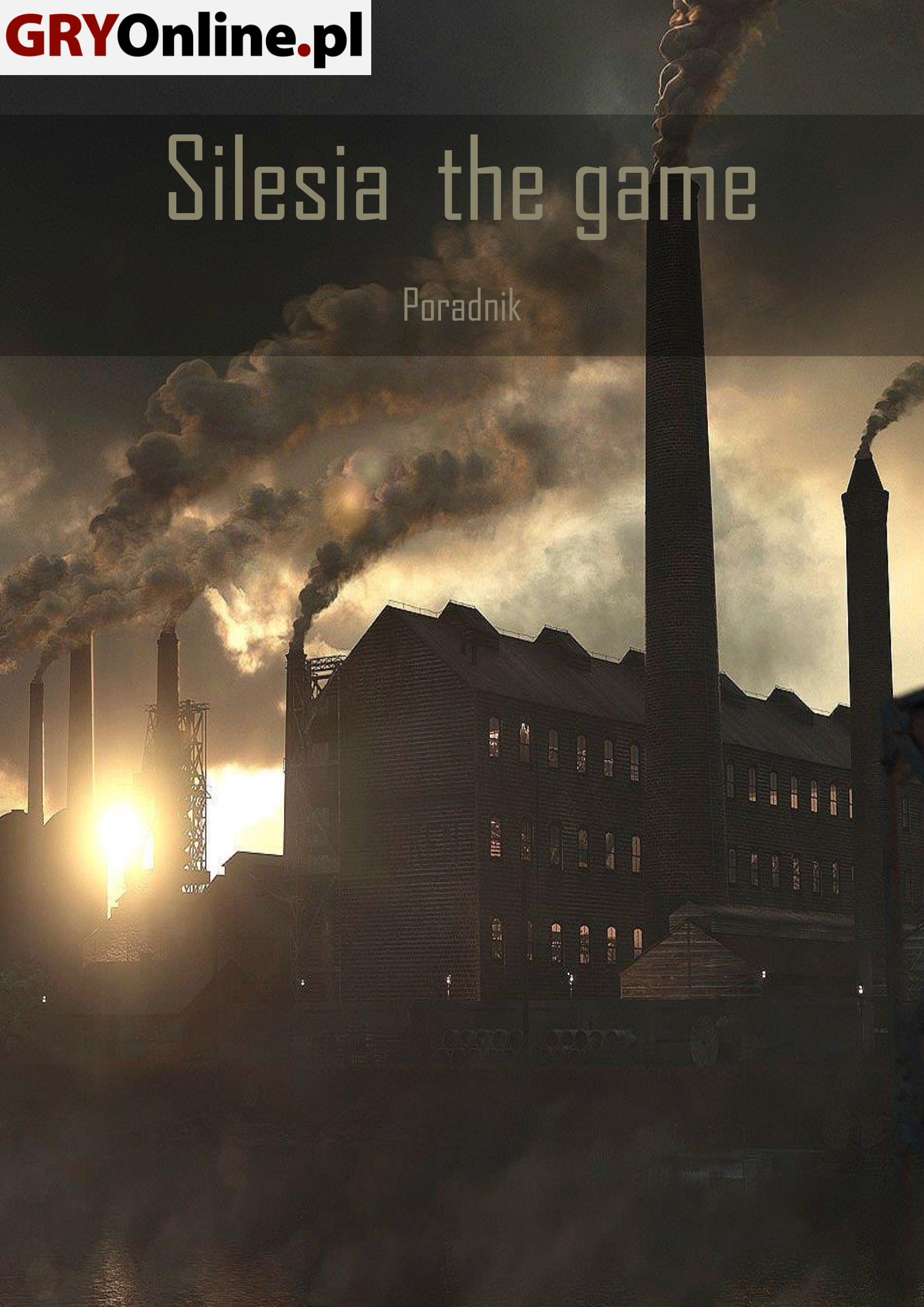
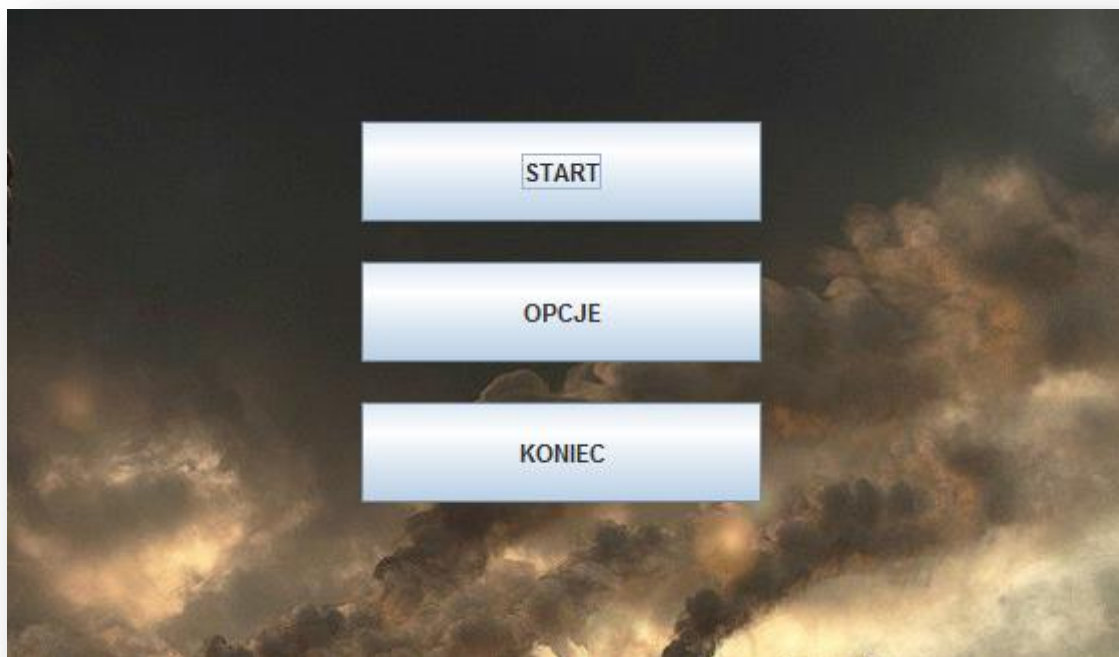


# Silesia the game

Poradnik



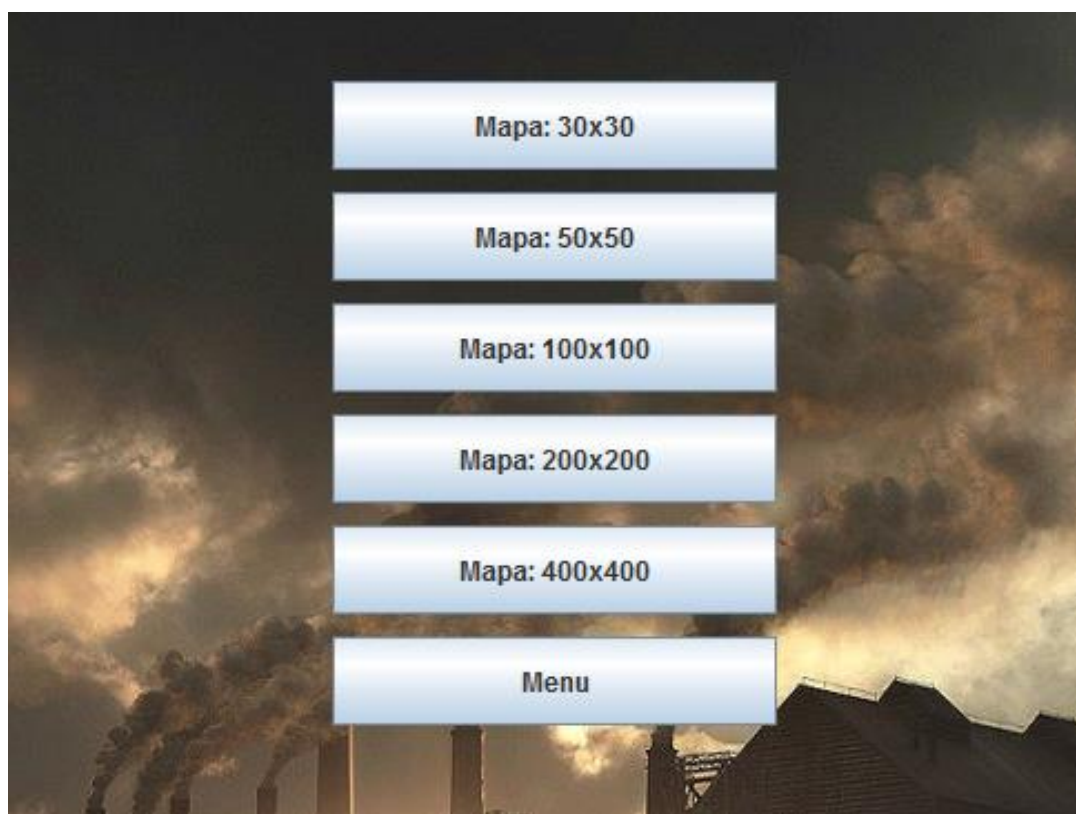
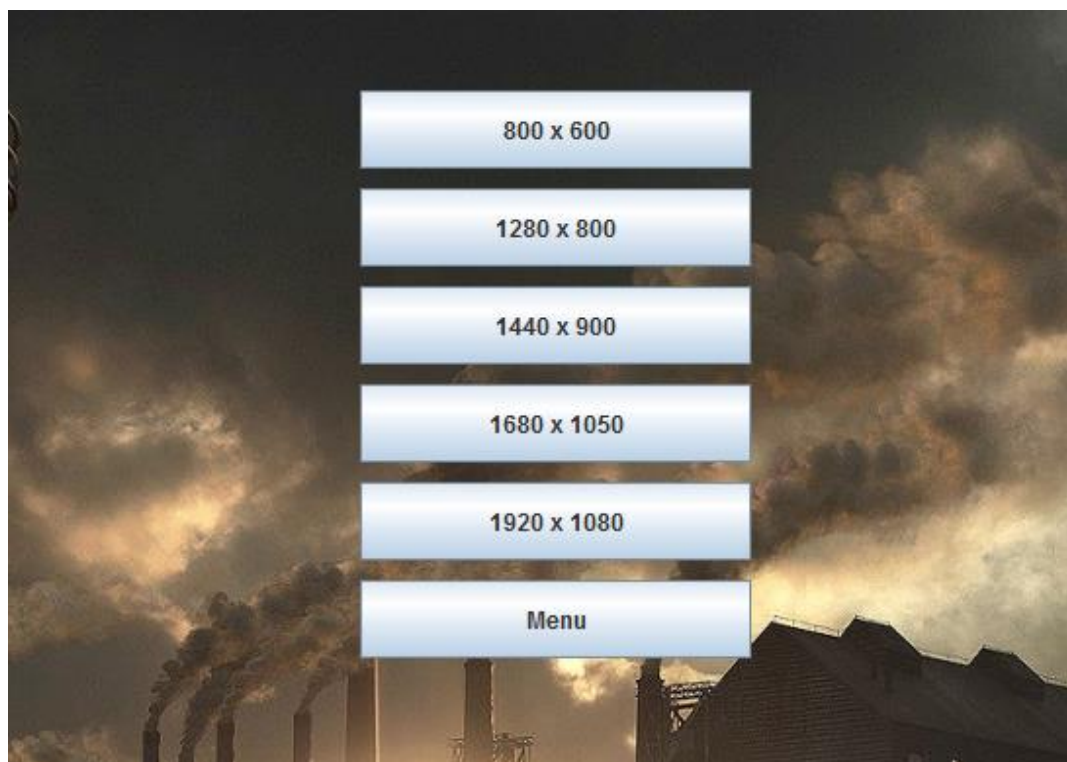
# Menu Główne



Po uruchomieniu gry widzimy panel menu Głównego. Mamy tam trzy przyciski do wyboru:

- Start – powoduje przejście do wyboru mapy;
- Opcje – pozwala zmienić rozdzielczość okna;
- Koniec – zakończenie i zamknięcie gry;





Mamy dostęp do 5 typów map. Każda charakteryzuje się innym rozmiarem i

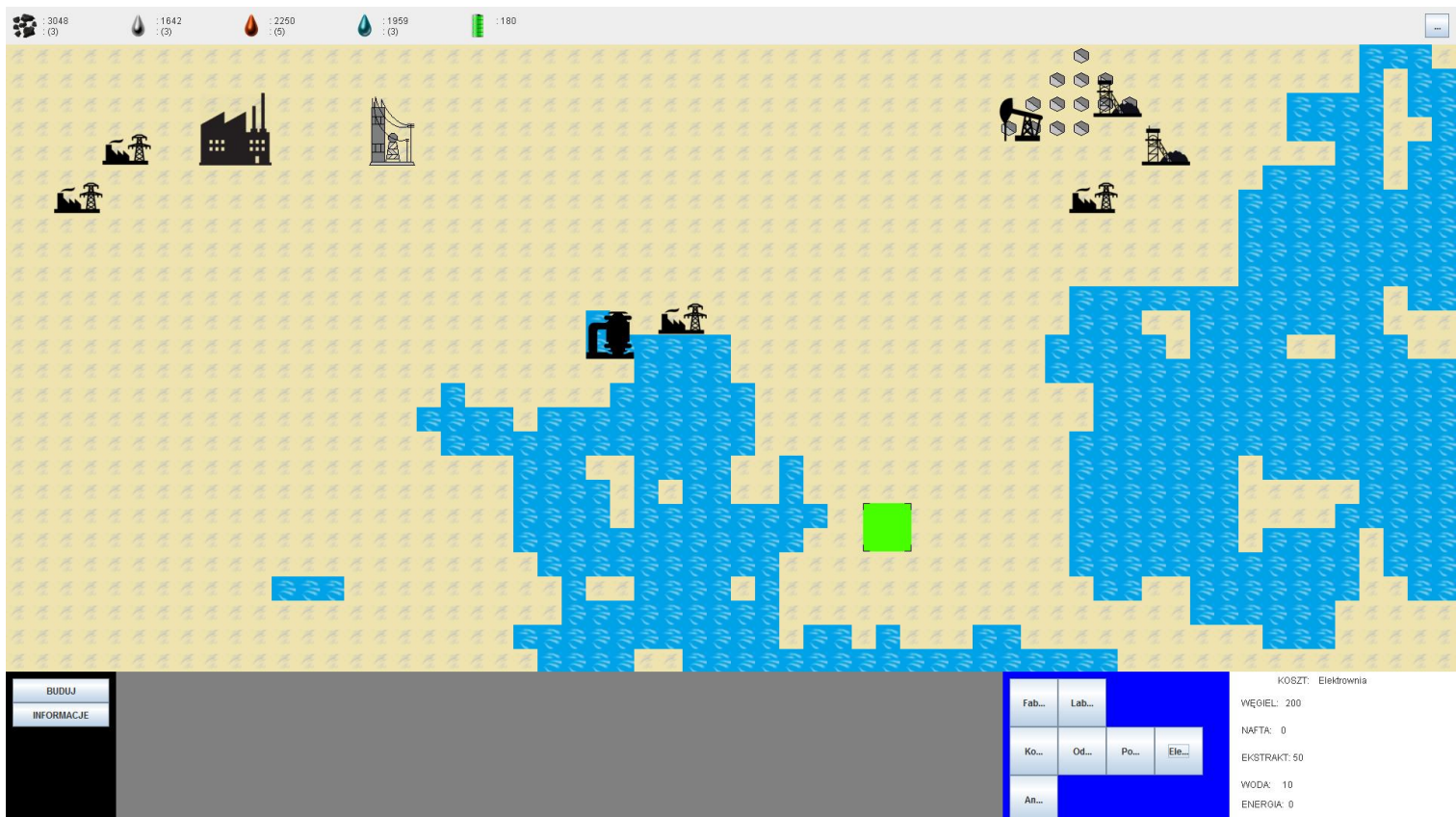
zagęszczeniem surowców, zbiorników wodnych, gór itp.

Każda mapa jest projektowana proceduralnie co sprawia że każdorazowe uruchomienie gry dostarcza nowych wrażeń.

Opcje Pozwalają nam wybrać jedną z 5 dostępnych rozdzielczości.

# Rozgrywka

Po wybraniu wielkości mapy ukazuje nam się taki obraz:



Sterowanie jest bardzo intuicyjne, wystarczy przeciągnąć kursor do krawędzi mapy aby ją przesunąć. Jednostki zaznaczamy ramką którą rysujemy klikając LPM w jednym punkcie i przeciągając myszką do przeciwległego wierzchołka ramki. Jeżeli w ramce nie ma żadnych pojazdów zostanie zaznaczony budynek w niej zawarty.

Pojazdom można zlecać przemieszczenie klikając PPM w dowolnym miejscu na mapie. LPM spowoduje z kolei odznaczenie aktualnych jednostek lub budynku.

W lewym dolnym rogu ekranu znajdują się dwa przyciski:

- Buduj – rozwija pasek dostępnych budynków;
- Informacje – pozwala uzyskać dodatkowe; opcje dla zaznaczonego budynku takie jak:
  - Usuń – aby zlikwidować budynek;
  - Produkcja – w przypadku fabryki, aby zlecić jej budowę wehikułu;

W prawym górnym rogu mamy przycisk pozwalający wrócić do menu głównego.

# Ekonomia

W grze występuje 5 rodzajów surowców:

- Węgiel – pozyskiwany w kopalniach;
- Ropa – wydobywana przez odwierty;
- Ekstrakt – uzyskiwany w fabrykach;
- Woda – pompowana przez pompy;
- Energia – wytwarzana przez elektrownie;

O ile fabryki i elektrownie produkują stałą wartość danego surowca, o tyle kopalnia, odwiert i pompa produkuje tyle danego surowca na ilu jego polach się znajdują więc mogą wytwarzać odpowiednio 0, 1, 2, 3, 4 jednostki.

Energia jest surowcem stałym i nie przyrasta z biegiem czasu. Stawianie elektrowni zwiększa jej poziom a inne budynki ją pobierają.

W górnej części ekranu mamy pasek informacyjny o stanie magazynu i przyroście danego surowca.