

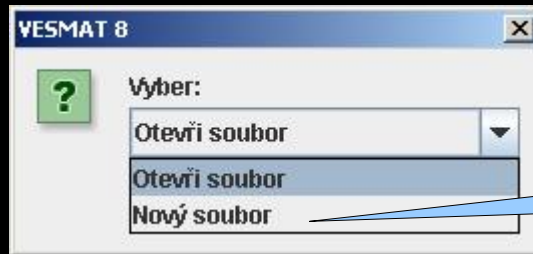
**Stal jsi se členem mezinárodní kosmické mise,
jejíž náplní je výzkum blízkých i vzdálených částí vesmíru.**

**Cílem vesmírné mise je doletět k hvězdě Proxima Centauri,
která je vzdálená 4,22 světelných let (asi 40 biliónů kilometrů).**

**Jsi zatím nováček na palubě kosmické lodi Eukleides,
ale kdo ví, třeba se jednou staneš kapitánem ...**



VESMAT 8

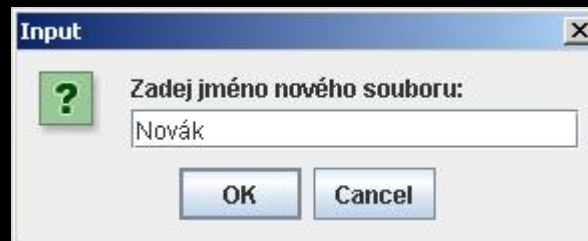
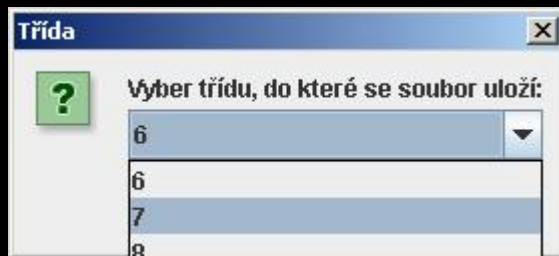


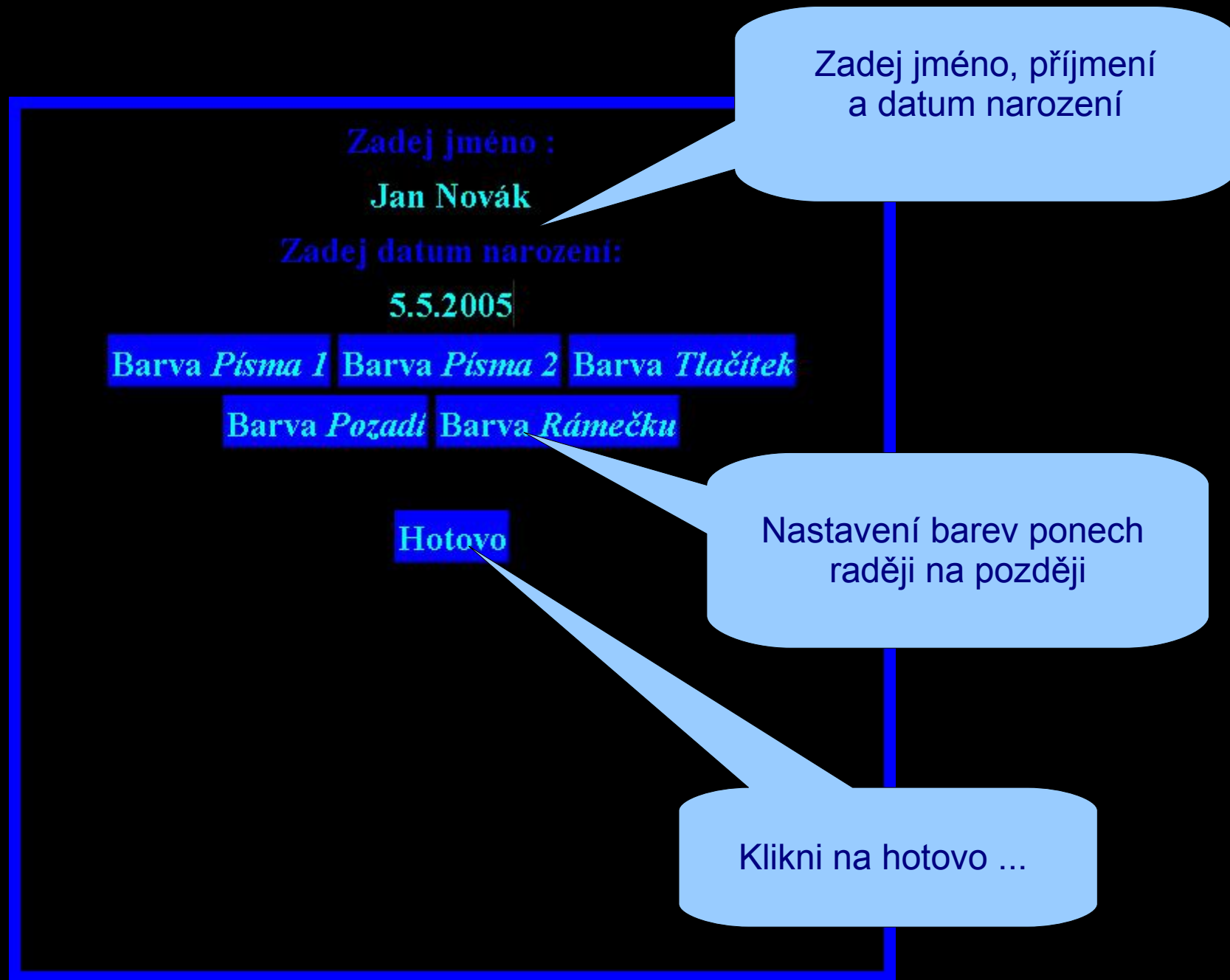
Na začátku je třeba vytvořit
Nový soubor

Vyber třídu, kam se soubor uloží
(domácí verze nabízí pouze adresář doma)

Následuje zadání jména souboru a hesla.

Heslo nelze měnit ani obnovit!
Je třeba si jej zapamatovat a nikomu nesdělovat!





VESMAT 8

Nastavení

Informace

Výzkumné Centrum

Hodnost:

Začátečník

Narozen:

5.5.2005

Vzdálenost od Slunce:

0 mil. km

0 : 0

100 %

Konec

Jan Novák (ú

Zde vybereš adresář otázek
a můžeš začít pracovat ...

vyber adresář otázek

Označ vše

Zruš označení

OK

Nastavení barev

Informace o kosmické lodi,
náповěda, informace o programu
atd ...

Zde probíhá výzkum:
můžeš vylepšovat kosmickou loď
(akcelérátor, detektor, laboratoř ...)

Ukončení programu ...

Jan Novák (úroveň: 1)

VESMAT 8

Nastavení

Informace

Výzkumné Centrum

Hodnost:

Začátečník

Narozen:

5.5.2005

Vzdálenost od Slunce:

0 mil. km

0 : 0

100 %

Konec

Vyber adresář otázek

Označ vše

Zruš označení

OK

- ☐ a) Násobení 10 100 1000 (0/35)
- ☐ b) Násobení 0,1 0,01 atd (0/50)
- ☒ c) Násobení přirozeným číslem (0/50)
- ☒ d) Násobení desetinným číslem (0/50)
- ☐ e) Dělení 10 100 1000 (0/50)
- ☐ f) Dělení 0,1 0,01 atd (0/50)
- ☒ g) Dělení přirozeným číslem (0/50)
- ☐ h) Dělení přirozeným číslem 2 (0/50)
- ☐ i) Dělení se zaokrouhlováním (0/50)
- ☐ j) Dělení se zaokrouhlováním 2 (0/50)
- ☒ k) Dělení desetinným číslem (0/50)
- ☐ l) Dělení desetinným číslem 2 (0/50)
- ☐ m) Dělení a zaokrouhlování (0/50)
- ☐ n) Dělení a zaokrouhlování 2 (0/50)
- ☐ o) Dělení vícečíslným dělitelem (0/50)

Vyber alespoň jednu sadu otázek a klikni na OK

Obrázek na pozadí:
Krabí mlhovina

(v některé z příštích verzí programu
bude možné pozadí měnit)

Jan Novák (úroveň: 1)

Sem zapiš výsledek a stiskni ENTER

Výzkumné Centrum

Hodnost:

Začátečník

Narozen:

5.5.2005

Vzdálenost od Slunce:

0 mil. km

3 : 2

60 %

Konec

Vypočítej :

$$1,2 : 0,3 =$$

Výsledek: 5

2
Počet pokusů : 1

0:32
Zavři

Celkový počet chyb
od začátku počítání

Výsledek je špatný.
Zde se počítá,
kolikrát jsi daný příklad
špatně zodpověděl

Běží ti čas
(víš, jak dlouho už počítáš)

Vyber adresář otázek

Označ vše

Zruš označení

OK

- ☐ a) Násobení 10 100 1000 (0/35)
- ☐ b) Násobení 0,1 0,01 atd (0/50)
- ☒ c) Násobení přirozeným číslem (2/50)
- ☐ d) Násobení desetinným číslem (1/50)
- ☐ e) Násobení zlomkem (0/50)
- ☐ f) Násobení desetinným číslem 2 (0/50)
- ☐ g) Násobení zlomkem 2 (0/50)
- ☐ h) Násobení zlomkem 2 (0/50)
- ☐ i) Dělení desetinným číslem 2 (0/50)
- ☐ j) Dělení a zaokrouhlování (0/50)
- ☐ k) Dělení a zaokrouhlování 2 (0/50)
- ☐ l) Dělení a zaokrouhlování 2 (0/50)

Jan Novák (úroveň: 1)

VESMAT 8

Nastavení

Informace

Výzkumné Centrum

Hodnost:

Začátečník

Narozen:

5.5.2005

Vzdálenost od Slunce:

0 mil. km

3 : 2

60 %

Konec

Vyber adresář otázek

Označ vše

Zruš označení

OK

Počet správně
vyřešených příkladů
od začátku počítání

Vypočítej :

$$1,2 : 0,3 =$$

Za správně vyřešený příklad získáš
zelené hvězdičky, (v tomto případě 5)

Za špatně vyřešený příklad
2 hvězdičky ztratíš.

V případě velkého množství chyb
získáváš **červené** hvězdičky.
Těch se musíš zbavit!

Výsledek:

5

2

3

0:32

Zavři

Počet pokusů : 1

- ☐ i) Dělení se zaokrouhlováním (0/50)
- ☐ j) Dělení se zaokrouhlováním 2 (0/50)
- ☒ k) Dělení desetinným číslem (0/50)
- ☐ l) Dělení desetinným číslem 2 (0/50)
- ☐ m) Dělení a zaokrouhlování (0/50)
- ☐ n) Dělení a zaokrouhlování 2 (0/50)
- ☐ o) Dělení víceciferným dělitelem (0/50)

Až budou všechny hvězdičky zelené,
spustí se hra ...

Vypočítal jsi správně příklady a následuje jeden den v kosmické lodi.
(24 hodin ale trvá pouze 24 sekund)

Hru odstartuješ klávesou ENTER.

Jan Novák (úroveň: 1)

Toto je tvůj první den
v kosmické lodi,

VESMAT 8

Nastavení

Informace

Výzkumné Centrum

Hodnost:

Začátečník

Narozen:

5.5.2005

Vzdálenost od Slunce

0 mil. km

9 : 7



Stiskni klávesu ENTER!

Počet dnů v kosmické lodi:

0

Čas:

24 hod.

Vzdálenost od Slunce:

0 mil. km

Skóre :

30

Rychlost :

100 000 km/hod

Pozice:

x = 400; y = 300

Detektor

10

Laser

Pro adresář otázek

Označ vše

Zruš označení

OK

10 100 1000 (0/35)

0,1 0,01 atd (0/50)

přirozeným číslem (2/50)

desetinným číslem (1/50)

100 1000 (0/50)

0,01 atd (0/50)

přirozeným číslem (0/50)

přirozeným číslem 2 (0/50)

zaokrouhlováním (0/50)

zaokrouhlováním 2 (0/50)

desetinným číslem (1/50)

číslem 2 (0/50)

hlování (0/50)

hlování 2 (0/50)

m dělitelem (5/50)

Kosmickou loď ovládáš klávesovými šipkami.

Ale POZOR NA SETRVAČNOST !

Jedno stisknutí šipky vlevo, a loď letí vlevo.

Další stisknutí stejné šipky urychluje kosmickou loď daným směrem,
až může dojít ke ztrátě kontroly!

Proto raději létej pomalu - nemačkej šipku vícekrát za sebou !!!

Snaž se kosmickou lodí zachytávat paprsky.

Za každý paprsek získáš body.
Kolik bodů získáš záleží na tvé úspěšnosti v řešení otázek a příkladů.
Každá chyba snižuje tvoji úspěšnost a zároveň i bodový zisk.
(paprsek ti přinese 10 bodů)

Už jsi získal 30 bodů

VESMAT 8

Nastavení

Informace

Výzkumné Centrum

Hodnost:

Začátečník

Narozen:

5.5.2005

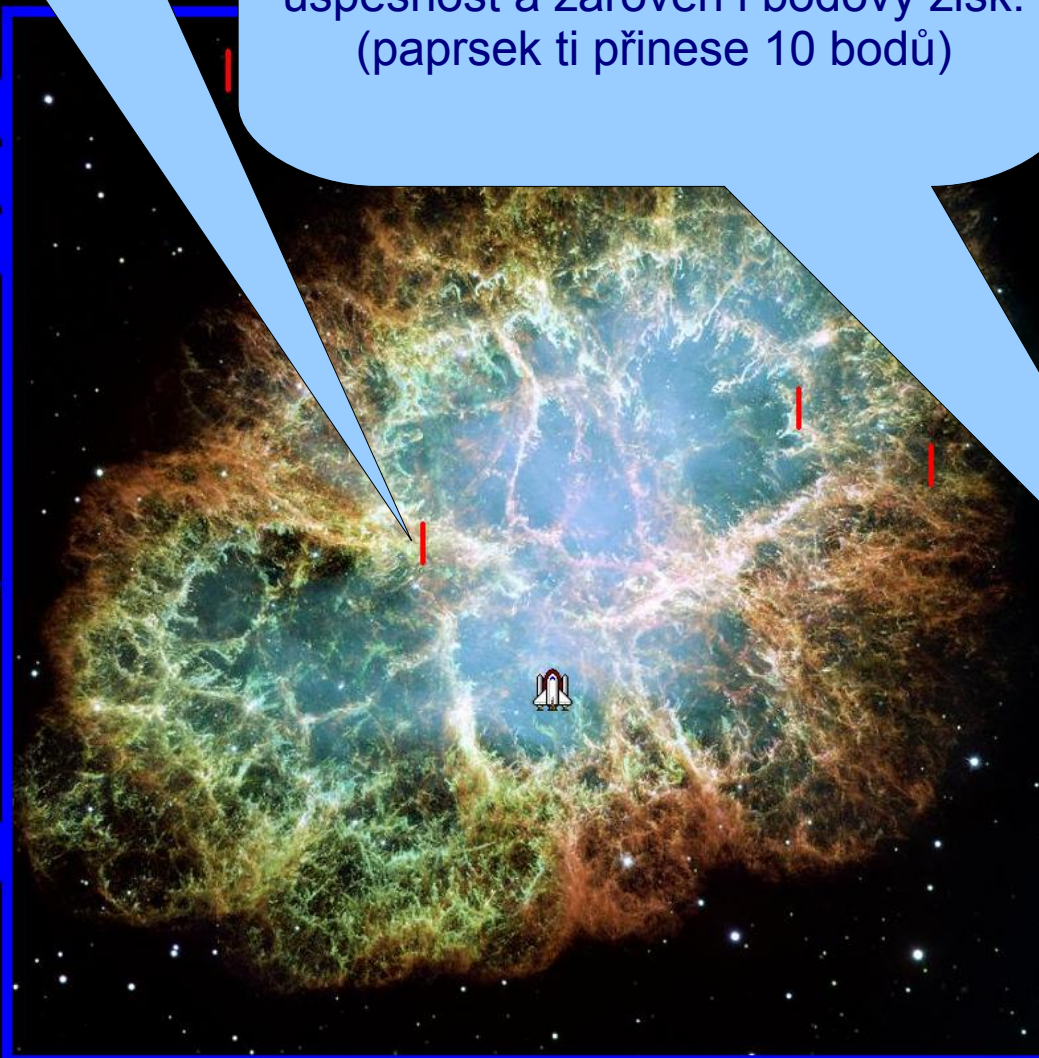
Vzdálenost od Slunce

0 mil. km

9 : 7

56 %

Konec



Stiskni klávesu ENT

Počet dnů v kosmickém letu

0

Čas:

24 hod.

Vzdálenost od Slunce:

0 mil. km

Skóre

30

Rychlost :

100 000 km/hod

Pozice:

x = 400; y = 300

Detektor

10

Laser

Nevyzkoumán

Multiplikátor M

Nevyzkoumán

Prodloužený let L

Nevyzkoumán

adresář otázek

Označ vše

Zruš označení

OK

10 100 1000 (0/35)

0,1 0,01 atd (0/50)

přirozeným číslem (2/50)

desetinným číslem (1/50)

100 1000 (0/50)

0,01 atd (0/50)

přirozeným číslem (0/50)

přirozeným číslem 2 (0/50)

zaokrouhlováním (0/50)

zaokrouhlováním 2 (0/50)

desetinným číslem (1/50)

desetinným číslem 2 (0/50)

zaokrouhlování (0/50)

zaokrouhlování 2 (0/50)

ceciřerným dělitelem (5/50)

VESMAT 8

Nastavení

Informace

Výzkumné Centrum

Hodnost:

Začátečník

Narozen:

5.5.2005

Vzdálenost od Slunce

0 mil. km

9 : 7

56 %

Konec

Každou hodinou
se vzdaluješ od Slunce

Rychlost kosmické lodi
budeš moci zvyšovat.
Musíš ovšem napřed
vyzkoumat **akcelerátor**.

Můžeš provádět i jiné
výzkumné projekty, například:
Laser, Multiplikátor, Detektor,
Umělá inteligence ...

Stiskni klávesu ENTER !

Počet dnů v kosmické lodi:

0

Čas:

24 hod.

Vzdálenost od Slunce:

0 mil. km

Skóre :

30

Rychlost :

100 000 km/hod

Pozice:

x = -400; y = 300

Detektor

10

Laser

Nevyzkoumán

Multiplikátor M

Nevyzkoumán

Prodloužený let L

Nevyzkoumán

Pro adresář otázek

Označ vše

Zruš označení

OK

10 100 1000 (0/35)

0,1 0,01 atd (0/50)

přirozeným číslem (2/50)

desetinným číslem (1/50)

100 1000 (0/50)

0,01 atd (0/50)

přirozeným číslem (0/50)

přirozeným číslem 2 (0/50)

zaokrouhlováním (0/50)

zaokrouhlováním 2 (0/50)

desetinným číslem (1/50)

desetinným číslem 2 (0/50)

zaokrouhlování (0/50)

zaokrouhlování 2 (0/50)

decimálním dělitelem (5/50)

Dokud se nenaučíš létat,
může se stát, že ztratíš kontrolu nad kosmickou lodí.
Časem, se to ale naučíš ...

VESMAT 8

Nastavení

Informace

Výzkumné Centrum

Hodnost:

Začátečník

Narozen:

5.5.2005

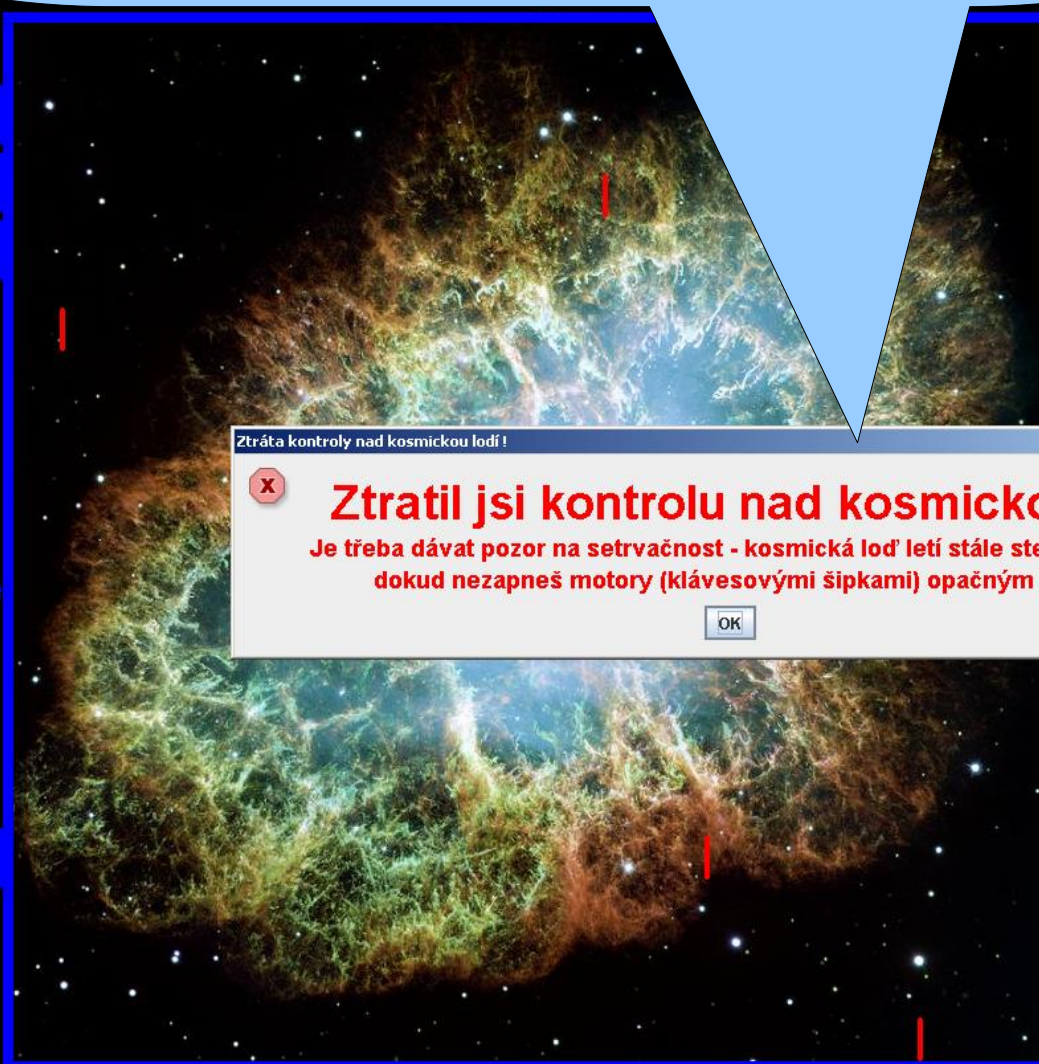
Vzdálenost od Slunce

0 mil. km

9 : 7

56 %

Konec



VESMAT 8

Počet dnů v kosmické lodi:

0

Čas:

15 hod.

Vzdálenost od Slunce:

0 mil. km

Skóre :

66

Rychlost :

0 km/hod

Poloha:

x = 6 ; y = 300

Detektor

6

Laser

Nevyzkoumán

Multiplikátor M

Nevyzkoumán

Prodloužený let L

Nevyzkoumán

Pro adresář otázek

Označ vše

Zruš označení

OK

10 100 1000 (0/35)

0,1 0,01 atd (0/50)

přirozeným číslem (2/50)

desetinným číslem (1/50)

100 1000 (0/50)

0,01 atd (0/50)

přirozeným číslem (0/50)

přirozeným číslem 2 (0/50)

zaokrouhlováním (0/50)

zaokrouhlováním 2 (0/50)

desetinným číslem (1/50)

desetinným číslem 2 (0/50)

zaokrouhlování (0/50)

zaokrouhlování 2 (0/50)

ceciřerným dělitelem (5/50)

Pokročilejší fáze hry.
Už jsi strávil v kosmické lodi 104 dny.

VESMAT 8

Nastavení

Informace

Výzkumné Centrum

Hodnost:

Major

Narozen:

8.4.74

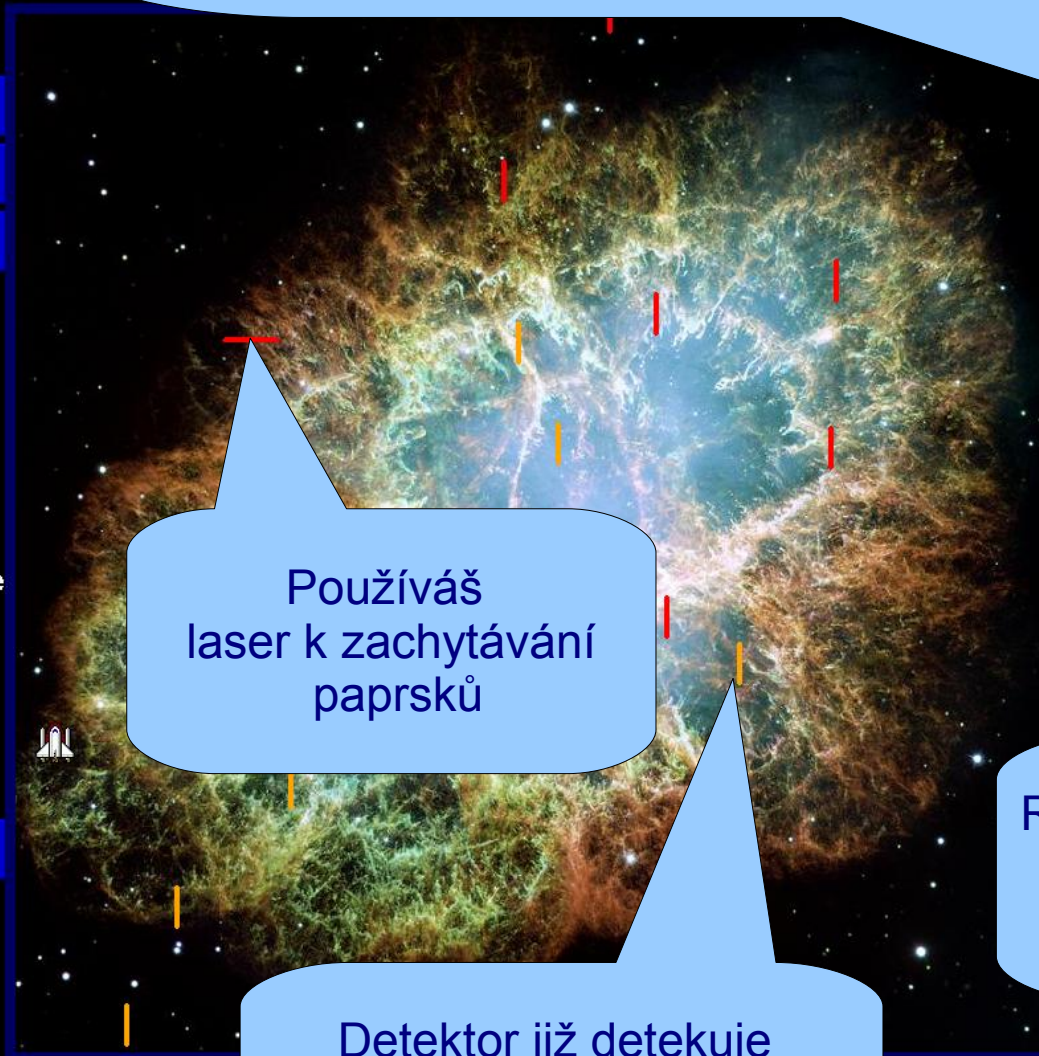
Vzdálenost od Slunce

307 mil. km

1641 : 114

94 %

Konec



Používáš
laser k zachytávání
paprsků

Detektor již detekuje
i oranžové paprsky
(za více bodů)

VESMAT 8

Počet dnů v kosmické lodi:

104

Čas:

21 hod.

Vzdálenost od Slunce:

307 mil. km

Skóre :

483

Rychlost :

200 000 km/hod

Pozice:

x = 40 ; y = 240

Detektor

9 19

Laser

Pro adresář otázek

Označ vše

Pro označení

OK

10 100 1000 (28/35)

0,1 0,01 atd (0/50)

přirozeným číslem (1/50)

desetinným číslem (0/50)

100 1000 (0/50)

0,01 atd (0/50)

rozeným číslem (0/50)

rozeným číslem 2 (0/50)

okrouhlováním (7/50)

okrouhlováním 2 (34/50)

číslem (11/50)

em 2 (0/50)

ání (8/50)

ání 2 (26/50)

ělitelem (27/50)

Rychlost kosmické lodi již
byla zdvojnásobena
díky akceleratoru.

Jak už víš, stisknutím klávesy ENTER se loď ovládá klávesnicí.
(mezerník spustí laser, klávesa M multiplikátor, L prodloužený let - jsou-li vyzkoumány)

Velitel centra telekomun

Narozen:

8.4.74

Vzdálenost od Slunce

3062 mil. km

4733 : 502

90 %

Konec

Nově je možné ovládat kosmickou loď myší.
(vhodné na interaktivní tabule).

Klikni zde pro ovládání myší ...

Rychlost :
800 000 km/hod

Pozice:
x = 400; y = 300

Detektor
9 18 36

Laser
Spustit! (SPACE)

Multiplikátor M
250 % OFF

Prodloužený let L
140 % OFF

ENTER nebo KLIK

☐ d) sada 4 (35/35)

☐ e) sada 5 (0/27)

☐ f) sada 6 (0/25)

☐ g) sada 7 (0/28)

☐ h) sada 8 (0/24)

☐ i) sada 9 (0/25)

☐ j) sada 10 (0/24)

☐ k) sada 11 (0/18)

☐ l) sada 12 (0/17)

☐ m) sada 13 (22/22)

☒ n) sada 14 (36/43)

VESMAT 8

Nastavení

Informace

Výzkumné Centrum

Hodnost:

Velitel centra telekomun

Narozen:

8.4.74

Vzdálenost od Slunce

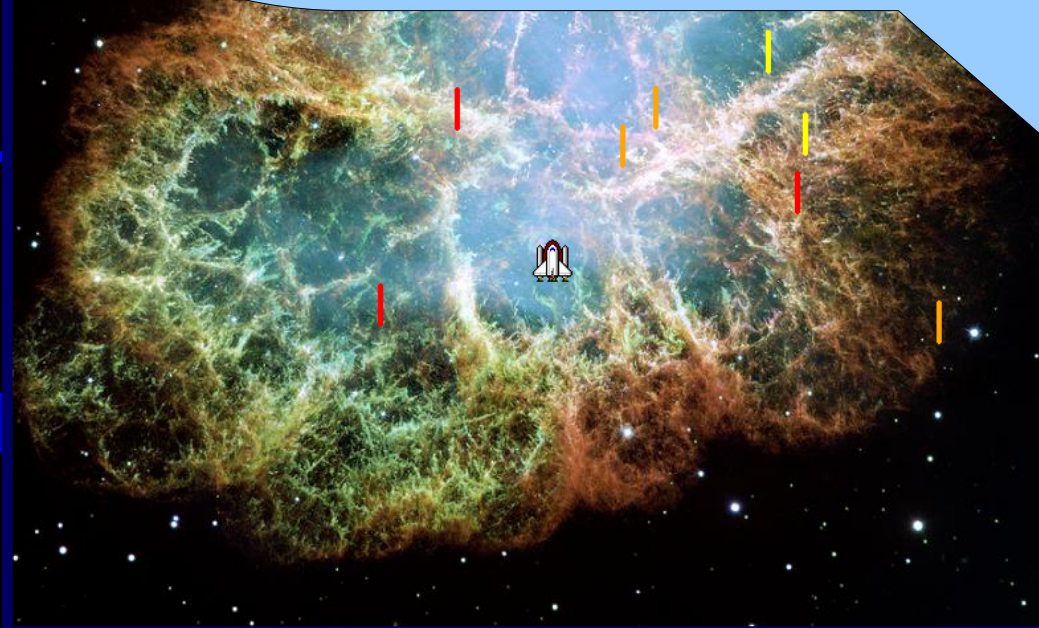
3062 mil. km

4733 : 502

90 %

Konec

Kliknutím se zobrazí tento ovládací panel,
kterým je možné ovládat kosmickou loď pomocí myši.
Doporučuji toto ovládání především pro interaktivní tabule.



Vyber adresář otázek

Označ vše

Zruš označení

OK

- ☒ a) sada 1 (3/32)
- ☒ b) sada 2 (22/32)
- ☒ c) sada 3 (0/32)
- ☐ d) sada 4 (35/35)
- ☒ e) sada 5 (0/27)
- ☒ f) sada 6 (0/25)
- ☒ g) sada 7 (0/28)
- ☒ h) sada 8 (0/24)
- ☒ i) sada 9 (0/25)
- ☒ j) sada 10 (0/24)

Spustit!

Multipli

250 %

Prodlouž

140 %

ENTER n



Jan Novák (úroveň: 1)

VESMAT 8

Nastavení

Informace

Výzkumné Centrum

Hodnost:

Začátečník

Narozen:

5.5.2005

Vzdálenost od Slunce:

0 mil. km

0 : 0

100 %

Konec

Vyber adresář otázek

Označ vše

Zruš označení

OK

Ve výzkumném centru probíhá výzkum.
Je nutné ubytovat mužstvo a vědecké pracovníky.

Před tím je ovšem nutné vybudovat
WC, sprchy, zásobníky potravin, vzduchu, vody a také kajuty.

K tomu všemu potřebuješ:
EP (platidlo na kosmické lodi Eukleides) a ENERGII.

EP získáš převedením skóre
-čím větší úspěšnost řešení příkladů, tím více EP získáš za 1 bod skóre

Abys získal a uchoval energii musíš vybudovat generátor a akumulátor.

VÝZKUMNÉ CENTRUM

START (0 kliknutí)	Skóre: 66	Skóre → EP 56 : 1	0 EP	Akumulátor: 0 MJ	Zdroj: 0 MJ/den	ZAVŘI	Velín	Nápověda	EP +5%
	WC	Kapacita:	Cena: 50000 EP	Energie: 500 MJ	Spotřeba: 10 MJ/den	Pocet: 0	Postav (za 5 dnů)	Odstraň	
	Sprcha	Kapacita:		Energie: 850 MJ	Spotřeba: 30 MJ/den	Pocet: 0	Postav (za 6 dnů)	Odstraň	
	Zásobník VODY	Kapacita:					Postav		
	Zásobník VZDUCHU								
	Zásobník POTRAVINY								
	Kajuta MUŽSTVA								Ubytuj
	Kajuta ASISTENTA								Ubytuj
	Kajuta DOCEŇTÍ								Ubytuj
	Kajuta VĚDCE						(za 30 dnů)		Ubytuj

Abys zde mohl něco dělat, musíš nejprve kliknout START.
Ovšem pozor - máš pouze omezený počet možných kliknutí!

Po každém dokončeném letu získáš 2 kliknutí.
(jestliže ztratíš kontrolu nad kosmickou lodí, žádné kliknutí nedostaneš)

Momentálně nemáš žádné kliknutí,
takže nemůžeš kliknout na žádné tlačítko.

Musíš napřed několikrát letět.

Vyplatí se počkat, až máš třeba 20 kliknutí (10 úspěšných letů)
a pak teprve zde začít budovat.

VÝZKUMNÉ CENTRUM

START (0 kliknutí)	Skóre: 66	Skóre → EP 56 : 1	0 EP	Akumulátor: 0 MJ	Zdroj: 0 MJ/den	ZAVŘI	Velín	Nápověda	EP +5%
	WC	Kapacita: 3	Cena: 50000 EP	Energie: 500 MJ	Spotřeba: 10 MJ/den	Pocet: 0		Odstraň	
	Sprcha	Kapacita: 4	Cena: 80000 EP	Energie: 850 MJ	Spotřeba: 30 MJ/den	Pocet: 0		Odstraň	
	Zásobník VODY	Kapacita:	Cena:	Energie:	Spotřeba:	Pocet:			
	Zásobník VZDUCHU	Kapacita:	Cena:	Energie:	Spotřeba:	Pocet:			
	Zásobník POTRAVINY	Kapacita:	Cena:	Energie:	Spotřeba:	Pocet:			
	Kajuta MUŽSTVA								Ubytuj
	Kajuta ASISTENTA								Ubytuj
	Kajuta DOCEŇKY								Ubytuj
	Kajuta VĚDCE	1	400000 EP	5000 MJ	200 MJ/den	0	(za 30 dnů)	0	Ubytuj

ZAVŘI, Velín a Nápověda
nejsou tlačítka a proto zde můžeš kliknout.

ZAVŘI použiješ, chceš-li opustit výzkumné centrum.

Nápověda žádné kliknutí nestojí (zatím nefunguje).

Velín je velící a energetické centrum.
Tam se můžeš dostat kdykoli - nestojí to žádné kliknutí.

VELÍN

Vyber projekt:	Provést výzkum	Zavři
 Akcelerátor	Úroveň 1	Vyšší úroveň (2)
 Generátor		
 Akumulátor		
 Umělá inteligence		
 Alternativní zdroj		
 Laboratoř		

Zde se plánuje výzkum a hospodaření s energií.
Součástí je též informační centrum - umělá inteligence.
Zde je také možné urychlovat kosmickou loď
nebo vybudovat laboratoř.

Zde žádná kliknutí nepotřebuješ !
(můžeš klikat dle libosti :)

Výzkumné a energetické centrum

Zde je velín ovládající hospodaření s energií (generátor a akumulátor).

Zde se také zadávají a spouštějí výzkumné vědecké projekty a buduje se zde laboratoř.

Každý výzkum trvá určitou dobu, je-li spuštěn není již možné jej změnit!

Každou úroveň konkrétního vybavení musíš nejdříve vyzkoumat a teprve poté můžeš úroveň zvýšit!

Vždy musíš mít dostatek energie a EP na zvýšení úrovně!

Generátor a akumulátor na úrovni 1 je již vyzkoumán a až budeš mít dost EP, můžeš je zapnout.

Akcelerátor na první úrovni již byl dokonce zapnut: Kosmická loď letí!

Rychlost kosmické lodi můžeš zvyšovat pomocí vyšší úrovně akcelérátoru ...

Detektor

Generátor

Akumulátor

Umělá intelligence

Alternativní zdroj

Laboratoř

Detektor

Laser

Multiplikátor

Alternativni zdroj

Laboratoř

Provést výzkum

Zavři

Napřed je třeba vybrat výzkumný projekt.
 Pohybuj se zde klávesovými šipkami
 - dole uvidíš podrobný popis zkoumaného projektu.
 (při pohybu myši se nic nezobrazuje)
 Výzkumný projekt odstartuješ kliknutím na tlačítko
 Provést výzkum.
 Než klikneš, tak se pořádně rozmysli!
 Jednou odstartovaný výzkum již nelze přerušit
 a potrvá až do konce!

Detektor (úroveň 1)

Všude ve vesmíru je přítomno kosmické záření.

Detektor na kosmické lodi na začátku zachycuje pouze záření nízké frekvence (červená barva).

Pro detekování vyšších frekvencí je nutné vyzkoumat vyšší úroveň detektoru.

Jakmile je detektor vyzkoumán, můžeš okamžitě zachytávat záření vyšších frekvencí.

Zásah paprsku s vyšší frekvencí (energií) přinese více bodů.

Kolik bodů získáš záleží na tvé úspěšnosti! Maximální hodnota skóre při zasažení paprsku je:

Červený 10 bodů ; Oranžový 20 bodů ; Žlutý 40 bodů ; Zelený 80 bodů

Indigový 120 bodů ; Modrý 200 bodů ; Fialový 300 bodů ; Bílý 500 bodů

Použití detektoru nestojí žádnou energii, ani EP

Vyšší úroveň NENÍ VYZKOUMÁNA! Výzkum vyšší úrovně je rozdělen na **20** částí

Detektor (úroveň 1)

Všude ve vesmíru je přítomno kosmické záření.

Detektor na kosmické lodi na začátku zachycuje pouze záření nízké frekvence (červená barva).

Pro detekování vyšších frekvencí je nutné vyzkoumat vyšší úroveň detektoru.

Jakmile je detektor vyzkoumán, můžeš okamžitě zachytávat záření vyšších frekvencí.

Zásah paprsku s vyšší frekvencí (energií) přinese více bodů.

Kolik bodů získáš záleží na tvé úspěšnosti! Maximální hodnota skóre při zasažení paprsku je:

Červený 10 bodů ; Oranžový 20 bodů ; Žlutý 40 bodů ; Zelený 80 bodů

Indigový 120 bodů ; Modrý 200 bodů ; Fialový 300 bodů ; Bílý 500 bodů

Použití detektoru nestojí žádnou energii, ani EP

Vyšší úroveň NENÍ VYZKOUMÁNA! Výzkum vyšší úrovně je rozdělen na **20 částí**

Každý výzkum je rozdělen na části.

Jedna část se zkoumá jeden den.

(po každém úspěšném letu se připočte jedna část projektu)

Výzkum je možno urychlit:

a) zvýšením úrovně umělé inteligence

(každá vyšší úroveň zpracuje více částí za den)

b) ubytováním vědeckých pracovníků

(asistent zpracuje jednu část za den)

Umělá inteligence (úroveň 1)

Systémy umělé inteligence (UI) umožňují provádět výzkum.

UI pracují na bázi neuronových sítí, genetického programování a expertních systémů.

Každá vyšší verze (úroveň) zpracuje více částí výzkumného projektu za den.

Současná verze: Počet zpracovaných částí projektu za den: 1

Vyšší verze: Počet zpracovaných částí projektu za den: 2

Vyšší úroveň:

CENA : 400000 EP (k dispozici:0 EP)

Potřebná energie: 100 MJ (k dispozici:0 MJ)

Vyšší úroveň JE VYZKOUMÁNA!

Je-li výzkum vyšší úrovně proveden,
je nutné tuto úroveň spustit.

To ovšem stojí EP a energii !

(momentálně nemáš k dispozici ani EP, ani energii,
takže vyšší úroveň nespustíš ...)

Generátor (úroveň 0)

Generátor vyrábí energii. Každá vyšší úroveň zvyšuje účinnost výroby energie.

(přesněji řečeno: generátor energii nevyrábí, ale přeměňuje její formu tak, aby byla použitelná)

Současná účinnost je 0 % - žádná energie se nevyrábí!

Účinnost na vyšší úrovni bude 20 % (20 MJ/den)

Vyšší úroveň:

CENA : 200000 EP (k dispozici:0 EP)

Potřebná energie: 0 MJ (k dispozici:0 MJ)

Vyšší úroveň JE VYZKOUMÁNA!

Energii získáváš díky GENERÁTORU energie.

Jakmile budeš mít dostatek EP spusť vyšší úroveň generátoru!

Od té chvíle získáš každý den určité množství energie
(v závislosti na tvé úrovni a na úrovni generátoru)

Akumulátor (úroveň 0)

Akumulátor slouží k ukládání energie na pozdější využití.

Každá vyšší úroveň umožňuje ukládat větší množství energie (zvyšuje kapacitu) akumulátoru.

Současná kapacita je 0 GJ - žádná energie se neukládá

Kapacita na vyšší úrovni bude 2 GJ energie (1 GJ = 1 000 MJ)

Vyšší úroveň:

CENA : 200000 EP (k dispozici:0 EP)

Potřebná energie: 0 MJ (k dispozici:0 MJ)

Vyšší úroveň JE VYZKOUMÁNA!

Energii je ovšem nutné skladovat -
k tomu potřebuješ AKUMULÁTOR.

(čím dříve budeš mít akumulátor,
tím dříve můžeš používat vyrobenou energii)

Alternativní zdroj (úroveň 0)

Alternativní zdroje energie mohou zvýšit produkci energie.

Čím vyšší úroveň, tím větší množství energie za den vyrobí.

Současná verze: 0 MJ/den

Vyšší verze: 150 MJ/den

Následují ukázky dalších
možností výzkumných projektů ...

Vyšší úroveň:

CENA : 400000 EP (k dispozici:0 EP)

Potřebná energie: 0 MJ (k dispozici:0 MJ)

Vyšší úroveň NENÍ VYZKOUMÁNA! Výzkum vyšší úrovně je rozdělen na 50 částí

Laser (úroveň 0)

Paprsky kosmického záření je možné zachytit pomocí LASERU.

Vyšší úroveň LASERU znamená větší záběr.

Vyšší úroveň také snižuje dobu potřebnou k nabíjení LASERU.

Současná verze: LASER nelze použít

Vyšší verze: záběr 40 ; doba nabíjení: 10 hodin

Laser je možné vystřelit klávesou MEZERNÍK.

Výstřel Laseru nestojí žádnou energii, ani EP, ale sníží skóre!

Současná verze: LASER nelze použít

Vyšší verze: výstřel LASERU stojí 3 bodů skóre

Vyšší úroveň NENÍ VYZKOUMÁNA! Výzkum vyšší úrovně je rozdělen na 10 částí

Laser a multiplikátor

Multiplikátor (úroveň 0)

Násobí hodnotu zasaženého paprsku!

Čím je vyšší úroveň multiplikátoru, tím více bodů za zasažený paprsek získáš.

Současná verze: MULTIPLIKÁTOR nelze použít

Vyšší verze: Hodnota paprsku je navýšena na 150 %

Multiplikátor se spustí klávesou M.

Použití multiplikátoru nestojí žádnou energii, ani EP, ale sníží skóre!

Současná verze: MULTIPLIKÁTOR nelze použít

Vyšší verze: Spuštění MULTIPLIKÁTORU stojí 10 bodů skóre

Vyšší úroveň NENÍ VYZKOUMÁNA! Výzkum vyšší úrovně je rozdělen na 40 částí

Prodloužený let (úroveň 0)

Na začátku trvá let jeden den: 24 hodin. Let je možné prodloužit.

Jak roste tvoje úroveň, délka letu se prodlužuje.

Další možnost jak letět déle, je použití funkce: 'Prodloužený let'

Současná verze: Prodloužit let není možné

Vyšší verze: Prodlouží let na 120 %

Let je možné prodloužit klávesou L.

Prodloužení letu nestojí žádnou energii, ani EP, ale sníží skóre!

Současná verze: Prodloužit let není možné

Vyšší verze: Prodloužení letu stojí 30 bodů skóre

Vyšší úroveň NENÍ VYZKOUMÁNA! Výzkum vyšší úrovně je rozdělen na **80** částí

Prodloužený let a laboratoř

Laboratoř (úroveň 0)

Výstavba laboratoře může značně urychlit vědecký výzkum.

Současná verze zrychluje činnost 1 krát

Vyšší verze zrychluje činnost 2 krát

Vyšší úroveň:

CENA : 40000000 EP (k dispozici:0 EP)

Potřebná energie: 5000 MJ (k dispozici:0 MJ)

Vyšší úroveň NENÍ VYZKOUMÁNA! Výzkum vyšší úrovně je rozdělen na **400** částí

To nejdůležitější na závěr: AKCELERÁTOR

Čím rychleji poletíš, tím dříve navštívíš cizí planety
a dozvíš se více i o dalších objektech ve vesmíru jako jsou pulsary, černé díry atd.

Na počtu navštívených a prozkoumaných objektů závisí tvoje hodnota a úroveň!

K urychlení kosmické lodi slouží Akcelerator :
každá vyšší úroveň **zdvojnásobí** rychlost kosmické lodi.

Akcelerator (úroveň 1)

Kosmická loď se na začátku pohybuje rychlostí 100 000 Km/h.

Vzhledem k obrovským vzdálenostem ve vesmíru je tato rychlost velmi malá.

Proto je nutné kosmickou loď urychlovat na větší rychlost. K tomu slouží AKCELERÁTOR.

Každá vyšší úroveň akceleratoru zvýší rychlost kosmické lodi na dvojnásobek.

Současná rychlost kosmické lodi je: 100000 km/h.

Rychlost kosmické lodi na vyšší úrovni Akceleratoru bude 200000 km/h.

Vyšší úroveň:

CENA : 0 EP (k dispozici:0 EP)

Potřebná energie: 2000 MJ (k dispozici:0 MJ)

Vyšší úroveň NENÍ VYZKOUMÁNA! Výzkum vyšší úrovně je rozdělen na 40 částí

VÝZKUMNÉ CENTRUM

Jsme opět ve výzkumném centru, ovšem v pokročilejší fázi hry ...

Nejdřív klikni na START
(přiđeš o jedno kliknutí)

Můžeš převést Skóre na EP.
Za každý bod skóre získáš tolik EP,
kolik procent činí tvoje úspěšnost v řešení příkladů.
(momentálně je úspěšnost 94 % a proto
za každý bod skóre získáš 94 EP)

Přiđeš o jedno kliknutí.
Můžeš počkat na později a převést více bodů najednou.

START (2 kliknutí)	Skóre: 2512	Skóre → EP 94 : 1	708082 EP	Akumulátor: 2410 MJ	Zdroj: 1410 MJ/den	ZAV				
	WC	Kapacita: 3	Cena: 50000 EP	Energie: 500 MJ	Spotřeba: 10 MJ/den	Počet: 6				
		Kapacita: 4	Cena: 80000 EP		Spotřeba: 20 MJ/den	Počet: 4	Hotovo: 84 %	Odstraň		
				Energie: 500 MJ		Počet:	Postav (za 30 dnů)	Odstraň		
	Zásobník VZDUCHU	Kapacita: 6	Cena: 150000 EP							
	Zásobník POTRAVIN	Kapacita: 7	Cena: 200000 EP							
	Kajuta MUŽSTVA	Kapacita: 4	Cena: 500000 EP							
	Kajuta ASISTENTŮ	Kapacita: 3	Cena: 1000000 EP							
	Kajuta DOCENTŮ	Kapacita: 2	Cena: 2000000 EP	2000 MJ	150 MJ/den	0	64 %		0	Ubytuj
	Kajuta VĚDCE	Kapacita: 1	Cena: 4000000 EP	Energie: 5000 MJ	Spotřeba: 200 MJ/den	Počet: 0	Postav (za 30 dnů)	Odstraň	Ubytováno: 0	Ubytuj

Jsme opět ve výzkumném centru, ovšem v pokročilejší fázi hry ...

Nejdřív klikni na START (přijdeš o jedno kliknutí)

Můžeš převést Skóre na EP. Za každý bod skóre získáš tolik EP, kolik procent činí tvoje úspěšnost v řešení příkladů. (momentálně je úspěšnost 94 % a proto za každý bod skóre získáš 94 EP)

Přijdeš o jedno kliknutí. Můžeš počkat na později a převést více bodů najednou.

START (2 kliknutí)		Skóre: 2512	Skóre → EP 94 : 1	708082 EP	Akumulátor: 2410 MJ	Zdroj: 1410 MJ/den	ZAVŘI	Velín	Nápověda	EP +5%
	WC	Kapacita: 3	Cena: 50000 EP	Energie: 500 MJ	Spotřeba: 10 MJ/den	Počet: 6	Postav (za 5 dnů)	Odstraň		
	Sprcha	Kapacita: 4	Cena: 80000 EP	Energie: 650 MJ	Spotřeba: 30 MJ/den	Počet: 4	Postav (za 4 dnů)	Odstraň		
	Zásobník VODY	Kapacita: 5	Cena: 100000 EP	Energie: 500 MJ	Spotřeba: 40 MJ/den	Počet: 3	Postav (za 7 dnů)	Odstraň		
	Ubytovna	Kapacita: 10	Cena: 150000 EP	Energie: 1000 MJ	Spotřeba: 100 MJ/den	Počet: 1	Postav (za 10 dnů)	Odstraň		
Můžeš postavit například další WC - bude to trvat 5 dnů (5 letů) . Vždy se přesvědč, zda máš dostatek energie a EP. Máš k dispozici 708082 EP a 2410 MJ. WC stojí 50000 EP a 500 MJ - máš tedy dostatek EP i energie. (nemáš-li dostatek, zbytečně přijdeš o kliknutí a nic se stavět nezačne) Každé zařízení spotřebuje určitou energii na provoz. (WC spotřebuje 10 MJ za den, sprcha 30 MJ atd.) Denně získáš 1410 MJ (vyšší úroveň - více energie). Momentálně ale WC nepotřebuješ - 6 WC má kapacitu 18 osob a ubytovaných je celkem 14 lidí									Ubytováno: 9	Ubytuj
									Ubytováno: 5	Ubytuj
									Ubytováno: 0	Ubytuj
									Ubytováno: 0	Ubytuj

Než někoho ubytuješ zjisti, zda bude dostatečná kapacita všech zásobníků, WC, sprch i kajut. Jinak dojde k havárii!

START (2 kliknutí)	Skóre: 2512	Skóre → EP 94 : 1	708082 EP	Akumulátor: 2410 MJ	Zdroj: 1410 MJ/den	Odpověď			EP +5%
	WC	Kapacita: 3	Cena: 50000 EP	Energie: 500 MJ	Spotřeba: 10 MJ/den	Počet: 6	Hotovo: 84 %	Odstraň	
	Sprcha	Kapacita: 4	Cena: 80000 EP	Energie: 650 MJ	Spotřeba: 30 MJ/den	Počet: 4	Hotovo: 84 %	Odstraň	
	Zásobník VODY	Kapacita: 5	Cena: 100000 EP	Energie: 500 MJ	Spotřeba: 40 MJ/den	Počet: 4	Postav (za 7 dnů)	Odstraň	
	Zásobník VZDUCHU	Kapacita: 6	Cena: 150000 EP	Energie: 600 MJ	Spotřeba: 50 MJ/den	Počet: 3	Hotovo: 13 %	Odstraň	
	Zásobník POTRAVIN	Kapacita: 7	Cena: 200000 EP	Energie: 700 MJ	Spotřeba: 60 MJ/den	Počet: 2	Hotovo: 89 %	Odstraň	
	Kajuta MUŽSTVA	Kapacita: 4	Cena: 500000 EP	Energie: 1000 MJ	Spotřeba: 80 MJ/den	Počet: 3	Hotovo: 10 %	Odstraň	Ubytováno: 9
	Kajuta ASISTENTŮ	Kapacita: 3	Cena: 1000000 EP	Energie: 1500 MJ	Spotřeba: 100 MJ/den	Počet: 2	Hotovo: 25 %	Odstraň	Ubytováno: 5
	Kajuta DOCENTŮ	Kapacita: 2	Cena: 2000000 EP	Energie: 2000 MJ	Spotřeba: 150 MJ/den	Počet: 0	Hotovo: 64 %	Odstraň	Ubytováno: 0
	Kajuta VĚDCE	Kapacita: 1	Cena: 4000000 EP	Energie: 5000 MJ	Spotřeba: 200 MJ/den	Počet: 0	Postav (za 30 dnů)	Odstraň	Ubytováno: 0

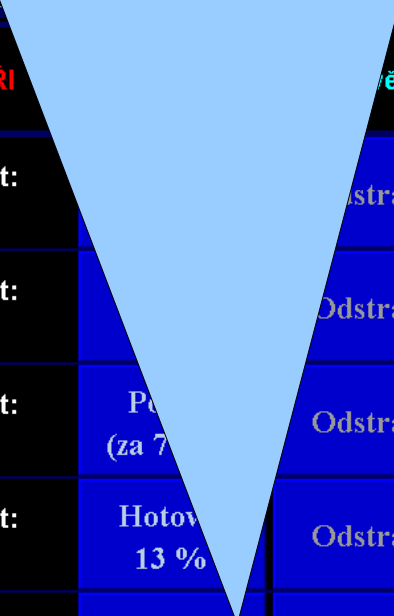
Ubytuj

Ubytuj

Ubytuj

Ubytuj

**Musíš počkat, než se dostaví zásobník potravin,
teprve poté můžeš ubytovat další členy posádky, případně asistenty.
2 zásobníky potravin mají kapacitu 14 osob. (14 osob je ubytovaných)
Není tedy možné ubytovat další osobu.**

START (2 kliknutí)	Skóre: 2512	Skóre → EP 94 : 1	708082 EP	Akumulátor: 2410 MJ	Zdroj: 1410 MJ/den	ZAVŘI	Předa			EP +5%
	WC	Kapacita: 3	Cena: 50000 EP	Energie: 500 MJ	Spotřeba: 10 MJ/den	Počet: 6		Odstraň		
	Sprcha	Kapacita: 4	Cena: 80000 EP	Energie: 650 MJ	Spotřeba: 30 MJ/den	Počet: 4		Odstraň		
	Zásobník VODY	Kapacita: 5	Cena: 100000 EP	Energie: 500 MJ	Spotřeba: 40 MJ/den	Počet: 4		Odstraň		
	Zásobník VZDUCHU	Kapacita: 6	Cena: 150000 EP	Energie: 600 MJ	Spotřeba: 50 MJ/den	Počet: 3		Hotovo: 13 %	Odstraň	
	Zásobník POTRAVIN	Kapacita: 7	Cena: 200000 EP	Energie: 700 MJ	Spotřeba: 60 MJ/den	Počet: 2		Hotovo: 89 %	Odstraň	
	Kajuta MUŽSTVA	Kapacita: 4	Cena: 500000 EP	Energie: 1000 MJ	Spotřeba: 80 MJ/den	Počet: 3	Hotovo: 10 %	Odstraň	Ubytováno: 9	Ubytuj
	Kajuta ASISTENTŮ	Kapacita: 3	Cena: 1000000 EP	Energie: 1500 MJ	Spotřeba: 100 MJ/den	Počet: 2	Hotovo: 25 %	Odstraň	Ubytováno: 5	Ubytuj
	Kajuta DOCENTŮ	Kapacita: 2	Cena: 2000000 EP	Energie: 2000 MJ	Spotřeba: 150 MJ/den	Počet: 0	Hotovo: 64 %	Odstraň	Ubytováno: 0	Ubytuj
	Kajuta VĚDCE	Kapacita: 1	Cena: 4000000 EP	Energie: 5000 MJ	Spotřeba: 200 MJ/den	Počet: 0	Postav (za 30 dnů)	Odstraň	Ubytováno: 0	Ubytuj

**Před ubytováním vědeckých pracovníků (asistent, docent, vědec)
musíš ubytovat mužstvo!**

**Mužstvo musí tvořit alespoň 60% posádky!
(na 3 členy mužstva maximálně 2 vědeckí pracovníci)**

Až bude hotov zásobník potravin, můžeš ubytovat šestého asistenta.

START
(2 kliknutí)

Skóre
2512

	WC	Kapacita: 3	Cena: 50000 EP	Energie: 500 MJ	Spotřeba: 10 MJ/den	Počet: 6	(za 7 dnů)		
	Sprcha	Kapacita: 4	Cena: 80000 EP	Energie: 650 MJ	Spotřeba: 30 MJ/den	Počet: 4	Hotovo: 84 %		
	Zásobník VODY	Kapacita: 5	Cena: 100000 EP	Energie: 500 MJ	Spotřeba: 40 MJ/den	Počet: 4	Postav (za 7 dnů)		
	Zásobník VZDUCHU	Kapacita: 6	Cena: 150000 EP	Energie: 600 MJ	Spotřeba: 50 MJ/den	Počet: 3	Hotovo: 13 %	Odstraň	
	Zásobník POTRAVIN	Kapacita: 7	Cena: 200000 EP	Energie: 700 MJ	Spotřeba: 60 MJ/den	Počet: 2	Hotovo: 89 %	Odstraň	
	Kajuta MUŽSTVA	Kapacita: 4	Cena: 500000 EP	Energie: 1000 MJ	Spotřeba: 80 MJ/den	Počet: 3	Hotovo: 10 %	Odstraň	Ubytováno: 9
	Kajuta ASISTENTŮ	Kapacita: 3	Cena: 1000000 EP	Energie: 1500 MJ	Spotřeba: 100 MJ/den	Počet: 2	Hotovo: 25 %	Odstraň	Ubytováno: 5
	Kajuta DOCENTŮ	Kapacita: 2	Cena: 2000000 EP	Energie: 2000 MJ	Spotřeba: 150 MJ/den	Počet: 0	Hotovo: 64 %	Odstraň	Ubytováno: 0
	Kajuta VĚDCE	Kapacita: 1	Cena: 4000000 EP	Energie: 5000 MJ	Spotřeba: 200 MJ/den	Počet: 0	Postav (za 30 dnů)	Odstraň	Ubytováno: 0

Ubytuji

Ubytuji

Ubytuji

Ubytuji

Až bude hotova kajuta docentů, dostatek všech zásobníků a dalších zařízení, můžeš ubytovat docenty a později i vědce.

4 asistenti a 1 docent tvoří pracovní skupinu,
která za den zpracuje 8 částí projektu

3 pracovní skupiny a 1 vědec tvoří vědecký tým,
který za den zpracuje 30 částí projektu.

Je možné též vybudovat laboratoř,
která násobí úsilí vědeckých týmů.
(laboratoř na 1. úrovni zvyšuje počet částí
zpracovaných vědeckými týmy na dvojnásobek)

START

(2 kliknutí)



Zásobník
POTRAVIN

Kapacita:
7

Cena:
200000 EP

Energie:
700 MJ

Spotřeba:
60 MJ/den

Počet:
2

Kajuta
MUŽSTVA

Kapacita:
4

Cena:
500000 EP

Energie:
1000 MJ

Spotřeba:
80 MJ/den

Počet:
3

Hotovo:
10 %

Ubytováno:
9

Ubytuj

Kajuta
ASISTENTŮ

Kapacita:
3

Cena:
1000000 EP

Energie:
1500 MJ

Spotřeba:
100 MJ/den

Počet:
2

Hotovo:
25 %

Odstraň

Ubytováno:
0

Ubytuj

Kajuta
DOCENTŮ

Kapacita:
2

Cena:
2000000 EP

Energie:
2000 MJ

Spotřeba:
150 MJ/den

Počet:
0

Hotovo:
64 %

Odstraň

Ubytováno:
0

Ubytuj

Kajuta
VĚDCE

Kapacita:
1

Cena:
4000000 EP

Energie:
5000 MJ

Spotřeba:
200 MJ/den

Počet:
0

Postav
(za 30 dnů)

Odstraň

Ubytováno:
0

Ubytuj

Shrnutí:

mužstvo musí tvořit alespoň 60 % posádky !

- na 2 vědecké pracovníky (asistent, docent, vědec) alespoň 3 členi mužstva

počet zpracovaných částí za den:

asistent	1
skupina (4 asistenti + docent)	8
vědecký tým (3 skupiny + vědec)	30

laboratoř zvyšuje počet částí zpracovaných vědeckými týmy
(na 1. úrovni dvojnásobně, na vyšších úrovních více)

Co zkoumat ?

Na začátku doporučuji zkoumat detektor.

Pak máš na výběr nejlépe z těchto možností:
umělá inteligence, akcelerátor, akumulátor, laser, multiplikátor

Budeš-li mít nedostatek energie:
alternativní zdroj, generátor, akumulátor

Až na později doporučuji:
prodloužený let, laboratoř

NEZAPOMEŇ:

Nejdůležitější je zkoumat AKCELERÁTOR

- díky němu poletíš rychleji a doletíš dál!
- na vzdálenosti od Slunce závisí tvoje úroveň a hodnost
- na tvójí úrovni závisí, kolik energie za den dodá generátor
(množství dodané energie závisí na tvójí úrovni a úrovni generátoru)

POZOR na havárii !!

Je-li nedostatek zásobníků, WC, sprch, energie nebo mužstva
dojde k havárii.

Havarijní režim trvá několik kol, během nichž neprobíhá žádný výzkum,
výroba energie, ani výstavba zařízení!

Doba letu je zkrácena na polovinu a po úspěšném letu získáš pouze 1 kliknutí.

	Zásobník VODY	Kapacita: 5	Cena: 100000 EP	Energie: 500 MJ	Spotřeba: 40 MJ/den					Odstraň
	Zásobník VZDUCHU	Kapacita: 6								Odstraň
	Zásobník POTRAVIN	Kapacita: 7								Odstraň
	Kajuta MUŽSTVA	Kapacita: 4	Cena: 500000 EP	Energie: 1000 MJ	Spotřeba: 80 MJ/den	Počet: 2	Postav (za 20 dnů)	Odstraň	Ubytováno: 8	Ubytuj
	Kajuta ASISTENTŮ	Kapacita: 3	Cena: 1000000 EP	Energie: 1500 MJ	Spotřeba: 150 MJ/den	Počet: 2	Postav (za 20 dnů)	Odstraň	Ubytováno: 6	Ubytuj
	Kajuta DOCENTŮ	Kapacita: 2	Cena: 2000000 EP	Energie: 2000 MJ	Spotřeba: 200 MJ/den	Počet: 0	Hotovo: 36 %	Odstraň	Ubytováno: 0	Ubytuj
	Kajuta VĚDCE	Kapacita: 1	Cena: 4000000 EP	Energie: 5000 MJ	Spotřeba: 500 MJ/den	Počet: 0	Postav (za 30 dnů)	Odstraň	Ubytováno: 0	Ubytuj

Chyba

HAVARIJNÍ REŽIM potrvá: 5 kol.

Během havarijního režimu neprobíhá výzkum, výstavba zařízení ani výroba energie!
Doba letu je zkrácena na polovinu!
Po letu získáš pouze 1 kliknutí

OK

Havarijní režim velmi zbrzdí výzkum.

Je třeba vždy vše předem propočítat před výstavbou zařízení a ubytováním posádky!

Trvání havarijního stavu:

Nedostatek energie	8 kol	(mužstvo musí tvořit alespoň 60 % posádky)
Nedostatek mužstva	5 kol	
Nedostatek WC	3 kola	
Nedostatek sprch	3 kola	
Nedostatek vody	6 kol	
Nedostatek vzduchu	8 kol	
Nedostatek potravin	4 kola	
Nedostatek kajut pro mužstvo	3 kola	
Nedostatek kajut pro asistenty	4 kola	
Nedostatek kajut pro docenty	5 kol	
Nedostatek kajut pro vědce	6 kol	

Nedostatek EP - každé kolo se zvýší dluh o 5 %

**Havarijnímu režimu je třeba předcházet
správným plánováním výstavby všech zařízení!**

Je třeba vždy vše předem propočítat před výstavbou zařízení a ubytováním posádky!

**Jestliže havarijní režim nastane,
je třeba odstranit během trvání režimu příčinu havárie.**

Jak řešit havárii ?

- **nedostatek vody, potravin atd.** - vystěhováním posádky
- **nedostatek mužstva** - vystěhování vědeckých pracovníků, nebo nastěhování mužstva
- **nedostatek energie** - odstranění energeticky náročného zařízení

POZOR, abys odstraněním jednoho problému nezapříčinil jiné problémy !!!

(např. při nedostatku energie odstraněním zařízení, které se používá)

Skóre: 2612	Skóre → EP 94 : 1	926051 EP	Akumulátor: 5000 MJ	Zdroj: 1440 MJ/den	ZAVŘI	Velín	Nápověda	EP +5%	Energie +5%
WC	Kapacita: 3	Cena: 50000 EP	Energie: 500 MJ	Spotřeba: 10 MJ/den	Počet: 6	Hotovo:	Odstraň		
Sprcha							Odstraň		
Zásobník VODY							Odstraň		
Zásobník VZDUCHU						00 %	Odstraň		
Zásobník POTRAVIN	Kapacita: 7	Cena: 200000 EP	Energie: 700 MJ	Spotřeba: 60 MJ/den	Počet: 3	Hotovo: 0 %	Odstraň		
Kajuta MUŽSTVA	Kapacita: 4	Cena: 500000 EP	Energie: 1000 MJ						Vystěhuj
Kajuta SISTENTŮ	Kapacita: 3	Cena: 1000000 EP	Energie: 1500 MJ						Vystěhuj
Kajuta DOCENTŮ	Kapacita: 2	Cena: 2000000 EP	Energie: 2000 MJ						Vystěhuj
Kajuta VĚDCE	Kapacita: 1	Cena: 4000000 EP	Energie: 5000 MJ						Vystěhuj

Ze začátku budeš mít dost kliknutí a málo EP.
Zde si můžeš naklikat EP.
Jedno kliknutí zvýší EP o 5%

Je možné naklikat i energii,
ale není možné mít více energie,
než je kapacita akumulátoru.
Momentálně je akumulátor plný (kapacita 5 GJ)
a proto nelze žádnou další energii přidat.

**Pokud chceš vědět, jak na tom jsi
(například jak velká je kapacita akumulátoru,
nebo kolik částí výzkumného projektu se vyzkoumá za den)
klikni zde ...**

esář otázek

Označ vše

Zruš označení

OK

... a pak tady.

Informace o kosmické lodi

Cíl výzkumné Mise

Nápověda

O programu

VESMAT.CZ

Zavři

Konec

Informace o kosmické lodi

Informace o kosmické lodi Euklides

Úroveň: 48

Počet dnů: 138

Vzdálenost: 451 milionů km

Rychlost: 200 000 km/h

Detektor: 2

Multiplikátor: 1

Laser: 2

Prodloužený let: 0

Energie:

Generátor: 1440 MJ/den

Akumulátor: 5000 MJ (max. 5 GJ)

Přídavný zdroj: 0 MJ/den

Výzkum:

Mužstvo: 9

Asistenti: 6

Vědecké skupiny: 0

Vědecké týmy: 0

Laboratoř: 0

UI: 2

Celkem: 8 za den

Denně se zpracuje 8 částí
výzkumného projektu.

Akumulátor je plný (5000 MJ = 5 GJ)

Závěrečné shrnutí:

1) Nejdůležitější je správně počítat a zodpovídat otázky !!!

2) Každá chyba snižuje tvou úspěšnost, na úspěšnosti závisí počet bodů skóre, které získáš za zasažený paprsek a také počet EP, které získáš za skóre:

100 % ... paprsek = 10 bodů = > 1000 EP (100 . 10)

50 % ... paprsek = 5 bodů = > 250 EP (50 . 5)

3) Až vypočítáš (zodpovíš) dostatek příkladů (otázek) a tím získáš 40 zelených hvězdiček spustí se let. Snaž se neztratit kontrolu nad kosmickou lodí a posbírat co nejvíce paprsků.

4) Skóre za zasažené paprsky je možné převést na EP (ve výzkumném centru).

5) Až budeš mít dostatek EP, můžeš vybudovat Generátor a Akumulátor.

Výzkumné centrum -- > Velín -- > Vyšší úroveň

6) Máš-li energii a EP, začni budovat zásobníky (vzduchu, potravin, vody), WC, sprchy a kajuty.

7) Ubytuj mužstvo a vědecké pracovníky.

8) Výzkum můžeš provádět hned od začátku díky systémům umělé inteligence.

9) Zvyšuj úroveň zařízení (Akumulátor, UI, Laser, Detektor, atd.).

10) Zvyšuj rychlost kosmické lodi pomocí AKCELERÁTORU !!!

Úvodní obrázek - Proxima Centauri :

zdroj: ESA/Hubble

"New shot of Proxima Centauri, our nearest neighbour" by ESA/Hubble. Licensed under CC BY 3.0 via Wikimedia Commons -
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:New_shot_of_Proxima_Centauri,_our_nearest_neighbour.jpg#/media/File:New_shot_of_Proxima_Centauri,_our_nearest_neighbour.jpg

New shot of Proxima Centauri, our nearest neighbour:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:New_shot_of_Proxima_Centauri,_our_nearest_neighbour.jpg#/media/File:New_shot_of_Proxima_Centauri,_our_nearest_neighbour.jpg

by ESA/Hubble.

Licensed under
[Wikimedia Commons](#)

www.VESMAT.cz