

# Užívateľská príručka

## Priebeh hry

Hra má 3 úrovne.

Hlavným cieľom prvej úrovne je potreba opraviť obvod so solárnymi panelmi, aby mal modul energiu. Preto musia hráči pozbierať na stanici predmety, potrebné na to, aby poskladali nový obvod so solárnymi panelmi. K tomu, aby sa dostali ku všetkým predmetom potrebným na túto úlohu, musia najprv otvoriť dvere na stanici vyriešením minihry „LED pexeso“. V tejto minihre musí každý z hráčov nájsť 4 páry. Pár v tejto hre predstavuje jednu kartičku so zasvietenou LED diódou a druhú kartičku s obrysom LED diódy, v ktorom sú informácie o danej dióde - materiál, z ktorého je dióda vyrobená a vlnová dĺžka svetla, ktoré dióda vyžaruje. Hráči môžu kliknúť na tlačidlo informácie „i“ a zobrazí sa im nápoveda k úlohe, kde si môžu prečítať zaujímavé informácie o materiáloch, vlnových dĺžkach, napätiach a farbách LED diód. Keď hráči úspešne nájdú všetky páry, otvoria sa im dvere do stanice. Na stanici pozbierajú predmety avšak jeden predmet sa nachádza za zamknutými dverami. Nad týmito dverami svieti RGB LED dióda červeným svetlom. Dvere sa dajú otvoriť iba ak svieti táto dióda zeleným svetlom. Aby mohli hráči vstúpiť do miestnosti musia v minihre zmeniť veľkosti odporov na jednotlivých diódach v RGB LED dióde tak, aby RGB LED dióda svietila ako zelená. Keď hráči zozbierajú všetky potrebné predmety zo stanice, musia sa vrátiť naspäť k modulu a zapojiť obvod so solárnymi panelmi pomocou týchto predmetov. Keď úspešne zapoja tento obvod, prvá úroveň skončí a po prechodovej animácii začína druhá úroveň.

V druhej úrovni musia hráči opraviť laserovú komunikáciu. Preto sa potrebujú vrátiť na stanicu a zozbierať ďalšie predmety, potrebné na zostavenie obvodu s laserovou komunikáciou. Pri zbieraní predmetov opäť prichádzajú k zamknutým dverám, ktoré treba otvoriť. Ak chcú dvere otvoriť musia prejsť ďalšou minihrou. V tejto minihre musia roztriediť pole vlastností laserov do košov. Do každého z košov musia vložiť správne využitie, výkon, vlnovú dĺžku a svetlo lasera. Keď vyplnia všetky koše otvoria sa dvere a môžu pokračovať. Ak sa chcú dostať ku kľúčovému predmetu – laseru na komunikáciu, musia prejsť cez laserové pole. Ak sa ich dotkne laserový lúč, poškodí sa im oblek a vráti ich pred laserové pole, kde si prezlečú poškodený oblek a môžu znovu pokračovať. Keď úspešne prejdú týmto laserovým poľom, dostanú sa k laseru, ktorý potrebujú. Po zozbieraní všetkých predmetov sa

musia vrátiť k modulu. V module zapoja obvod s laserovou komunikáciou. Týmto druhá úroveň končí a po prechodovej animácii začína tretia, posledná úroveň.

V tretej úrovni musia hráči opraviť dvere na module a splniť misiu, čiže vyťažiť nerast. K tomu, aby vyťažili nerast sa potrebujú presunúť vozidlom ku ťažiacemu stroju. Vozidlo má však vybité batérie, preto musia zobrať akumulátory z vozidla a odniesť ich na stanicu nabiť. Pri nabíjaní akumulátorov sa spustí minihra. Úlohou je vypočítať časy nabíjania akumulátorov pri daných kapacitách a nabíjajúcich prúdoch. Po úspešnom nabití akumulátorov sa hráči presunú k vozidlu, kde nabité akumulátory vložia do vozidla. Teraz sa môžu vozidlom presunúť ku ťažiacemu stroju. K tomu, aby vyťažili nerast musia splniť úlohu. Touto úlohou je vybrať spomedzi viacerých aplikácií len tie, ktoré patria LED diódam. Po vyťažení nerastu sa hráči vrátia naspäť na stanicu. Na stanici zozbierajú predmety, ktoré nájdu a presunú sa k modulu, aby naložili nerast a opravili dvere. V tejto poslednej minihre, musia hráči zapojiť odpor do obvodu s LED diódou, uzavrieť vodičom obvod s fotodiódou a spolu odstrániť bariéru, ktorá bráni svetlu, aby preniklo na fotodiódu. Po úspešnom opravení dverí a splnení misie, posádka odlieta naspäť na Zem.

## Ovládanie

Hráč sa môže pohybovať pomocou „šípok“ na klávesnici. Zobrať predmet môže pomocou klávesy *spacebar*. Vyhodenie predmetu z inventára je možné pomocou ľavého tlačidla na myške. Kliknutím na predmet v inventári (ktorý sa zobrazuje v pravej časti obrazovky) je predmet vyhodený z inventára. Ak sa obaja hráči nachádzajú pri predmete, na ktorý sa viaže minihra, tak pomocou klávesy *enter* môžu spustiť danú minihru. Minihry sa ovládajú pomocou myšky metódou „Drag&Drop“ alebo klikaním ľavým tlačidlom myšky. Hra sa dá ukončiť stlačením klávesy *escape*. Po jej stlačení sa zobrazí dialógové okno, či chce hráč hru ukončiť.