

Uživatelská dokumentace – Auralux

Jak nainstalovat:

Na mém githubu tohoto repozitáře <https://github.com/Desperadus/Auralux> jděte do Releases a stáhněte si daný zip soubor, ten rozzipujte a v té složce spusťte soubor Auralux.exe – je možné, že google defender bude tvrdit, že to je virus (mně to tvrdil) - není :), případně si naklonujte projekt do svého Visual Studia a spusťte jej přes to.

Jak hrát:

Spuštění:

Na začátku Vás přivítá toto menu:



Kliknutím na *Jak hrát* si můžete připomenout mechanismy hry – to je ovšem i v tomto pdf.

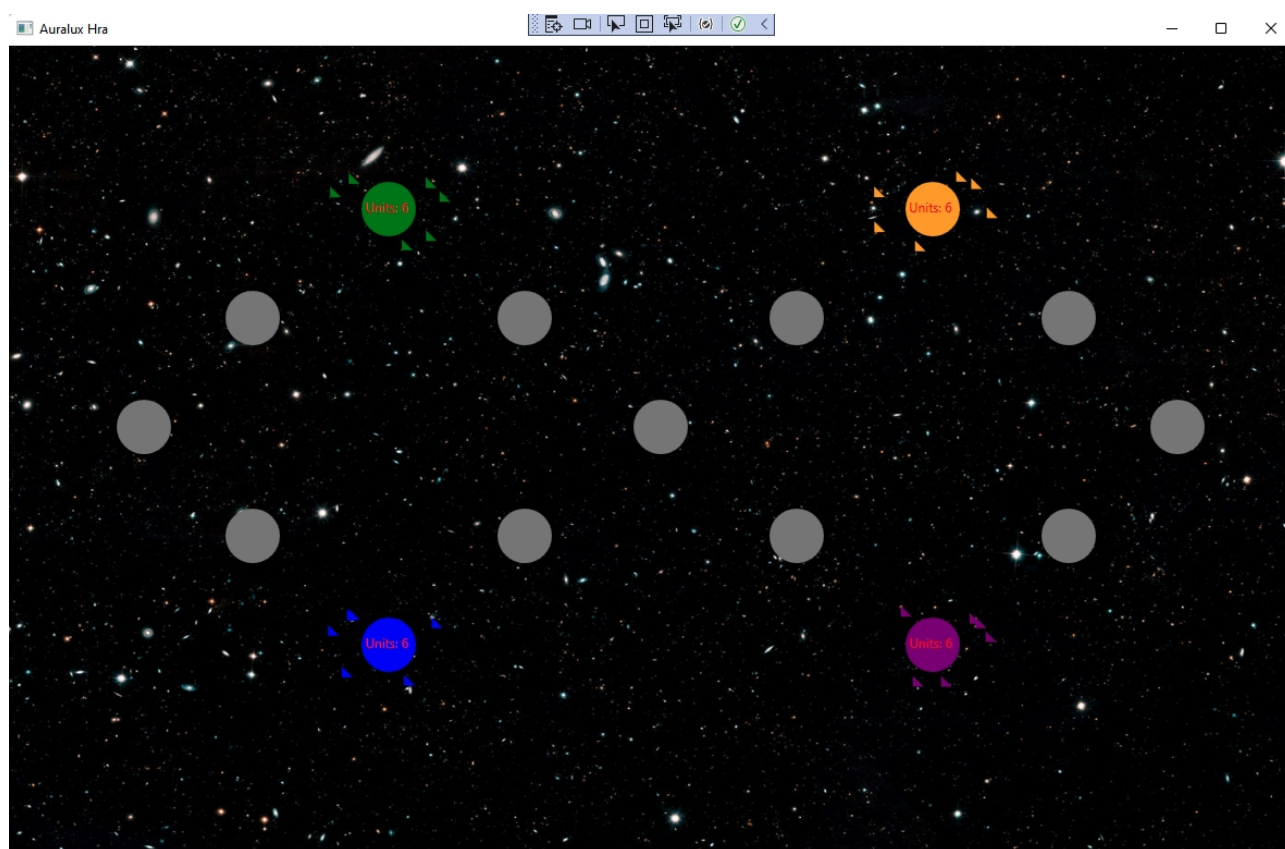
Pak je již na Vás jaký level si zvolíte – spustíte jej kliknutím na daný čtvereček v souhvězdí velkého vozu.

Samotná hra:

Cílem hry je obsadit všechny planety.

Po spuštění nějakého levelu (na obrázku je level č. 4) bude vaše obrazovka vypadat takto:

Šedé planety jsou neobsazené, ty barevné jsou hráčů. Obsazená planeta levelu 1 má 100 zdraví (v základu) a maximálně 150 jednotek na sobě, po dosažení stovky se jí přestanou tvořit a ani jí je už poslat, upgrade na další level ji dalších 100 zdraví a kapacity jednotek přidá. Rychlost hry lze zvýšit zmáčknutím **plus** na klávesnici, případně zpomalit zmáčknutím **minus**. Je 5 úrovní rychlosti – doporučuji po spuštění zmáchnout + tak jednou, jinak je to docela pomalý.



Vy jste modrá planeta – červeně na ní vidíte napsáno kolik jí obíhá jednotek, každou chvíli se všem obsazeným planetám, ať už jsou drženy Vámi či boty vytvoří jednotky. **Levým kliknutím** na Vaší planetu **vyberete** všechny její jednotky a obtáhne se Vám zeleně viz obrázek, dalším kliknutím snížíte výběr na 2/3, dalším pak na 1/3 a dalším zrušíte výběr planety úplně.

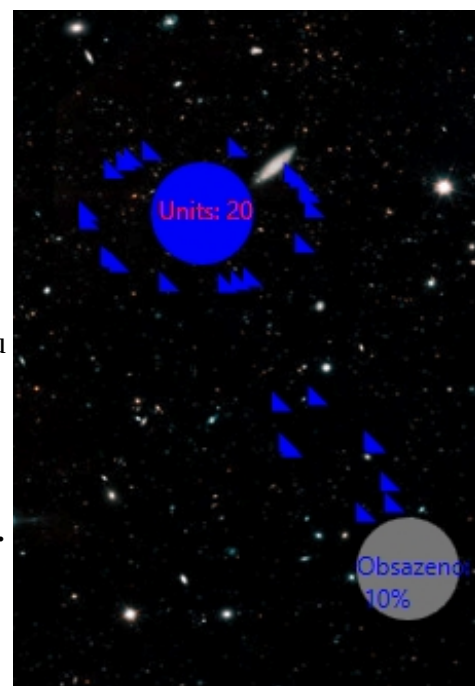


Levým kliknutím na nějakou jinou planetu, když máte nějakou vlastní vybranou, přesune dané jednotky Vaší vybrané planety na cizí. Viz obrázek (jednotky letí na jinou planetu).

Jak je vidět na předchozím obrázku, začal jsem osidlovat neobsazenou planetu a vidím, kolik procent aktuálně mám. Po dosažení 100% bude planeta plně vaše a začnou se jí tvořit jednotky. Z 0% na 100% musí na planetu přiletět 20 Vašich jednotek.

Není-li planeta **zdravá** na 100%, tak lze ji vyléčit **pravým kliknutím**. Jedna jednotka ji přidá 5 zdraví.

Má-li vaše planeta více jak 20 jednotek a plné zdraví, lze ji za tuto cenu 20 jednotek **upgradovat** pomocí dání kurzoru na planetu a pak **scrollnutím kolečkem myši** nahoru – planeta pak bude mít více zdraví a budou se jí tvořit jednotky rychleji. Hra je aktuálně udělaná tak, že každá planeta jde jednou upgradovat.



Útočení:

Po odeslání jednotek na cizí planetu, kterou drží bot, či naopak – začnou jednotky na ní útočit. Dokud má planeta, která je pod útokem jednotky, tak jedna cizí jednotka co na ní přilítne zabije jednu její. Po smrti všech jednotek dané planety ji začne ubývat zdraví s dalšími útočícími jednotkami (1 jednotka = 5 zdraví). Jakmile bude mít planeta 0% zdraví, tak se stane neobsazenou.

Případné problémy s rychlostí:

Bohužel kolegové v Microsoftu se nevyvarovali bugů při psaní knihovny Canvas a ta někdy zcela nesmyslně začne alokovat exponenciálně paměti a to pak i zpomalí hru (například, když dojde ke změně velikostí objektu jednotky na plátně, nebo posun věci do popředí pomocí z indexu – odstranil jsem to), snad jsem vše odchytil a nemělo by se to dít, ale pokud se bude hra zpomalí, doporučuji restart.