В бой













Посмотрим на наше поле боя:

1. Данные по кораблям пиратов: Ранг, количество щитов, лип лазера, есть ли ECM и ракеты, ну и ваша награда за уничтожение.
2. Мини-панель по основным характеристикам вашего корабля.
3. Условно обозначенный иконкой ваш боевой корабль МАНТА на размеченном поле, состоящее из 20x20 клеток, из которых видно только центральные 10x10 штук.
4. Панель сообщений.
5. Кнопки действий.
6. Кнопка «Конец хода».
7. Радар.


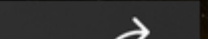
### Разберем тактический режим хода

Первый ход за нами. На ранге «Беззащитный» у нас есть 3 возможных действий на поле. Когда ваш ранг поднимется через одну ступень, кол-во действий увеличится.

Варианты действий (по 1 единице):

	Поворот налево
	Маневр налево
	Вперед на 1 клетку
	Атака лазером
	Перезарядка щитов. Требуется 1 батарея
	Поворот направо
	Маневр направо
	Вперед на 2 клетки
	Запуск ракеты
	Противоракетная защита. Перезарядка (5-6 ходов)

Действия можно выполнять в любой последовательности, но есть некоторые ограничения. В игре условно ваш корабль движется с определенной скоростью. Её значение от 0 до 2 (без движения, медленно или быстро). Когда корабль «летит» быстро, то повернуть 2 раза подряд в одну сторону (на 90 град.) не получится, а только 1 раз на 45 градусов.

<b>Действий 3</b>	Быстро – это значит, что до поворота корабль перемещался на 2 клетки действиями: «Маневр» влево или вправо или «Вперед на 2 клетки». Чтобы полететь медленнее нужно «притормозить» действием «Вперед на 1 клетку».
Скорость 0 Движений 3	
	



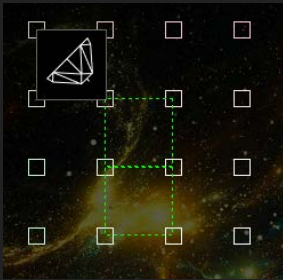
Привести скорость к 0 можно не двигаясь весь ход. Это даст еще одно очко (+1) к «Движению» на следующий ход.

Очки «Движения» равны очкам действия в начале хода +1 по условию выше. Они тратятся при выборе действия любого перемещения.

«Вперед на 1 кл» - 1 очко

«Вперед на 2 кл», «Маневры налево и направо» - 2 очка

При нехватке очков движения это кнопки будут недоступны до конца хода.



Работает подсветка при наведении на кнопки маневров и движения.

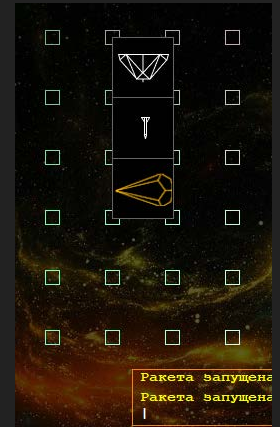
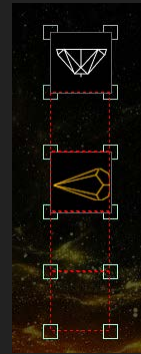
Также подсвечивается диапазон стрельбы лазером на 3 клетки вперед по курсу корабля и прицеливание для запуска ракеты - на 5 клеток.

Ракету просто так не запустить. Сначала нужно «поймать в прицел» корабль противника. Ракета появляется перед кораблем и еще не активна. Топлива хватает на 6 ходов и потом

ракета самоуничтожается.

Ракете все равно кого уничтожить. Не стойте на ее пути и не врезайтесь!

Движение – 3 клетки. Поворот на 45 градусов. Урон – 4 единицы. Корабль она полностью не уничтожит – есть шанс выжить ))).



## Стрельба

Стрельба лазером имеет случайный урон в своем диапазоне.

1. **Стандартный лазер.** Урон: 0-1. 1 раз за ход.
2. **Улучшенный лазер.** Урон: 0-1-2. 1 раз за ход.
3. **Военный лазер.** Урон 1-3. 2 раза за ход.
4. **Может еще какой сделаю (сдвоенный, например)**

## ЕСМ

При нажатии на кнопку ЕСМ, все ракеты в пределах 5 клеток от корабля уничтожаются. Для следующего применения системы потребуется перезарядка в течении 5 или 6 ходов. Ее никак не ускорить (пока так).

Пираты тоже пользуются такой системой, но после применения также нужно время для перезарядки.

ЕСМ может выйти из строя при выработке ресурса использования. На любой станции ее можно отремонтировать или «обновить» заранее.

## Конец хода

Когда вы исчерпали все действия – жмите кнопку «Конец хода» и наблюдайте за перемещениями:

1. Ракет противника.
2. Противников.
3. Ваших ракет.

## Конец и прерывание боя

Если врагов не осталось, то жмите на «Конец хода». Окно закроется и можете лететь дальше.

Если вы решились отступить и прервать бой, то мышкой закройте окно – появится запрос на выплату откупа врагам. Сумма зависит от количества пиратов и вашего ранга. Согласится или нет – решайте.

Если нет денег, то придется сражаться до конца.

## Бой с противником

Несколько слов о ваших врагах. В игре есть несколько типов кораблей, которые различаются не только иконками, но и поведением и опасностью для вас.

В начале боя они появляются случайно за пределами основного экрана, но в диапазоне слежения нашего радара в нижнем правом углу.

- Красные метки – враги
- Желтые метки – ракеты
- Зеленые – союзники
- Белая метка – ваш корабль

Каждый ход пираты определяют ближайшую цель и летят к ней. Если есть ракеты, то они могут их запустить, даже не наводясь по вам.

Если из цель находится в зоне поражения (3 клетки по курсу движения), то пират стреляет лазером.

В игре можно идти на таран, чем и пользуется противник. Вы также можете «затаранить» корабль. Случайность определит повреждение щита на 1 единицу каждому кораблю.

Если у пирата остается последняя единица щита, то он может дать деру, а может сражаться до конца.

На месте уничтожения противника остаются **обломки**. Их можно собирать, пролетая над ними. Но торопитесь! Они разлетятся через 3 хода.



## Защита торговца

Иногда, торговцы просят защиты от пиратов. При миссии сопровождения поврежденного корабля, вам ничего делать не нужно – просто долететь до ближайшей планеты и получить награду. Правда если встретятся пираты, то придется защищать торговца.

Есть миссия отбить нападение на торговца за награду. Это и деньги и повышение рейтинга. Но никто не заставляет, можете пролететь мимо, если вас не интересует заработок или поджигает время.

В режиме боя барыга будет пересекать поле в случайном направлении. Ваша задача: торговец должен долететь по своим делам к противоположному краю поля. Пираты могут оказаться рядом с ним и тогда они его расстреляют, точно говорю.

## Таймер обратного отсчета

Самое главное в этой демо-миссии: успеть прокачать свой ранг и корабль, для того чтобы купить и установить межгалактический двигатель. Абы кому его не продадут.

Таймер показывает в часах, днях и неделях время до взрыва звезды. Это произойдет за пределами карты.

С каждым днем гравитация черной дыры будет расти. Целые сектора сгинут в сингулярности. Не советую оказаться в одном из них.

## Успешное выполнение миссии

Каждое ваше действие занимает часы времени. Не тратьте его зря.

Вам нужно обнаружить откуда распространяется влияние черной дыры. В противоположной части галактики нужно будет найти сектор с единственной планетой Xeinodi.

После стыковки со станцией на этой планете вам будет предложено купить межгалактический движок. Сумму не скажу – сюрприз будет. Если денег не будет хватать, то придется прилететь сюда еще как-нибудь (если успеете).

---

Остальное можно почитать в правилах настольной игры E-lite Astra.

Принимаются предложения на почту <mailto:inbox@nicotino.ru>