X
3
ВОССОЕДИНЕНИЕ
СПРАВОЧНОЕ РУКОВОДСТВО

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.

Шок от последнего взрыва все еще сотрясал корабль.

Сражение было окончено.
Перехватив штурвал, он заложил крутую петлю вокруг обломков и взял курс на Солнце.
Отключив дроссель, он отвел взгляд от приборной панели, чтобы полюбоваться открывшимся перед ним прекрасным зрелищем.

Он вспоминал, сколько времени и сколько труда ему пришлось потратить, чтобы добраться сюда.
Он скопил огромное состояние, он создал империю и построил флот, чтобы приблизить этот момент.
Его сердце радостно забилось.
На захлестнувшей его волне эмоций он осознал: все, что было до сих пор, не сравнится с уготованной ему наградой.

СОДЕРЖАНИЕ

УСТАНОВКА, ЗАПУСК И УДАЛЕНИЕ ПРОГРАММЫ 5
НАЧАЛО ИГРЫ 6
УПРАВЛЕНИЕ 7
КОНФИГУРАЦИЯ ПРОФИЛЕЙ УПРАВЛЕНИЯ 11
ПАМЯТКА ПИЛОТУ ТЕРРАКОРПА 12
ТОРГОВЛЯ, СРАЖЕНИЯ, СТРОИТЕЛЬСТВО, ПЛАНИРОВАНИЕ 13
С ЧЕГО НАЧАТЬ 14
ГДЕ Я?! 15
КАК СОВЕРШАТЬ СТЫКОВКУ СО СТАНЦИЯМИ 17
КАК ПЕРЕЛЕТАТЬ В ДРУГИЕ СЕКТОРА 18
СТРАТЕГИИ ИГРЫ 19
ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ 19
СТРОИТЕЛЬСТВО 26
БАРТЕР 32
СРАЖЕНИЯ 39
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 52

УСТАНОВКА, ЗАПУСК И УДАЛЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа имеет функцию автозапуска. Просто вставьте диск в устройство для чтения компакт-дисков, и через несколько секунд начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Если программа не устанавливается автоматически:

1. Нажмите кнопку *Пуск* (Start) и выберите в меню *Выполнить* (Run).
2. В появившемся окне введите D:\setup, если ваше устройство для чтения дисков обозначается буквой D (если нет, введите нужную букву).
3. Нажмите *OK*.

После этого начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Каждый раз, когда вы захотите запустить программу:

1. Нажмите кнопку *Пуск* (Start).
2. Выберите *Программы* (Programs) / *Новый Диск* / *X³: Воссоединение*.
3. Щелкните *X³: Воссоединение*.

Для удаления программы с компьютера:

1. Нажмите кнопку *Пуск* (Start).
2. Выберите *Программы* (Programs) / *Новый Диск* / *X³: Воссоединение*.
3. Щелкните *Удалить игру*.

В стартовом меню вы найдете основные установки игры, такие как разрешение экрана и прочие графические настройки. Мы советуем выставить все параметры, такие как сглаживание и пр., здесь, а не в настройках видеокарты. Часть настроек можно изменить и в самой игре.

Технология EAX technology улучшает качество звука и позволяет использовать специальные звуковые эффекты, такие как «окклюзия». *Ignore last settings and start with default* – эта опция позволяет восстановить настройки игры по умолчанию в том случае, если вы испытываете какие-либо трудности при запуске игры, например после апгрейда компьютера. Опция *Run as Benchmark* позволит вам узнать количество FPS (кадров в секунду), т. е. фактически определить быстродействие игры.

Начав игру, вы можете пропустить заставки, нажав клавишу *Esc*.
Примечание: *В верхней части первого экрана вы можете увидеть номер версии игры.*

НАЧАЛО ИГРЫ

Добро пожаловать в **X³: Воссоединение**.
Попрощайтесь со сном и общественной жизнью!

Мы советуем вам пройти хотя бы первую обучающую миссию независимо от того, впервые вы посещаете мир X или нет. Если вы не хотите проходить курс обучения, щелкните *Start*, чтобы начать новую кампанию. Если у вас есть сохраненная игра, щелкните *Load*.

С этого момента перед вами начнет разворачиваться сюжетная линия игры. Вы встретите одного из главных персонажей, и он поможет вам освоиться в новом мире. После небольшого вступления вы попадете за штурвал своего корабля.

Дальше все будет зависеть от вас. Вы можете следовать за сюжетом или искать собственные приключения. Или вы можете чередовать и то и другое – от вас не ждут немедленной реакции на все просьбы. У вас будет время на то, чтобы накопить ресурсы, занимаясь торговлей и строительством, сражаясь и исследуя мир вокруг, тем более что в определенные моменты вам понадобится больше ресурсов, чем у вас будет при старте.

Многие из тех, кто был очарован свободой и многообразием вселенной X, примкнули к сетевому сообществу на форумах Egosoft. Обмениваясь идеями, помогая друг другу советами и подсказками, они узнали мир X еще лучше. Вы можете найти наши форумы по адресу www.egosoft.com.

«Иногда мне кажется, что мы одни во Вселенной, иногда – что нет. От обеих мыслей у меня захватывает дух».

Артур Кларк

УПРАВЛЕНИЕ

Ниже приведены настройки управления по умолчанию.

ИНТЕРФЕЙС КОРАБЛЯ

ДЖОЙСТИК	Управление кораблем или турелью
МЫШЬ	Управление кораблем или турелью
ДЖОЙСТИК+Z	Разворот корабля
ДРОССЕЛЬ	Управление скоростью

УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЕМ

КЛАВИШИ СО СТРЕЛКАМИ	Управление кораблем или турелью
Q/E	Бросить корабль влево или вправо
Z/X	Скорость корабля
TAB	Полный вперед
BACK SPACE	Полный стоп
U	Автопилот вкл./выкл.
SHIFT+D	Стыковка
SHIFT+M	Изменить режим гравидара
SHIFT+E	Катапультироваться или войти на борт корабля
W, A, S, D	Управление кораблем

УПРАВЛЕНИЕ ОРУЖИЕМ

ЛЕВЫЙ CTRL	Огонь из бластера
ЛКМ	Огонь из бластера
K	Режим наведения бластеров
M	Выбрать тип ракет
1, 2, 3, 4	Выбрать тип оружия
L	Запустить ракету
G	Меню вооружения

НАВЕДЕНИЕ НА ЦЕЛЬ

T	Выбрать объект
SHIFT+T	Выбрать ближайшего противника
PAGE UP / PAGE DOWN	Выбрать следующий/предыдущий корабль
КОЛЕСО МЫШИ	Выбрать следующий/предыдущий корабль
ДЖОЙСТИК 3, 4	Выбрать следующий/предыдущий корабль
INSERT/DELETE	Выбрать следующий/предыдущий корабль игрока
HOME/END	Выбрать следующего/предыдущего врага

ИНФОРМАЦИЯ

I	Опознать объект
U	Сведения об объекте
S	Информация о корабле
Y	Меню корабля
P	Меню игрока
.	Карта сектора
,	Карта вселенной
G	Показать на карте галактики
R	Собственность
L	Дневник сообщений

КОМАНДЫ & УПРАВЛЕНИЕ

SHIFT+C	Командная консоль текущего корабля
SHIFT+E	Командная консоль указанного корабля
M	Переименовать объект
SHIFT+6	Напарнику: атаковать цель
SHIFT+7	Напарнику: защищать меня
SHIFT+8	Дронам: атаковать цель
SHIFT+9	Дронам: защищать меня

ГРУЗ

F	Меню груза
O	Открыть/закрыть грузовой отсек

УЛУЧШЕНИЯ

J	Ускоритель SETA
SHIFT+J	Прыжковый двигатель (повторить для отмены прыжка)
SHIFT+D	Стыковочный компьютер
ALT/СКМ	Видеоочки
5	Определитель лучшего покупателя
6	Определитель лучшего продавца
G	Переключить проектор эклиптики

ОБЩИЙ ИНТЕРФЕЙС

NUM ENTER	Главное меню
SHIFT+O	Меню настроек
SHIFT+L	Восстановить игру
SHIFT+Q	Выход
SHIFT+S	Сохранить игру (страховка)
ПКМ	Переключить курсор мыши

ОБЗОР

F1	Выбрать режим камеры
F2	Внешний обзор
F3	Показать цель корабля
SHIFT+H	Переключить приборную панель
F4	Выбрать монитор
F4 (удерживать)	Главный монитор
F5	Вкл./выкл. все мониторы
NUM +/-	Удаленность камеры (внешний обзор)
NUM 0	Выбрать режим камеры
NUM 5	Режим обзора по умолчанию

NUM 1–9	Осмотреться (интерфейс/внешний обзор)
POV HAT	Осмотреться (интерфейс/внешний обзор)

МЕНЮ

ESC	Пропускать сюжетные заставки
ENTER	Выбрать опцию
СТРЕЛКА ВВЕРХ	Листать наверх
СТРЕЛКА ВНИЗ	Листать вниз
СТРЕЛКА ВЛЕВО	Листать налево
СТРЕЛКА ВПРАВО	Листать вправо
HOME	Очистить ячейку
END	Заполнить ячейку
DELETE	Закрыть все меню

РЕДАКТИРОВАНИЕ

DELETE	Удалить персонажа
BACK SPACE	Назад

АРХИВЫ

F9 / PRINT SCREEN	Сделать скриншот – файлы сохраняются в папке My Documents\Egosoft\X3\Screenshots в формате tga

КАРТЫ

NUM 4	Курсор налево
NUM 5	Курсор направо
NUM 8	Курсор вверх
NUM 2	Курсор вниз
NUM 7	Курсор вверх и налево
NUM 9	Курсор вверх и направо
NUM 1	Курсор вниз и налево
NUM 3	Курсор вниз и направо

INSERT	Сменить ось карты
HOME	Увеличить масштаб
END	Уменьшить масштаб

РАЗМЕЩЕНИЕ ЗАВОДОВ

INSERT	Ось Z
INSERT, 2, 8	Изменить высоту
1, 3, 7, 9	Развернуть станцию
2, 4, 6, 8	Расположить станцию
HOME / END	Изменение масштаба изображения

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

PAUSE	Пауза
A–Z	Выбрать сектор по первой букве
1–9, 0	Задать количество в меню торговли

УПРАВЛЕНИЕ МЫШЬЮ

Для переключения между игровыми меню вы можете использовать интерактивную систему помощи и интерфейс корабля. Вы можете указывать цели и выбирать меню при помощи мыши. Для этого нажмите правую кнопку, чтобы перейти в режим управления мышью, затем щелкните нужный значок левой кнопкой. Еще раз нажмите правую кнопку мыши.

КОНФИГУРАЦИЯ ПРОФИЛЕЙ УПРАВЛЕНИЯ

В игре появилась возможность присваивать кнопкам интерфейса и клавишам клавиатуры ряд игровых действий. Одни и те же клавиши могут быть по-разному задействованы в разных режимах (полет, стыковка и т. п.). Вы можете создавать много профилей и переключаться между ними во время игры, а также вызывать профили из быстрого меню.

СОЗДАНИЕ ПРОФИЛЯ

Эта функция позволяет создать профиль и изменить настройки управления. В этом меню вы можете изменять настройки управления для всех игровых действий. Каждая клавиша может соответствовать только одному действию, будьте внимательны. Некоторые действия не могут быть переназначены. В таком случае кнопка *Apply* будет неактивна.

Внеся все нужные изменения, вы можете сохранить их в профиле. По умолчанию в игре есть «классический» профиль, «WASD» профиль и «улучшенный» профиль. Улучшенный профиль отличается от классического рядом изменений, внесенных специально для того, чтобы облегчить управление в X^3.

ПАМЯТКА ПИЛОТУ ТЕРРАКОРПА

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в корпорацию, пилот!

Ты стал частью самого большого флота на подконтрольных Аргону территориях. На этих страницах ты найдешь инструкцию, являющуюся частью разработанной Терракорпом унифицированной инструкции по управлению летательными аппаратами. Прочти ее и запомни; эти знания пригодятся тебе не раз, в особенности если придется оставить контролируемые Аргоном космические сектора. Желаем тебе выгодных путешествий – как говорил наш основатель, «путешествие с пустым грузовым отсеком есть путь, лишенный смысла».

КРАТКИЙ КУРС ИСТОРИИ ТЕРРАКОРПА

В 2912 году в результате несчастного случая, выбросившего его далеко за пределы изученного землянами космоса, капитан Кайл Уильям Бреннан попал на своем экспериментальном корабле во вселенную X. Он сыграл ведущую роль в атаке на материнский корабль ксенонов, в ходе которой ксенонская раса была практически уничтожена. В честь его героического подвига сектор, в котором произошло сражение, был переименован в Триумф Бреннана.

В 2913 году на честно заработанные кредиты Бреннан основал корпорацию Терракорп, конечной целью которой было финансирование его исследований и поисков обратной дороги на Землю. В 2934 году, во время поисков корабля AP Gunner, Кайл узнал о своем давно пропавшем без вести сыне, в то время известном как Джулиан Гардна. Их пути сошлись при отражении хаакской угрозы. Победа досталась дорогой ценой: Кайл впал в кому, а Джулиан потерял своего лучшего друга, Брета Серру, пожертвовавшего собой.

Последние две джазуры в ответ на продолжающиеся нападения хааков все

расы вселенной X усиленно развивали военные технологии, восстанавливали флот и отстраивали станции. Имело место и более тесное сотрудничество ученых разных рас, результатом чего стало появление более совершенных щитов и ракет. Многим фирмам – производителям кораблей под давлением обстоятельств пришлось отказаться от своего консерватизма и начать разрабатывать новые, невиданные ранее модели.
Близится к концу 2935 год. Джулиан, потерявший все свои заводы и большую часть кораблей на войне с хааками, снова получает просьбу о помощи от Бана Данны. Воссоединение старых друзей положило начало большому приключению, в котором найдется место для таинственного корабля, способного исчезать, безжалостных пиратов Яки и машины, оставленной древней расой. Теперь многое зависит от того, сумеет ли Джулиан узнать, что стоит за всем происходящим, и справиться с предстоящими испытаниями.

ТОРГОВЛЯ, СРАЖЕНИЯ, СТРОИТЕЛЬСТВО, ПЛАНИРОВАНИЕ

ТОРГОВЛЯ

На заводах и в торговых центрах вы можете взаимодействовать со многими игровыми расами. Внимательно следите за новостями – из них вы узнаете обо всех происходящих во вселенной событиях, об открывающихся возможностях в мире бизнеса и даже просто развлечениях. Реагируя быстро, вы можете воспользоваться сложившейся ситуацией: заключить выгодную сделку, получить хороший контракт или подряд на доставку грузов.
Более того, некоторые слухи могут обернуться немалой выгодой. И может быть, вы захотите завести дружбу с некоторыми сомнительными типами, которые могут обеспечить вас важной информацией.

СРАЖЕНИЯ

Неважно, пират вы, убийца по контракту, воин или торговец, даже если вы просто занимаетесь своими делами – драться вам придется. Вскоре вы поймете, что вселенная X – жестокое место, и вы должны раз и навсегда объяснить всем, что вы намерены остаться здесь и достичь успеха.
Для пиратов вы будете лакомым кусочком; ксеноны будут пытаться переработать вас, а хааки – уничтожить. Докажите, что вы не по зубам им всем – и вскоре ваша репутация будет приносить вам кредиты.

СТРОИТЕЛЬСТВО

В перерывах между путешествиями полезно задуматься о создании собственной торговой империи. Стройте фабрики и перерабатывающие комплексы, находите новые рынки сбыта – таким образом вы создадите прочный фундамент для дальнейших операций.

Торгуя и строя фабрики в разных секторах, вы будете налаживать взаимоотношения с другими расами. Рано или поздно вы получите доступ к их уникальным технологиям. Раскинув свою корпоративную сеть как можно шире, вы не только заработаете хорошую репутацию, но и получите гарантию того, что любые перемены во вселенной не застанут вас врасплох.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Исследуя дальние сектора, вы можете сделать немало ценных открытий, найти сокровища и узнать тайны, ускользнувшие от менее пристального взгляда. Вселенная еще таит немало загадок, многие из которых могут обогатить вас новыми впечатлениями – и не только.

В своих странствиях вы также найдете места, пригодные для обустройства штаб-квартиры, которую вы сможете отстраивать и защищать, наблюдая за тем, как растет ваша империя.

В определенный момент вы поймете, что ваши амбиции отражаются на всем, что происходит во вселенной. Что бы вы ни планировали – заработать миллионы кредитов, построить тысячи фабрик, выиграть сотни сражений – весь мир будет подстраиваться под ваши действия. Эта вселенная создана для вас; если вы выдержите все испытания, она будет вашей.

«Кто я? Я такой, каким меня сделал жизненный опыт… и сегодня я значу больше, чем вчера».

Террабайт

С ЧЕГО НАЧАТЬ

В этой секции представлена базовая информация, которая поможет вам начать игру и определиться, что же делать дальше.

Итак, вы обнаруживаете, что находитесь на крохотном корабле посреди огромной вселенной. И у вас громадные планы. Может, вы мечтаете завоевать все и вся, а может – покупать и продавать целые планеты или стать величайшим героем… или все сразу… Неслабые амбиции для человека в вашем положении. Но это все достижимо.

Варианты начала игры

Есть три варианта начала, один из которых, собственно, является основной сюжетной линией, а остальные – бонусами, часть из них при первом запуске игры будет недоступна. Эти дополнительные варианты игры не только влияют на то, с чем вы начинаете карьеру, но и меняют отношение к вам разных рас.

Быстрый старт (Quickstart) – хороший вариант не только для тех, кто играет впервые, но и для проходивших предыдущие части игры, поскольку вы начинаете с хорошим кораблем и вам будет проще дойти до основной части игры как можно быстрее.

Нормальная игра (Normal game) – это приемлемое начало для тех, кто уже играл в предыдущие игры серии, и для новых игроков, которые хотят пройти через все трудности ранней фазы игры.

И, наконец, *X-тремальный старт (X-treme)* – у вас нет практически ничего, кроме вещмешка и скафандра. Это старт для тех, кто любит преодолевать трудности – и потом по праву гордиться своими достижениями, стоя на вершине!

Независимо от того, какой старт вы выберете, есть несколько улучшений, которые вам потребуются в любом случае:

Trade command software MK2

Trading system extension

Navigation command software

Если вы начинаете в режиме *Normal* или *X-treme*, вам потребуются также *Best buys* и *Best selling* локаторы.

ГДЕ Я?!

Вы начинаете в секторе Аргон Прайм, центральном секторе аргонской расы.

РАСЫ И СЕКТОРА (ИЛИ КАК ОНО ТАМ, СНАРУЖИ)

Аргон (ваша стартовая локация) – со столицей в Аргон Прайм. Аргонские сектора достаточно законопослушны, хорошо патрулируются и в целом достаточно безопасны. Аргонские корабли практичны и функциональны – качества, наиболее ценимые построившей их расой. Изредка тут можно встретить пиратов, но, как правило, местная полиция быстро объясняет им, что они не

правы. Правда, соседние сектора не входят в состав Аргона, и там пираты довольно активны. Вы можете потренироваться на них в космическом бою, что не нанесет ущерба вашей репутации.

Боронские сектора. Боронов часто называют занудами; это раса миролюбивых рептилий, союзничающая с Аргоном. Боронов недолюбливают сплиты, их прямая противоположность. Боронские корабли выглядят так, словно сделаны из органики, и при всей своей красоте стоят зачастую дешевле аналогичных кораблей других рас. В их секторах действует очень мало пиратов, поскольку боронский космос, как и аргонский, очень хорошо патрулируется, а на боронских планетах пиратам делать нечего.

Телади. Прирожденные торговцы; кажется, стремление к прибыли – единственное, что заставляет их искать контактов с другими расами. Их сектора кишат пиратами; торговля здесь сулит не только большую выгоду, но и опасность. Корабли телади построены с использованием купленных у других рас технологий с тем, чтобы зарабатывать кредиты. В то время как все остальные расы очень осторожны в вопросе о том, какие корабли и какие технологии выставлены на продажу, телади склонны смотреть на такие вещи сквозь пальцы. Вы не можете повысить свой рейтинг у телади, борясь с пиратами, поскольку телади торгуют с ними.

Сплит. Сектора сплитов относительно безопасны. Несмотря на то, что весьма своеобразные законы, разрешающие работорговлю и т. п., привлекают чужаков, сплиты настроены недружелюбно, и пираты не исключение. Если вы хотите причалить к сплитской станции – докажите, что вы этого достойны. Сплиты уважают силу; попробуйте очистить их сектор от пары пиратов и посмотрите, что вам на это скажут.

Параниды. Совершенно самодостаточная раса, считающая всех прочих недостойными внимания. Впрочем, если вы убьете пару пиратов, параниды могут решить, что вы не законченный мерзавец, и позволить вам время от времени отравлять им жизнь своим присутствием на паранидских станциях. Сами параниды тоже искореняют пиратов со всей решимостью; в этом их сектора похожи на владения боронов. Это хорошее место для ведения торговли и приобретения высокотехнологичного оборудования.

Пираты. Пиратские сектора – места, где не действуют никакие законы. Будьте начеку. Если вы ведете торговый флот через сектора, где действуют пираты, снабдите его надежной охраной. Здесь вы можете не беспокоиться, что полицейский патруль начнет сканировать ваш корабль на предмет нелегальных грузов, но пиратов заинтересует любой ваш груз в принципе.
Ксенон. Ксенонские сектора – для тех, чьи корабли вооружены до зубов или

достаточно быстры и маневренны, чтобы уйти от ксенонских перехватчиков. Ксеноны способны рассчитывать траекторию перехвата быстрее, чем любое органическое существо, поэтому единственный способ выжить в схватке с Ксеноном – грубая сила и удача выше среднего.

Хаак. Если вы ищете, где бы умереть, летите к хаакам. Наладив отношения с одной из рас, вы можете купить координаты хаакского сектора. Если вы достаточно безрассудны – прыгайте. Здесь у вас будет масса возможностей отточить свое мастерство в маневрировании и повысить свою репутацию ценой серьезного риска для здоровья.

КАК СОВЕРШАТЬ СТЫКОВКУ СО СТАНЦИЯМИ

СТЫКОВКА СО СТАНЦИЕЙ

Стыковку кораблей со станциями можно проводить в ручном режиме (но это рекомендуется только очень опытным пилотам) или автоматически при помощи быстрого меню *Target Dock*, а также клавиш *Shift+D* (требуется стыковочный компьютер) или *Shift+U* (через автопилот).
В настоящий момент все станции оборудованы внешними стыковочными зажимами. Изначально они применялись только на некоторых станциях для стыковки с самыми крупными кораблями, но в последнее время благодаря лоббированию телади и сплитов стали применяться почти повсеместно. Основное возражение владельцев станций заключалось в возросших затратах на ремонт оборудования, которое часто повреждают при взлете и посадке напившиеся космического топлива или тормозной жидкости молодые пилоты.

Многие подозревают, что за этими изменениями стоит желание телади максимально увеличить объемы складских помещений внутри станций и использовать большие запасы продукции, чтобы эффективнее влиять на рынки планет. Другие отмечают, что чем меньше кораблей находится на станции в каждый конкретный момент, тем больше возможностей у свободных торговцев, что опять-таки играет на руку телади и сплитам.

Консоль управления – один из наиболее мощных инструментов в игре. С ее помощью вы можете легко управлять своими кораблями и станциями. По умолчанию ею оборудованы все корабли, но есть также несколько улучшений, которые вам придется покупать и устанавливать самостоятельно. Эти улучшения дадут вам дополнительные возможности в бою, торговле и навигации.

КАК ПЕРЕЛЕТАТЬ В ДРУГИЕ СЕКТОРА

Есть две важные функции интерфейса управления кораблем, без которых вы далеко не улетите. Это карта сектора, которую вы можете вызвать нажатием клавиши , (Запятая), и полный стоп – клавиша . (Точка). Вы также можете найти эти команды в быстром меню в разделе навигации. Большинство пилотов советуют во избежание столкновений останавливаться перед тем, как открывать карты, или делать это, состыковавшись с базой.
Карта сектора поделена на две секции. Левая секция обновляется данными с радара в режиме реального времени; для удобства она всегда ориентирована на север.

НАВИГАЦИЯ И ПОЛЕТ ЧЕРЕЗ КРУПНЫЕ СЕКТОРА

Вселенная велика, и многие сектора весьма протяженны. Для примера посмотрите на два изображения. На изображении слева вы видите два корабля со сканерами Duplex и Triplex. Как видите, даже сканер Triplex показывает только малую часть сектора. На изображении справа корабль с тем же сканером Triplex находится в секторе Аргон Прайм.
Сканеры Duplex можно купить практически у любой расы, для покупки сканера Triplex вам придется установить хорошие отношения с боронами или паранидами.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТОНАХОЖДЕНИЯ ВРАТ

Навигацию усложняет тот факт, что многие врата не находятся строго на севере, востоке, юге и западе сектора. Зачастую они могут быть расположены вообще за его пределами; кроме того, многие сектора находятся в туманностях, и из-за космической пыли многие объекты становятся видны на радаре только тогда, когда вы подлетаете достаточно близко.

Как правило, врата расположены строго друг напротив друга. Вылетев из одних врат и проследовав тем же курсом дальше, вы наверняка найдете вторые врата. Кроме того, вы можете проследить за тем, откуда летят другие корабли. В некоторых секторах расположены также специальные навигационные маяки.

КАРТА ВСЕЛЕННОЙ

На ней отображены все сектора, которые вы успели посетить или в которых находятся ваши сателлиты. Вы можете переключаться между секторами при помощи клавиш со стрелками или выбирать сектора, нажимая первую букву их названия на клавиатуре.

СТРАТЕГИИ ИГРЫ

В этом разделе описаны две основные стратегии, которых вам лучше всего придерживаться в начале игры. В обеих из них ключевым является зарабатывание кредитов, покупка улучшенного оборудования и более совершенных и вместительных кораблей. Вам также требуется повысить репутацию с расами, у которых вы хотите приобретать всю эту технику.

Первая стратегия заключается в том, чтобы заработать стартовый капитал, выполняя миссии (о которых вы можете узнавать, читая новости), и начать торговлю. Чем больше миссий вы выполняете и чем больше вы торгуете, тем лучше к вам относятся расы, в чьих секторах вы действуете.

Второй путь заключается в том, чтобы проложить себе дорогу к славе оружием, уничтожая и захватывая корабли плохих парней. Вы можете использовать захваченное имущество, чтобы модернизировать свой корабль, или, наоборот, перебираться на чужие корабли, устанавливая на них оружие и оборудование со своего старого корабля.

Ну и, конечно, вы можете совмещать обе стратегии, делая карьеру воина и торговца одновременно.

ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ

Репутация решает все.
Чтобы получить желаемое, как уже было сказано, у вас есть две альтернативы, одна из которых заключается в том, чтобы купить хорошие корабли и установить на них лучшее оборудование. Но для этого вам потребуется наладить очень хорошие отношения с одной из рас, чтобы она согласилась продавать вам оборудование, не говоря уже о своих лучших кораблях. Добиться этого можно, ведя с ними торговлю и помогая им в борьбе против хааков, ксенонов и пиратов.
В меню торговли справа вы видите, что ваша репутация у аргонов – *Проверенный союзник Аргона (Argon trusted ally)*, но для покупки оружия *Beta Flak Artillery Array* этого недостаточно, вам требуется стать *Маршалом федерации (Argon Federation Marshal)*.

Преимущества высокой репутации и/или воинского звания:

- Вам будут поручать более опасные и ответственные миссии
- Вам будет позволено покупать и продавать высокотехнологичное оборудование

- Вы будете получать больше денег за контрабандные грузы
- Вы будете получать более выгодные торговые контракты
- Вы сможете рисковать большими суммами в расчете на большее вознаграждение

Если вы хотите произвести впечатление на какую-то конкретную расу с целью как можно быстрее купить их корабль класса M3 или M6, вы можете проделать следующее:

- Обзавестись полицейской лицензией. Для этого вы должны уже быть на хорошем счету у этой расы. Когда вы действуете по лицензии, вы получаете премии за устранение враждебных кораблей; кроме того, вы получаете право применять сканер для поиска контрабанды.
- Принимать ксенонские миссии на перевозку подозрительных личностей и помогать справиться с последующими мини-вторжениями.
- Прыгать в сектора ксенонов и заманивать их в сектора интересующей вас расы, а потом помогать справиться с вызванным вами «вторжением».
- Помогать военным отражать настоящие вторжения ксенонов.
- Атаковать хаакские кластеры и уничтожать их многочисленные корабли.
- Покупать или обменивать товары, а также строить фабрики во владениях интересующей вас расы.
- Устанавливать в нужных секторах сателлиты и таким образом быстро засекать пиратов и других врагов и уничтожать их, зарабатывая репутацию.
- Если вы готовы пожертвовать репутацией, вы можете атаковать корабли другой расы.

Чтобы повысить репутацию с:	**уничтожайте корабли:**
аргонами	паранидов, хааков, ксенонов или пиратов в аргонском космосе
боронами	сплитов, хааков, ксенонов или пиратов в боронском космосе
паранидами	аргонов, хааков, ксенонов или пиратов в паранидском космосе
сплитами	боронов, хааков, ксенонов или пиратов в сплитском космосе
телади	хааков или ксенонов в космосе телади

Коммерция – один из важнейших элементов вселенной X. Различают два уровня торговли. Первый – самый легкий и примитивный: покупка, перевозка и продажа товаров на различных станциях (разумеется, с прибылью!). Следующий уровень – покупка и управление собственными фабриками, обеспечение их необходимыми ресурсами и продажа готовых продуктов тем станциям, которые в нем нуждаются. Вы также можете приказать вашим кораблям торговать от вашего имени. Впрочем, для начала рассмотрим базовый уровень торговли.

ЭКОНОМИКА ВСЕЛЕННОЙ X

Экономика вселенной X отличается от прочих «живыми» ценами. Это значит, что цены на товары зависят от спроса и предложения. Они также меняются из-за войн или крупных краж. Например, если *Solar Power Plant* обладает большим запасом *Energy Cells*, то их продажная цена будет низкой – таков закон предложения. Однако если *Weapon Component Factory* страдает от нехватки *Energy Cells*, которые нужны ей для производства боеприпасов, то она будет готова переплатить за их доставку *Energy Cells*. Чем выше спрос, тем выше цена.

Если вы нашли две станции, удовлетворяющие этим принципам, поздравляем – вы только что наткнулись на источник прибыли. В некоторых секторах встречается то, что на жаргоне называется «развозом молока» – то есть маршруты, почти всегда приносящие прибыль. Такие торговые пути помогут вам сколотить состояние. Впоследствии вы обнаружите технологии и усовершенствования, еще сильнее облегчающие жизнь коммерсанта. Помимо фабрик, по вселенной X разбросаны торговые станции, продающие и покупающие ограниченное количество товаров по фиксированным ценам.

У каждой расы есть своя иерархия производимых товаров. Одни товары встречаются у нескольких рас, другие можно найти лишь у одной. В нижней части «технологической пирамиды» находятся общедоступные виды сырья. В верхней – предметы роскоши и высокотехнологичное оборудование, в том числе оружие. В промежутке между ними расположены остальные продукты.

Если в каком-либо регионе товар доступен в небольшом количестве, его местная цена возрастет. И наоборот, цена снизится, если фабрики увеличат объем выпуска данного продукта.

СОВЕТЫ ПО ТОРГОВЛЕ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

Одни корабли более пригодны для ведения торговли, чем другие. Некоторые суда не в состоянии перевозить определенные виды грузов из-за малой вместимости трюма. Впрочем, выяснением их особенностей вы сможете заняться

самостоятельно. Мы же сосредоточимся на самой торговле. В следующем примере мы купим несколько *Energy Cells* на *Solar Power Plant*, расположенном в *The Wall*, и продадим их на *Weapon Component Factory Alpha*, которая находится в *Argon Prime*. Как только мы пристыкуемся к выбранному *Solar Power Plant*, то увидим цену на *Energy Cells*. Мы специально выбрали район *The Wall*, так как здесь легко найти станцию с солидным запасом *Energy Cells*.

Через некоторое время вы научитесь различать станции по внешнему виду и их обозначениям на гравидаре (за *Solar Power Plants* закреплены уникальные символы). Иногда бывает полезно обращать внимание на логотипы станций, рекламирующих продаваемый товар.

Бортовой компьютер известит вас о том, что вы навели и зафиксировали прицел на *Solar Power Plant*. Теперь вам необходимо пристыковаться. Чтобы купить или продать товары, выберите пункты *Station*, затем *Trade*. Вы увидите торговый экран, аналогичный показанному на рисунке справа.

Теперь вы можете увидеть статус фабрики – размер ее запасов, цену продажи, текущее наличие ресурсов и их закупочную стоимость. Мы не будем выдавать все секреты, но скажем, что хорошая цена покупки *Energy Cells* обычно колеблется в пределах 12–16 кредитов за штуку. Чтобы купить продукт, выделите его. Теперь вы можете указать необходимое количество товара, воспользовавшись одним из нескольких способов.

В любом из торговых меню вы можете управлять курсором с помощью мыши. Вы также можете воспользоваться стандартным интерфейсом ввода данных:

1. Введите количество единиц продукта, затем нажмите правую кнопку мыши и *Enter*. Если на вашем счету хватает денег, товар будет куплен и автоматически помещен в трюм.

2. Нажмите *End*, затем *Enter*. Если на вашем счету хватает денег, а у станции есть такое количество продукта, ваш трюм будет автоматически наполнен до отказа.

3. Используя левую и правую кнопки мыши, вы можете увеличить или уменьшить количество покупаемого товара. Когда примете окончательное решение, нажмите *Enter*.

Вы наверняка заметили, что, как только вы приобрели *Energy Cells*, их цена слегка возросла, поскольку запас этого товара на складе фабрики уменьшился.

Находясь в режиме торговли, вы можете видеть, как сделанный вами выбор отразится на состоянии вашего счета. Если вы обратите внимание на предыдущий рисунок, то увидите, сколько денег у нас было до покупки.

Примечание: *Важно помнить, что на фабриках вы покупаете готовые товары, а не сырье. И наоборот: фабрики приобретают только ресурсы.*

После покупки 2970 *Energy Cells* экран изменился, отражая последние действия. Строка статуса в нижней части экрана указывает, что трюм полностью заполнен. Поэтому теперь необходимо как можно скорее продать *Energy Cells* и заработать на разнице цен. Если помните, мы планировали сбыть этот товар на *Component Factory Alpha* в *Argon Prime*. Это – один из ключевых моментов в коммерции. С одной стороны, можно обнаружить хорошую сделку и реализовать ее (правда, придется действовать быстро, иначе шансом воспользуются другие!). С другой стороны, можно просто взять товар по невероятно привлекательной цене и лишь затем озаботиться поисками тех, кому его лучше всего продать.

По прибытии на *Weapon Component Factory Alpha* мы вновь входим в торговый режим, однако на сей раз мы будем продавать, а не покупать. Механизм продажи товара аналогичен покупке:

1. Введите количество единиц продукта, затем нажмите левую кнопку мыши и *Enter*. Товар будет продан и автоматически выгружен из трюма, а на ваш счет поступят деньги.

2. Нажмите *Home*, затем *Enter*. Весь товар выбранного типа будет перемещен из трюма на склад фабрики (при условии, что там достаточно места). На ваш счет поступят деньги.

3. Используя левую и правую кнопки мыши, вы можете увеличить или уменьшить количество продаваемого товара. Когда примете окончательное решение, нажмите *Enter*, и на ваш счет поступят деньги.

Взгляните на рисунок, отражающий состояние счета после продажи груза – 148.790 кредитов. Мы приобрели 2970 *Energy Cells* по цене 12 кредитов за штуку, а продали по 19. За короткое время мы заработали 20.790 кредитов, при этом начинали мы со 128.000!

Крупные корабли, предназначенные для транспортировки товаров, обладают большей грузоподъемностью и вмещают гораздо больше разновидностей продуктов. Вы сможете неплохо заработать, если накопите деньги на покупку такого судна.

Важная деталь: *как мы уже говорили, экономика вселенной X динамично развивается и реагирует на множество событий. Нехватка одного вида сырья может вызвать цепную реакцию по всей галактике, особенно если этот материал необходим всем станциям (например, Energy Cells).*

Телади – раса, движимая страстью к наживе, – ревностно хранит свои торговые тайны. Впрочем, Хат Ф'Наак, куратор *Profit Guild* со стороны сплитов, взялся за составление крайне полезной таблицы, ныне известной как торговая пирамида. Вскоре после этого он бесследно исчез. По неподтвержденным слухам, телади отправили к нему наемного убийцу. Ниже приведен ранний набросок его труда:

ТОРГОВАЯ ПИРАМИДА, СОЗДАННАЯ ХАТ Ф'НААКОМ, КУРАТОРОМ PROFIT GUILD

Связь с Хат Ф'Нааком утеряна, поэтому данная информация не является полной.

Высокотехнологичные продукты (энергия + базовые ресурсы + переработанные ресурсы)	*Crystals, Quantum Tubes, Microchips, Computer Components, Warheads, SQUAH Mines, Fighter Drones, Laser Towers, NavSats, Missiles, Shields, Lasers*
Переработанные ресурсы (необходимы энергия и простейшие ресурсы)	*Meatsteak Cahoonas, BoFu, Soja Husks, Raster Oil, Nostrop Oil, Spaceweed, Space Fuel, Massom Powder, Majaglit, Cloth Rimes, Stott Spices*
Простейшие ресурсы (необходима энергия)	*Argnu Beef, BoGas, Soja Beans, Chelt Meats, Sunrise Flowers, Teladianium, Ore, Silicon, Wafers, Swamp Plant, Maja Snails, Scruffin Fruits, Delexian Wheat, Plankton*
Основные ресурсы (для получения энергии необходимы лишь Crystals и Starlight)	*Energy*

Примечание: *Ресурсы делятся на первичные и вторичные. Первичные материалы необходимы фабрикам для выпуска собственной продукции. Вторичные ресурсы необязательны и используются только в том случае, если их цена, качество и местоположение являются выгодными.*

Ниже приведены заметки Хат Ф'Наака, легшие в основу этой пирамиды. Помните, что эти данные не претендуют на полноту и точность изложения.

Большинство фабрик, выпускающие готовую продукцию (например, ракеты, щиты или другие виды оружия), работают на первичном сырье – энергии, руде, пище. С их помощью фабрика создает конечный продукт, однако она может использовать вторичные материалы, если возникает нехватка первичных.

Телади еще в детстве познают важную истину: можно зарабатывать деньги, постоянно создавая все новые фабрики по выпуску первичных ресурсов, однако спрос на эти продукты упадет, когда рынок достигнет точки насыщения, и это сильно ударит по вашему доходу. Поэтому на практике строительство фабрик с целью быстрого обогащения оказывается невыгодным по мере роста их числа.

Ведущие торговцы телади сходятся во мнении, что при выборе типа и расположения будущей фабрики необходимо внимательно изучить спрос и предложение на местном рынке. Так, работая с фабриками, которым постоянно не хватает первичных и вторичных ресурсов, вы сможете устанавливать собственную цену продажи на эти товары. Если при этом в соседних секторах наблюдается нехватка тех же видов сырья, ваша прибыль многократно возрастет.

Успешные коммерсанты, добившиеся успеха на рынке или ставшие директорами процветающих фирм, знают, что на экономику влияют не только скачки спроса и предложения, но также кражи, войны и природные бедствия. В результате этих событий некоторые торговые маршруты могут стать неприбыльными для тех, кто не рискует. Поэтому мудрые люди с ясной головой и крепкими кулаками всегда держат неподалеку хорошо защищенного поставщика – он позволит обеспечить надежную прибыль в долгосрочной перспективе.

«Не говорите мне, что тот человек – «чужой». Он «свой» для любой страны, куда желает отправиться, и может сделать для нее массу полезного».

Вернер фон Браун

СТРОИТЕЛЬСТВО

В ответ на угрозу со стороны хааков галактическое сообщество разработало целый ряд новаторских технологий, использующихся в строительстве станций. Научные открытия позволили возводить более крупные и мощные станции. Также была разработана революционная схема интегрированного фабричного комплекса, снижающая зависимость от транспорта и потери в случае его уничтожения.

Станции получили в свое распоряжение мощные щиты 10 ГДж, защищающие обшивку и пристыкованные корабли. По слухам, телади оснащают свои эсминцы щитами именно этого класса. Кардинальные изменения в принципах строительства вдохновили архитекторов на еще более экстравагантные варианты дизайна станций.

СТРОИМ ПЕРВУЮ СТАНЦИЮ

День, когда вы решите основать личный бизнес и построить первую из множества будущих фабрик, – станет для вас великим. Неважно, есть ли у вас деньги на транспорт TL-класса и готовы ли вы создать цепь фабрик, которые будут снабжать друг друга сырьем, выдавая в итоге готовый продукт. Вне зависимости от того, каков масштаб ваших планов, первый шаг на пути строительства торговой империи запомнится вам надолго.

Наем крупного транспорта класса TL

Создание станции начинается с найма корабля класса TL (*Transport Large*). Это массивное судно с гигантским трюмом доставит в нужный сектор строительный комплект, материалы и дроны, необходимые для возведения станции или фабрики. Работающие гигантские TL-корабли выглядят потрясающе – ведь они способны перевозить по три и более станции одновременно. При этом лучше держаться от них подальше – они долго тормозят и медленно поворачиваются. Если вы стоите на их пути, они просто пройдут сквозь вас.

Для строительства первой фабрики необходимо как следует изучить местоположение будущей фабрики, убедившись, что в том районе существует спрос на производимые ею товары, а также что у вас достаточно денег на:

- покупку фабрики
- оплату услуг TL-транспорта за прохождение каждого сектора (может достигать 10 тысяч кредитов за сектор). Учтите: если у вас не хватает средств на оплату всей перевозки, капитан корабля волен продать вашу фабрику, и вы только потеряете деньги
- один или несколько перевозчиков TS-класса, которые займутся закупкой сырья для вашей фабрики

• закупку стартовой партии сырья (если вы еще не успели накопить достаточное количество необходимых ресурсов)

• стартовый капитал для фабрики в размере 200 тысяч кредитов, который потребуется для дальнейшей закупки ресурсов

Стоимость самой фабрики колеблется в пределах от 400 тысяч до почти 20 млн кредитов. Возведение простейшей фабрики с учетом всего вышеперечисленного обойдется примерно в 1 млн кредитов.

По окончании установки фабрики вам предстоит сделать еще кое-что:

• Перевести достаточную сумму денег транспортировщикам, которые займутся покупкой сырья.

• Назначить несколько транспортов, указав фабрику в качестве их пункта приписки (home base), а затем, используя командную панель, открыть торговое меню и приказать им купить сырье (необходимо наличие *Trading Software*).

• Указать стоимость покупки сырья и цену продажи готовых продуктов.

• Указать допустимое количество прыжков. Этот параметр определяет максимальное количество прыжков, которое может сделать корабль, осуществляющий покупку (или продажу) товаров. Если вы повысите закупочную стоимость сырья, дальность прыжков до фабрик, предлагающих материалы по этой цене, уменьшится.

• Используя дополнительные ячейки командной панели, вы можете установить лимит средств, автоматически переводимых фабрикой на ваш счет (*Auto money transfer to player account*).

Примечание: *Если транспорту разрешено удаляться на значительное расстояние от фабрики, производство может остаться без ресурсов, или же ваши корабли полетят через враждебные сектора и будут уничтожены.*

СЕТЬ ФАБРИК

Ваша фабрика должна выпускать товар, пользующийся спросом в данном секторе. Если в районе слишком мало *Power Stations*, поставляющих энергоресурсы, или, что еще хуже, не хватает *Crystals Fabs*, снабжающих сырьем электростанции, пора задуматься о создании сети фабрик, которые бы обеспечивали друг друга всем необходимым.

При создании сети фабрик необходимо учесть целый ряд факторов: цены на готовую продукцию и закупаемое сырье, расстояние до поставщиков необходимых ресурсов, местный уровень спроса на ваш продукт. Это лучше делать

уже после того, как вы проверите, какие товары выпускаются в ближайших секторах.

Вам будет необходимо установить цены и определить, могут ли ваши предприятия закупать материалы у любых местных поставщиков или они ограничены в выборе только вашими же фабриками. Еще одним эффективным способом обеспечения постоянных запасов энергии и роста прибыли является производственная цепочка.

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ЦЕПОЧКИ

Производственная цепочка позволяет создавать готовый продукт (например, энергию), используя материалы, выпускаемые исключительно вашими фабриками, тем самым избавляя от проблем с местными поставщиками. В мире бывают экономические спады, и, если вы хотите поддержать эффективную работу десятков ваших предприятий, замкнутая цепочка поможет решить вопрос снабжения их энергией.

В зависимости от условий местного спроса и предложения можно создать три различных вида производственных цепочек.

- *Замкнутые цепочки* – ваши фабрики снабжают материалами только друг друга.
- *Смешанные цепочки* – некоторые фабрики открыты для местных торговцев.
- *Открытые цепочки* – все ваши фабрики открыты для местных торговцев (по сути, это и есть сеть фабрик).

СПРАВОЧНИК ПО ГАЛАКТИЧЕСКОЙ ЭКОНОМИКЕ

Мятежный гуру теладийской экономики Хилибис Ялос Тросулис Четвертый нарушил традиции своей расы, обнародовав «СГЭ» – учебник, которым пользуются студенты телади на первых практических занятиях. Мы публикуем конспект руководства, рассказывающий о трудностях, которые возникают при торговле с различными расами.

Разница в ценах на товар (РЦТ) является источником коммерческой прибыли. В экономиках разных рас существуют свои параметры РЦТ, единые для принадлежащих им секторов. Фабричные цены также могут разниться в зависимости от сильных сторон расы и ее специализации. Например, сильная сторона боронов – энергия, их специализация – щиты. Именно поэтому они продают эти виды продукции по более низким ценам, чем другие расы.

Аргонцы

Свободный рынок со здоровой конкуренцией. Аргонская РЦТ выше среднего в биоиндустрии и пищевой промышленности. Это значит, что фабрики, выпускающие высокотехнологичные товары, могут стать неплохим источником прибыли, несмотря на необходимость перевозки большого количества мясных стейков.

Фабрики:	В целом средние, за несколькими исключениями.
Базовые материалы:	Средние; дорогие *Solar Power Plant* и шахты.
Высокотехнологичные товары:	Средние, за несколькими исключениями.
Оружие и щиты:	Крейсерского класса; аргонцы практически не развивают технологии производства простейших видов оружия, предпочитая разрабатывать мощное, сложное вооружение для крупных боевых кораблей.

Бороны

Экономика с жестким государственным регулированием и неприятием рисков. Бороны обладают низкой РЦТ в биоиндустрии и пищевой промышленности. Это значит, что у высокотехнологичных фабрик скромные объемы выпуска и прибыльность. В целом, прибыль у боронов меньше, чем у других, однако здесь самая безопасная атмосфера и стабильный, лишенный рисков, рынок. Бороны не любят копаться в земле, поэтому их шахты стоят дорого. Вместе с тем у них прекрасно развита энергетическая отрасль.

Фабрики:	Отличные защитные и небоевые технологии.
Базовые материалы:	Средние; дешевые *Solar Power Plant*, дорогие шахты.
Высокотехнологичные товары:	Отличные; бороны специализируются на небоевых высокотехнологичных продуктах, таких как кристалл, микрочипы, электронные запчасти.
Оружие и щиты:	Мастера щитов; бороны блестяще освоили выпуск щитов (а также

ионных разрушителей для их нейтрализации). Они также разработали защитное оружие *Flak Artillery Array*, однако большая часть их наступательного вооружения и ракеты оставляют желать лучшего.

Параниды

В целом устойчивая экономика, подвергающаяся слабому контролю со стороны Священного Императора. Средняя РЦТ наблюдается в биоиндустрии и пищевой промышленности. У высокотехнологичных фабрик средние прибыльность и производительность.

Фабрики:	Параниды производят самые лучшие виды товаров только для себя.
Базовые материалы:	Плохие; цены на шахты и *Solar Power Plant* – выше средних (по мнению паранидов, торговля простейшими товарами – удел низших существ).
Высокотехнологичные товары:	Средние; параниды плохо освоили выпуск самых распространенных товаров (за исключением боеголовок для их комплексов по производству ракет), но производят ряд отличных товаров, которых нет у других, например *Advanced Satellites*.
Оружие и щиты:	Мало данных; технологии, разработанные паранидами (PACs, PSGs, множество видов ракет), продаются дешево «для своих» и стоят очень дорого для представителей остальных рас, поскольку параниды ревностно охраняют ноу-хау.

Сплиты

Наблюдается незначительное вмешательство государства в экономику. Средняя РЦТ наблюдается в биоиндустрии и пищевой промышленности. У высокотехнологичных фабрик средние прибыльность и производительность.

Фабрики:	Научные исследования усиливают оборонную мощь.

Базовые материалы:	Сравнительно неплохие. Дорогостоящие *Solar Power Plant*, но дешевые шахты благодаря использованию невольничьего труда.
Высокотехнологичные товары	Плохие; сплиты почти не используют мирные технологии.
Оружие и щиты:	Отличные; сплиты так и не освоили выпуск хороших ракет, так как предпочитают разбираться с врагами в ближнем бою. Щиты – выше среднего, но самый лучший товар – различные виды лазеров.

Телади

Рынок для прожженных коммерсантов, где возможно все. Заоблачно высокая РЦТ в биоиндустрии и пищевой промышленности. Высокотехнологичные фабрики различаются как по прибыльности, так и по производительности. В секторах легко заработать деньги и так же просто их потерять. Телади не славятся изобретательностью и заимствуют технологии у других рас, но при этом выжимают из них все до последней капли. Они также поставили на конвейер производство и продажу всех видов основных продуктов.

Фабрики:	Телади выжимают из обычных товаров все до последней капли.
Базовые материалы:	Отличные; цены на *Solar Plants* и шахты ниже среднего уровня.
Высокотехнологичные товары:	Хорошие; и вновь телади на голову выше среднего уровня по большинству высокотехнологичных продуктов.
Оружие и щиты:	Мастера экономии, телади обладают богатым опытом в производстве дешевой «низкотехнологичной» военной продукции, которая используется испокон веков. Высокими технологиями они не занимаются.

«Учитесь тому, к чему имеете влеченье».

Уильям Шекспир

БАРТЕР

Представьте себе, что ваш трюм полон *Cahoonas*, но вы мечтаете о том, чтобы на их месте были *Cloth Rimes*, потому что на них можно лучше заработать. Или же вы жаждете заполучить щит 25 МДж, но почти все ваши деньги лежат в грузовом отсеке, набитом нивидием. На торговых станциях вы найдете дилеров и купцов, которые могут купить ваш товар и заодно предложить свои продукты. Вы можете обменять один товар на другой безо всяких денег.

Бартер – общепризнанная форма заключения сделки, в которой не участвуют деньги. С его помощью вы получаете уникальную возможность избавиться от груза, нажитого честными или… другими путями, и получить взамен по-настоящему нужные вещи.

Пристыковавшись к торговой станции и выбрав режим бартера, вы можете посмотреть, какие сделки по купле-продаже предлагают местные коммерсанты.

В закладке *Buy Wares* находится список товаров, выставленных на продажу местными торговцами; здесь указаны размер груза и необходимая емкость трюма. С помощью *Sell Wares* вы можете узнать, какие из ваших товаров необходимы другим торговцам. Если у вас нет продуктов, интересующих коммерсанта, можете попробовать продать свой груз за деньги – возможно, сделка окажется выгодной. Наконец, вы также можете наткнуться на выгодное предложение какого-нибудь купца, распродающего излишки по сниженным ценам.

В списке *Merchants* можно получить дополнительные сведения. Выбрав имя интересующего вас купца, вы увидите список его товаров.
Вам необходимо иметь достаточное количество товара, чтобы бартерная сделка была признана честной. Коммерсанты, обитающие на станциях, отличаются друг от друга не только имеющимися в наличии товарами, но и характером. Одни будут согласны на небольшие убытки, лишь бы взять у вас товар, другие же предложат вам невыгодную сделку и при этом попытаются выкачать из вас как можно больше денег.

Если вы часто торгуете в каком-либо секторе, то вскоре, возможно, познакомитесь с некоторыми коммерсантами ближе – ведь, сотрудничая с вами, они наверняка неплохо подзаработали.

СОВЕТЫ ПО СТРОИТЕЛЬСТВУ И ТОРГОВЛЕ

Мы предлагаем вам уникальную возможность набраться опыта у лучших торговцев и бизнесменов на ежегодном семинаре Гильдии системных купцов. Для начала – приведем отрывки из бесед со знаменитым аргонцем Тайди Единодревом, давшим современное определение энергии в своем попу-

лярном трактате о получении прибыли с солнечных электростанций. После долгой, весьма увлекательной лекции он ответил на вопросы слушателей.

Фабрики

В: Дорого ли стоят фабрики?

О: Цена фабрики сильно зависит от ее технологического уровня. Скажем, пищевые фабрики гораздо дешевле, чем предприятия по выпуску *лазерных башен (Laser Tower)*. Помните, что цены на фабрику одного и того же типа могут отличаться у разных рас. Станции становятся все дороже и дороже по мере «подъема по технологической лестнице».

В: Могу ли я размещать фабрики везде, где захочу?

О: В общем и целом – да. Но советую поразмыслить перед тем, как вы поставите фабрику, ибо потом сдвинуть ее будет гораздо сложнее. Место, место, место! Нет смысла сооружать предприятие в районе, где наблюдается избыточное предложение выбранного вами товара, поскольку вы сразу ввяжетесь в борьбу с конкурентами. И наоборот, не стоит возводить фабрику в секторе, жителям которого не нужны производимые ею товары.

Станции и комплексы в системах, которые вы будете посещать, находятся сравнительно недалеко друг от друга. Ничто не мешает вам разместить свои предприятия где угодно в секторе, но помните: вашим кораблям придется доставлять туда сырье, а клиентам – летать за покупками.

В: Я купил и установил свою фабрику, но моя фабрика не приносит доход и мигает желтым на карте системы. Помогите!

О: Желтые вспышки означают, что фабрике требуется ваше внимание. Скорее всего, у нее закончились сырье или деньги, необходимые для производства товаров. По вспышкам нельзя точно определить проблему; они лишь информируют, что фабрика не может нормально работать (примечание: если ваше предприятие подверглось атаке, оно начнет мигать красным).
Причиной может быть дефицит сырья, нехватка денег на его закупку, отсутствие кораблей, доставляющих материалы, либо сочетание этих факторов. Кроме того, вы могли некорректно задать условия работы фабрики, например, неверно указать количество систем, в которых ваши транспорты будут искать необходимые ресурсы.

В: У меня есть транспорты и деньги. Как дать моей фабрике то, что ей нужно?
О: Во-первых, переведите деньги со своего счета на счет фабрики. Каждому предприятию необходим рабочий капитал на закупку ресурсов. Затем вы должны закрепить один или несколько транспортов за фабрикой. Она станет для них пунктом приписки.

Как только вы назначите пункт приписки, вы получите доступ к новому набору команд. Вы можете купить истребитель и закрепить его за станцией – он автоматически заступит на боевое дежурство по прибытии на место. Аналогичные установки действуют для лазерных башен, минных полей и кораблей сопровождения, защищающих ваш торговый флот.

В: Будьте добры, помогите советом начинающему коллеге-коммерсанту!

О: Всегда пожалуйста. Попробуйте *Wheat Farm* в *The Wall* или *Crystal Fabrication Plant* в *Argon Prime*. Оба этих сектора находятся под защитой крупных боевых кораблей и имеют доступ к обширным запасам дешевых *Energy Cells*. Установленная в этом районе фабрика сможет работать без проблем (хотя нет гарантии, что не появятся пираты или другие враги), и если вы будете поначалу находиться неподалеку, то сможете защищать предприятие до тех пор, пока не накопите денег на лазерные пушки и патрули истребителей.

В: Как сделать так, чтобы фабрики сами переводили деньги на мой счет?
О: Откройте командную панель вашей станции, затем *Station Commands*, ячейка *Auto money transfer to player account*, после чего введите число (например 200.000), все заработанные станцией деньги свыше этой суммы будут автоматически перечисляться на ваш счет.

В: Почему в некоторых секторах изменился набор фабрик?

О: Если кратко, то из-за войны. Перемирие между отдельными расами часто отходит на второй план, если возникают трения на границе. Иногда они перерастают в конфликт, который может быть улажен лишь двумя флотилиями кораблей. В результате некоторые торговцы теряют свои станции, и их конкуренты, улучив момент, строят на их месте свои предприятия.

Торговля

По окончании беседы с Тайди Единодревом началась лекция Лайса Ди, знаменитого гуннра, который, потратив немало лет на создание карты вселенной, стал ярым приверженцем гармонизации фабричных экономических циклов и промышленных цепочек. Лекция завершилась бурными овациями.

В: Как мне получить более высокое торговое звание?

О: Существует немало способов получить более высокое торговое звание. Главный принцип: покупайте ресурсы по цене ниже средней, продавайте готовые товары по цене выше средней. Это – основной закон получения прибыли. Чем больше вы заработали, тем выше ранг. Кроме того, если вы обнаружили артефакт или вражеские технологии, продавайте их торговцам дружелюбно настроенных рас – это благотворно повлияет на вашу репутацию. Если ваши продукты покупают представители других рас и вы успешно выполнили торговые миссии с доски объявлений, то ваш ранг также вырас-

тет. В последнем случае улучшатся и ваши взаимоотношения с представителями рас, к которым принадлежат клиенты.

В: Как продать корабль?

О: Возьмите корабль в прицел, нажмите *Enter*, выберите *Ship* или нажмите *Shift+C*. Вы откроете командную панель. Оттуда направляйтесь в *Navigation*, а затем – в *Dock at...* . Выберите сектор, затем укажите верфь. Корабль отправится к верфи и пристыкуется к ней (убедитесь, что вы не находитесь на судне, которое пытаетесь продать!). Войдите в режим торговли с верфью (точно так же, как при покупке корабля), и судно, которое вы желаете продать, появится в списке. Нажмите левую кнопку мыши, а затем *Enter*, чтобы завершить сделку.

В: Как добывать руду с помощью *шахтерского лазера (Mining Laser)*?

О: Чтобы определить содержание ископаемых в астероиде *(yield)*, воспользуйтесь сканером минералов. Приблизьтесь к объекту на расстояние 10 км и нажмите клавишу *I*. Не все корабли могут оснащаться шахтерским лазером. Оснащая судно дополнительным оборудованием, таким как *Best Selling Price*, *Ore Collector* и *Mineral Scanner*, вы сможете превращать камни в валюту еще быстрее.

Параметр *Yield* показывает, насколько тот богат определенным видом минерала (руда/кремний/нивидий). Обычно чем выше это число, тем больше материала вы получите за один цикл добычи.

Подойдите к астероиду (не попадите под вращающиеся булыжники!) и выстрелите лазером с расстояния примерно 1 км. Астероид разлетится на более мелкие камни, которые можно собрать, открыв трюм нажатием клавиши *O*.

Нивидиевые астероиды, встречающиеся в удаленных уголках космоса, считаются особо ценной добычей, так как этот минерал можно продать по очень высокой цене в секторах паранидов.

В: Как переместить груз из одного судна в другое?

О: В *Goner Temple* вы можете приобрести устройство, известное как *Transporter Device*. Оно позволит телепортировать товары прямо в трюм вашего корабля. Если у вас еще нет этого аппарата, вы можете приказать кораблю остановиться и сбросить груз, который вы затем подберете, открыв двери трюма. Кроме того, переместить груз с другого судна можно и на станции с помощью тамошнего меню.

В: Как мне побольше заработать в миссиях?

О: Все просто: чем выше ваше торговое звание, тем больше вам заплатят.

Неплохо также брать с собой на задание много разных кораблей. Они могут либо следовать за вами, либо находиться на борту Carrier или TL-судна с прыжковым ускорителем. Условия многих миссий требуют корабли классов M4/5 или TS. Имея эти судна под рукой, вы сможете быстро пересесть на подходящее и взяться за выполнение задания.

В: Как ловить космических мух (spaceflies)?

О: Вам необходимо купить *Spacefly Collector* в *Split Equipment Docks* и *Disruptor*, продающийся в *Boron Equipment Docks*. Чтобы поймать мух, выстрелите в них из ионного разрушителя. Залп обездвижит насекомых, и вы сможете их собрать, как обычный груз, летающий в космосе. Через несколько секунд выстрел, скорее всего, придется повторить, т. к. мухи придут в себя и попытаются улететь.

В: Как мне настроить секторных и вселенских торговцев?

О: Программа *Trade Command Software MK3* позволяет вам нанять купца, который займется куплей-продажей ресурсов и товаров от вашего имени. Как следует оснастив корабль, назначьте пилота в какой-либо сектор, дабы тот мог набраться опыта в торговле. Став достаточно опытным, пилот сможет стать одним из так называемых вселенских торговцев. Примечание: если корабль не отвечает требованиям, предъявляемым к торговым судам, команды *Sector* и *Universe Trade* будут недоступны.

Чтобы увидеть текущее значение уровня опыта пилота, выберите корабль. Оно отображено в квадратных скобках рядом с именем пилота, минимальное значение – 1. Получив назначение в сектор, торговцы сразу же займутся поиском выгодных сделок. Сначала им предстоит научиться брать товары на продажу на ваших собственных фабриках, дабы сократить количество рейсов с пустым трюмом. Затем они научатся определять выгодные сделки (т. е. когда цена продажи выше цены покупки), а еще позже – ставить судно в ближайшую верфь, если оно получило повреждения.

Начиная с восьмого уровня пилот начинает проверять соседние сектора на наличие выгодных сделок. Именно в этот момент вы можете отдать команду *Universe Trader*. Пилот потребует повысить ему зарплату и выдать более оснащенный корабль, поскольку его путешествия по секторам галактики сопряжены с высоким риском для жизни.

Хороший работодатель обязательно убедится в том, что корабль оснащен как минимум одним щитом 25 МДж и изначально содержит *Fight Software MK1* и *MK 2*, *Triplex Scanner* и *Jumpdrive*. Если вы не установите *Jumpdrive*, пилот не сможет купить его сам до тех пор, пока не дойдет до 12-го уровня; кроме того, его доставка обойдется пилоту дороже. Со временем торговец сможет заказать до 12 боевых дронов *(Fighter Drones)*, которые он будет использовать для

отражения неприятельских атак. В таких случаях пилот попытается добраться до ближайшей станции или покинуть опасную зону с помощью *Jumpdrive*. Если торговец подвергся нападению, вам сообщат идентификационный номер напавшего, чтобы вы знали, кого искать, если вдруг решите отомстить.

Набирая новые уровни опыта, торговец постепенно увеличивает расстояние, покрываемое во время перевозок грузов, до тех пор, пока его рабочая зона не охватит всю вселенную (это, разумеется, зависит от того, сколько *Energy Cells* он несет на борту).

В: Дайте, пожалуйста, дельный совет начинающему торговцу!

О: Хороший коммерсант всегда должен помнить несколько важных деталей, если он действительно жаждет добиться успеха.

• Экономика динамически меняется, реагируя на кризисы недо- и перепроизводства, войны и кражи. В разных секторах вселенной постоянно возникают дефициты и излишки, поэтому выигрывает тот торговец, кто следит за последними событиями с помощью *Bulletin Board News*.

• Местные войны и приграничные конфликты дают дополнительные возможности для ловких предприимчивых торговцев, которые, управляя транспортами и спасательными судами, собирают ресурсы и оборудование прямо на поле боя, выхватывая их из-под носа у конкурентов.

Salvage Merchants и *Scrap Dealers* всегда с радостью примут у вас металлолом в обмен на деньги или руду. Кроме того, можно неплохо заработать, открыв фабрики по производству ракет и других высокотехнологичных видов оружия недалеко от района боевых действий, поскольку местные поставщики обычно не в силах удовлетворить резко возросший спрос.

• Купцы и станционные торговцы всегда готовы заключить с вами обоюдовыгодную сделку. Внимательно следите за сообщениями на электронной доске объявлений *(Bulletin Board)*.

• Хорошо вооруженные, надежно защищенные торговцы могут прыгать во вражеские сектора, собирая ракеты и товар, оставшиеся от менее везучих кораблей. Риск высок, но прибыль того стоит.

• При первой же возможности оснастите свои корабли хорошими щитами и оружием; жестокая вселенная полна пиратов, жаждущих поживиться за ваш счет. Если кто-нибудь попытается так сделать, отплатите ему той же монетой – отнимите у него все, что есть, а корабль и его самого продайте. Пусть это будет ему уроком.

• Стремление исследовать мир и внимательное отношение к слухам – признаки истинного торговца. Рассказывают немало историй о купцах, удалившихся от избитых маршрутов. Одни нашли в туманных далях контейнеры с деньгами и оружием, другие – смерть от рук врагов.

• Всегда важно улучшать ваши торговые взаимоотношения с различными расами. Чем выше ваш статус, тем больше видов оборудования и кораблей вы сможете приобрести. Чем больше они вам доверяют, тем крупнее торговые сделки и щедрее награды.

• Помните: местная полиция имеет право просканировать ваш груз в любой момент. Инспекторы обычно перемещаются на высокоскоростных кораблях класса «разведчик». Уйти от них трудно, но возможно. Поскольку некоторые товары (в частности, *Space Weed* и *Space Fuel*) запрещены в отдельных системах, торговля ими сопряжена с риском. Если вас поймают, то вам придется расстаться не только с грузом, но и с полицейской лицензией (если таковая имеется). Пострадает и ваша репутация. Впрочем, удачливые контрабандисты очень неплохо зарабатывают, особенно если они при этом являются еще и пиратами.

• Короткие маршруты позволяют увеличить прибыль, поэтому, если вам предстоит неблизкая дорога, убедитесь, что вы установили устройство SETA. Включите его, нажав *Enter*, затем выбрав *Navigation*, *Jump Drive*, или просто нажмите клавишу *J*. Прибор ускорит поездку, сжав время. А оно, как известно, – деньги.
• Добыча полезных ископаемых в космосе – выгодное дело. После того как вы возместите стоимость корабля и оборудования, продажа минералов будет приносить чистую прибыль.

• Дистанционная торговля с удаленными секторами открывает неплохие возможности для выгодных сделок, которые вы бы пропустили в ходе длительных путешествий. Вы можете заниматься коммерцией на расстоянии, если в вашем распоряжении есть *Advanced Satellite* или корабль с установленной *Trading System Extension*, находящийся в секторе, где вы желаете поторговать.

• Вы можете заработать дополнительные деньги на экскурсионных миссиях, если покажете туристам экзотические места с красивыми туманностями и (очень-очень осторожно) вражеские сектора.

Корабли-челноки развозят пассажиров по всей вселенной. Их разработка стала необходимой после того, как выяснилось, что технологии, применяемые

при сжатии грузов, вызывают долгосрочные изменения в живом организме. Именно поэтому на всех пассажирских транспортах не используется система внутреннего сжатия.

В: Поделитесь секретами мастерства!

О: Два слова – «высокие звания». Они вам потребуются буквально на каждом шагу. Отдельные виды фабрик, кораблей и высокотехнологичных товаров будут доступны вам только в том случае, если раса, у которой вы их покупаете, находится с вами в хороших отношениях. Кроме того, учитываются ваш торговый и военный статус. Наконец, если вы высоко продвинулись, клиенты будут щедрее вознаграждать вас за выполнение миссий, поскольку они знают – на вас можно положиться.

«Вы не богач, если у вас нет того, чего нельзя купить за деньги».

Гар'т Бру Укс

СРАЖЕНИЯ

Как мы уже говорили, даже если вы не желаете воевать, рано или поздно придется нажать на спусковой крючок. Во вселенной полно тех, кто жаждет заполучить ваши товары, корабли и фабрики. Проблемы сами найдут вас.

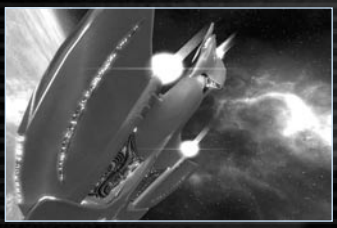
Существует четыре основных класса истребителей: M3, M4, M5 и M6. Те, кто желает выжить, летают именно на таких кораблях. Если дело дошло до драки, победит тот, кто хорошо подготовлен. Но не стыдитесь бегства. «Лучше, чтобы вы рассказывали о том, как удрали, нежели другие – о вашей гибели».

В бою все решают рефлексы, умение предугадывать действия противника и – самое главное – знание. Если вы нападете на корабль, у которого в десять раз прочнее щиты и в двадцать раз мощнее оружие, чем у вас, то наверняка погибнете.

Пять маленьких кораблей могут с легкостью уничтожить одинокий корабль, превосходящий их по силе, если возьмутся за него с умом. Обратное, впрочем, тоже верно. Если на вас напали, перво-наперво решите, что будете делать – драться или драпать!

Чтобы быстро принять такое решение, надо знать противника. Можете ли вы оторваться от него? Насколько прочны его щиты и обшивка? Какое оружие есть в вашем распоряжении? Есть ли у врага ракеты и если да, то какие?

ИСТРЕБИТЕЛИ



Класс M3 – Boron Barracuda (Тяжелый истребитель)
Эти корабли обычно состоят на службе у армий или крупных корпораций. Они обладают великолепной защитой, мощными лазерами и несут на борту ракеты. M3 – смертельный противник во всех обличьях.

Во время битвы вы рискуете повредить части корабля – обшивку, щиты, оружие и усовершенствования. Ремонт и замена оборудования обойдется вам в кругленькую сумму. Добавьте сюда тот факт, что многие предметы не так-то просто найти, и вы поймете, почему зажиточные пилоты всегда берут пару экземпляров «про запас».

Если вы все же ввязались в драку, не отчаивайтесь. Битвы кораблей – бесконечный источник денег, причем потенциальная прибыль перевешивает риски. Если вам повезет, то противник катапультируется из корабля, и вы сможете забрать себе судно и весь его груз. Впрочем, позаботьтесь о том, чтобы в трюме было немного свободного места на случай, если бывший враг оставит вам на память лишь пару контейнеров и груду обломков.

Класс M4 – Split Scorpion (Средний истребитель)
Оружие и щиты средней степени мощности делают M4 идеальным выбором для торговца или охотника за головами.

«Друг мой, запомни совет тех, кто уже повидал мир. Если ты думаешь, что выполнишь работу с двумя кораблями – возьми с собой десять. У тебя будет больше шансов на успех. Да и вдесятером веселее!»

Будьте осторожны, выбирая место для сражения. В некоторых системах никто и глазом не моргнет, если вы присвоите себе чужие вещи. Центральные системы каждой из рас обычно кишат патрулями. Если вы устроите драку на виду у всех, то вряд ли наживете новых друзей. Впрочем, в этих районах вы

будете чувствовать себя в безопасности. Если же вы подвергнетесь нападению, то станции и другие корабли, испытывающие к вам расположение, быстро откликнутся на ваш крик о помощи.

Класс M5 – Discoverer (Разведчик)
Быстрый и маневренный, M5 возмещает отсутствие щитов и наступательного вооружения ловкостью и скоростью. Полицейские многих секторов предпочитают этот корабль, поскольку он позволяет без труда отлавливать любителей контрабанды. Кроме того, M5 с его просторным салоном идеально подходит на роль малогабаритного пассажирского судна.

Вы можете настроить один из дисплеев корабля так, чтобы он показывал интерфейс бортовой турели. Переключив лазерную пушку в режим обстрела всех врагов, вы без труда оторветесь от преследователей, оставив за собой след из обломков чужих кораблей.

Пираты любят нападать на мирных торговцев, тихо занимающихся своими делами и не желающих ввязываться в стычки. В большинстве случаев вам придется давать бой в одиночестве – местные органы правопорядка обычно по уши заняты контрабандистами, рейдерами и хааками, чтобы обращать на вас внимание.
Если вы желаете улучшить свои боевые навыки (и тем самым заработать более высокое звание), но не хотите раздражать полицию, рекомендуем заняться уничтожением местных пиратов, ксенонов, хааков и других противников, залетающих в сектор. Заодно вы улучшите отношения с расой, которой принадлежит этот район.

Класс M6 – Split Dragon (Корвет)
Этот корабль, изначально спроектированный для деловых магнатов, нередко используется военными для специальных операций и, что бывает гораздо чаще, для открытого патрулирования секторов. Сравнительно быстрый, с вместительным грузовым отсеком, несколькими лазерными пушками и способностью с двух выстрелов уничтожить судно класса «разведчик», корвет можно использовать

в различных целях, будь то законных или нет. Его единственный недостаток – плохая маневренность, обусловленная крупными габаритами.

Некоторые невезучие путешественники частенько рассказывают о своих встречах с нестандартными модификациями знакомых судов. О таких кораблях ходит немало слухов.

Инженеры судоверфей собрали массу информации об этих таинственных модификациях, изучая корабли, серьезно пострадавшие в сражениях с ними. Большинство судов нуждалось в замене большей части обшивки и оборудования. Инженеры даже придумали систему классификации модифицированных вариантов. Модель, получившая прозвище *Vanguard*, оптимизирована с целью дать кораблю наступательное преимущество. *Sentinel*, напротив, обладает более эффективной защитой. Есть свидетели, утверждающие, что вариация, известная как *Raider*, перемещается с невероятной скоростью. Еще одна модель, оснащенная, по слухам, чрезвычайно вместительным трюмом, получила прозвище *Hauler*.

О'рен Ро, бывалый пилот-аргонец, делится опытом:

«Лазерная пушка с Alpha HEPT, установленная на борту корвета, способна уничтожить разведчика с двух выстрелов. Вы умрете так быстро, что даже не успеете дернуть рычаг катапульты. Но может ли корвет обогнать ваше маленькое юркое суденышко? Никогда. Отыщите «слепое пятно» в защите корвета и держитесь в нем, выплевывая во вражеские щиты столько энергии, сколько сможете накопить. Но такой фокус не пройдет, если у крупного корабля есть сопровождающие.

Понимаете, в чем дело? Знание ситуации и способность быстро принимать решения определяют исход битвы. Если у вас есть необходимые апгрейды, вы можете приказать кораблю сражаться за вас; он хорошо дерется, но порой бывает слишком прямолинеен. Но ничто не заменит отточенные аргонские рефлексы и умение увидеть сиюминутную выгоду. Столкнувшись с врагом, чьи щиты и оружие лучше моих, я еще издалека запускаю по нему несколько ракет. Этим я решаю сразу две задачи. Во-первых, неприятель переключает свое внимание на ракеты, давая вам шанс занять выгодную боевую позицию. Во-вторых, если повезет, ракеты достигнут цели и попортят вражеские щиты, открывая путь к быстрой победе или побегу».

Ракеты можно запускать поодиночке либо залпом с использованием системы множественного распознавания целей. Существуют виды ракет на все случаи жизни, при этом конструкторские бюро работают над еще более интересными проектами.

Торпеды отличаются от обычных ракет большим размером. У этого снаряда есть даже некое подобие обшивки, позволяющее выдержать несколько прямых попаданий. Разумеется, чтобы устроить большой взрыв, придется потратить много денег.

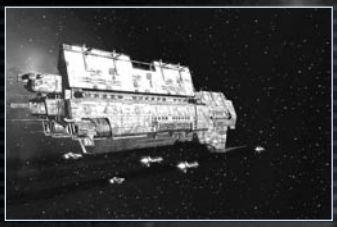
Вы без труда справитесь с кораблями своего класса и чуть более продвинутыми моделями, но вам не выстоять против крупных противников без должных навыков. M5, оснащенный несколькими щитами 1 МДж и *Impulse Ray Emitter*, способен тягаться с другими M5 и некоторыми M4, но в противостоянии с M3 типа *Argon Nova* с тремя щитами 25 МДж и *Beta HEPTS* ему придется туго. Некоторые хвастаются, будто сумели одолеть таких оппонентов, но, скорее всего, они просто мечтают вслух.

Личная флотилия – хорошее подспорье в сражении с более крупным противником. Капитаны эсминцев класса M2 сначала подумают, что вы решили над ними подшутить, атаковав их на одном M6 или даже десяти M3. Если вы продолжите ломать комедию, они выжгут предупредительное сообщение на обломках вашего корабля. Эсминцы оснащены семью или более гигаджоулевыми щитами. Да-да, это «гига», не «мега». Так что если у вас нет под рукой судна аналогичных размеров или огромного количества мелких кораблей, лучше даже не пытаться, иначе вашим последним воспоминанием станет парящая в космосе груда металлолома.

КРЕЙСЕРЫ

Иногда очень хочется, чтобы под рукой была армада кораблей. Тогда можно было бы преподать урок владельцам пиратской станции, запавшим на ваш истребитель, выполнить миссию, требующую участия нескольких судов, или, если вы – законченный жадина, прибрать к рукам чей-нибудь сектор. Армада – хороший способ показать, что с вами надо считаться. Эти советы для тех, кто хочет произвести впечатление на мир.

Крупные корабли обладают внушительным оружием, щитами и мощными генераторами. В их распоряжении – множество видов лазеров и ракет. Умело сочетая различные типы лазеров, они могут стрелять бесконечно или по крайней мере в три-четыре раза дольше остальных. Кроме того, они способны перенаправлять энергию, поэтому турели, расположенные на одном борту корабля, получают подпитку от неиспользуемых лазеров с другого борта. Гигаджоулевые щиты являются практически неуничтожимым барьером, однако восстанавливаются они очень медленно.



Класс M2 – Teladi Phoenix (Эсминец)
Эсминец станет одной из ваших первых покупок стоимостью свыше ста миллионов. Чтобы заполучить такой корабль, вам придется накопить немало денег, дослужиться до высокого звания и наладить дружеские отношения с расой, у которой вы решили приобрести судно.

Эсминец класса M2 обойдется вам гораздо дороже, чем указано на ценнике. Вам придется купить необходимые апгрейды и оборудование, семь гигаджоулевых щитов ультракласса, десятки различных видов лазерных турелей и ракет.

К цене эсминца, составляющей примерно 90 млн кредитов, добавьте еще 50 процентов – во столько вам обойдется полная укомплектация корабля всем необходимым. Так что убедитесь заранее, что такие расходы вам по карману, ибо нет ничего хуже полудохлого эсминца, неспешно ползущего по просторам космоса.

Класс M1 – Argon Colossus (Авианосец)
Авианосцы – настоящие гиганты с мощными щитами, множеством защитных систем и ангарами, где находятся десятки более мелких кораблей. Их обслуживает высококвалифицированный персонал во главе с опытным капитаном. Авианосцы редко меняют курс, чтобы уклониться от столкновения с небольшими кораблями.

Помните: *из-за большой площади и высокой плотности обшивки этих громадин, восстановление одного процента поверхности обойдется вам дороже, чем покупка новенького корабля класса M3. Впрочем, если вы можете позволить себе личный авианосец, то эти деньги наверняка покажутся вам мелочью.*

Когда вы стоите на борту одного из таких гигантов, другие корабли кажутся муравьями. Да, они зачем-то стреляют и царапают вашу обшивку, но не пытайтесь их протаранить – от этого пострадает ваша репутация. Поэтому сразу по прибытии в сектор поднимитесь над основными торговыми путями.

Планируйте загодя; во вселенной нет тайных складов суперпушек и щитов, заготовленных на случай прибытия богача вроде вас. Поэтому на ранних этапах

строительства финансовой империи установите несколько фабрик, которые впоследствии станут пунктами снабжения для ваших крупных кораблей. В этих «пит-стопах», куда вы будете заглядывать в перерывах между баталиями, должны находиться все необходимые приборы, оружие и запасы энергии. Используя *Goner Transporter Device*, вы сможете переместить их на борт вашего эсминца или авианосца.

Если вы посвятите всю жизнь бизнесу или выполнению гнусных поручений, то, возможно, станете мультимиллионером и сможете позволить себе целую флотилию кораблей класса M2. Они потребуются вам для защиты предприятий от захватчиков и побед в крупномасштабных сражениях.

Держите лазеры наготове, пополняйте запас ракет, сохраняйте хладнокровие и вполглаза наблюдайте за сканером.

«Мне плевать, кто затеял драку. Я хочу узнать, кто ее закончил».

BurnIt!

СОВЕТЫ ПО КОСМИЧЕСКОМУ БОЮ

Гиб'л Аядуша, автор популярного сборника «Выживание во вселенной», дал нам разрешение на публикацию отрывков, посвященных обслуживанию корабля, сражениям, репутации и крупным кораблям. Эту книгу уже прочитали 107 100 пилотов; их опыт помогает делать каждое новое издание еще лучше.

Обслуживание корабля

В: Как починить обшивку?

О: Если ваш корабль движется медленнее обычного, это значит, что у него, скорее всего, повреждена обшивка. По мере накопления повреждений максимальная скорость судна продолжит уменьшаться. Чтобы произвести ремонт, вам придется посетить судоверфь и оплатить услуги тамошних техников. Крупные корабли обладают особо плотной обшивкой. Ее ремонт обойдется значительно дороже.

В: Как подобрать груз, оставшийся от уничтоженного мной корабля?
О: Захватите контейнер в прицел. Приблизившись к грузу, откройте трюм нажатием клавиши *O* и летите прямо на контейнер. Если в трюме мало свободного места или груз слишком велик для вашего корабля, быстрое сближение с объектом причинит вред обшивке.

В: Почему я не могу купить некоторые виды кораблей?
О: Некоторые модели кораблей и отдельные виды высокотехнологичных товаров доступны вам только в том случае, если вы находитесь в хороших

отношениях с продающей их расой. На более крупные покупки также влияет ваш боевой статус. Если вам не продают судно класса M2, это означает, что вы еще не дослужились до нужного звания.

В: Как пересесть с одного корабля на другой в космосе?
О: Существует несколько способов. Вы можете телепортироваться на борт нужного корабля с помощью *Goner Transporter Device*. Если вы пристыкованы к станции, выберите нужное судно с помощью тамошнего меню. Наконец, вы можете катапультироваться из своего корабля, долететь до соседнего и войти в него.

Чтобы воспользоваться *Goner Transporter Device*, захватите в прицел корабль, куда вы желаете переместиться, подлетите к нему на расстояние 5 км и вызовите меню нажатием *I*. Если вы находитесь в указанном радиусе, там появятся две новых строки: *Freight Beamer* и *Transporter Device*. Выберите пункт *Freight Beamer*. На отдельном экране вы можете указать, какой груз необходимо телепортировать. Теперь выберите *Transporter Device*, и вы моментально окажетесь на борту другого судна.

В: Что это за параметр *Missile probability*, установленный на отметке 5 % of the time?
О: Это частота использования ракет вашим кораблем во время сражения. Иными словами, он будет выпускать ракеты только 5 раз из ста. Если выставить значение на отметку 50 %, ваш корабль потратит немало ракет в первом же бою.

В: Как сделать так, чтобы сразу несколько кораблей прыгнули в другой сектор?
О: Откройте командную панель и прикажите остальным кораблям следовать за вами. У этих судов должны быть прыжковые ускорители (*Jumpdrive*), навигационное ПО и достаточный запас энергии. Теперь вновь откройте панель, выберите *Navigation*, затем *Jump*. Корабли, у которых есть нужное оборудование, прыгнут вместе с вами.
Затраты энергии на прыжок вычисляются исходя из расстояния и класса судна. Чем больше размер, тем больше энергии необходимо затратить на проход через каждый сектор.

В: Где я могу пристыковать корабль класса M2 или выше?
О: Эсминцы и авианосцы могут пристыковываться к судоверфи для покупки оборудования и к TL-транспортам для покупки фабрик.

В: Как загрузить энергоносители и другие товары в корабли класса M1 и M2?
О: Есть три способа: а) прикажите одному из ваших кораблей сбросить груз, затем подлетите к контейнерам, откройте трюм и заберите их на борт; б)

используя *Goner Transporter Device*, переместите груз с TS-корабля, пристыкованного к *Power Station* специально для этих целей; в) посетите штаб-квартиру корпорации Терракорп – там вы можете приобрести энергию.

В: Какие апгрейды надо покупать в первую очередь?

О: В *Goner Temple* продаются три лучших апгрейда. Они, конечно, дороговаты, но с их помощью будет куда проще выжить. *Jumpdrive* позволяет быстро перемещаться в удаленные сектора – это удобно для защиты предприятий и во время охоты на врагов. *Transporter Device* перемещает грузы (и вас самих) между кораблями. Наконец, *Salvage Insurance* пригодится тем, кого удача обходит стороной.

В: Что если я выбил из врагов больше ящиков, чем влезет в мой трюм?
О: Прикажите одному из ваших кораблей собрать грузы, разбросанные по сектору. Для этого у него должны быть апгрейд *Special Command Software MK1* и трюм, вмещающий контейнеры классов S/M/L.

В: Почему часть моих кораблей получила повреждения обшивки, даже не участвуя в сражениях?
О: Картоделы Гонер различают три вида туманностей: *HEN* (Hull Eating Nebula – туманность, проедающая обшивку), *SEN* (Shield Eating Nebula – туманность, проедающая щиты) и *SON* (Sensor Obscuring Nebula – туманность, отключающая сенсоры). Пребывание в *SON* безвредно для ваших судов, однако при этом резко падает эффективность гравидара. *SEN* повреждает щиты, уничтожая их почти полностью, поэтому в таких местах лучше не сражаться. Наконец, *HEN* разрушает обшивку корабля. Если ваши судна постоянно летают через этот район, их защита рано или поздно исчезнет, и они взорвутся.

В: Как мне назначить патруль в определенный район или несколько секторов сразу?

О: Чтобы задать район патрулирования, выберите команду *Patrol* на карте вселенной, затем укажите сектор, с помощью цифрового блока клавиатуры переместите курсор на первую точку маршрута, нажмите *Enter*, затем – на вторую и так далее до четвертой. Если вы сделали это правильно, вы услышите ответ *Command Accepted*.

Другой способ: если в секторе нет опасных туманностей, вы можете приказать патрульным атаковать всех врагов (*Attack all enemies*). Перед этим настройте режимы распознавания «свой–чужой» (*Friend/Foe*), чтобы ваши корабли нападали только на определенные виды противников. Не забудьте также отключить опцию *Show as enemy if enemy to me*.

Для патрулирования в нескольких секторах сразу откройте меню команд корабля, выберите раздел *Commands* и нажмите *Enter*. Выберите пункт *Add sector to Patrol List*. Вы можете добавить таким образом по одному сектору; всякий раз вас будет выбрасывать на командный экран, при этом новые приказы не будут появляться. Это нормально. Продолжайте вышеуказанную процедуру до тех пор, пока вы не внесете все нужные вам сектора. Если вы введете сектор повторно, он исчезнет из списка. После этого отдайте приказ *Multi-Sector Patrol*.

В: Что такое *MK1 Engine Booster* и с чем его едят?
О: MK1 Engine Booster продается на пиратских базах. Чтобы его использовать его, вам потребуются *Energy Cells* и/или космические мухи. В командной панели выберите пункт *Additional commands*, затем – *Fusion Injector*.

В: Как повернуть камеру вокруг корабля во время полета?
О: Нажмите F2, чтобы активировать внешнюю камеру. Для вращения используйте цифровой блок клавиатуры. Если вы нажмете *0*, то сможете переключаться между видами носовой части корабля и кормы.

В: Как устанавливать мины-давилки (*Squash Mines*)?
О: Достаточно сбросить мину из трюма. Затем возьмите ее на прицел и откройте инфо-экран нажатием *I*. Выберите командное меню и активируйте мину.

В: Как мне установить лазерную вышку?
О: Сбросьте вышку из трюма. Затем возьмите ее на прицел и откройте инфо-экран нажатием I. Выберите командное меню и настройте систему «свой–чужой» (*Friend/Foe*). Пушка автоматически атакует любого врага, оказавшегося в ее радиусе действия.

В: Как использовать боевые дроны (*Fighting Drones*)?
О: Дроны – отличный расходный материал, часто спасающий пилотов от верной гибели. Для использования достаточно запустить их и натравить на врага. Тому придется отвлечься от вас и заняться дронами. Это даст вам шанс восстановить щиты, дать стрекача или же сообща добить неприятеля. Боевые дроны незаменимы, если вы – торговец, летающий на корабле TS-класса. Чтобы запустить дронов, откройте меню грузов (*Freight*) нажатием F, выделите их в списке, правой кнопкой мыши укажите необходимое количество и нажмите *Enter*. Теперь откройте меню сектора, откройте командную панель дронов, *Broadcast to all my ships in the sector, Broadcast Sector, Fighter Drones* и выберите один из приказов – *Protect me, Attack all enemies, Attack…* или *Protect…*. Вы также можете воспользоваться горячими клавишами: *Shift+8* приказывает дронам атаковать цель, *Shift+9* приказывает защищать ваш корабль.

«Никогда не идите на дело с двумя кораблями, если думаете, что этого хватит. Берите десять».

Steel

Сражения

В: Получить новое боевое звание можно, только постоянно сражаясь, так?
О: И да, и нет. Чем больше врагов вы уничтожаете, тем выше ваш ранг, при этом чем крупнее противник, тем больше прибавка. Кроме того, если вы займетесь истреблением преступников не только в их родных секторах, но и в пространстве, принадлежащем дружественным расам (при наличии соответствующей полицейской лицензии), вы не только получите новые звания, но и улучшите отношения с тамошними властями.

В: Как использовать стрейф-двигатель?
О: Стрейф-двигатели установлены на кораблях всех типов. Они незаменимы в бою, поскольку помогают уклоняться от выстрелов. Для контроля за направлением бокового движения используйте клавиши *W*, *A*, *S*, *D*.

В: Как приказать турелям автоматически открывать огонь по врагам?
О: Купите боевое программное обеспечение в *Equipment Dock*. Затем нажмите *Shift+C*, чтобы выбрать командную панель корабля. Выберите *Combat*, *Command all turrets* и отдайте необходимый приказ – *Attack my target*, *Fire on all enemies*, *Defend ship* или *Missile Defence*. При желании можете настроить каждую турель по отдельности.

В: Как настроить ведомых?
О: Чтобы сделать корабль вашим ведомым, откройте его командную панель. Ниже по списку находятся три опции: *Wingman: Yes/No*, *Missile Fire probability: X%* и *Formation: X*. Выберите *Yes* в первой опции, и корабль будет отмечен значком *W* в списке судов, находящихся в секторе. *Shift+7* возвращает ведомых в строй или заставляет атаковать цель. *Shift+6* приказывает им защищать вас. Вы также можете использовать общесекторные или общекорабельные команды, выбрав одну из них и отдав приказ *All Wingman Attack…* .

У ведомых должны быть прыжковый двигатель и запас энергии, поскольку, если вы решите отправиться в другой сектор, они незамедлительно последуют за вами. Однако, если у них нет прыжкового двигателя, им придется пересечь все сектора обычным ходом.

В: Могу ли я обратиться за помощью, если меня атаковали?
О: Да. Если вы пользуетесь уважением у местных жителей, вы можете связаться с эсминцами, авианосцами или станциями, находящимися на расстоянии не более 8 км, и запросить помощь в отражении атаки.

В: Как захватывать корабли?
О: Если вы ведете бой с кораблем, и при этом он отмечен красным на вашем радаре, пилот может сдаться и катапультироваться. После этого корабль перестает быть красной точкой на радаре, и вы можете забрать его себе. Те, кто нажил немалое состояние, отстреливая пиратов, ксенонов и хааков, а затем захватывая их корабли, знают немало способов получения максимальной выгоды из охоты за головами. Самый простой: уничтожить щиты с помощью мощного оружия, затем переключиться на более слабые лазеры и, удерживая щиты в отключенном состоянии, нанести небольшие повреждения обшивке. Ионное оружие хорошо снимает защиту, но при этом уничтожает все бортовое оборудование, тем самым снижая стоимость добычи. Когда пилот катапультируется, вы сможете забрать его судно.

Чтобы захватить корабль, приблизьтесь к нему на расстояние 30 м и выйдите в открытый космос в скафандре. Откройте «быстрое» меню, выберите пункты *Target, Actions*, *Claim*, после чего вы услышите сообщение о том, что управление другим судном передано в ваши руки. Теперь вы можете войти в захваченное судно или отправить его в любую точку. Вы также можете захватывать катапультировавшихся пилотов и продавать их пиратам в качестве рабов. Правда, для этого необходимо иметь на борту систему жизнеобеспечения (*Life Support*), которая не даст им погибнуть. И помните: работорговля запрещена правительствами почти всех рас.

В: Какие команды турелей используются для защиты?
О: По команде *Missile Defence* турель уничтожает ракеты, летящие к вашему кораблю (если таковых нет, она откроет огонь по ближайшему противнику). По команде *Protect Ship* турель откроет огонь по ближайшей вражеской ракете или кораблю. По команде *Attack My Target* турель будет обстреливать только вашу текущую цель. Наконец, по команде *Attack Enemies* она обстреляет ближайшее неприятельское судно.

В: Как на расстоянии приказать другим кораблям следовать за мной или защищать меня?
О: Чтобы приказать удаленному кораблю следовать за вами, установите на нем навигационное и боевое программное обеспечение. Боевое ПО необходимо для того, чтобы судно могло защищать вас или атаковать по вашему приказу. Откройте карту сектора, выберите нужный корабль, вызовите его командную панель, *Broadcast to all my ships in the sector*, *Broadcast Sector, Fighters*, затем отдайте один из приказов – *Protect me, Attack all enemies, Attack…* или *Protect….*

В: Где можно посмотреть, сколько кораблей я захватил или уничтожил?
О: Нажатие клавиши *P* открывает экран статистики. Используя клавишу *Page Down* или курсор, вы можете просмотреть список, указывающий, сколько кораблей различных классов, станций и прочих объектов вы уничтожили.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей осуществляется по тел.: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях смотрите на сайте www.nd.ru в разделе «Пользователям».

Будьте готовы сообщить специалисту службы технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- Операционная система
- Тип процессора и его частота
- Модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- Модель и изготовитель устройства для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
- Объем оперативной памяти

При этом по возможности старайтесь находиться перед монитором своего компьютера.

DEEP SILVER

EGOSOFT

НОВЫЙ ДИСК

www.nd.ru

© EGOSOFT, 2006. Все права защищены. Издается по лицензии компанией Deep Silver, подразделением KOCH Media GmbH. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru.