

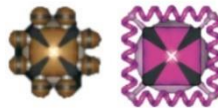
## Elemek

- **Kabinok**



- A kabinokban tudsz légénységet elhelyezni, alapértelmezésben 2 embert (űrlényekről ld. Létfenntartó alkatrészek). Az építkezés során csak fehér háttérű kabint tudsz elhelyezni, a színes háttérűek pilótafülkék, színük megegyezik a játékos színével, és kiemelt fontosságúak, ugyanis, ha a pilótafülkében nincs légénység, a hajó nem tud továbbmenni, és ki kell szállnod a futamból.

- **Létfenntartó alkatrészek**



- Önmagukban nem töltenek be szerepet, azonban kabinnal szomszédosan lehetővé teszik, hogy barna, vagy lila űrlényt helyezz el a kabinban (nem pilótafülkében), amik csak 1 légénységi tagnak számítanak, de különleges tulajdonságokkal bírnak. A barna űrlény, amennyiben rendelkezzel motorral +2 motorerőt ad, míg a lila űrlény, amennyiben rendelkezzel lézerágyúval, +4 tűzerőt. Megjegyzendő, hogy amennyiben a létfenntartó alkatrész megsemmisül, a hozzá tartozó űrlény is elveszik.

- **Lézerágyúk**



- A lézerágyúk biztosítják a hajód tűzerejét. A sima lézerágyú(bal) 2, a dupla(jobb) 4 tűzerőt nyújt, azonban használatához energia szükséges, erről bővebb kifejtést ld. akkumulátoroknál. A lézerágyúk előre mutatva a leghatékonyabbak, de hasznosak lehetnek oldalra, vagy hátrafelé állva is, ekkor azonban csak a tűzerejük felét nyújtják.

- **Motorok**



- A motorok az előrehaladást segítik a repülés alatt. A sima(bal) 1, a dupla(jobb) 2 motorerőt nyújt, azonban a dupla lézerágyúhoz hasonlóan energiát igényel, bővebb kifejtést ld. akkumulátoroknál. Továbbá a motorok kipufogócsövének mindig hátrafelé kell mutatnia.

- **Pajzsgenerátorok**



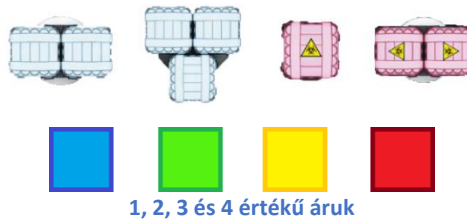
- A pajzsgenerátorok megvédik a hajót a kisebb meteoroktól és gyengébb lövésektől, használatuk azonban energiát igényel (ld. akkumulátoroknál). A pajzsgenerátor amikor aktív, két irányból minden pajzzsal levédhető veszélyt semlegesít, a hajón belüli elhelyezkedése lényegtelen. A védett két irány a forgatástól függ, például a képen látható beállításban felülről és jobbról véd.

- **Akkumulátorok**



- Az akkumulátorok az aktiválható alkatrészek használatához szükségesek. Minden cella után a repülés kezdetén 1 energiát kapsz, amit egy aktiválható alkatrész 1 körre való használatára lehet elhasználni, a kör végén az összes aktivált elem újra inaktív lesz, és újabb használatuk további energiát fog igénybe venni.
- Dupla lézerágyúnál az aktiválás biztosítja a lézer tűzerejét, inaktívan 0 tűzerőt nyújt, dupla motornál aktiválatlan állapotban a biztosított erő szintén 0, pajzsnál pedig az inaktív állapotban levő pajzs nem nyújt védelmet.

- **Raktárak**



- A raktárakban lehet eltárolni a repülés során gyűjtött árukat. Bár a sima raktárak kapacitása nagyobb, ezekben csak a kevésbé értékes, kék, zöld és sárga árukat tudjuk eltárolni, míg a speciális raktárakban a pirosat is.

- **Összekötő elemek**



- Az összekötő elemek nem bírnak funkcióval, viszont rendszerint sok, gyakran univerzális csatlakozókkal rendelkeznek, megkönnyítve ezzel az építést.

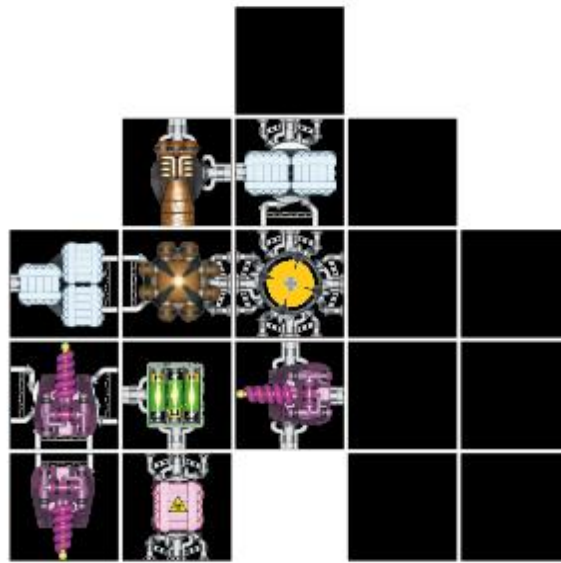
## Az építkezés szabályai

Ahhoz, hogy egy elemet az adott helyre be lehessen építeni a hajóba, minden szempontból szabályosnak kell lennie.



Először is csatlakoznia kell a hajóhoz. A csatlakozóknak 3 típusa van, egyszeres, dupla és univerzális. Az univerzális csatlakozót akármilyen másikkal össze lehet kötni, míg az egyszereset és a duplát egymással nem. Ezen kívül semmilyen csatlakozó nem nézhet egy másik elem csatlakozó nélküli oldalára, de ha a csatlakozó nyílt, nincs elem ott, amerre néz, az nem probléma. Az elhelyezéshez továbbá legalább 1 már lent levő elemhez csatlakoznia kell.

Bizonyos elemek további megkötéseket tesznek ki a hajó felépítésével kapcsolatban. Ez lézereknél annyi, hogy azon a mezőn, amelyikre a lézer közvetlenül mutat, nem lehet elem, illetve motoroknál a kipufogó mögötti közvetlen mezőn sem lehet elem.



Ezek alapján a fenti hajó több szempontból is hibás, többek között áll lézerek előtt és motorok mögött közvetlenül is alkatrész, illetve egyszeres csatlakozó van összekötve duplával.

## Játékmechanikák

- **Adott számú légénységi tag elvesztése**

- A repülés során előfordulhat, hogy csökken a légénységünk mérete. Ez automatikusan lejátszásra kerül, amennyiben az adott esemény specifikusan nem követeli meg, a következő prioritás szerint:
  - Emberek kabinokban
  - Űrlények
  - Emberek a pilótafülkében
- Mivel, ha nincs emberi légénység a pilótafülkében, ki kell szállnunk a menetből, ezért, amennyiben lehetséges, máshonnan vonódik le a légénység.

- **Áruk elhelyezése és elvesztése**

- Ezek a műveletek is automatikusan történnek lejátszásra. Elhelyezésnél, ha van üres hely, akkor oda kerül az áru, amennyiben nincs, és van a hajón kisebb értékű áru, akkor a legolcsóbb kerül lecserélésre. Eltávolításnál mindig a legértékesebb árukat veszítjük el.

- **Sérülések**



- A repülés során többféle veszély is kárt okozhat a hajónkban, ezek típusai a 22. ábrán láthatóak, ezek mindig a 23. ábrán látható ikonokkal jelzett irányból, 2 db dobókockával meghatározott vonalon érkeznek, az ellenük való védekezés a típustól függ. A fent látható ikonok (balról jobbra) jelzik a kis- és nagy meteort, illetve a kis- és nagy lövés, alattuk láthatóak az irányokat jelző ikonok.
- A kis meteor csak akkor okoz kárt, ha nyitott csatlakozóba repülne, viszont az adott irányba néző pajzzsal ekkor is ki lehet védeni. A nagy meteort csak akkor lehet kivédeni, ha az adott sorban/oszlopban van felé néző aktív lézerágyú, de ez nem feltétlenül kell, hogy az érintett elem legyen. A kis lövést pajzzsal lehet kivédeni, míg a nagy lövés kivédhetetlen.
- Amennyiben nem sikerült az adott veszélyt kivédeni, az adott elemet elveszítjük, ekkor minden további elem, ami így már nem csatlakozik a hajóhoz, szintén elveszik. Minden elvesztett elem után a játék végén 1 pénznyi büntetést kapunk. Szerencsére a hajók biztosítva vannak, ezért a fázistól függően maximum 5/8/11 büntetést halmozhatunk fel.

- **Aktiválható elemek**

- Az aktiválható elemeket, amennyiben van rá energiánk, a körben bármikor bekapcsolhatjuk, így az adott körre erősebbek leszünk, viszont a kör végén ezek újra kikapcsolt állapotba kerülnek.

- **Kiszállás**

- Amíg a menetben vagyunk, bármikor dönthetünk úgy, hogy kiszállunk, illetve ez megtörténhet kényszerűen is, ha sérülés éri a pilótafülkét, vagy elveszítjük belőle a legénységet. Mindkét esetben kikerülünk a korsorrendből, és az események lejátzásában se veszünk részt, viszont a játékban még benne maradunk, és a kör végi értékelésben is részt veszünk.

## Kártyák

A várakozóban beállított játékfázis a hajó alaprajzán a repülés alatt kapott események nehézségét is meghatározza. Ez az alapjátékban úgy történne, hogy a fázisok szerint számozott alappaklikból a fázistól függően állítjuk össze a repülés alatt használtat. Mindig 4 kupac kártyát képezünk, ezek összetétele kupaconként, például 2. fázis esetén 2-2-1, tehát egy kupacban 2 db második fázisbéli és 1 db első fázisbéli kártya lenne, összesen a 4 kupacból 8 második, és 4 első fázisbéli lapot kapnánk, ezeket összekeverve megkapjuk a repülés alatt használt paklit. A kupacok szerepe az lenne, hogy építkezés alatt lehetőségünk van megnézni egyszerre maximum 1 kupac lapjait, hogy jobban felkészülhessünk a repülés alatt várható veszélyekre.

A saját megvalósításomban a kupacok megtekintésére nincs lehetőség, viszont az eredeti játékból a pakliösszetétel megmaradt. A fázis alatt sokszor fontos a cselekvés sorrendje, ugyanis előfordul, hogy csak egy játékos kaphatja meg a kártya nyújtotta előnyöket, így a körben hátrébb levők számára kimaradhat a lehetőség, ha egy korábbi játékos él vele. Alább olvashatóak a különböző események, amikkel a programban a repülés alatt találkozni lehet.

- **Elhagyatott úrhajó**

- Az elhagyatott úrhajónál a legénységi tagjainkat pénzért elengedhetjük. Ekkor az eseménynél kiírt számú napot veszítünk is. Egyszer használható.

- **Elhagyatott úrállomás**

- Találtunk egy elhagyatott úrállomást, ezt, ha van megfelelő számú legénységünk van, lehetőségünk van átkutatni nyersanyagokért. Ekkor ugyanúgy veszítünk pár napot, de megkapjuk az eseményél felsorolt nyersanyagokat. Az elhagyatott úrhajóval ellentétben itt a legénységet nem veszítjük el, illetve ugyanúgy csak egyszer használható az ajánlat. Az áru elhelyezése automatikusan történik, ha van üres hely, akkor oda, különben, ha van az adott árunál kisebb értékű, akkor az lesz lecserélve.

- **Összeecsapások**

- Az összeecsapásoknak 3 fajtája van: kalózok, csempészek és rabszolgakereskedők. Ezek mind rendelkeznek saját tűzerővel, és a kimenetel attól függ, hogy ez mekkora a sajátunkhoz képest. Ha nagyobb, az összeecsapástól függő típusú büntetést kapunk, ha kisebb, akkor legyőzhetjük őket, ami adott napnyi lemaradásért cserébe

jutalmat biztosít. Ha a saját tűzerőnk legalább akkora, mint az ellenfélé, lehetőségünk van a figyelmen kívül hagyást választani, ekkor nem kapunk jutalmat, viszont a sorrendben nem veszítünk helyet.

- A jutalmak kalózok és rabszolgakereskedők esetén pénz, a csempészeknél áruk, a büntetés kalózok esetén a feltüntetett lövéssorozat, csempészeknél adott számú árut veszítünk, mindig a legértékesebbeket, a rabszolgakereskedők pedig adott számú légénységi tagot visznek el, az elhagyatott úrhajónál leírt prioritás szerint.
- Az összecsapás lejátszása sorrend szerint történik, amíg a soron következő játékos figyelmen kívül tudja hagyni vagy le tudja győzni az adott ellenfelet, vagy amíg az mindenkit le nem győzött.

- **Meteorzápor**

- Elszenvedjük a feltüntetett meteorsorozatot.

- **Nyílt úr**

- Az összes játékos, a kör sorrendje szerint, a motorerejüknek megfelelő távot teszik meg. Ha egy játékos motorereje ekkor 0, akkor automatikusan kiszáll a versenyből.

- **Járvány**

- Minden olyan kabinból (a pilótafülkét is beleértve), ami légénységgel rendelkezik és van szomszédos, légénységgel rendelkező kabinja, veszítesz 1 légénységi tagot. Ez alól az úrlények se kivételek.

- **Bolygók**

- A játékosok a sorrendnek megfelelően választhatnak egyet a felsorolt ajánlatokból, ekkor megkapják a felsorolt árukat, viszont veszítenek megadott számú napot, illetve alternatívén választhatják azt is, hogy nem használják egyik ajánlatot se, viszont napot se veszítenek. Egy ajánlat egyszer használható, illetve megtörténhet, hogy egy játékosnak már nem marad érvényes ajánlat.

- **Szabotázs**

- A legkisebb légénységgel rendelkező játékos (holtverseny esetén a sorrendben előrébb álló) veszít egy véletlenszerűen meghatározott elemet a hajójából. Ez a hatás kivédhetetlen. Az elvesztett elem kiválasztása a sor és oszlop véletlenszerű meghatározásával történik, amennyiben az adott helyen nincs elem, a szabotőr újra próbálkozik, háromszori sikertelen próba után feladja.

- **Csillagpor**

- Az összes játékos veszít a nyitott csatlakozóiknak megfelelő számú napot.

- **Háborús övezet**

Ennek az eseménynek 3 része van. Mindhárom részben adott egy összehasonlítási szempont, ami lehet tűzerő, motorerő vagy a légénység száma. A szempont szerint leggyengébb játékos (holtverseny esetén a sorrendben előrébb álló) adott típusú büntetést kap, ami lehet napok vesztese, légénység vagy áruk levonása, illetve a harmadik rész büntetése mindig lövéssorozat.