



БЮРО ПЕРЕВОДОВ [OLD-GAMES.RU](http://old-games.ru) ПРЕДСТАВЛЯЕТ



## **Master of Orion**

Повелитель Ориона

**PC ВЕРСИЯ 1.3**

Copyright © 2012 Бюро переводов Old-Games.Ru

Веб-сайт: [www.old-games.ru](http://www.old-games.ru)

E-mail: [translate@old-games.ru](mailto:translate@old-games.ru), [tRus1y@bk.ru](mailto:tRus1y@bk.ru)

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Вступление</b> .....	<b>3</b>
<b>О русификации</b> .....	<b>3</b>
Версия .....	3
Установка игры и русификатора .....	3
<b>Авторы и разработчики</b> .....	<b>4</b>
Над русской версией работали .....	4
Распространение и контактная информация .....	5
<b>Руководство к игре</b> .....	<b>5</b>
О руководстве .....	5
Предисловие .....	5
Управление в игре .....	6
Основное меню .....	6
Начало новой игры .....	6
Основной экран .....	7
Промышленность планет .....	9
Управление флотом .....	10
Сканирование флотов .....	11
Колонизация планет .....	11
Экран обзора планеты .....	11
Транспортные и колонизационные корабли .....	14
Проект .....	15
Флот .....	16
Мир .....	17
Расы .....	17
Планеты .....	20
Наука .....	21
Сражения в космосе .....	23
Победа в игре .....	24
«Горячие» клавиши .....	25
<b>Основы мастерства</b> .....	<b>28</b>
Расширяем империю .....	28
Дипломатические контакты .....	29
Торговля и дары .....	30
Шпионаж и саботаж .....	31
Лидеры рас .....	34
Кризисы и бедствия .....	36
Проектирование кораблей .....	37
Сражения .....	41
Технологии .....	44
Компьютеры .....	45
Инженерия .....	46
Силовые поля .....	46
Оружие .....	49
<b>Приложение</b> .....	<b>50</b>
Названия кораблей и номера страниц .....	50
Комментарии переводчиков .....	54
<b>Архивный раздел</b> .....	<b>56</b>
Уведомление об авторских правах .....	56
Ограниченная гарантия .....	56

## ВСТУПЛЕНИЕ

Уважаемые ценители старых игр! Мы рады представить вам перевод компьютерной игры «**Master of Orion**».

Игра была разработана компанией «Simtex» и издана в 1994 году компанией «MicroProse» на платформе DOS для PC. Широко известная и популярная, вероятно, до сих пор не превзойдённая в плане ИИ противников (особенно в части конструирования кораблей компьютерными игроками), игра является шедевром и образцом глобальной космической стратегии.

Началось всё в 2006 году, когда вышел первый перевод Master of Orion. Его авторы – **Evil\_Wizard**, **Dimouse** и **MaxEd**. Консультативную помощь переводу оказывал **Grig de Griz**, переводчик продолжений этой игры («Master of Orion» II и III).

Со времён перевода 2006 года было улучшено многое. Были переведены графические надписи игры и видеоролик, реализована подстановка динамических окончаний к различным словам (множественное и единственное число, например), проведена стилистическая правка текста перевода. Кроме того, была полностью убрана защита от копирования (ранее она была только отключена) – появления меню, предлагающего указать класс корабля согласно рисунку на определённой странице оригинального руководства, больше не происходит. Впрочем, последнее улучшение можно и не применять: в комплект поставки русификатора включён и русифицированный файл STARMAP.EXE с не убранной защитой.

Итогом нашей работы стала русскоязычная версия игры «**Master of Orion**», которая доступна любому игроку благодаря сайту [Old-Games.ru](http://Old-Games.ru). На этом сайте можно обсудить перевод в разделе форума [Переводы своими руками](#).

## О РУСИФИКАЦИИ

### Версия

v.1.0 от 20.04.2012

Процент перевода текстов: 100%.

Процент перевода графики: 100%.

### Установка игры и русификатора

Версия игры, необходимая для установки русификатора, а также сам русификатор доступны по адресу: <http://www.old-games.ru/game/58.html>

Для установки русификатора распакуйте архив в папку с игрой и замените оригинальные файлы русифицированными. Если возникнет желание использовать версию с защитой от копирования – следует заменить STARMAP.EXE одноимённым файлом из папки STARMAP(NonCrack).

Для запуска игры потребуется эмулятор **DOSBox** (он доступен для скачивания на официальном сайте - [www.dosbox.com](http://www.dosbox.com), а также в разделе «Файлы» на сайте [www.old-games.ru](http://www.old-games.ru)). Чтобы настроить музыку и звук, следует запустить **INSTALL.bat**. Чтобы начать игру, надо запустить **ORION.EXE**.

## АВТОРЫ И РАЗРАБОТЧИКИ

Дизайн: Stephen Barcia

Продюсирование: Jeff Johannigman

Программное обеспечение: Stephen Barcia, Maria Barcia, Ken Burd

Художественное оформление: Maria Barcia, Jeff Dee, Frank Vivirito, Bill Willingham

Музыкальное продюсирование: The Fat Man (George Alistair Sanger)

Сочинение музыки: Dave Govett

Программное обеспечение звука: John Miles, John Ratcliffe

Контроль качества: Michael Craighead

Руководство тестированием: Frank Brown, Destin Strader

Тестирование: Jen MacLean, Mike Rea, Tom Lu, Hamilton Chu, Jeff Dinger, John

Possidente, Vaughn Thomas, Mick Uhl

Текст руководства: Stephen Barcia

Дизайн и компоновка руководства: Decarol Smith, Joe Morel

Руководитель издания: Joe Morel

Художественное оформление руководства: Bill Willingham

Руководитель производства и сбыта продукта: John Dreibelbis

Дизайн упаковки: John Emory

Художественное оформление упаковки: Erik Olson

Особая благодарность Alan Emrich и Tom Hughes за неоценимую критику и предложения.

## Над русской версией работали

<b>Руководитель проекта:</b>	tRusty
<b>Перевод:</b>	Dimouse tRusty hobot
<b>Работа с кодом и ресурсами:</b>	tRusty oFF_rus
<b>Редактор перевода:</b>	Vladimir 777 Dimouse Helmut drk_patr1k
<b>Корректор:</b>	Kreol
<b>Тестирование:</b>	Vladimir 777 hobot kreol
<b>Подготовка руководства:</b>	Vladimir 777 Hobot Butz

## Распространение и контактная информация

Установка и использование данной русификации означает, что вы ознакомились с положениями настоящего соглашения, понимаете их и согласны с ними.

- ✓ Данный перевод является неофициальным проектом;
- ✓ все права на перевод принадлежат его авторам;
- ✓ перевод предназначен для некоммерческого использования;
- ✓ распространение перевода возможно только в комплекте с данным руководством;
- ✓ запрещается любая модификация данного перевода.

Данный перевод имеет статус «Условно-бесплатный с добровольно-нефиксированной оплатой». Если вы считаете этот перевод полезным и нужным для себя и хотели бы помочь дальнейшему развитию проекта [www.old-games.ru](http://www.old-games.ru), мы будем благодарны, если вы внесёте денежное пожертвование в произвольном размере, перечислив средства на один из следующих электронных кошельков:

WebMoney **Z194780619548**

WebMoney **R425101917306**

Яндекс.Деньги **4100183609248**

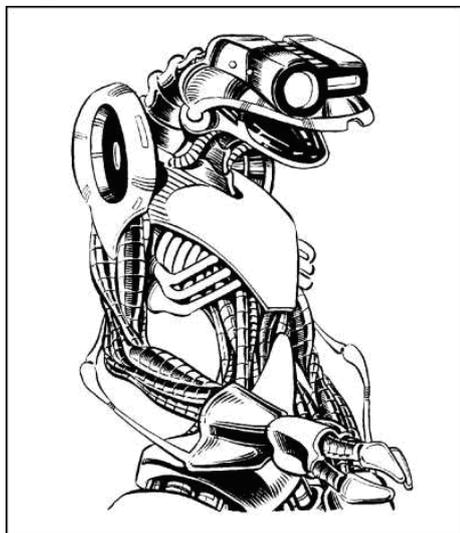
Для получения более подробной информации обратитесь к странице [www.old-games.ru/donate](http://www.old-games.ru/donate).

## РУКОВОДСТВО К ИГРЕ

### О руководстве

Представленный ниже документ является результатом перевода оригинального руководства к игре «**Master of Orion**».

### Предисловие



**Меклар**

К началу 23-го столетия десять рас приступили к освоению космоса. За последние сто лет рост населения и погоня за новыми ресурсами заставила их открывать, исследовать и колонизировать всё новые и новые миры. Такая необузданная экспансия неизбежно привела к войне.

Все десять рас, несмотря на биологические и культурные различия, хранят легенды о древней расе правителей галактики. В этих легендах говорится, что Повелители оставили после себя мир, наполненный удивительными секретами и могучими технологиями. Имя этому миру – Орион, и предсказание гласит, что повелитель Ориона станет повелителем Вселенной.

Игра «Повелитель Ориона» предлагает вам возглавить одну из десяти рас и путём дипломатии, исследований и войны строить могущественную империю. Вы – Император, и только Ваша раса должна господствовать в галактике, устранив всех, кто встанет на пути.

В качестве правителя вы решаете, как распределять ресурсы ваших колоний, куда направить корабли и какие технологии исследовать. Вы начинаете с контроля своей родной планеты и небольшого флота для исследования и колонизации соседних звёздных систем. Постепенно развиваясь и наращивая производство, вы вступите в контакт с другими расами. Вам предстоит воевать и засылать шпионов, вести переговоры, торговать и обмениваться технологиями.

## Управление в игре

### Основное меню



Главное меню предложит вам продолжить последнюю игру, загрузить сохранённую ранее, начать новую или покинуть игру.

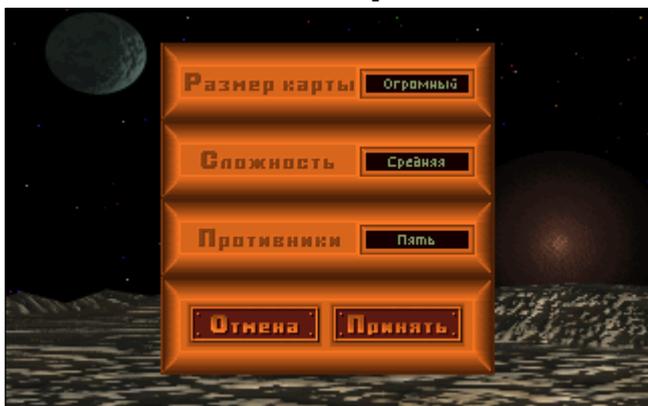
**Продолжить:** каждый раз, когда вы покидаете игру, ваш последний ход автоматически сохраняется. Его можно загрузить, выбрав в главном меню данный пункт.

**Загрузить:** этот пункт предложит загрузить ранее сохранённую игру.

**Новая:** этот пункт предлагает создать абсолютно новую галактику со случайным размещением звёзд и содержащую до пяти новых противников.

**Выход:** выбрав этот пункт, вы покинете игру.

### Начало новой игры



Начиная новую игру, вы выбираете размер галактики (количество звёздных систем), уровень интеллекта (сложности) ваших компьютерных соперников на пути к галактическому престолу, их количество.

#### Размер карты:

- **Маленький** - 24 звезды. Быстрая партия, когда контакт с другими расами происходит в самом начале. Не рекомендуется, если вы играете впервые.

- **Средний** - 48 звёзд. Больше места для развития, и момент контакта происходит позднее.
- **Большой** - 70 звёздных систем.
- **Огромный** - 108 звёзд. Для эпических игр с огромными империями и флотами. За счёт этого время каждого хода может значительно увеличиться.

**Сложность** - этот показатель затрагивает несколько компонентов игры, таких как: производственные показатели противников, скорость и масштабность экспансии, технологическое развитие и уровень враждебности.

**Противники:** здесь вы выбираете количество соперников от 1 до 5.

**Ваша раса** - выбирайте расу, которую вы возглавите:

- **Алкари** - птицеподобная раса отличных пилотов;
- **Булрати** - крупные, похожие на медведей существа, которые являются превосходными пехотинцами;
- **Дарлоки** - способные менять свой облик непревзойдённые шпионы;
- **Люди** - выдающиеся торговцы и дипломаты;
- **Клаконы** - раса, напоминающая муравьёв и такая же трудолюбивая, как они;
- **Меклары** - кибернетические существа, мастера роботизации производства;

- **Мрршане** – раса прирождённых снайперов, обликом напоминающая кошек;
- **Псилоне** - раса блестяще одарённых учёных;
- **Саккра** – ящеры, способные быстро размножаться;
- **Силикоиды** - кристаллические существа, нечувствительные к враждебной окружающей среде.

**Ваш флаг:** после того как вы выбрали расу, игра предложит вам выбрать свой флаг, который определит цвет, используемый для обозначения вашего флота, колоний, и внешний вид для ваших кораблей.

**Ваше имя:** этим именем будут называть вас послы ваших соперников.

**Ваш мир** – это название родного мира вашей расы.

Имена и названия вы можете выдумать сами или оставлять используемые по умолчанию.

## Основной экран



**Основной экран** – главное средство взаимодействия с игрой. Здесь вы перемещаете свой флот, управляете колониями, получаете информацию об исследованных, но незаселённых системах, видите флот и колонии соперников.

**Карта галактики** занимает большую часть основного экрана. Здесь вы видите звёздные системы и флот; у большинства звёзд присутствует одна планета, способная поддерживать жизнь. Тип и размер планеты

зависят от цвета основной звезды. Жёлтые звёзды имеют самые пригодные для жилья планеты; вокруг фиолетовых нейтронных звёзд более вероятны планеты, богатые минералами. В самом начале о каждой звёздной системе неизвестно ничего, кроме цвета звезды, и так будет до тех пор, пока один из ваших кораблей не проведёт там разведку. Поэтому очень важно быстро разведать все достигаемые системы, чтобы выбрать наилучшую для основания первой колонии.

Когда звёздная система колонизирована, её название появится под звездой на карте, написанное цветом соответствующей расы. Если система находится вне пределов обзора сканеров, её название будет затемнено. Кроме того, на карте отображаются вражеские корабли, находящиеся в пределах обзора ваших сканеров. Достижимость систем и видимость вражеских кораблей определяются уровнем развития двигательных и компьютерных технологий.

Туманности - скопления космической пыли, остатки переродившихся звёзд. Корабли, летящие через туманность, снижают скорость до 1 (один парсек за ход), также в системах на краю или внутри туманностей не действуют планетарные щиты и щиты кораблей. Туманности увеличивают шанс обнаружить планеты, богатые минералами.

**Выбор звёздной системы:** выбранная звёздная система выделена на карте мерцающей **рамкой**. Чтобы выбрать другую звезду, просто наведите на неё курсор и нажмите левую кнопку мыши. Панель справа от карты меняет свой внешний вид и отображает ту информацию, которая соответствует выбранной звезде. Если это ваша колония, вы увидите её название, сможете выбрать тип корабля для постройки и регулировать распределение ресурсов. Если вашей колонии в системе нет, но она уже разведана, то на боковой панели справа появятся сведения о среде, размере и специальных характеристиках планеты. Если **повторно** нажать курсором на уже выбранную разве-

данную звёздную систему – откроется **экран обзора планеты** со всей имеющейся о ней информацией относительно этого мира.

**Просмотр сведений о флотах:** сканеры позволяют вам узнавать информацию о вражеских и собственных кораблях. Чтобы просмотреть информацию о флоте, наведите на него курсор и нажмите левую кнопку мыши. Все сведения отобразятся на правой панели.

**Перемещение кораблей:** чтобы переместить флот, выберите и нажмите курсором мыши значок нужного флота. В правой панели отобразится состав входящих в него кораблей; затем нажмите курсором мыши на звезде, к которой вы собираетесь отправить ваш флот. Если флот уже в пути и вам недоступны соответствующие технологии связи, вы не можете изменить его маршрут, пока он не достигнет ранее намеченной цели.

**Кнопки управления** вдоль нижней части экрана позволяют управлять игрой, просматривать различные отчёты и, наконец, перейти к следующему ходу.

- **Игра:** эта кнопка открывает доступ к меню сохранения и загрузки текущей игры, выхода из неё и настройкам звука.
- **Проект:** открывает окно конструирования новых кораблей. На вооружении можно иметь максимум шесть типов кораблей; если максимальный предел достигнут, отправьте на слом устаревший тип для сохранения и использования нового.
- **Флот:** эта кнопка открывает окно отчёта о вашем флоте. Показывает местоположение и состав каждой флотилии, а также позволяет открыть сводку с информацией по проектам шести типов состоящих на вооружении кораблей.
- **Мир:** открывает глобальную карту галактики. Здесь можно увидеть свои колонии и колонии тех рас, в контакт с которыми вы уже вступили, типы разведанных планет и их особенности, а также вражеские корабли, находящиеся в зоне видимости ваших сканеров.
- **Расы:** этот экран демонстрирует обзор ваших отношений со всеми расами, с которыми вы находитесь в контакте. Он показывает соглашения рас друг с другом, их техническое развитие, шкалу агрессивности по отношению к вам и даёт возможность использовать дипломатические функции. Здесь же производится регулирование расхода средств на шпионаж и защиту от вражеских шпионов.
- **Планеты:** открывает отчёт по всем вашим колониям, их производительности, численности населения, строящихся в доках кораблях, планетарной защите и уровню загрязнений. Здесь же вы регулируете процент отчислений в общий планетарный резерв или выделение средств из него в помощь конкретной колонии. Здесь же отображается суммарный доход и расходы вашей империи.
- **Наука:** открываемый этой кнопкой экран представляет собой отчёт об уже проделанных и текущих разработках ваших учёных, который позволяет просмотреть описание каждой технологии, а также регулировать распределение научного бюджета империи.
- **Конец хода:** эта кнопка завершает ход, и после её нажатия все принятые в текущем году решения реализуются: корабли прибывают или продолжают полёт в места назначений, войска ведут боевые действия, шпионы воруют технологии и занимаются саботажем, а разведчики открывают и колонизируют новые планеты.

## Промышленность планет



Производительность каждой колонии измеряется в МК (миллиардах кредитов) и зависит от типа и особенностей планеты, на которой располагается колония.

Планетарная промышленность строит новые корабли и ракетные базы, создаёт новые заводы, улучшает планетарную среду и исследует новые технологии. В графе **«Производство»** указаны два числа. Количество единиц производства каждой колонии указано в круглых скобках. Оно зависит от количества населения и фабрик планеты, доходов от торговли и выплачиваемой иными расами дани, а также от поступлений, переданных на эту планету из резерва. Перед скобками указана реальная производительность, учитывающая все издержки эксплуатации, расходы на оборону, торговые убытки, выплату дани иным расам, затраты на шпионаж и отчисления в планетарный резерв. Именно это число является суммой ресурсов, которые могут быть использованы.

**Шкалы распределения** служат для регулировки пяти отраслей: «Флот», «Защ» (защита), «Пр-во» (производство), «Экол» (экология) и «Иссл» (исследования). Распределение ресурсов осуществляется шкалами, расположенными справа от сокращённого названия каждой отрасли. Для того чтобы изменить приоритеты распределения, установите курсор мыши на нужную шкалу и нажмите левую кнопку мыши. Для пошагового изменения следует нажимать курсором на красные стрелки, расположенные по краям шкалы. Полная длина шкалы соответствует 100% производства планеты, следовательно, повышение приоритета производства в одной области уменьшит производство в другой. Выделив необходимое количество ресурсов в нужную отрасль, его можно зафиксировать, нажав курсором мыши на название слева от шкалы. Зафиксированная шкала меняет цвет и не будет участвовать в дальнейшем изменении приоритетов. Чтобы разблокировать шкалу, повторно нажмите на название.

**Флот:** эта отрасль отвечает за строительство кораблей и звёздных врат. От количества выделенных на строительство ресурсов зависит, за сколько ходов (число справа от шкалы) и какое количество кораблей будет построено. Тип строящегося корабля отображается в нижней части панели. Как только вы разработаете (либо выменяете или украдёте) технологию звёздных врат, здесь же можно будет выбрать их строительство.

Если система способна произвести больше одного выбранного судна за ход, показатель времени строительства станет равным 1, а цифра возле изображения корабля покажет, сколько таких кораблей будет построено.

**Защ** (защита): эта отрасль отвечает за обороноспособность вашей колонии, позволяет модернизировать и строить ракетные базы и планетарные щиты. В зависимости от выделяемых от общего ресурса колонии средств и обусловленных логически действий меняется и надпись справа от шкалы. Сообщение **«Улучш»** означает перевооружение уже построенных ракетных баз, **«Щит»** означает постройку или модификацию планетарного щита. Если колония имеет планетарный щит последнего типа и ракетные базы прошли перевооружение, все средства данной отрасли будут направлены на постройку новых ракетных баз. Цифры справа от шкалы покажут количество и сроки постройки.

**Пр-во** (производство): эта отрасль отвечает за постройку новых фабрик. Максимальное количество фабрик зависит от размеров и особенностей планеты. Сообщение **«МАХ»** справа от шкалы предупредит вас о том, что вы приблизились к максимально возможному количеству фабрик, которое колония способна поддержать. В самом начале игры 1 условная единица населения способна поддержать 2 фабрики. В дальней-

шем (с развитием технологий) это число может быть увеличено до 7. Если количество фабрик достигло максимума, все выделенные в отрасль ресурсы пойдут в планетарный резерв, о чём и сообщит надпись «**РЕЗЕРВ**» справа от шкалы.

**Экол** (экология): ресурсы, направленные в экологию, используются для борьбы с промышленными отходами, увеличения области, пригодной для обитания (терраформинга), преобразований атмосферы и почвы. Сообщение «**УЩЕРБ**» справа от шкалы укажет вам, что выделяемых средств недостаточно для очистки от промышленных отходов.

Все преобразования, связанные с улучшением атмосферы (сообщение «**АТМОС**»), почвы («**ПОЧВ**» и «**РАЙ**») и терраформингом («**Т-ФОРМ**»), требуют наличия соответствующих технологий. Необходимо выделять в экологию столько средств, сколько требуется для появления индикатора «**ЧИСТО**». Дополнительные ресурсы в этой отрасли будут использоваться для увеличения нормального темпа роста населения (надпись «**+\* НАС**», где \* - количество дополнительного прироста населения), но только до тех пор, пока количество колонистов не достигнет максимума для данной планеты.

**Иссл** (исследования): средства, выделяемые в данную отрасль, пойдут в единый научный бюджет.

Кнопка «**КОРАБЛИ**»: эта кнопка позволяет выбрать тип корабля для постройки. Звёздные врата также добавятся в этот список.

Кнопка «**МАРШРУТ**»: когда выбранный корабль будет построен, он разместится на орбите построившей его планеты. Данная кнопка избавляет от необходимости перемещать построенные корабли вручную. Она позволяет выбрать точку сбора (любую другую вашу колонию), куда построенные суда будут перемещаться автоматически. При выборе точки сбора время пути будет указано на панели справа, а маршрут перемещения покажет синяя линия на карте.

Кнопка «**ДЕСАНТ**»: используйте эту кнопку для перемещения населения в новые миры или высадки пехоты на вражеские колонии. Максимальное количество отправляемых одновременно жителей планеты составляет половину её населения. Чтобы отправить поселенцев на планету, её необходимо колонизировать. Чтобы высадить десант, вражеская система должна быть разведана и вы должны располагать технологией колонизации планеты со средой, соответствующей или превосходящей по враждебности среду атакуемой колонии. Если высадка десанта пройдёт удачно, вы увидите экран битвы на поверхности планеты.

## Управление флотом



Панель «**ПРИКАЗЫ ФЛОТУ**» позволяет перемещать свой флот. Для этого нажмите курсором мыши на значок вашего флота, и справа от карты вы увидите информацию обо всех входящих в группу кораблях.

У каждого корабля своя собственная секция и кнопки контроля. Число в нижнем правом углу картинке - количество кораблей, которое отправится в полёт. Кнопки «>>» и «<<» увеличивают или уменьшают

это число. Шаг данного регулятора соответствует примерно 5% от общего количества кораблей выбранного типа. Кнопка «>>>» выбирает все суда одного типа, входящие в группу. Кнопка «<<<» обнуляет это значение.

Выбрав нужное количество и типы кораблей, нажмите курсором мыши на звезду, к которой следует переместить корабли. Это может быть ваша или вражеская колония или вовсе неразведанная система, но она должна быть в пределах досягаемости для

всех перемещаемых судов. Это видно по цвету линии на карте. Если полёт к выбранной звезде возможен, линия имеет зелёный цвет, если система недостижима (для всех или некоторых из выбранных кораблей) - линия становится красной. В нижней части панели (справа) вы сможете прочесть информационное сообщение.

Кнопка **«ОТМЕНА»** закрывает панель управления флотом и отменит все действия по выбору количества кораблей и маршруту.

Кнопка **«ПРИНЯТЬ»** отдаёт приказ к отлёту. Панель закрывается, а значок флота переместится с правой стороны звезды на левую.

## Сканирование флотов



Если нажать курсором мыши на значок своего флота (недоступного для управления) или на значок любого из вражеских флотов, находящегося в пределах действия сканеров, на информационной панели появятся данные о принадлежности сканируемого флота той или иной расе, расчётном времени прибытия, количестве и типе составляющих группу кораблей.

## Колонизация планет

### Экран обзора планеты



При **повторном** нажатии курсором на уже выбранной на галактической карте разведанной звёздной системе откроется **экран обзора планеты**. Он отображает название и тип планеты, корабли на её орбите, размер, количество заводов, тип планетарной защиты и наличие небурунных промышленных отходов. Каждый символ на изображении планеты соответствует 10 единицам. Таблица в правом нижнем углу показывает информацию в численном виде.

Окружающая среда: в игре имеются планеты с 13 типами окружающей среды. Тип окружающей среды определяет, сколько колонистов может вместить планета (параметр **«РАЗМЕР МИРА»**) и как быстро будет возрастать её население. Враждебные среды (пустоши, тундры, мёртвые, вулканические, ядовитые и радиоактивные) уменьшают нормальный рост населения вдвое и требуют специальных технологий для колонизации. В то же время такие планеты часто богаты минеральными ресурсами, которые удваивают или даже утраивают эффективность строительства кораблей, ракетных баз и фабрик.

Группа планет, колонизация которых возможна без разработки специальных технологий, состоит из следующих 7 типов с различными условиями жизни:

**Землеподобный мир** (на информационной панели отмечается как **«ЗЕМНОЙ»**, метка на карте **«З»**) - как следует из названия, условия жизни на таких планетах подобны условиям на Земле. Эти миры имеют наибольший показатель максимального количества поселенцев;

**Тропический мир** (на информационной панели отмечается как **«ТРОПИКИ»**, метка на карте **«Т»**) - молодая планета, напоминающая Землю эпохи динозавров;

**Океанический мир** (на информационной панели отмечается как «**ОКЕАНЫ**», метка на карте «**О**») – на таких планетах мало суши и очень много воды;

**Засушливый мир** (на информационной панели отмечается как «**СУХОЙ**», метка на карте «**Х**») - лишь четверть площади таких планет занимает вода;

**Степной мир** (на информационной панели отмечается как «**СТЕПЬ**», метка на карте «**С**») - большая часть суши этой планеты представляет собой местность, плохо пригодную для заселения;

**Песчаный мир** (на информационной панели отмечается как «**ПЕСКИ**», метка на карте «**П**») – это пустынная планета с минимальным количеством воды и сильными пыльными бурями;

**Карликовый мир** (на информационной панели отмечается как «**КАРЛИК**», метка на карте «**К**») – маленькая планета с бедной кислородом атмосферой, небольшим количеством воды и крайне скудными условиями жизни.

Группа планет, колонизация которых невозможна без разработки специальных технологий, состоит из следующих 6 типов с различными условиями обитания:

**Бесплодный мир** (на информационной панели отмечается как «**ПУСТОШЬ**», метка на карте «**Ш**») – на таких планетах вода и атмосфера практически отсутствуют;

**Ледяной мир** (на информационной панели отмечается как «**ЛЬДЫ**», метка на карте «**Л**») – такая планета похожа на огромный ледяной шар со среднегодовой температурой около нуля;

**Безжизненный мир** (на информационной панели отмечается как «**МЁРТВЫЙ**», метка на карте «**М**») – на планетах такого типа полностью отсутствуют вода и атмосфера;

**Раскалённый мир** (на информационной панели отмечается как «**ГОРЯЧИЙ**», метка на карте «**Г**») - такая планета подобна Венере с нестерпимо раскалённой окружающей средой;

**Кислотный мир** (на информационной панели отмечается как «**КИСЛОТА**», метка на карте «**И**») - окружающая среда и воздух таких планет перенасыщены токсичными веществами, которые способствуют процессам коррозии, разрушающими оборудование и сильно ограничивающими возможность колонизации;

**Радиоактивный мир** (на информационной панели отмечается как «**РАДИАЦИЯ**», метка на карте «**Р**») – радиационный фон этих планет исключительно высок из-за жёсткого излучения своих солнц. Этот тип миров отличается самыми экстремальными условиями обитания и наиболее труден для колонизации.

Кроме того, часть звёзд не имеет планет, которые возможно колонизировать. Такие звёздные системы отмечены на информационной панели надписью «**НЕТ ПРИГОДНЫХ ПЛАНЕТ**», а на карте меткой «**Н**».

Особенности планет: не все планеты подходят для производства в равной степени. Плодородная почва влияет на показатель прироста населения, а наличие важных металлов ускоряет строительство.

Планеты, бедные минералами (отмечены как «**БЕДНАЯ**»), - на таких планетах недостаточно тяжёлых металлов, необходимых для строительства. Эффективность производства кораблей, ракетных баз и фабрик уменьшена вдвое. На исследования и экологию запасы минерального сырья планеты не влияют.

Планеты, очень бедные минералами (отмечены как «**БЕДНЕЙШАЯ**»), – на этих планетах эффективность производства уменьшена ещё сильнее, чем на бедных планетах, и составляет всего одну треть от нормальной.

На некоторых планетах можно обнаружить остатки древних цивилизаций и их технологии (отмечены как «**АРТЕФАКТ**»). Такие планеты имеют увеличенную в два раза эффективность исследований.

Богатые минералами планеты (отмечены как «**БОГАТАЯ**») имеют удвоенную эффективность производства.

Очень богатые минералами планеты (отмечены как «**БОГАТЕЙШАЯ**») имеют утроенную эффективность производства.

У планет с суровой окружающей средой (отмечены как «**СУРОВАЯ**») прирост населения составляет лишь половину от нормального.

На планетах с мягкой окружающей средой (отмечены как «**МЯГКАЯ**») прирост населения в полтора раза выше нормы.

Планеты с райской окружающей средой имеют увеличенный вдвое прирост населения.

**Размер мира:** этот параметр определяет максимальную численность населения колонии. Накапливающиеся промышленные отходы уменьшают максимально допустимое количество колонистов, а применение технологий терраформинга - увеличивает.

**Планетарный щит** защищает население, фабрики и ракетные базы от вражеских атак, поглощая часть урона, наносимого обстрелом с орбиты. Ракетные базы прибавляют действие планетарного щита к своим собственным силовым полям. Планетарный щит строится и совершенствуется автоматически, если технология его постройки уже имеется и на оборону колонии (шкала распределения «**ЗАЩ**») выделено достаточно средств.

**Фабрики:** максимальное количество фабрик зависит от количества населения и уровня роботизации заводов. Чем выше эти показатели, тем большее количество фабрик можно построить. При этом следует помнить, что большее количество заводов требует больших затрат на экологию для эффективной очистки окружающей среды.

**Загрязнение:** промышленные отходы отравляют окружающую среду и могут погубить население, если их количество станет слишком большим. Одна фабрика создаёт приблизительно одну единицу отходов, которая суммируется с уже имеющимся на планете количеством загрязняющих веществ. Необходимо следить за уровнем отходов и выделять необходимое количество средств в отрасль экологии. Уменьшить трату ресурсов на борьбу с отходами может освоение более совершенных технологий.

**Ракетные базы** - лучшее средство защиты ваших колоний от вражеских кораблей. В отличие от кораблей, ракетные базы всегда строятся с использованием новейших из открытых технологий: боевые компьютеры, защитные поля, типы ракет, СЭП, сканеры. Но не стоит забывать, что ракетные базы требуют расходов на содержание и перевооружение, пусть и не таких больших, как межзвёздные корабли.

**Население** обеспечивает работу всех производственных отраслей колонии. Чем больше колонистов - тем больше колония сможет построить за год.

**Прирост** населения на каждой планете зависит от уже имеющейся численности колонистов, особенностей планеты и её размеров. Прирост населения увеличивается, когда численность достигает половины от максимально возможного. В результате природных катаклизмов, аварий на производстве или загрязнения окружающей среды максимальный размер колонии может опуститься ниже начального уровня, колонисты начнут вымирать и прирост населения станет отрицательным. На планетах с враждебной окружающей средой прирост населения замедлен, на плодородных и райских планетах прирост увеличивается. С развитием технологий вы сможете преобразовать враждебную окружающую среду в стандартную, а стандартную - в плодородную и райскую.

Справа от планеты изображены все находящиеся в данной системе корабли и их количество.

## Транспортные и колонизационные корабли



С помощью кнопки **«ДЕСАНТ»** осуществляется переселение колонистов на новые миры или высадка десанта на вражеские колонии. Важно, чтобы вражеская колония была в пределах досягаемости ваших кораблей и условия жизни на ней позволяли вашим войскам высадиться. Любая система должна быть предварительно заселена для переброски населения или разведана для высадки десанта. Вы можете транспортировать не более половины населения планеты и

выбрать не более одного пункта назначения за один ход.

Скорость перемещения транспортных кораблей медленнее максимальной скорости наилучшего из изученных двигателей на 1 парсек в год.

Выбрав подходящую планету, можно основать новую колонию. Для этого нужно построить корабль, одним из модулей которого будет подходящая к типу планеты колонизационная база. Такой корабль сможет заселить только одну планету, так как после приземления будет разобран для получения материалов, необходимых для строительства колонии. После окончания постройки колонизационного корабля следует отправить его к выбранной системе для основания колонии. По прибытии на орбиту у вас будет выбор: основать колонию или перенаправить корабль к другой звёздной системе. Если вы подтвердите первоначальный выбор, колония будет основана. Вы увидите, как флаг вашей империи будет поднят на новой планете, и сможете дать ей новое название. Рекомендуется отправлять в новые колонии поселенцев, чтобы ускорить рост её населения. Каждая новая основанная вами или, в случае альянса с другой расой, дружественная колония служит дополнительной базой дозаправки ваших кораблей, что расширяет границы перемещений флота.

Высадка десанта возможна только на разведанные вражеские колонии с условиями жизни, при которых вы способны колонизировать планеты на данном этапе игры. Прежде чем отправлять десант, необходимо уничтожить вражеский флот и ракетные базы в ходе космической битвы. Если не сделать этого - ваши пехотинцы либо вообще не достигнут поверхности, либо прорвётся только незначительная часть войск.

После высадки десанта ваши и вражеские войска ведут бой до полного уничтожения противника. Сила каждой из сторон зависит не только от численного превосходства, но и от развития военных технологий. Кроме того, раса Булрати имеет естественное преимущество в сражениях на планетах.

Захват вражеских колоний имеет некоторые преимущества по сравнению с колонизацией новой планеты. Во-первых, отсутствует необходимость строить колониальный корабль и тратить время на его полёт. Во-вторых, можно использовать уже построенные противником фабрики (возможно, их необходимо будет переоборудовать). В-третьих, имеется шанс обнаружения неизвестных вам технологий на уцелевших фабриках.

## Проект



Чтобы использовать новое оружие, защитные поля, компьютеры и двигатели, необходимо создавать новые типы кораблей. Одновременно на вооружении империи могут быть шесть типов кораблей, поэтому устаревшие типы судов надо отправлять на слом. Количество возможных для установки специальных устройств и различного вооружения определяет выбранный вами размер корабля. Надо понимать, что большие или гигантские суда будут строиться гораздо дольше маленьких или средних. Чтобы

выбрать оборудование для корабля следует нажать курсором мыши на нужном пункте или названии в списке. Если оборудование или оружие не может быть установлено – его название будет написано тёмным шрифтом.

**Имя** присваивается всей серии кораблей. Чтобы изменить присвоенное по умолчанию имя корабля, следует нажать курсором мыши в графе названия и вписать новое.

**Размер** определяет манёвренность будущего корабля, прочность корпуса и вместимость. Также он повлияет на скорость строительства верфями колоний.

**Компьютер** – один из важнейших компонентов оснащения боевых кораблей. Бортовой компьютер отвечает за точность наведения всех типов вооружений, контролирует время отклика орудий, специальных устройств и двигателей. С повышением уровня компьютерных систем повышается шанс нанести противнику максимальный урон и увеличивается инициатива корабля, определяющая порядок, в котором будет происходить стрельба и перемещение кораблей.

**Щит** – это энергетическое силовое поле, которое поглощает часть повреждений (равную классу щита) от всех внешних атак. Например, щиты класса V поглощают 5 пунктов повреждений. Мощные щиты – залог устойчивости вашего флота к атакам врага.

**СЭП** (система электронного подавления) защищает корабль от вражеских ракет. Чем выше уровень установленной СЭП, тем меньший урон будет получен от ракет.

**Броня** защищает корабль от всех типов атак, увеличивая прочность корпуса. Броня (из любого материала) бывает двух типов: стандартная и двойная. Стандартная занимает меньшее количество свободного места. Двойная броня (обозначается символом II) увеличивая прочность, занимает существенно больше свободного пространства, что скажется на количестве вооружения и специальных устройств, которые удастся разместить на корабле.

**Привод:** в первую очередь от привода зависит скорость корабля и мощность, выделяемая на энергопитание всех его устройств. Кроме того, новые типы привода позволяют выбрать манёвренность высокого класса, а значит, дают возможность повысить подвижность корабля в бою и его защиту от всех видов оружия. Каждый тип привода быстрее предыдущего (по скорости перемещения между звёздами) на один парсек в год. Например, термоядерный привод перемещает корабли на 4 парсека в год. Чтобы сберечь пространство для установки различных устройств, можно установить привод нового типа с манёвренностью низкого класса. При таком подходе соотношение выделяемой на энергопитание мощности и занимаемого приводом объёма будет наилучшим. Однако корабль с низкой манёвренностью будет медленно передвигаться в бою.

№	НАЗВАНИЕ	ОПИСАНИЕ	УРОН	ЦЕНА	РАЗМЕР	КОЛИЧЕСТВО	ОБЪЕМ
28	НЕЙТРОННЫЙ БЛАСТЕР		3-12	2	1	60	22
12	НЕЙТРОННОЕ ОРУЖИЕ		3-24	6	5	180	68
43	ГРАВИТАЦИОННЫЙ ПУЧ	ВСЕОБЪЕМНАЯ АТАКА	1-15	2	2	50	18
29	РАКЕТА СТУНГЕР	ЗАРЯДЫ:2, УРОН+3	15	3	18	30	27
18	РАКЕТА СТУНГЕР	ЗАРЯДЫ:5, УРОН+3	15	4	27	45	42
20	ЖЕСТКИЙ ПУЧ	-1/2 МТА	3-12	4	6	100	41
20	СИНТЕЗ-ПУЧ		4-16	3	2	75	27
9	СИНТЕЗ-ОРУЖИЕ		4-20	9	7	225	85
7	ТОРПЕДА ЯНТУ-В	ВЫСТРЕЛ РАЗ В 2 КОДЯ	30	13	12	300	117
20	ПУЧКА ГРОМОВОГО	УРОН+3	2-20	3	5	65	27
23	ЛАЗЕР		5-20	4	4	90	34
7	ЛАЗЕР-ОРУЖИЕ		5-40	12	12	270	105
19	ВИДУС-УБИЙЦА	БИОЛОГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ 2	3	40	10	42	
22	АВТОМАТИЧЕСКАЯ РАКЕТА	3 ВЫСТРЕЛА ЗА КОД	4-16	5	6	90	36
15	ИМПУЛЬСНАЯ РАКЕТА	ЗАРЯДЫ:2, УРОН+4	20	6	40	40	54
10	ИМПУЛЬСНАЯ РАКЕТА	ЗАРЯДЫ:5, УРОН+4	20	9	60	60	81
26	ТАХОНИОННЫЙ ПУЧ	ВСЕОБЪЕМНАЯ АТАКА	1-25	4	3	70	31
5	БИОТЕРМИНАТОР	БИОЛОГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ 3	10	150	10	152	

корабля в бою по такой схеме: за каждые два пункта манёвренности он получает +1 к боевой скорости.

**Оружие:** независимо от выбранных размеров нового типа корабля на нём можно установить максимум четыре типа оружия. Чтобы выбрать из списка нужный тип пушек, лазеров или ракет, следует нажать курсором мыши на одну из четырёх строк с надписью «**ОРУЖИЕ**». Всё доступное для установки вооружение будет написано в списке светлым шрифтом. Маленькие стрелки возле номера оружия позволяют вам регулировать количество устанавливаемого вооружения.

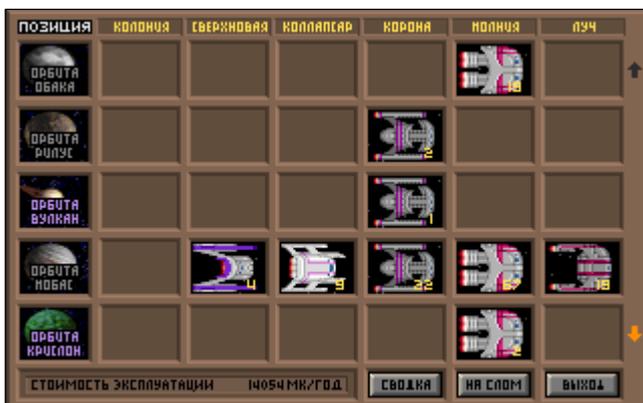
**Модули** содержат устройства, благодаря которым проектируемый корабль получает уникальные способности. Установленная на борту колониальная база превратит судно в основателя новых колоний, а боевой сканер может сканировать вражеские корабли для подробного отчёта об их вооружении и нанесённом уроне от ваших атак. Корабль может быть оборудован максимум тремя модулями, каждый из которых содержит одно устройство. Установка двух или трёх одинаковых (или аналогичного назначения) модулей невозможна.

Кнопка «**ВЫХОД**» позволяет покинуть экран проектирования без добавления корабля в список взятых на вооружение и без очистки внесённых в проект изменений.

Кнопка «**ОТМЕНА**» убирает все внесённые в проект изменения, оставляя пустыми списки оружия и модулей, а также отменяет установку на корабль компьютера, щита и СЭП. Броня, двигатели и ускорители возвращаются к изначально доступным типам и классу. После нажатия этой кнопки необходимо начать проектировать очередной тип корабля с чистого листа.

Кнопка «**ГОТОВ**» добавит новый тип корабля к остальным и сделает возможным его постройку в верфях колоний.

## Флот



На этом экране отображаются все ваши корабли или группы. Одновременно на экране умещается только пять флотов, поэтому для перемещения по списку следует применять стрелки в правых верхнем и нижнем углах экрана, нажимая их курсором мыши. Нажав курсором на любой из кораблей, можно сразу перейти на главный экран, а вся информация по выбранному судну или группе отобразится на информационной панели.

«**ПОЗИЦИЯ**» - в этой колонке отображено название системы, на орбите которой находится корабль (группа) или точка назначения, если флот находится в пути. Надо отметить, что цвет шрифта у звёздных систем различен. Незаселённые системы отображаются зелёным, незаселённые - белым, а родные колонии - цветом флага вашей империи.

Следующие колонки отображают все 6 типов находящихся на вооружении кораблей и названы их именами. Недействующие колонки имеют заголовок «**СВОБОДНО**».

	Колония П	СЛОМ	ШИТЫ	0	БАЗА ПУСТОТЬ	
	ЛУЧ ЗАЩ	1	АТАКА	0	ГИПЕР	1
	ПРО	1	ПРОЧИ	100	КОДЫ	1
	Колония Я	СЛОМ	ШИТЫ	0	БАЗА '94	
	ЛУЧ ЗАЩ	1	АТАКА	0	ГИПЕР	1
	ПРО	1	ПРОЧИ	100	КОДЫ	1
	ДРЕДНОУТ	СЛОМ	ШИТЫ	0	ОДНОЕ ОРУДИЕ	34
	ЛУЧ ЗАЩ	0	АТАКА	4	ГИПЕР	3
	ПРО	3	ПРОЧИ	900	КОДЫ	1
	ЛИНККОР	СЛОМ	ШИТЫ	0	ЯДЕРНАЯ БОМБА	70 10
	ЛУЧ ЗАЩ	1	АТАКА	4	ГИПЕР	3
	ПРО	4	ПРОЧИ	1350	КОДЫ	2
	БРОНЕНОСЕЦ	СЛОМ	ШИТЫ	0	РАЗЕР	66
	ЛУЧ ЗАЩ	0	АТАКА	6	ГИПЕР	4
	ПРО	6	ПРОЧИ	1300	КОДЫ	1
	УЖАС	СЛОМ	ШИТЫ	0	ТОЛКАЮЩ ЛУЧ	34
	ЛУЧ ЗАЩ	3	АТАКА	6	ГИПЕР	4
	ПРО	9	ПРОЧИ	2700	КОДЫ	3
					ТОЛКАЮЩ ЛУЧ	3453 НК
					ЭНЕРГО-ПЛОТ	3453 НК
					НЕВИДИМОСТЬ	3420 НК

Кнопка «**СВОДКА**» откроет экран с характеристиками всех состоящих на вооружении типов кораблей. Кроме того, здесь показано количество установленных на корабль систем вооружения (для ракет и бомб будет показано ещё и число зарядов), а также перечислены специальные модули. Снять с вооружения и удалить из списка производства устаревшие модели можно нажав курсором мыши по кнопке «**СЛОМ**». При этом четверть стоимости уже построенных кораблей будет отправлена в планетарный резерв. Для выхода из данного экрана следует нажать правую клавишу мыши.

Кнопка «**НА СЛОМ**»: эта кнопка на основном экране флота аналогична кнопке «**СЛОМ**» на экране характеристик.

Кнопка «**ВЫХОД**» вернёт вас на основной экран игры.

## Мир



Данный экран позволяет увидеть всю карту галактики. Три кнопки в правом верхнем углу позволяют переключать режимы отображения карты. При нажатой кнопке «**КОЛОНИИ**» на карте будут видны только звёзды (колонизированные системы будут обозначены флагами империй) и космические корабли, находящиеся в зоне обзора сканеров. При нажатой кнопке «**ТИП МИРА**» к этой информации будут добавлены обозначения типов планет в разведанных звёздных системах. При нажатой кнопке

«**ИСКОПАЕМЫЕ**» кроме звёзд и кораблей на карте будут видны сведения о запасах минерального сырья на планетах разведанных звёздных систем.

## Расы



Этот экран предназначен для дипломатических действий и выделения средств для шпионажа и работы Службы Имперской Безопасности. Экран содержит информацию только о тех расах, в контакт с которыми вы уже вступили. Пустые ячейки для возможного контакта будут содержать только одну строку – «**Нет Связи**». Если в начале игры выбрано менее 5 соперников, остальные ячейки обозначатся строкой «**Не выбрано**».

В ячейке контакта виден портрет дипломатического представителя, название расы находится под портретом на фоне цвета флага империи этой расы. Справа находится информация обо всех заключённых договорах и соглашениях.

Цветная шкала, расположенная под информацией о договорах и соглашениях, показывает отношение данной расы к вашей империи. Существует пятнадцать возмож-

ных отношений других рас к вашей, лежащих в пределах от откровенной вражды (крайний ярко-красный участок шкалы) до полной гармонии (крайний ярко-зелёный участок шкалы). Кроме текстового отображения, текущее отношение отмечает ползунок под шкалой. Отношения с расой позволяют оценить вероятность её нападения на вашу империю или успешность переговоров.

**Шпионы** – справа от этой надписи показано число агентов, внедрённых в настоящий момент в ту или иную империю. Правее расположена шкала, с помощью которой можно регулировать расход средств на создание шпионской сети. Чтобы изменить количество выделяемых средств, нажмите курсором мыши на одну из стрелок, расположенных слева или справа от шкалы, или на участок самой шкалы. Правее шкалы показано количество шпионов, внедряемых за один ход, или, при малом количестве выделенных средств, количество ходов, требующееся на внедрение одного шпиона. Расходуемые на шпионаж средства берутся со всех ваших планет, но более 10% на каждую империю соперников выделить нельзя. На ранних этапах игры не стоит тратить слишком много на шпионаж.

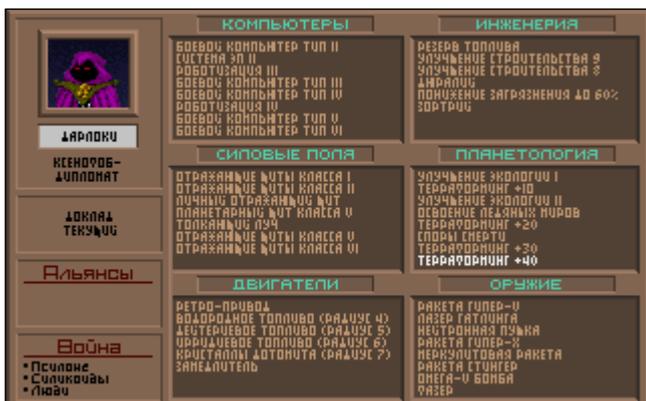
Кнопки под шкалой выделения средств позволяют отдать агентам один из трёх приказов: **«СКРЫТЬ»** - приказ затаиться (применяется при попытке улучшить дипломатические отношения); **«САБОТАЖ»** - приказ уничтожить ракетные базы либо заводы или же спровоцировать мятежи в колониях; **«ШПИОНАЖ»** – приказ начать попытки воровства технологий соперников.

Шкала выделения средств Службе Имперской Безопасности (**«СИБ»**) работает аналогично шкалам расхода средств на шпионаж. Число справа от шкалы представляет собой вероятность выявления вражеских агентов. Два процента вероятности обойдутся в один процент от общего количества ресурсов планет. Более 20% ресурсов на безопасность выделить нельзя.

Ниже пояснения о деятельности СИБ расположен индикатор суммарных затрат на шпионаж и работу СИБ. Непосредственно под этим индикатором находятся четыре кнопки.



всех остальных рас.

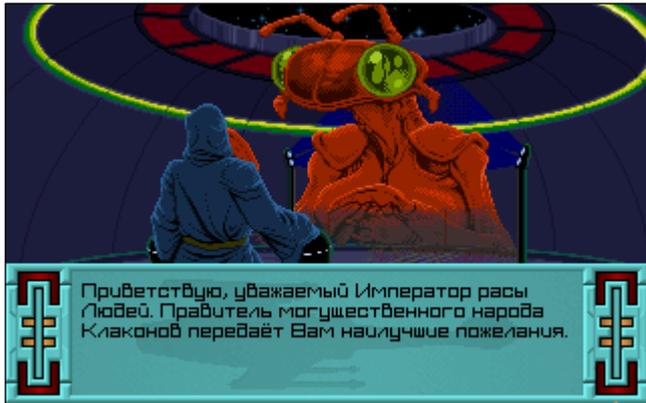


Кнопка **«СТАТУС»** открывает экран с графиками уровней развития вступивших с вами в контакт рас, включая и вашу собственную. На экране статистики обозначена текущая звёздная дата (год) и линейные показатели для каждой расы по шести направлениям: «Сила флота», «Население», «Технологии», «Планеты», «Производство», «Общее развитие». В последнем случае самая развитая по сумме всех показателей раса показана как полная шкала, пропорционально показаны позиции

Кнопка **«ОТЧЁТ»** позволяет получить последние данные разведки о выбранной расе. При нажатии этой кнопки внешний вид курсора мыши изменится и примет вид белой стрелки с надписью «КТО». Этим видоизменённым курсором следует нажать на ячейку контакта выбранной расы. В открывшемся окне будет показан список из восьми самых лучших технологий каждой области науки. Также здесь дана краткая характеристика правителя расы, информация о том, с кем эта раса воюет или состоит

в альянсе. Отчёт обновляется каждый ход, но только при условии наличия ваших

шпионов внутри этой империи. Если шпионов нет - будет указана дата последнего обновления.



Кнопка **«АУДИЕНЦИЯ»** служит для прямого диалога с другими расами. При нажатии этой кнопки внешний вид курсора мыши изменится и примет вид белой стрелки с надписью «КТО». Выбрав, с какой расой нужно начать диалог, вы немедленно попадаете на экран переговоров. Исключения составят лишь те расы, дипломаты которых отозваны (по тем или иным причинам). Сообщение об отсутствии дипломата помещается поверх его портрета. Повторные аудиенции имеют меньший шанс

на успех, особенно если тема переговоров повторяется. Императоры - занятые существа и вполне могут сослаться на более важные дела. Дипломаты могут быть отозваны на несколько ходов, и вам останется только ждать возможности снова начать диалог.

Все переговоры с любой из рас ведутся с помощью дипломатического меню, которое можно открыть, нажав левую клавишу мыши на экране переговоров. В зависимости от текущих отношений с выбранной расой некоторые дипломатические действия могут быть недоступны. Такие пункты меню будут написаны бледными буквами.

Пункт **«Договоры»** позволяет заключать различные дипломатические соглашения, а именно:

**Пакт о ненападении** - пункт неактивен в случае состояния войны с данной расой. Если заключить подобное соглашение, ваши и чужие корабли не станут вступать в бой на орбитах неколонизированных миров. Но это не распространяется на те системы, которые уже заселены, и отправленный вами в такую систему флот будет атакован, а пакт может быть расторгнут.

**Альянс** - пункт неактивен в случае состояния войны с данной расой. Под альянсом подразумевается прекращение любой агрессии между союзниками. Кроме того, ваши корабли смогут путешествовать к более далёким мирам, используя в качестве баз дозаправки союзные колонии. Имейте в виду, что и корабли союзников теперь не ограничены прежним пространством. Если ваш союзник вступит в войну с одной из рас - он станет под угрозой разрыва союза призывать к войне и вас.

**Мирный договор** - пункт активен в случае состояния войны. Если противник действительно сильнее на текущий момент - не рассчитывайте, что вы сможете заставить его подписать мирное соглашение. Нередки также ситуации, когда для заключения мира ваши противники будут требовать или предлагать различные технологии или деньги.

**Объявите войну другой расе** - пункт неактивен в случае состояния войны с данной расой, а также в случае, если раса уже ведёт войну со всеми остальными противниками.

**Разорвите альянс с другой расой** - пункт неактивен в случае состояния войны с данной расой, а также в случае, если раса не имеет союзников.

**Забудьте** - этот пункт осуществляет выход в дипломатическое меню.

Пункт **«Торговый пакт»** позволяет заключать торговые соглашения на различные суммы. Вы сможете заключать торговые соглашения, как только общее производство каждой из сторон достигает 100 МК. После заключения не ждите немедленного эффекта: пройдёт несколько лет, прежде чем торговля начнет приносить реальный доход. Этот показатель будет расти, пока не достигнет суммы заключённых соглашений.

Пункт **«Угрозы и расторжение договоров»** позволяет расторгнуть любые заключённые ранее соглашения и даже пригрозить войной. Ваши бывшие союзники запомнят каждый расторгнутый договор. Ответом на ваши угрозы могут быть: полное игнорирование; обещание отозвать свой флот; различные дары; объявление вам войны.

Пункт **«Дары»** позволяет быстро улучшить отношения с другой расой, преподнеся дар в виде технологии или денежных выплат. Технология, принесённая в дар, более эффективна в сравнении с деньгами и будет дольше сказываться на отношениях с расой. Кроме того, подобная помощь может изменить расстановку сил в галактике. Сумма, которую вы преподносите в качестве дара, изымается из планетарного резерва.

Пункт **«Обмен технологиями»** позволяет вести бартерную торговлю технологиями между империями. Обмен происходит по такой схеме: в начале вы выбираете из списка доступных интересующую вас позицию, затем вы получаете список технологий, интересующих иную расу. Путём такого обмена можно получить необходимую разработку и даже изменить расстановку сил.

Пункт **«Выход»** прерывает аудиенцию.

## Планеты

#	ПЛАНЕТЫ	НАСЕЛЕНИЕ	ФАБР	МТ	БАЗЫ	ОТХ	ПР-ВО	НА ВЕРХИ	ПРИМЕЧАНИЯ
8	АВРОРА	135	475	XU	2	748	КОРОНА	НАГКАЯ	
9	ВОЛПАС	55	93	XU	0	304		СУРОВАЯ	
10	НОРРУГ	115	466		0	699		БОГАТЫНЯ	
11	НАЯЛОП	125	426	XU	14	678	КОРОНА	НАГКАЯ	
12	ЛЭАН	90	67	U	0	348		НАГКАЯ	
13	ГОРЯ	65	114	XU	64	345		БЕЛКАЯ	
14	ЗОНТАН	30	341		0	503			
15	НАЗОН	126	+2	429	0	694			
16	ИСУАЯК	106	270		0	488		НАГКАЯ	
17	ГЕРКУЛЕС	35	153		0	329		СУРОВАЯ	
18	КАКЯТА	93	+2	38	0	326		БЕЛКАЯ	
19	РАНА	6	+1	29	0	11		ЦИ	

Таблица, представленная на этом экране, отображает полный отчёт обо всех ваших колониях. Если заселено более 12 планет, страницы таблицы можно листать, используя кнопки со стрелками, которые находятся в правом нижнем углу экрана. Нажатие курсором мыши на название (строку) нужной системы открывает основной экран игры и выделяет на нём эту систему. Строчка с выбранной на основном экране колонией будет выделена в таблице синим цветом.

цветом.

В первом слева столбце таблицы указан порядковый номер колонии (нумерация исчисляется от левого верхнего угла галактической карты).

Во втором столбце, озаглавленном **«ПЛАНЕТЫ»**, указано имя колонии.

Третий столбец **«НАСЕЛЕНИЕ»** состоит из двух частей. Текущее население показано в левой части этого столбца, в правой отмечается прирост или убыль числа колонистов. Если в колонии не велось боевых действий, нет эпидемии, но население убывает, – количество промышленных отходов превысило допустимые пределы.

Четвёртый столбец, озаглавленный **«ФАБР»**, показывает количество уже построенных на планете фабрик. Каждая фабрика требует хотя бы 1 единицу населения для функционирования. Развитие робототехники позволит в дальнейшем улучшить показатель управления производством.

Пятый столбец **«ЩИТ»** содержит данные о типе планетарных щитов (V-XX) или их отсутствии (пустая графа). Щиты защищают и население, и ракетные базы. Базы при этом прибавляют планетарную защиту к своей собственной.

В шестом столбце **«БАЗЫ»** находятся данные о ракетных базах - более дешёвом (по сравнению с флотом) варианте защиты планет от вражеских кораблей. Наличие хотя бы одной ракетной базы на планете позволит вам сканировать вражеские корабли и может заставить вражеский флот отойти, не вступая в битву.

Седьмой столбец, озаглавленный **«ОТХ»**, показывает количество промышленных отходов на планетах. Отходы уменьшают максимальное количество населения планеты и могут привести к вымиранию колонистов. На планетах, которые загрязнены отходами, следует немедленно увеличить расходы на экологию.

Восьмой столбец, озаглавленный **«ПР-ВО»**, содержит данные о том, сколько единиц производства вырабатывает планета за 1 ход.

В девятом столбце **«НА ВЕРФИ»**, если на планете запущено строительство кораблей, будет указано название проекта строящегося корабля.

В последнем десятом столбце **«ПРИМЕЧАНИЯ»** отмечаются особенности планеты, влияющие на производство или прирост населения, например: **«БОГАТАЯ»**, **«БОГАТЕЙШАЯ»**, **«СУРОВАЯ»**. Кроме того, в процессе или после завершения терраформинга к этим данным добавляется знак **«+»**. Также в этом столбце вместо особенностей планеты могут отображаться сведения о происходящих в этой звёздной системе случайных событиях.

Табло **«Общие расходы»** предоставляет информацию о расходах на эксплуатацию кораблей и ракетных баз, а также средства, отпущенные на шпионаж и обеспечение безопасности от вражеских агентов. Статьи расходов выражаются в процентном отношении от суммарных доходов империи.

Табло **«Общий доход»** демонстрирует две графы: **«ТОРГОВЛЯ»**, в которой показана текущая сумма дохода (может быть отрицательной сразу после заключения договора) от заключённых торговых соглашений, и **«ПЛАНЕТЫ»**, в которой указан суммарный доход от всех колоний, а также деньги, полученные в дар от других империй.

Табло **«РЕЗЕРВ»** предоставляет информацию о сумме, накопленной в планетарном резерве, о размере ежегодных поступлений в него, позволяет регулировать процент отчислений с каждой колонии в единый резерв. Регулировка производится нажатием курсора мыши на стрелки, расположенные по краям шкалы, или на саму шкалу. Размер налогообложения может составлять до 20% планетарного бюджета. В планетарный резерв перечисляется только половина собранных средств.

Ниже этого табло расположена кнопка **«ПЕРЕВОД»**, позволяющая перевести сумму из резерва на любую нуждающуюся планету. Количество дополнительных ресурсов, которые колония может использовать за один ход, ограничено и равно двойному количеству единиц производства колонии. Все средства сверх этого ограничения будут использованы в следующих ходах.

## Наука



Рассмотрим их подробнее.

Область **«КОМПЬЮТЕРЫ»** включает в себя исследования боевых компьютеров, СЭП, космических сканеров, роботизации фабрик и технологий понижения уровня вражеских компьютерных систем (так называемая «нуллификация»). Повышение уровня развития компьютерных технологий повышает шансы на успех ваших шпионов.

Область **«ИНЖЕНЕРИЯ»** содержит разработки, которые позволяют быстрее строить все виды построек (включая корабли). В этом же разделе разрабатываются новые типы брони, автоматизированные системы ремонта и технологии уменьшения загрязнения окружающей среды. Это очень важные для быстрого и эффективного строительства технологии.

Развитие технологий играет ключевую роль в возможности стать Повелителем Ориона. Если вы отстроили огромный флот и развитую промышленность (что без определённого уровня технологий также невозможно), раса, превосходящая вас в научных разработках, сможет сокрушить вас, как испанские конкистадоры победили ацтеков.

Все разработки поделены на шесть областей: компьютеры, инженерия, силовые поля, планетология, двигатели и оружие.

Область **«СИЛОВЫЕ ПОЛЯ»** включает в себя разработку технологий защитных полей для флота и планет, отталкивающих лучей и статик-полей, а также устройств, делающих корабли практически невидимыми. Достижение военного превосходства немислимо без этих технологий.

Область **«ПЛАНЕТОЛОГИЯ»** - это в первую очередь исследования экологических улучшений планет. Здесь исследуются способы уменьшения расходов на борьбу с отходами, технологии освоения планет с враждебной средой и клонирование. Сюда также входит разработка биологического оружия и защитных средств от подобных атак.

Область **«ДВИГАТЕЛИ»** включает в себя разработку двигателей (скорость) и топлива (дальность) для ваших кораблей. Здесь же возможна разработка стабилизаторов инерции, замедлителей, подпространственных телепортёров, энергетических пульсаров и систем фокусировки лучевых орудий. Этот раздел особенно важен в самом начале игры, когда дальность и скорость кораблей сильно ограничены.

Область **«ОРУЖИЕ»** позволит вам разработать самое передовое оружие - как для флота, так и для наземных войск (пехоты и ракетных баз).

Любая технология может быть получена несколькими способами: путём выделения средств и времени на собственную разработку; украдена (у ваших соперников) с помощью шпионов; обнаружена в развалинах, оставшихся от древних рас; захвачена на вражеских колониях; путём обмена технологиями с другими цивилизациями.

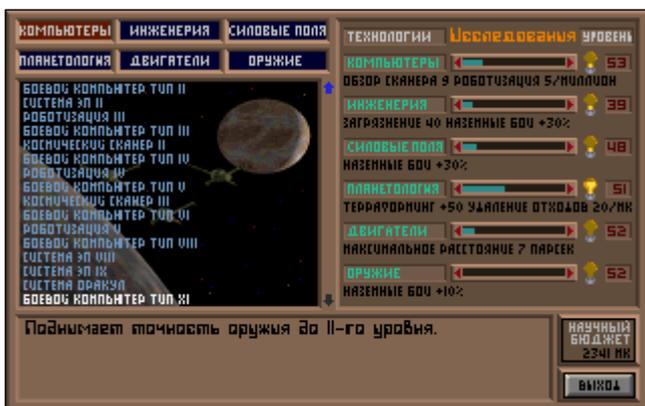


Таблица слева позволит вам уточнить, какие технологии уже освоены. Чтобы открыть список технологий какой-либо конкретной области, следует нажать курсором мыши на название нужной области в левом верхнем углу. Чтобы ознакомиться с описанием технологии на широкой информационной панели внизу, эту технологию следует выделить, нажав курсором мыши на её название в списке. Текущая разработка завершает список и выделена белым шрифтом.

Управление распределением ресурсов между областями технологий подобно распределению ресурсов между отраслями на ваших планетах. Полная шкала - это весь доступный научный бюджет, и он может быть распределён между всеми областями исследований. Количество выделенных ресурсов можно зафиксировать, нажав курсором мыши на название слева от шкалы. Изменив цвет на красный, ресурсы в данной области не будут участвовать в дальнейшем распределении. Чтобы снять блокировку, следует повторно нажать на название области технологий.

Лампочки возле каждой шкалы показывают, насколько текущая разработка близка к завершению. После того как лампочка разгорится полностью, её заменит процентное значение, показывающее шанс завершения разработки. Этот показатель растёт по мере поступления средств и полностью останавливается в случае прекращения поступления ресурсов в эту область исследований.

Если вы полностью освоили весь список доступных исследований, вы можете продолжать совершенствовать все разработки данной области. На практике это будет означать уменьшение затрат на производство и миниатюризацию самих устройств. Это повысит вместимость ваших кораблей и увеличит скорость строительства.

## Сражения в космосе



Как только два флота, принадлежащих различным расам, прибывают в одну систему, начинается сражение. Битва между кораблями продолжается до полного уничтожения одной из сторон или отступления одной из сторон. Если после 50 ходов победитель не выявлен - нападавшая сторона считается отступившей. При нападении на колонию, где отсутствует флот для защиты, защитник может обороняться средствами наземных ракетных баз.

В начале битвы ваши корабли всегда располагаются на левой стороне экрана, справа расположен флот противника. Количество кораблей в группе указано числом в правом нижнем углу изображения корабля. Число на планете (если бой происходит на орбите колонии, имеющей ракетные базы) показывает количество наземных ракетных баз.

Очередность хода определяется инициативой судна, которая, в свою очередь, зависит от установленных на корабль ускорителя и боевого компьютера. Боевая группа (один корабль или несколько одного и того же типа) с самой высокой инициативой ходит первой и готова к первому залпу, как только противник входит в зону обстрела. Очередность первого хода перехватывают боевые группы, использующие телепортёры или маскировку.

Когда наступает очередь хода боевой группы, её изображение выделяется красной мерцающей рамкой. Это значит, что данная группа может переместиться и сделать первый выстрел. Когда отстреляется всё оружие, ход переходит к следующей боевой группе. Во время хода курсор показывает возможные действия с помощью специальных символов.



Этот символ показывает, что данная группа может переместиться в выбранное место. После нажатия курсором мыши боевая группа начнёт перемещение. Если движение приведёт в зону обстрела вражеского флота, она будет атакована при первой возможности.



Данный символ означает, что выбранная вражеская боевая группа находится в зоне обстрела. Нажатие курсором мыши на изображение приведёт всё оружие, могущее добить до цели, в действие. Различные виды оружия имеют разный диапазон, для менее дальнобойных систем может быть выбрана другая цель в этом же раунде.



Такой символ появляется во время вашего хода, когда курсор наведён на любое из ваших судов. После нажатия курсором мыши вы увидите экран с таблицей характеристик задействованных в сражении кораблей.



Символ указывает, что в выбранном участке пространства невозможно выполнить ни одного действия.

Кнопка «**АВТО**» передаёт управление всеми вашими силами компьютеру. Вторичное нажатие вернёт вам возможность управлять кораблями самостоятельно.

Кнопка «**ПЛАНЕТА**» покажет сведения о вражеской или собственной колонии (при обороне).

Кнопка «**СКАНЕР**» может быть использована в двух случаях: когда на одном из ваших кораблей установлен боевой сканер или когда бой происходит на орбите вашей колонии и имеется хотя бы одна ракетная база. Сканер покажет вам экран с таблицей характеристик всех задействованных в сражении вражеских кораблей.

Кнопка **«РАКЕТЫ»** отменяет или включает ракетный залп для активной боевой группы. Поскольку боезапас ракет ограничен, вы можете отложить запуск ракет на несколько раундов. Кроме того, в режиме обороны собственной колонии эта кнопка позволяет выбрать, использовать ли ракеты с обычными или кластерными боеголовками при ведении огня планетарными базами.

Кнопка **«МОДУЛЬ»** отключает или включает специальное оборудование корабля.

Кнопка **«ОТСТУПИТЬ»** позволяет вывести данную боевую группу из сражения. Враг будет иметь ещё один раунд для обстрела отступившей группы. В случае вашей победы отступившие корабли немедленно присоединятся к флоту.

Кнопка **«ЖДАТЬ»** приказывает выбранной боевой группе передать ход и находиться в режиме ожидания, пока все остальные группы не совершат необходимые действия. После этого ход снова переходит к ожидающей группе.

Кнопка **«ДАЛЕЕ»** заканчивает ход для активной группы. Если группа не использовала всё своё лучевое оружие, она сможет вести оборонительный огонь в случае приближения врага на дистанцию стрельбы.

## Победа в игре



**Алкари**

Стать Повелителем Ориона можно двумя способами.

При дипломатической победе Галактический Совет всех рас, который будет сформирован после колонизации 2/3 планет галактики, должен объявить вас Императором Галактики и Главой Новой Республики, если вы наберёте 2/3 голосов в свою пользу. Каждая раса имеет на совете 1 голос за каждые 100 единиц населения. Если кто-то из ваших соперников будет избран на этот пост, вы можете бросить ему вызов, но все расы галактики немедленно объявят вам священную войну. Никакие дипломатические переговоры после этого невозможны, война пойдёт на уничтожение.

При военной победе необходимо полностью уничтожить всех соперников и захватить систему Ориона.

Советы ниже помогут победить.

В самом начале игры немедленно отправляйте корабли разведки, чтобы исследовать доступные системы. Если поблизости нет пригодных для заселения планет, постарайтесь поскорее разработать увеличивающее диапазон полётов топливо.

Перераспределяйте ресурсы на ваших колониях разумно. Дайте им время для развития и не разоряйте ещё не окрепшие миры.

Выбирайте лучшие планеты для основания новых колоний, чтобы постройка колониального судна окупилась как можно быстрее.

Колонии, богатые минералами, будут главными целями атак ваших противников.

Не позволяйте накапливаться промышленным отходам. Этот показатель не должен превышать 10 единиц.

Старайтесь не отставать в технологической гонке. Если какие-то технологии отсутствуют в вашем списке или вы просто их пропустили, попробуйте получить эти разработки путём обмена или шпионажа. Имея превосходство в технологиях, не забывайте о противодействии вражескому шпионажу.

Когда затраты на обслуживание флота становятся слишком крупными, утилизируйте устаревшие корабли.

Пытайтесь захватывать вражеские колонии, а не разрушать их с орбиты. При захвате вы получаете построенные противником фабрики и возможность обнаружить отсутствующие у вас технологии.

Минимальные отчисления в планетарный резерв необходимы. Эти средства понадобятся для помощи новым мирам, а также на случай непредвиденных кризисов.

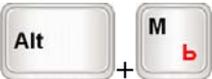
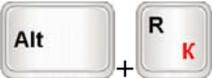
Помните: воевать на два-три фронта гораздо сложнее и требует немалых ресурсов. Сконцентрируйтесь на единственном противнике.

Торгуйте с союзниками: помимо экономического эффекта, это улучшает их отношение к вам.

Периодически устраивайте «чистки» - поднимайте ваш уровень безопасности до максимума. Это затратное мероприятие позволит устранить большинство вражеских шпионов, даже если они скрываются.

## «Горячие» клавиши

Основной экран

	Вызов справки.
	Переход к следующей колонии.
	Переход к предыдущей колонии.
	Переход к следующему флоту.
	Переход к предыдущему флоту.
	Переход к следующему созданному в этот ход флоту.
	Переход к предыдущему созданному в этот ход флоту.
	Переход к следующей колонии, к которой идут корабли врага. Начинает работать после открытия технологии «Космический сканер II».
	Переход к предыдущей колонии, к которой идут корабли врага. Начинает работать после открытия технологии «Космический сканер II».
	Сохраняет игру в файл автосохранения.
	Изменяет свойства характеров всех императоров случайным образом.
	Покажет на основном экране игры координатную сетку с размером клетки 5 на 5 парсек.
	Перенаправит все построенные корабли на выбранную планету.
	Центрирует экран на выбранной планете.
	Случайные события игры можно отключить, если набрать на клавиатуре «EVENTS», зажав клавишу ALT.
	Нажимает кнопку (открывает окно) «Расы».

	Нажимает кнопку (открывает окно) «Наука».
	Нажимает кнопку (открывает окно) «Планеты».
	Нажимает кнопку «Корабли».
	Нажимает кнопку (открывает окно) «Дизайн».
	Нажимает кнопку (открывает окно) «Флот».
	Нажимает кнопку (открывает меню) «Игра».
	Нажимает кнопку «Маршрут».
	Нажимает кнопку «Десант».
	Откроет окно с данными о пойманных за этот ход шпионах.
	Позволяет списать ракетные базы на выбранной планете.
	Нажимает кнопку «Следующий ход».
	Нажимает кнопку (открывает окно) «Мир».

#### Меню «Игра»

	Нажимает кнопку «Выход».
	Нажимает кнопку «Без звука».
	Нажимает кнопку «Сохранить».
	Нажимает кнопку «Звук».
	Нажимает кнопку «Загрузить».
	Нажимает кнопку «Музыка».

#### Окно «Проект»

	Вызов справки.
	Нажимает кнопку «Отмена».

## Окно «Флот»



Вызов справки.



Нажимает кнопку «Сводка».



В окне «Сводка» возвращает в окно «Флот».

## Окно «Мир»



Вызов справки.



Нажимает кнопку «Ископаемые».



Нажимает кнопку «Колонии».



Нажимает кнопку «Планеты».

## Окно «Расы»



Вызов справки.



Нажимает кнопку «Отчёт».



Нажимает кнопку «Выход».



Нажимает кнопку «Аудиенция».



Нажимает кнопку «Статус».

## Окно «Планеты»



Вызов справки.



Нажимает кнопку «Перевод».



Нажимает кнопку «Выход».

## Окно «Наука»



Вызов справки.



Делает одинаковым финансирование всех областей исследований.

## ОСНОВЫ МАСТЕРСТВА

### Расширяем империю



*Раса **Саккра** быстро размножается*

Прирост населения зависит от текущего количества колонистов и планетарной среды. Чем ближе количество поселенцев к максимально допустимому, тем меньше прирост населения. Наибольшее значение этот показатель имеет при количестве населения, равном половине максимального, и равняется приблизительно 10% от числа колонистов.

Если максимум населения (по любым причинам) упадет ниже уже достигнутого, прирост населения становится отрицательным и часть поселенцев вымирает. На планетах с враждебной окружающей средой прирост населения уменьшен вдвое, на плодородных он увеличен на 50 %, а на райских планетах этот показатель удваивается. С развитием технологий вы сможете улучшать окружающую среду.

Отрасль экологии позволяет влиять на прирост населения, если ассигнования в эту отрасль превышают необходимые для борьбы с отходами. Дополнительные ресурсы будут потрачены на терраформирование окружающей среды или увеличение темпа прироста населения. На каждые дополнительные 20 МК вы получаете +1 к росту населения. Технология клонирования уменьшает стоимость до 10 МК, улучшенное клонирование - до 5 МК. Дополнительный прирост колонистов не может превысить 25% текущего количества поселенцев.

Производительность колоний измеряется в МК (миллиардах кредитов) и зависит от начальных и текущих особенностей планеты. Данный показатель отображается на информационной панели планеты в виде фактической и полной производительности. Полная производительность (указывается в скобках) зависит от числа колонистов, построенных фабрик, доходов от торговли и отчислений из планетарного резерва. Фактическое число (указано слева от скобок) представляет собой остаток после вычета из полной суммы издержек содержания ракетных баз, торговли, налогов в планетарный резерв, расходов на безопасность и содержание шпионов. Чем больше фактическая производительность - тем быстрее данная колония может строить корабли, ракетные базы и новые заводы.

Каждая фабрика прибавляет 1 единицу производительности, а каждая единица населения (миллион колонистов) прибавляет 0,5 к этому показателю. В самом начале игры одна единица населения может укомплектовать рабочими только два завода; не укомплектованные заводы не влияют на уровень производства. Исследуйте технологии роботизации производства - это позволит укомплектовать больше фабрик.

Научные разработки в область планетологии позволят увеличить производственный показатель рабочих. В самом начале игры рабочий производит 0,5 МК в год, но ко времени развития планетологии до 50-го уровня производимая сумма составит 2 МК. Этот эффект особенно полезен при колонизации новых планет.

На богатых минералами планетах скорость строительства удваивается, на богатейших планетах она утроена. У бедных ресурсами планет скорость строительства урезана вдвое, а у беднейших составляет всего одну треть от нормальной. На экологии и науке минеральное богатство или бедность планеты никак не отражается.

Стоимость строительства фабрики составляет 10 МК. При внедрении улучшенных средств роботизации производства или увеличении количества укомплектованных фабрик все средства отрасли идут на переоборудование уже построенных заводов и только затем - на строительство новых. Стоимость этой процедуры равна различию це-

ны уже построенной фабрики и цены строительства новой. Каждое улучшение технологии строительства снижает стоимость постройки на 2 МК. Пренебрегать этими исследованиями не стоит.

## Дипломатические контакты



### **Клакны** – умелые рабочие

любой расы

- колонизация большого числа планет
- разрыв соглашений
- выбранный при голосовании вариант «Воздержаться»
- отданный за другого претендента голос
- геноцид

Действия, улучшающие дипломатические отношения:

- дары
- торговля
- пакты о ненападении и альянсы
- война против врагов альянса
- отданный за претендента голос

Стычки на нейтральной территории повредят отношениям, но нападение на колонию почти наверняка приведёт к войне. Ни одна раса не проигнорирует применения вами биологического оружия. Акт геноцида ухудшает отношения со всеми расами.

Императоры других рас помнят ваши действия. При каждом конфликте или разрыве соглашений начисляется постоянный штраф на любые будущие дипломатические действия. Если вы будете раз за разом разрывать договоры или атаковать оппонента, он будет очень неохотно заключать новые соглашения с вами и будет соглашаться только на торговые пакты, более выгодные ему, чем вам.

Военные альянсы и пакты о ненападении улучшают отношение к вам не моментально, но продолжают делать это непрерывно, пока остаются в силе. Торговля также влияет на этот показатель, но в гораздо меньшей степени.

При голосовании в Галактическом Совете отданный за претендента голос улучшает отношения с его расой и ухудшает отношения с расой другого претендента. Если выбран вариант «Воздержаться» - отношения слегка ухудшатся с обоими претендентами.

Дипломатические отношения складываются из реакций других рас на ваши действия. Плохие отношения повышают шанс начала боевых действий. Чем лучше отношение к вам, тем успешнее будет происходить обмен технологиями и торговля. Показатель отношений, в отсутствие активных действий, стремится к середине шкалы.

Действия, ухудшающие дипломатические отношения:

- шпионаж
- саботаж
- накопление военного флота вдоль границ
- нападение на флот
- уничтожение населения колоний
- использование биологического оружия против

Но настанет момент, когда одна из империй почувствует себя достаточно сильной. В попытке устранить всех более слабых конкурентов будет развязана галактическая война. На кону стоит владение всей галактикой, и никакая дань не предотвратит нападения.

Объявление войны означает автоматический разрыв всех соглашений и отзыв слов. Пока обстановка не стабилизируется, дипломатическое урегулирование невозможно. Если военная компания продвигается для вас успешно, враги сами предложат условия перемирия. Но если вы несёте потери, то враг не будет заинтересован обсуждать мирное соглашение. Возможны ситуации, когда после объявления войны никаких военных действий долгое время не происходит, и отношения нормализуются. Это может заставить послов вернуться за стол переговоров.

В самом начале игры отношение рас друг к другу определяется начальными установками и стремится к этому показателю в отсутствие активных действий. Таблица ниже показывает стартовые отношения всех рас. Легко заметить особую популярность Людей и непопулярность расы Дарлоков.

Расы	Алкари	Мрршане	Люди	Клаконы	Меклары	Псилоне	Дарлоки	Саккра	Силикоиды	Булрати
Алкари		тревога	мягкость	подозрения	безразличие	безразличие	подозрения	подозрения	безразличие	безразличие
Мрршане	тревога		мягкость	подозрения	безразличие	безразличие	подозрения	осторожность	безразличие	подозрения
Люди	мягкость	мягкость		мягкость	мягкость	мягкость	мягкость	мягкость	мягкость	мягкость
Клаконы	подозрения	подозрения	мягкость		безразличие	безразличие	подозрения	подозрения	подозрения	безразличие
Меклары	безразличие	безразличие	мягкость	безразличие		безразличие	подозрения	подозрения	мягкость	безразличие
Псилоне	безразличие	безразличие	мягкость	безразличие	безразличие		подозрения	безразличие	безразличие	безразличие
Дарлоки	подозрения	подозрения	мягкость	подозрения	подозрения	подозрения		подозрения	подозрения	подозрения
Саккра	подозрения	осторожность	мягкость	подозрения	подозрения	безразличие	подозрения		безразличие	безразличие
Силикоиды	безразличие	безразличие	мягкость	мягкость	мягкость	безразличие	подозрения	безразличие		безразличие
Булрати	безразличие	подозрения	мягкость	безразличие	безразличие	безразличие	подозрения	безразличие	безразличие	

## Торговля и дары

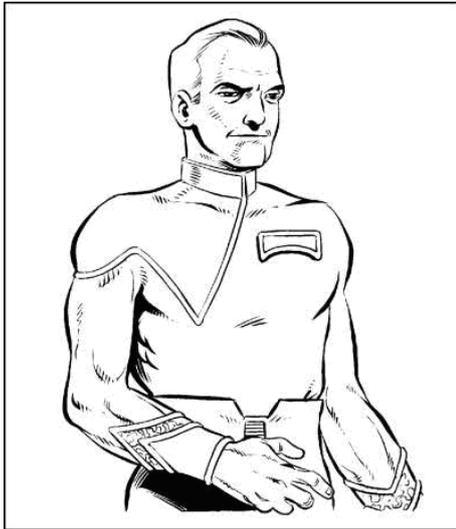
Торговля не только увеличит общий доход, но и улучшит отношение к вам торгового партнёра. Торговые пакты остаются в силе неограниченное время и разрываются в случае начала боевых действий с торговым партнёром.

При заключении пакта вы выбираете сумму - годовой оборот торговли. Он не может превышать 25% общего производства отстающей по этому показателю стороны.

Для начала торговли требуются начальные инвестиции на организацию торговых маршрутов и таможни, поэтому показатель прибыли уходит в минус и составляет -30% от суммы сделки. Дальше этот показатель будет расти на 0-5% ежегодно, пока не достигнет максимума. Все доходы от торговли распределяются по вашим колониям пропорционально показателю их производства. Раса Людей имеет дополнительную прибыль в 25% от всех торговых операций.

Пример расчёта прибыли: вы имеете 2 планеты, общая производительность которых 500 МК. У второй стороны имеется 3 колонии, общая производительность которых 400 МК. Максимальная сумма торгового пакта, который вы можете заключить, - 100 МК (25% общей производительности стороны, у которой этот показатель меньше). После 20 ходов прибыль от торговли составит 25 МК за год. Если производство одной из ваших планет составляет 200 МК, а второй 300 МК, каждая из колоний получит пропорциональный доход: 10 МК для первой и 15 МК для второй планеты.

Для изменения максимальной суммы сделки можно перезаключать торговые пакты. При этом показатель прибыли будет равен текущему показателю предыдущего пакта за вычетом 30%, разделённому пополам. Этот новый показатель будет применён к новой сумме договора. Например, у вас есть торговый пакт на 100 МК в год, к настоящему времени имеющий показатель прибыли в 50%. Вы заключаете новое соглашение с годовым оборотом в 200 МК. Показатель прибыли становится 10% (50% минус 30%, полученные 20% делятся пополам). При новом пакте на 200 МК в год доход равен 20 МК. Показатель прибыли будет расти +0-5% в год - до достижения 100% новой суммы.



**Люди** – хорошие торговцы и дипломаты

Технологии, принесённые в дар, сильнее влияют на дипломатический уровень отношений, если являются действительно полезными.

Когда вам приходится вести войну на три фронта, стоит попытаться купить мир хотя бы у одного из соперников.

## Шпионаж и саботаж

Вы можете финансировать шпионские сети, занимающиеся саботажем и кражей технологий. Первый вид операций позволяет взрывать фабрики и ракетные базы, а также подстрекать поселенцев к мятежу. Кража технологий - ещё один способ получить необходимое научное достижение. Если внутри вражеской империи есть ваши агенты - отчёт о технологиях (в окне «Расы») будет актуален.

Первая волна агентов стоит 25 МК плюс 2 МК за каждый уровень развития компьютерных технологий. Стоимость дополнительных агентов возрастает вдвое каждый раз. Таким образом, вторая волна будет стоить 50 МК, а третья - 100 МК. Шпионы расы Дарлок стоят вдвое дешевле, чем у любой другой расы.

Средства, расходуемые на Службу Имперской Безопасности (СИБ), используются, чтобы раскрывать, блокировать и устранять любые шпионские действия внутри вашей империи. Вероятность выявления вражеских агентов выражается в процентах и равна уровню развития области компьютерных технологий. С помощью выделения дополнительных средств можно повысить эту вероятность. Два процента вероятности выявления вражеских агентов обойдутся в один процент от общего количества ресурсов планет. Более 20% ресурсов на безопасность выделить нельзя.



**Дарлоки** – лучшие шпионы

Каждый год бдительные сотрудники СИБ пытаются выявить и устранить любую шпионскую деятельность внутри империи. Для каждой вражеской агентурной сети уровень противодействия может составлять от 0 до 100 в каждом ходе, к нему прибавляется вероятность выявления вражеских агентов (в окне «Расы»). Раса Дарлок имеет дополнительную прибавку к уровню противодействия, равную 20. В том случае, если уровень развития ваших компьютерных технологий выше, чем у расы, создавшей агентурную сеть, эта разница будет добавляться к вашему уровню противодействия. Если вражеские агенты скрываются, уровень противодейст-

вия уменьшается на 30. По результатам вычисления уровня противодействия в каждом ходе получаем одно из событий:

- 0 - ничто не препятствует внедрению вражеских агентов;
- 1-30 - вражеские шпионы не обнаружены;
- 31-50 - обнаружены попытки проникновения;
- 51-70 - проникновение остановлено, агент не был пойман;
- 71-88 - проникновение остановлено, агент уничтожен;
- Более 100 - показания захваченного агента останавливают всю шпионскую деятельность в этом году.

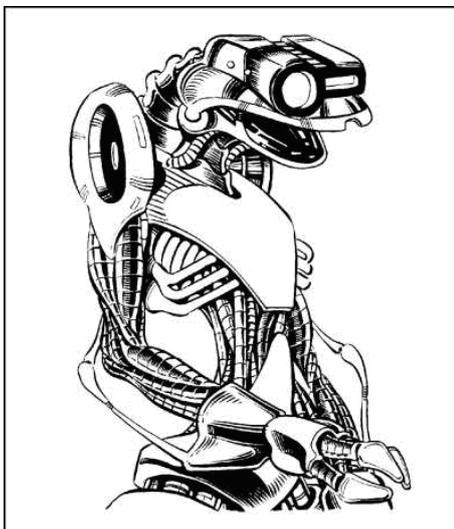
Если никаких показаний не было получено, все шпионы, которых не удалось остановить, получают возможность успешно завершить свои действия. В том случае, если уровень развития компьютерных технологий расы, создавшей агентурную сеть, выше, чем у империи, подвергающейся шпионажу, эта разница в уровнях развития будет добавляться к возможности шпионажа. Шпионы Дарлоков имеют дополнительную прибавку к возможности шпионажа, равную 30. По результатам вычисления возможности шпионажа получаем одно из событий:

- 0-84 - агент терпит неудачу;
- 85-99 - успешная операция;
- Более 100 - успешное проникновение под видом другой расы.

Если шпионы преуспели, они действуют согласно следующим планам:

- Шпионаж - необходимо выбрать одну из предложенных областей технологии, из которой и будет похищено что-то. Каждый шпион получает шанс выкрасть технологию от 1 до максимального уровня развития в выбранной области.
- Подрыв ракетных баз - шанс успешного подрыва ракетных баз составляет 50% за 10 уровней развития в области технологий «Оружие».
- Подрыв фабрик - каждый агент разрушает 1-5 вражеских фабрик за 10 уровней развития в области технологий «Оружие».
- Вербовка повстанцев - каждый шпион может склонить к бунту до 10% населения. Если суммарное количество недовольных граждан превысит 50% - на планете начнётся мятеж.

## Расы галактики



**Меклары** – мастера роботизации

Принимая те или иные решения, всегда помните о способностях, которыми обладает выбранная вами раса. Используйте их в своих интересах для достижения превосходства и победы.

Некоторые народы имеют полезные врождённые таланты, а некоторые – не слишком. Хотя часть рас явно более приспособлена к борьбе за выживание, чем остальные, шанс на победу есть у всех.

Все расы обладают разнообразными умениями, следовательно, императору каждой из них необходимо найти свой собственный путь к трону Повелителя Ориона. Стратегия, самая оптимальная и, безусловно, выигрышная для одной из рас, может привести к быстрому и сокрушительному поражению другой народ. Не забывайте об этом.

Галактику населяют десять рас. Рассмотрим их подробнее:



**Алкари** напоминают своих предков и не утратили окончательно способность к полёту. Развитое с детства чувство пространства делает из них лучших пилотов в галактике. Все корабли этой расы получают 3 дополнительных единицы к защите и инициативе.

Чтобы использовать способности Алкари в полной мере, следует строить малые и средние корабли, так как прибавка к защите позволяет уменьшить получаемый ущерб без установки брони. Освободившееся место можно использовать для усиления огневой мощи.



**Булрати** похожи на медведей своим телосложением и силой. Эта свирепая раса - самые эффективные пехотинцы в галактике. К способности вести наземные бои прибавляется 20 дополнительных единиц.

Способности Булрати реализуются наилучшим образом при захвате колонии. Даже численное превосходство обороняющихся не спасёт планету от захвата.



**Дарлоки** - коварные создания, способны принимать формы разных живых существ. В силу этой особенности все шпионы расы получают прибавку к возможности шпионажа, равную 30, а СИБ Дарлоков имеет дополнительную прибавку к уровню противодействия, равную 20. Естественно, ни одна из рас изначально не доверяет им.

Способности Дарлоков к шпионажу принесут наибольшую пользу, если исследования их империи будут сконцентрированы на одной или двух областях технологий, в которых можно добиться и поддерживать преимущество, а всё остальное будет украдено у других рас.



**Люди** не слишком сильны физически по сравнению со многими другими расами, однако они имеют врождённый талант к торговле и дипломатии. Торговые пакты приносят им 25% дополнительной прибыли, а при дипломатических контактах отношение других рас всегда выше на 5 единиц.

Таланты Людей дадут наибольший эффект при активной дипломатической деятельности, которую лучше начать сразу после установления контакта с другой расой.



**Клаконы** – многочисленная раса похожих на муравьёв существ с кастовым обществом. Каждая личность с рождения предназначена для выполнения той или иной работы и делает это, не задавая лишних вопросов. В трудолюбивом обществе Клаконов каждая единица населения имеет удвоенный показатель производительности.

Естественные способности этой расы суммируются с преимуществами, получаемыми в результате открытий в области планетологии. Клаконы быстрее всех делают колонии продуктивными.



**Меклары** столетиями использовали и совершенствовали экзоскелеты, чтобы компенсировать свою физическую слабость. В результате они превзошли всех в производстве универсальных и скоростных интерфейсов. Каждая единица населения Мекларов способна управлять двумя дополнительными фабриками, добавляющимися к обычному количеству, которое может обеспечить уровень развития роботизации. Переоборудование и роботизация фабрик проводятся ими без затрат.

Эта особенность расы Мекларов позволяет им не ставить в качестве первоочередной цели колонизацию как можно большего числа планет, пытаясь достичь преимущества в производительности.



**Мрршане** развились из крупных хищных кошек и к настоящему моменту уже частично обуздали свои агрессивные порывы. Природная свирепость и естественные инстинкты делают их лучшими стрелками в галактике. Все корабли Мрршан получают 4 дополнительных единицы к атаке и право первого хода (в большинстве случаев). Корабли этой расы, напичканные автоматическими орудиями, способными произвести несколько выстрелов, - действительно опасный соперник.

Мрршанам (как и Алкари) надо стараться атаковать соперников без промедлений.



**Псилоне** - бесстрастная раса исследователей. Твёрдая логика и превосходные умы позволяют им более успешно проводить различные исследования. Кроме 50%-й прибавки к эффективности научных исследований, список при выборе технологий для исследования во всех областях менее ограничен.

Этой расе следует уделять больше внимания исследованиям, а затем, получив преимущество в технологиях, необходимо заботиться о внутренней безопасности. Новые технологии должны использоваться против менее развитых рас как можно быстрее.



**Саккра** - холоднокровные рептилии, которые, как и их предки-ящеры, появляются на свет из яиц. Эта особенность размножения удивительным образом сказалась на темпе прироста населения, который на 50% выше, чем у всех остальных рас, и действует всегда, независимо от окружающей среды колонии и наличия технологии клонирования.

Чтобы использовать своё численное превосходство, эта раса не должна допускать размножения колонистов на планетах до максимального уровня. Следует занимать всё новые и новые миры.



**Силикоиды** - раса, тела которой состоят из неорганических веществ. Они стойко переносят наличие промышленных отходов и могут строить колонии на всех типах планет, не изучая соответствующие технологии из области планетологии. Но прирост населения у них вдвое меньше, чем у остальных рас, а мягкие или райские окружающие среды не оказывают на него никакого влияния.

Несмотря на доступность всех типов планет, Силикоидам не следует игнорировать планетологию как область исследований, так как эти технологии позволяют увеличить максимальное количество населения на планетах и получить существенную прибавку к производительности колоний.

## Лидеры рас

Характеры императоров определяют реакцию на изменение ситуации в галактике. Ксенофобы, к примеру, всегда резко реагируют на разрыв соглашений и уменьшают эффект от позитивных дипломатических ходов, таких как дары. Пацифисты в случае объявления войны будут стремиться заключить с вами мир.

В начале каждой новой игры императоры рас получают свои индивидуальные черты и цели, которые определяют, как будут развиваться колонии под их правлением, какие технологии будут изучаться, каким образом они будут реагировать на различные ситуации.

Рассмотрим индивидуальные черты характеров императоров:

- Тираны безжалостно атакуют соседей при любой возможности и готовы жертвовать флотом и людьми для достижения своих целей;



**Силикоиды живут на любых планетах**

- Экцентричные лидеры совершенно непредсказуемы. Сегодня они мирные и дипломатичные, а завтра они объявят войну по любой причине;
- Агрессоры начинают войну всякий раз, как только для этого появится благоприятная возможность;
- Пацифисты в любой ситуации стремятся к миру;
- Честные лидеры никогда не нападут без веской причины, но негативная реакция на деятельность шпионов или на неспровоцированные нападения удваивается;
- Ксенофобы ненавидят всех. Негативная реакция удвоена, эффект от позитивной дипломатической деятельности уменьшен вдвое.

У каждого императора свои цели, которые определяют направление исследований и распределяют ресурсы их империй. Возможны следующие варианты:

- Дипломаты стараются торговать с союзниками и засылать своих шпионов к врагам, равномерно распределяя ресурсы между строительством флота, экологией и научными разработками.
- Милитаристы стремятся исследовать новые, прогрессивные типы оружия, постоянно наращивая численность флота.
- Технократы бросят все силы на развитие и освоение новых технологий с небольшим акцентом на любую область исследований.
- Экологи сконцентрируются на планетологии и инженерии, чтобы улучшить и поддерживать лучшую окружающую среду и прирост населения в своих колониях.
- Промышленники отстраивают максимальное количество заводов на своих колониях, изучая технологии, позволяющие улучшить показатели производительности.
- Колонизаторы стремятся расширить территорию своей империи, что подразумевает строительство большого количества разведывательных и колониальных кораблей. Научная деятельность концентрируется на изучении двигателей, а также планетологии - для возможности освоения всех существующих типов планет.

Каждая раса обладает своим характером и предпочтениями, соответственно, их лидеры также тяготеют к определённым личностным типам. И, хотя каждый правитель отличается от предыдущего, в рамках одной и той же расы определённые типы встречаются чаще. Увидеть на троне диаметрально противоположного наиболее вероятному типу императора - большая редкость.

Вот свойства характера и цели наиболее типичных лидеров рас:

- Алкари – честный милитарист
- Булрати – агрессор-эколог
- Дарлоки – агрессор-дипломат
- Люди – честный дипломат
- Клаконы – ксенофоб-промышленник
- Меклары – эксцентричный промышленник
- Мрршане – тиран-милитарист
- Псилоне – пацифист-технолог
- Саккра – агрессор-колонизатор

- Силикоиды – ксенофоб-колонизатор

Императоры могут быть свергнуты в результате мятежей. Вероятность восстания выше у рас, оказавшихся более слабыми по сравнению с остальными. Смена лидера происходит по принципу движения к улучшению сильно отсталых отраслей: например, раса, отстающая в науке, скорее примет императора-технолога. Смена лидера отменяет все заключённые ранее договорённости и устанавливает показатель отношений в нейтральное положение.

## Кризисы и бедствия



Время от времени у каждой расы в любой звёздной системе могут происходить бедствия и катастрофы. Также возможны события, улучшающие положение империи. Каждый год есть определённый шанс случайного события, и этот шанс будет увеличиваться по мере прохождения времени после предыдущего события. О кризисах и полезных неожиданностях информируют специальные выпуски Галактических Новостей Недели (ГНН). Ниже приведён список возможных событий.

**Древние обломки:** разведчики обнаруживают остатки построек или корабля Древних, содержащие превосходящие ваш уровень развития технологии.

**Улучшение климата:** в результате изменения наклона оси вращения одной из планет окружающая среда данной колонии претерпит изменения, улучшив показатель прироста населения на 50 %.

**Комета:** одной из колоний грозит гибель из-за угрозы столкновения с кометой. В случае столкновения колония будет полностью уничтожена. Для уничтожения кометы в эту систему следует переместить достаточное число космических кораблей.

**Компьютерный вирус:** вирусная атака сети компьютеров научных лабораторий приводит к потере данных в одной из областей исследования. Уже выполненные исследования не пострадают, но уровень текущих исследований в этой области резко понижается.

**Ошибка дипломата:** в результате несанкционированных действий одного из послов отношения с конкурирующей империей могут быть поставлены под угрозу. В некоторых случаях конфликт может перерасти в войну.

**Пожертвование:** богатый торговец, желая поддержать расу, делает взнос в планетарный резерв.

**Землетрясение:** землетрясение на одной из планет приводит к разрушению построек и гибели населения. После такого события следует выделить средства для восстановления повреждённых фабрик.

**Авария:** в результате крупной промышленной аварии уровень загрязнения на планете принимает максимальное значение, оказав при этом влияние на тип окружающей среды, что, в свою очередь, влечёт уменьшение размеров колонии. Следует немедленно убрать загрязнение, перебросив часть ресурсов колонии в экологическую отрасль, прежде чем население колонии начнёт вымирать.

**Обогащение планеты:** в одной из колоний обнаружены полезные ископаемые, планета переходит в категорию богатых минералами.

**Истощение ресурсов:** запас тяжёлых металлов на одной из планет истощён. Планета переходит в категорию бедных минералами.

**Пираты:** пираты совершают набеги на колонии и нарушают торговые маршруты. В результате прибыль от торговли сокращается. Пиратская база всегда находится в конкретной звёздной системе. Необходимо отправить в эту систему достаточное для патрулирования количество кораблей.

**Эпидемия:** смертельные вирусы могут поразить население одной из планет. Тогда в колонии вводится режим карантина, и ввозить или вывозить население будет невозможно до тех пор, пока эпидемия не будет остановлена. На разработку вакцины будут брошены все выделенные на исследования ресурсы планеты.

**Мятеж:** жители одной из планет, иногда самостоятельно, но чаще в результате вражеского саботажа, вполне способны устроить бунт. Чтобы покончить с мятежниками, следует отправить достаточное количество войск на эту планету. Пока колония находится в руках восставших, голоса колонистов не учитываются в Галактическом Совете; кроме того, мятеж останавливает развитие колонии.

**Космические монстры:** в космическом пространстве обитают гигантские существа. Иногда такой монстр вторгается в галактику. Он будет перемещаться от звезды к звезде, попутно уничтожая колонии. Чтобы победить монстра, необходимо собрать крупный военный флот.

**Сверхновая:** звезда в одной из колонизированных систем начала превращаться в сверхновую. Если звезда взорвётся, большинство жителей планеты погибнет, а почти вся промышленность будет уничтожена. У учёных будет время для поиска решения проблемы, на разработку которого уйдут все выделенные на исследования ресурсы планеты.

## Проектирование кораблей

При проектировании корабля учитывается не только наличие или отсутствие тех или иных технологий. Размер корабля ограничивает количество устройств, которое можно разместить на корабле, цена определяет время постройки. Рассмотрим различные параметры проектируемых кораблей подробнее.

**Цена** является одним из очень важных параметров нового корабля. Эта величина зависит не только от всех основных и вспомогательных систем и вооружений, установленных в данной модели, но и от текущего уровня развития технологии. Каждые десять уровней развития уменьшают стоимость более ранних устройств. Например, при достижении 11-го уровня развития в области «Оружие» цена самых примитивных лазеров составит лишь половину от нормальной, четверть - на 21-ом уровне и одну восьмую - на 31-м. Стоимость корабля - не фиксированная величина и продолжит уменьшаться уже после того, как он будет спроектирован, - по мере развития науки.

**Размер** проектируемого корабля определит, сколько устройств различного типа может быть размещено на этом судне. Также размер влияет на защиту от лучевого оружия и ракет. Каждый уровень развития области технологий «Инженерия» добавит к вместимости корабля 1% (параметр «Доступное место»). В таблице ниже можно ознакомиться с некоторыми базовыми значениями, зависящими от размера корабля.

Размер	Вместимость	Прочность	Защита	Цена (МК)
Малый	40	3	+2	6
Средний	200	18	+1	36
Большой	1000	100	+0	200
Гигант	5000	600	-1	1200



**Алкари** – раса  
знаменитых пилотов

чивым к вражеским атакам.

**СЭП** (система электронного подавления) уменьшает повреждения от вражеских ракет. Числовая оценка противоракетной обороны (параметр «ПРО») состоит из суммы значения лучевой защиты (параметр «Защита») и уровня СЭП. Без мощной системы электронного подавления высокотехнические ракеты почти всегда поражают цель.

**Броня** защищает судно от всех атак. Из каждого материала можно сделать два типа брони: стандартную и двойную. Двойная броня (обозначена цифрой II после названия материала) занимает в два раза больше места, но увеличивает прочность корпуса на 50%. Развитие науки так же, как и во всех остальных случаях, влияет на миниатюризацию брони, которая становится компактнее на 50% за каждые 10 уровней, превышающих уровень технологии материала.

**Привод** корабля позволяет перемещаться по галактике в гиперпространстве. Показатель «**НУЛЬ-Т**» означает, на сколько парсек за один ход может перемещаться данный тип кораблей. Во время боя улучшенная манёвренность судна повышает его защиту от ракет и лучевого оружия. Помимо скорости судна привод также отвечает за энергоснабжение всех корабельных систем. Самое примитивное устройство генерирует 10 единиц мощности, а привод каждого последующего поколения – ещё на 10 единиц больше. Таким образом, один термоядерный привод производит 40 единиц мощности. Любая нехватка мощности на корабле компенсируется установкой большего числа приводов, поглощая часть свободного места. Установка не самого передового привода скажется на защите, манёвренности и инициативе корабля, но позволит высвободить больше места для размещения любых других устройств, так как привод более раннего поколения будет уже миниатюризирован и обеспечит больший выход мощности, занимая меньший объём.

**Манёвренность** корабля в бою обеспечивают манёвровые двигатели, так как одного лишь привода для этого недостаточно. При полёте от одной системы к другой корабли плавно ускоряются в гиперпространстве и также плавно тормозят, и именно такой характер движения обеспечивает привод. Но в бою судно должно быстро менять курс и скорость, поэтому требуется установка манёвровых двигателей, причём большим кораблям требуется большее их количество. **Ход в бою** возрастает на одну единицу за каждые две единицы манёвренности.

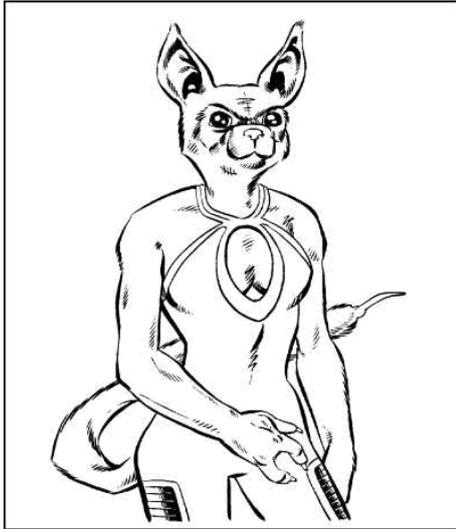
На каждом корабле может быть размещено не более четырёх различных систем оружия. Существуют следующие типы оружия:

**Вместимость:** свободное пространство на борту занимается всеми размещёнными на корабле системами, оружием и двигателями. С повышением уровня развития областей науки происходит процесс миниатюризации всех устройств. За каждые 10 уровней развития, превышающих уровень устройства, его размер уменьшается на 25%, а размер оружейных систем – на 50%.

**Компьютер** корабля контролирует залпы всех орудий и ракет судна. Уровень установленной компьютерной системы определяет значение атаки корабля, скорость реагирования лучевого оружия при ведении ответного огня и инициативу (очередность хода) в бою.

**Щит** является существенным компонентом, способствующим выживанию космического корабля в битве. Силовые поля поглощают повреждения от всех видов оружия в размере, равном их классу. Например, щит класса V поглощает 5 единиц повреждения от всех атак. Щит высокого класса может сделать судно очень устой-

- Лучевое оружие – оружие немедленного воздействия, наносящее при попадании некоторое количество повреждений, которое может быть различным при каждом выстреле. Каждая модель лучевого оружия обладает минимальным и максимальным уроном. Конкретный урон каждого выстрела будет лежать в этом диапазоне и определится случайным образом. Фактическое количество повреждений, нанесённое кораблю-цели, будет зависеть от уровня атаки вашего корабля и от технологического уровня самого оружия, от уровня защиты корабля-цели и технологического уровня его щита (если корабль оснащён щитом). Обычный радиус стрельбы лучевого оружия – одна единица (за исключением отдельных моделей).



**Мрршане** – отличные снайперы

- Орудия - более мощная модификация различных моделей оружия. Их максимальный урон увеличен приблизительно вдвое по сравнению с базовой моделью, а радиус стрельбы составляет две единицы. Однако цена, потребляемая мощность и занимаемый объём орудий превышают аналогичные показатели базовой модели приблизительно втрое.

- Ракеты - скоростные снаряды, снаряжённые боеголовками различной мощности. В отличие от лучевого оружия, всегда наносят одинаковый урон. Каждая ракета оснащена собственным компьютером наведения, который, направляя ракету в уязвимые места цели, позволяет ракетам наносить дополнительный урон. Кроме того, на шанс попадания влияет компьютер атакующего корабля: чем выше его технологический уровень, тем более высока вероятность попадания ракеты в цель. Уровень СЭП цели понижает шанс попадания. Боезапас каждой ракетной установки ограничен.

- Торпеды - в отличие от ракет, не несут боеголовок и являются энергетическим оружием. Они имеют неограниченный боезапас, но стреляют раз в два хода. Поскольку энергетические сгустки торпед рассеиваются в атмосфере, данное оружие не особенно эффективно при обстреле целей на поверхности планет.

- Бомбы могут быть сброшены только на наземные цели. Поскольку ракетные базы на планетах прикрываются не только своими силовыми полями, но и планетарным щитом, бомбы могут оказаться единственным оружием, способным преодолеть эту защиту.

- Биологическое оружие уничтожает только колонистов и уменьшает максимально возможное население планеты. Применяя такой вид оружия, следует быть готовым к сильнейшему неодобрению всех рас галактики.

- Автоматическое оружие (например, лазер Гатлинга) стреляет несколько раз за один раунд в бою. Выстрелы могут быть сконцентрированы на одной цели или, наоборот, произведены по нескольким целям.

- Оружие непрерывного воздействия, например - гравитонный луч, после уничтожения основной цели может нанести урон и дополнительным целям.

- Проникающее оружие, например - нейтронная пушка и масс-ускоритель, успешно преодолевает силовые щиты вражеских кораблей. При стрельбе из такого оружия эффективность работы щита снижена вдвое.

- Обволакивающее оружие, например - торпеды «Хеллфаер», окружает цель и наносит удар сразу со всех направлений. Таким образом, цель получает четырёхкратный урон, причём эффекты защиты сказываются на всех четырёх атаках.

- Дальнобойное оружие отличается только повышенным радиусом ведения огня.

- Системы залпового огня, такие как пушка «Громобой», имеют на 30% больший шанс поражения цели.

На каждом корабле может быть размещено до трёх модулей, содержащих специальные устройства разного типа:

- Саморемонт автоматически восстанавливает в бою 15% прочности, устраняя повреждения по окончании каждого раунда.
- Наноремонт - улучшенная технология саморемонта, которая может восстановить до 30% прочности корабля в бою.
- Боевой сканер показывает характеристики вражеских кораблей. Кроме того, он добавляет 3 единицы к инициативе корабля и повышает атаку на одну единицу.
- Коллапсатор создаёт в районе цели очень маленькую чёрную дыру, гравитационное поле которой уничтожает от 25 до 100 процентов кораблей, входящих в обстреливаемую группу. Щиты уменьшают потери на 2% за каждый класс.
- Маскировка скрывает корабль, в том числе от сканеров. Замаскированная группа кораблей получает дополнительные 5 единиц к защите от лучевого оружия и ракет. При снятии маскировки корабли всегда атакуют первыми. Восстановить маскировку можно только в следующем раунде, если в течение предыдущего раунда корабль не открывал огонь. Данное устройство наиболее эффективно при атаках наземных целей на хорошо защищённых планетах.
- Колониальная база (всех видов) устанавливается только на кораблях, которые будут использоваться для основания новых поселений. Основание колонии происходит путём демонтажа всего корабля.
- Энерголинза увеличивает зону поражения лучевым оружием до 3 единиц.
- Ионный луч повреждает 20% брони у всей обстрелянной группы плюс 1% за каждые два корабля в атакующей группе - вплоть до максимума в 50%.
- Нейтронный луч повреждает 40% брони вражеской группы плюс 1% за каждый корабль в атакующей группе.
- Стабилизатор уменьшает эффекты инерции корабля, прибавляя 2 единицы к манёвренности и 1 к ходу в бою.
- Антиинертор почти полностью гасит эффекты инерции для корабля, прибавляя 4 единицы к манёвренности и 2 к ходу в бою.
- Противоракеты уничтожают до 35% атакующих вражеских ракет. Это число понижается на 1% за каждый технологический уровень запущенных врагом ракет.
- Зироцит разрушает 75% ракет противника, эффект понижается на 1% за каждый технологический уровень ракет врага.
- Плазменный щит окружает корпус судна плазмой, уничтожающей 100% вражеских ракет минус 1% за каждый технологический уровень атакующих ракет.
- Система «Оракул» фокусирует всё выстрелы лучевого оружия в единый пучок, уменьшая таким образом вражескую защиту вдвое.
- Пульсары – модификация привода. Они производят сферические выбросы энергии, поражающие все корабли в непосредственной близости. Энергопульсар наносит ущерб в 5 единиц плюс 1 единица за каждые два корабля в атакующей группе. Для ионного пульсара наносимый ущерб равен 10 единицам плюс 1 единица за каждое судно в атакующей группе.
- Толкающий луч - отличное оборонительное средство, а также способ помешать вражеской группе приблизиться к планете. Данное устройство отталкивает цель на 1 клетку и используется 1 раз в каждом раунде.
- Резерв топлива прибавляет к дальности полёта кораблей 3 парсека.
- Статик-поле делает вражескую группу кораблей неподвижной в течение раунда, создавая локальное завихрение времени. Замороженные во времени суда не могут

атаковать, но и атакованы быть не могут. Если не отключить автоматическое использование статик-поля, оснащённые этим устройством корабли будут применять его по первой атакованной ими цели.

- Телепортёр перемещает группу кораблей к любой выбранной цели. Телепортированная группа перехватывает инициативу и готова к первому залпу сразу после перемещения. Специальное оборудование на планетах (гиперблокировщик) может сделать использование телепортёров невозможным.

- Нуллификатор понижает класс вражеских компьютеров и СЭП, добиваясь необходимого эффекта дополнительной нагрузкой систем. Поражённые цели теряют от 2 до 6 единиц в классе компьютеров и СЭП. Эффект накапливается, и после нескольких воздействий на вражеский корабль его уровень атаки и ПРО сильно понизится. После сражения воздействие на выжившую группу прекращается и характеристики возвращаются к исходным значениям.

- Замедлитель нарушает работу манёвровых двигателей вражеских групп кораблей и уменьшает каждым выстрелом их скорость на 1 единицу. Если группа выживает, после сражения действие замедлителя прекращается.

## Сражения



**Булрати** – сильные и свирепые воины

Инициатива корабля складывается из показателя манёвренности и класса боевого компьютера. Боевые сканеры прибавляют 3 единицы к инициативе. Группа кораблей с более высоким показателем инициативы получает право первого хода и право первого залпа, если вражеская группа оказывается в радиусе действия оружейных систем. Исключением являются группы кораблей, использующие телепортёры или маскировку, - они перехватывают инициативу, получая право первого выстрела сразу после перемещения или отключения невидимости.

Атака лучевым оружием наносит урон цели сразу же после выстрела. Дальность действия оружия зависит от его модификации. Вероятность попадания зависит от

уровня атаки ведущего огонь корабля, уровня защиты цели и расстояния между кораблями. Уровень атаки определяется уровнем боевого компьютера. Боевые сканеры прибавляют 1 единицу к атаке.

Манёвренность цели - основная защита от лучевого оружия. Размер судна и присутствие на нём модулей со специальными устройствами (например, со стабилизатором или антиинертором) также влияют на уровень защиты. Невидимые корабли получают дополнительные 5 единиц защиты. При ведении огня с большой дистанции (более одной клетки) защита увеличивается на одну единицу за каждую дополнительную клетку расстояния между целью и атакующим кораблём.

При каждом выстреле вычисляется шанс нанесения урона цели, находящийся в диапазоне от 1 до 100. Чем выше будет этот показатель, тем больший урон нанесёт оружие. Таблица (ниже) показывает минимально возможное значение вероятности нанесения урона для разных уровней нападения и защиты. Для примера, атака лазерами группой кораблей с 2-м уровнем атаки цели со 2-м уровнем защиты даёт 50% шанс нанесения урона. Выстрел из лазера, урон от которого лежит в диапазоне от 1 до 4 единиц, получил 75% шанс нанесения урона, как раз посередине между 50% и 100%. Соответственно, ущерб от попадания лазером составит 2,5 (выяснить, округляется ли результат расчётов, переводчикам не удалось) единицы. Отметьте, что отрицательные значения минимального шанса нанесения урона означают обязательное нанесение урона, а вычисленная вероятность будет использована только для уточнения размера

этого урона. Например, при стрельбе синтез-лучом (4-16 урона) минимальный шанс нанесения урона составит -50% (при атаке 10 и защите 0), а случайно вычисленный шанс будет равен 50%. Урон от попадания синтез-луча будет равен 12.

Одним словом, количество урона, нанесённого лучевым оружием, высчитывается по следующей формуле:

$$D = D_{\min} + (D_{\max} - D_{\min}) \times (C - C_{\min}) / (1 - C_{\min}), \text{ где}$$

$D$  – нанесённый урон (отрицательное значение говорит о том, что урона цель не получит);

$D_{\min}$  – минимальный урон оружия;

$D_{\max}$  – максимальный урон оружия;

$C$  – шанс нанесения урона цели (вычисляется случайным образом для каждого выстрела);

$C_{\min}$  – минимальный шанс нанесения урона из таблицы (для конкретных показателей атаки и защиты).

Минимальный шанс нанесения урона (в процентах)												
Атака	Защита											
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	50	60	70	80	90	95	95	95	95	95	95	95
1	40	50	60	70	80	90	90	95	95	95	95	95
2	30	40	50	60	70	80	90	95	95	95	95	95
3	20	30	40	50	60	70	80	90	95	95	95	95
4	10	20	30	40	50	60	70	80	90	95	95	95
5	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	95	95
6	-10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	95
7	-20	-10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90
8	-30	-20	-10	0	10	20	30	40	50	60	70	80
9	-40	-30	-20	-10	0	10	20	30	40	50	60	70
10	-50	-40	-30	-20	-10	0	10	20	30	40	50	60

Ракеты и торпеды, в отличие от пушек, имеют большую дальность действия, но ракеты перемещаются медленно и цель вполне может от них уйти. Если ракеты не достигнут цели в диапазоне своего действия, они исчерпают свой запас топлива (или энергии, если речь идёт о торпедах) и самоуничтожатся.

Расчёт вероятности попадания ракет проще расчёта попадания выстрела из лучевого оружия. К этой вероятности прибавляется класс компьютера, управляющего ракетами или торпедами. Уровень защиты от ракет определяется установленной на борту мишени СЭП. Расстояние, с которого был произведён ракетный или торпедный залп, не влияет на ПРО (противоракетную оборону) цели. Если ракеты или торпеды достигают цели - они наносят максимально возможное повреждение, вне зависимости от случайно вычисляемого шанс нанесения урона цели, который здесь используется только для определения самого факта попадания. Ракеты и торпеды, будучи выпущены, преследуют свою мишень, пока не будут сбиты, не достигнут цели или не исчерпают запас топлива (или энергии).

Отражающие щиты начинают работу после вычисления величины нанесённого урона. Класс установленного на борту цели щита отнимается от количества повреждений при каждом попадании. Именно полученное после этого вычитания значение ото-

бражается как урон на экране в процессе боя. Если оружие нанесло 15 единиц урона, а цель обородована щитом класса X (десять), повреждение составит 5 единиц.

Каждое орудие стреляет в один корабль. Когда накопленный урон корабля превышает показатель прочности корпуса, один корабль в группе разрушается. Процесс продолжается, пока всё оружие атакующего не отстреляется. Выстрел из одного мощного оружия разрушает только один корабль, следовательно, для уничтожения больших по численности групп малых кораблей лучше использовать или такие же группы, или большие суда, оснащённые значительным числом не самых мощных орудий. Кроме того, оружие непрерывного воздействия наносит остаток повреждений следующим кораблям в группе.

Атаку планет затрудняют планетарные ракетные базы. Они имеют неограниченный запас самых лучших из разработанных ракет. Прочность баз составляет 50 единиц, защита от атак равна 1 (к ней прибавляется класс планетарных щитов при их наличии). Атмосфера мешает лучевым орудиям и торпедам достигать поверхности за счёт своей плотности и понижает урон от подобных атак вдвое. Бомбы и ракеты - самое эффективное средство против планетарных ракетных установок.

Население и заводы также получают ущерб от бомбардировок. За каждые 400 единиц урона, нанесённых ракетным базам, умирает 1 миллион колонистов, а за каждые 100 единиц разрушается 1 фабрика. После уничтожения всех ракетных баз на планете обстрел с орбиты будет сосредоточен на городах, а потери колонистов и разрушения фабрик возрастут в два раза. Планетарные щиты будут действовать до захвата планеты или уничтожения колонии.

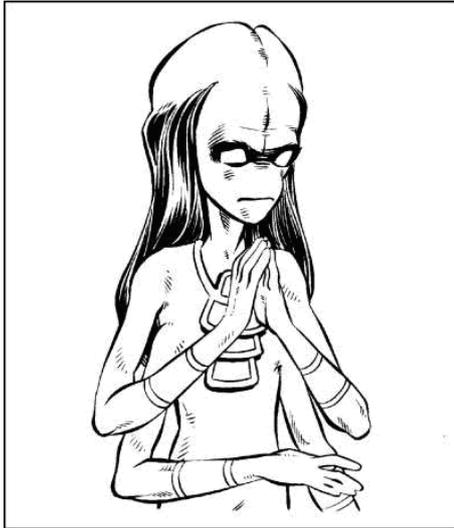
Биологическое оружие убивает непосредственно колонистов и уменьшает максимально возможное количество поселенцев на планете. Отношение всех рас к применённому биологическое оружие ухудшается.

Транспортные корабли имеют запас прочности в 15 единиц, усиленный лучшей из имеющихся броней, но не имеют никаких отражающих щитов. Скорость перемещения транспортов в гиперпространстве всегда меньше, чем у самого лучшего из разработанных приводов, на 1 единицу. Ход в бою равен половине от скорости движения в гиперпространстве.

При попытке высадки десанта на защищённую планету транспортные корабли подвергнутся атаке орбитального флота и ракетных баз. Результаты этой атаки будут рассчитаны автоматически, наблюдать за ней и повлиять на ход битвы невозможно. Самым важным параметром транспортов является именно ход в бою. Чем выше его значение, тем больше у транспортных кораблей шансов прорваться к поверхности планеты и не быть уничтоженными. Разработка и применение боевых транспортов даёт 50% шанс высадки десанта до атаки самих транспортных кораблей.

Наземные сражения происходят в автоматическом режиме (можно наблюдать за ходом сражения, но управлять битвой нельзя) до тех пор, пока одна из сторон не будет полностью уничтожена. Стороны атакуют врага по очереди, шансы уничтожения противника в каждой атаке составляют от 1 до 100, к которым добавляются численные значения преимуществ рас от технологического развития экипировки солдат (брони, щитов и оружия). Защитники планеты имеют преимущество в защите: оно составляет 5 единиц, а раса Булрати всегда имеет преимущество в 25 единиц при сражениях на планетах. Лучшая экипировка - залог успеха вашей пехоты, ведь различие между преимуществами воюющих сторон в 10 единиц даст соотношение потерь пехоты, равное 3 к 2.

## Технологии



**Псилоне** – народ  
талантливых учёных

Технологическое развитие играет ключевую роль в победе выбранной вами расы. Не допускайте серьёзного отставания ни в одной научной области. Существует шесть областей технологий: компьютеры, конструирование, силовые поля, планетология, двигатели и оружие. Первые 50 уровней развития в каждом из направлений содержат новые изобретения. Дальнейшее повышения уровня в области позволит усовершенствовать уже существующие наработки.

Новую технологию можно получить тремя способами: исследовать в своих лабораториях, украсть у конкурентов либо обнаружить на необитаемой планете (в виде артефакта древней расы) или на захваченной вражеской колонии.

Для открытия технологии достаточно накопить необходимое количество единиц исследования в одной из областей технологии. Каждая научная разработка имеет свою цену, зависящую от уровня устройства и уровня сложности, выбранного на старте игры.

Каждый год инвестиций в разработку какой-то конкретной технологии увеличивает эффективность исследований и способствует генерации некоторого количества дополнительных исследовательских единиц. Это количество равно либо 15% инвестиций в этой области, либо количеству добавленных в этом году средств. Следовательно, любые резкие вливания и перераспределения средств менее эффективны по сравнению со стабильными инвестициями.

Когда стоимость нужной разработки будет накоплена, ваши учёные получают шанс сделать открытие, который будет возрастать, если не прекращать финансирование данного исследования. Шанс растёт на 1% за каждые 2% инвестиций, превышающих цену разработки технологии.

Например, если стоимость изобретения составляла 100 единиц, то только по накоплению этой суммы учёные получают шанс сделать открытие. К моменту накопления 150 единиц инвестиций шанс открытия составит 25% (100 единиц - основная стоимость; 50 дополнительных делятся пополам, получают те самые 25%).

Если выделение средств на данную разработку прекращено - она переходит в разряд отложенных и вы теряете 10% от количества уже накопленных вложений каждый ход, пока средства не начнут поступать снова.

Уровень развития каждой технологической области равен 80% уровня самого передового устройства, к которым прибавлено общее количество открытий в данном направлении. Например, если открыто 5 видов вооружений и уровень самого современного из них равен 20, технологический уровень развития в области «Оружие» равнялся бы 21 (80% от 20 плюс 5).

Планеты с артефактами удваивают производительность исследовательской отрасли колонии и содержат опережающие ваш уровень развития технологии (если ваши разведчики открыли такую планету первыми). Орион – «страна чудес» для учёных с увеличенной вчетверо производительностью исследований.

Миниатюризация и удешевление – неизменные спутники научного прогресса, которые уменьшают цену и время строительства кораблей и планетарных ракетных баз. Например, стоимость постройки излучателя частиц (15-й уровень технологического развития области «Оружие») составляет 13 МК, но по достижении 20 уровня стоимость этого оружия составит уже 9,75 МК, а на 25 уровне технологического развития будет равна лишь половине первоначальной стоимости – 6,5 МК. Хотя устройств выше 50-го уровня нет, продолжение инвестиций в науку позволит удешевлять и миниатюризировать уже

разработанные устройства. Миниатюризация, в свою очередь, позволит разместить больше устройств на кораблях. Объём устройств уменьшается на 25% (кроме оружия) за каждые 10 технологических уровней, превышающих уровень устройства. Оружие имеет вдвое лучший показатель, равный 50%. Таким образом, для установки одного излучателя частиц (15-й уровень) требуется 20 единиц вместимости корабля. С повышением уровня технологического развития области «Оружие» до 25-го одно такое оружие занимает 10 единиц, а при повышении уровня развития до 35-го излучатель частиц будет занимать 5 единиц вместимости. Миниатюризация распространяется на компьютеры и СЭП, щиты и броню, приводы и оружие. Также она затрагивает большинство специальных устройств.

Расы отличаются друг от друга по своим научным способностям и предпочтениям. Эти различия сказываются и на эффективности разработки технологий в различных областях. Одни расы платят меньшую стоимость за отдельные открытия, другие вынуждены платить большую. Нижеприведённая таблица показывает эти различия:

Расы	Компьютеры	Инженерия	Силовые поля	Планетология	Двигатели	Оружие
Алکاری	-	-	плохо	-	отлично	-
Булрати	плохо	хорошо	-	-	-	хорошо
Дарлоки	хорошо	-	-	-	-	-
Люди	-	-	отлично	хорошо	хорошо	-
Клаконы	-	отлично	-	-	плохо	-
Меклары	отлично	-	-	плохо	-	-
Мрршане	-	плохо	-	-	-	отлично
Псилоне	хорошо	хорошо	хорошо	хорошо	хорошо	хорошо
Саккра	-	-	-	отлично	-	-
Силикоиды	хорошо	плохо	плохо	плохо	плохо	плохо

Цена разработки конкретной технологии вычисляется путём умножения базовой цены на множитель расы, который равен:

плохо = 125% базовой стоимости;

- = базовой стоимости;

хорошо = 80% базовой стоимости;

отлично = 60% базовой стоимости.

## Компьютеры

Эта область технологий занимается разработкой специализированных электронных устройств и компьютерных систем, таких как корабельные компьютеры, СЭП, средства роботизации фабрик, космические сканеры и нуллификатор.

- Компьютер корабля управляют всеми оружейными системами судна. Тип компьютера определяет не только уровень атаки межзвёздного корабля, но также влияет на инициативу в бою.

- Боевой сканер позволяет получать информацию о вражеских кораблях непосредственно в битве. Кроме того, оснащённый этим устройством корабль получит 3 дополнительных единицы к инициативе и 1 единицу к уровню атаки. Все планетарные ракетные базы автоматически оснащаются боевыми сканерами.

- СЭП (система электронного подавления) сбивает с курса вражеские ракеты, уменьшая их шанс попасть в цель. Класс СЭП прибавляется к ПРО (противоракетной обороне) корабля.

- Технология гиперсвязи позволяет связываться с кораблями, находящимися в процессе перелёта, и изменять их пункт назначения.
- Роботизация позволяет управлять фабриками меньшему количеству населения. Число, следующее за названием, указывает количество фабрик, которое может управляться одной единицей населения. Роботизация – дорогое мероприятие. Каждый уровень роботизации, превышающий начальный, увеличивает стоимость фабрики на 50%.
- Система «Оракул» фокусирует всё лучевое оружие корабля в одновременной атаке на единственной точке цели, уменьшая защиту этого судна вдвое.
- Космические сканеры предупреждают вас о приближении вражеских кораблей. В самом начале колонии имеют космический сканер, который может обнаружить корабли в гиперпространстве на расстоянии 3-х парсек. Сканеры следующего поколения имеют радиус действия в 5 парсек. Космические сканеры II работают на расстоянии 7 парсек, а также определяют место назначения и время прибытия вражеских кораблей. Космические сканеры III имеют радиус действия в 9 парсек и сканируют на этом расстоянии не только корабли, но и определяют типы планет. Кроме того, они позволяют кораблям видеть вражеские суда на расстоянии в 3 парсека.
- Нуллификатор генерирует помехи, которые понижают класс вражеских компьютеров и СЭП на 2-6 единиц, определяемых для каждого устройства отдельно. Дальность воздействия нуллификатора составляет 4 единицы.

## Инженерия

Данная область технологий занимается разработкой новых материалов брони, позволяет уменьшить количество промышленных отходов и даёт возможность удешевить строительство новых фабрик. Кроме того, каждый уровень развития этой области увеличивает вместимость кораблей на 1%.

- Автоматизированные ремонтные системы существенно повышают живучесть крупных космических кораблей. Саморемонт восстанавливает в бою 15% прочности каждый раунд. Наноремонт восстанавливает 30% прочности корабля.
- Улучшение строительства уменьшает стоимость постройки новых фабрик. Число, следующее за названием, указывает стоимость строительства фабрики в миллиардах кредитов (МК). При высоком уровне роботизации фабрик, который увеличивает стоимость строительства на 50% за каждый уровень роботизации, выгода от улучшения строительства очень существенна.
- Боевые скафандры, повышая защищённость, силу и мобильность солдат, дают десанту серьёзное преимущество в бою. Оснащённые бронекостюмами войска приобретают 10 дополнительных единиц преимущества в наземных боях. Экзоскелет даст 20 единиц, а силовая броня - 30.
- Понижение загрязнения уменьшает количество отходов, создаваемое промышленностью. Каждая фабрика создаёт одну единицу загрязнения. После изучения понижения загрязнения это количество уменьшится до числа, указанного за наименованием технологии. Например, после изучения понижения загрязнения до 80% 10 фабрик будут создавать 8 единиц отходов.
- Резерв топлива увеличивает дальность полёта оснащённого им корабля на 3 парсека.
- Броня увеличивает прочность боевых кораблей и транспортов. Каждый новый материал брони увеличивает прочность на 50%. Броня, подобно устройствам, может миниатюризироваться на 25% за 10 уровней развития в области инженерии.

## Силовые поля

В этой области технологий изучают практическое применение научных открытий физики, создавая на их основе различные устройства: отражающие щиты, толкающий луч, статик-поле, планетарные щиты и коллапсатор.

- Коллапсатор создаёт в районе цели небольшую чёрную дыру, гравитационное поле которой уничтожает от 25 до 100 процентов кораблей, входящих в обстреливаемую группу. Дальность воздействия коллапсатора равна 1 единице. Отражающие щиты уменьшают урон от коллапсатора на 2% за класс щита.

- Маскировка скрывает корабль от вражеских боевых сканеров. Замаскированный корабль получает 5 дополнительных единиц к защите, пока не начнёт атаку. Замаскированное атакующее судно всегда стреляет первым, независимо от инициативы. После атаки маскировка отключается, и для её включения необходимо подождать один раунд.

- Отражающие щиты уменьшают урон кораблю от всех видов атак. Щит поглощает количество урона, равное своему классу, то есть щит класса X уменьшает урон на 10 единиц. Щиты не функционируют в пределах звёздных систем, находящихся в туманностях.

- Зироцит окружает корабль мощной энергетической оболочкой, которая уничтожает приближающиеся ракеты и торпеды. Зироцит уничтожает 75% ракет и торпед, а более мощное устройство, плазменный щит, - 100%. Эффективность этих устройств уменьшается на 1% за технологический уровень ракеты.

- Личные щиты обеспечивают десант защитными силовыми полями и уменьшают потери от вражеского огня. Личный отражающий щит добавляет 10 дополнительных единиц преимущества в наземных боях, личный поглощающий щит добавляет 20, а личный барьерный щит добавляет 30.

- Планетарные щиты работают так же, как и щиты космических кораблей, защищая ракетные базы, колонистов и фабрики от атак из космоса. Планетарные щиты можно начать строить сразу после открытия, выделяя на каждой планете средства на их постройку с помощью шкалы распределения «Защ». Как и корабельные щиты, планетарные щиты не функционируют в звёздных системах, находящихся в туманностях. Стоимость постройки планетарного щита составляет 100 МК за класс.

- Толкающий луч отодвигает в бою вражеские корабли.

- Статик-поле замораживает корабли в областях остановленного времени. Замороженное судно не может атаковать или быть атаковано в течение одного раунда. Статик-поле действует на расстоянии в одну единицу.

## Планетология

Эта область занимается изучением планет и их сред обитания, позволяя разрабатывать технологии, которые более эффективно борются с загрязнением, расширяют пригодную для проживания территорию, и даёт возможность приземляться на планеты с плохими условиями обитания. Планетология улучшает производительность колонистов, увеличивая производство с 0,5 МК на единицу населения до 2 МК на 50-м уровне технологического развития в данной области. Кроме того, в этой же области разрабатывается оружие, способное разрушать экосистемы планет и убивать население миллионами.

- Изменение атмосферы преобразует суровые среды обитания в обычные, нормализуя темп прироста населения, и стоит 200 МК. После разработки этой технологии планеты с суровыми средами начнут использовать любые избытки ресурсов, выделенных на экологию, для изменения атмосферы.

- Биологическое оружие убивает население и уменьшает обитаемость планет. Ущерб, наносимый биологическим оружием, складывается из количества колонистов, убитых каждой атакой, и уменьшения максимального населения планеты.

- Средства защиты от биологического оружия представляют собой антибактериальные химические вещества широкого спектра действия, которые уменьшают потери населения от биологических атак. Антибиотики уменьшают потери от каждой атаки на 1 миллион. Панацея уменьшает потери на 2 миллиона. Оба эти средства не в силах уменьшить ущерб обитаемости планет.

- Технологии освоения планет необходимы для высадки на планеты с непригодными для жизни природными условиями. Разработка технологии освоения планеты с

какими-либо специфическими условиями даст возможность высаживаться и на планетах менее враждебного типа. Например, освоение раскалённых миров даст возможность колонизировать раскалённые, безжизненные, ледяные и бесплодные миры. Данная технология особенно важна, поскольку планеты со сложными условиями обитания часто бывают богаты минералами. Кроме того, технология освоения планет враждебных типов необходима для высадки десанта на такие миры.

- Базы различного типа устанавливаются на колонизационных кораблях и отправляются на незанятые планеты, где корабль будет демонтирован после посадки, став источником материалов для строительства новой колонии.

- Улучшение экологии уменьшает текущие затраты на устранение загрязнения. До начала изучения данной технологии за 1 МК устраняется 2 единицы отходов. После изучения улучшения экологии I за 1 МК устраняется 5 единиц отходов, после изучения улучшения экологии II за 1 МК устраняется 10 единиц отходов за ВС, а после изучения улучшения экологии III за 1 МК устраняется 20 единиц отходов.

- Обогащение почв преобразует обычные среды в мягкие, которые увеличивают темпы прироста населения на 50%. Преобразование стоит 150 МК и начинается автоматически при наличии избытка ресурсов, выделенных на экологию. Улучшенное обогащение почв преобразует обычные и мягкие среды в райские с удвоенными темпами прироста населения. Стоимость улучшенного обогащения почв - 300 МК.

- Терраформинг увеличивает максимальное население планеты, улучшая их обитаемость. Число, следующее за названием, указывает, на сколько именно миллионов увеличится максимальное население. Цена терраформинга составляет 5 МК за единицу населения. Передовые технологии терраформинга в конечном счёте уменьшат стоимость до 2 МК за единицу населения.

## Двигатели

Данная область технологий занимается разработкой новых приводов, увеличением дальности полёта кораблей и исследованием различных устройств специального назначения, таких как антиинертор, телепортатор и энерголинза.

- Боевые транспорты оснащены устройствами для телепортации войск на поверхность планеты с большого расстояния и имеют 50% шанс высадки десанта до того, как оборона планеты атакует транспорты.

- Энерголинза увеличивает радиус действия лучевого оружия корабля на 3 единицы. Синтез-луч имеет дальность стрельбы, равную 1 единице. Корабли, оснащённые энерголинзой, могут вести огонь синтез-лучами с расстояния 4 единицы. Защита цели при обстреле с больших дистанций будет, естественно, выше.

- Увеличение дальности полёта кораблей позволит достичь отдалённых звёзд. До начала разработки этих технологий дальность полёта судов составляет 3 парсека. По мере открытия новых типов топлива дальность будет возрастать и в конечном итоге позволит пересекать всю карту галактики.

- Стабилизатор и антиинертор создают поля, уменьшающие инерцию кораблей. Первое устройство добавит к манёвренности 2 единицы, второе – 4.

- Пульсары – модификация приводов, способная генерировать сферические выбросы энергии, повреждающей все корабли, находящиеся в непосредственной близости. Энергопульсар наносит ущерб в 5 единиц плюс 1 единица за каждые два корабля в атакующей группе. Для ионного пульсара наносимый ущерб равен 10 единицам плюс 1 единица за каждое судно в атакующей группе.

- Звёздные врата обеспечивают перемещение кораблей и транспортов между любыми звёздными системами, оснащёнными этим устройством, за 1 год. Звёздные врата строятся так же, как и корабли, - на верфях планет. Стоимость постройки составляет 3000 МК, а стоимость эксплуатации – 100 МК в год.

- Привод влияет на скорость корабля при перемещении по галактике и на защиту корабля в бою. Кроме того, привод обеспечивает энергией все корабельные системы. Самое примитивное устройство генерирует 10 единиц мощности, а привод каждого последующего поколения – ещё на 10 единиц больше.

- Гиперблокировщик окружает планету областью с повышенной силой тяжести – гравитационной ямой. Устройство мешает работе телепортаторов и уменьшает вдвое шансы высадки десанта с боевых транспортов. Гиперблокировщик размещается на ракетных базах.

- Телепортатор позволяет кораблю переместиться в любую точку на тактической карте. Кроме того, телепортировавшиеся корабли всегда атакуют первыми, независимо от инициативы. Возле планет с гиперблокировщиком работа телепортатора невозможна.

- Замедлитель создаёт искажающее поле вокруг вражеских кораблей, уменьшая их скорость на 1 единицу каждым удачным выстрелом. Дальность действия замедлителя равна 3-м единицам. По окончании боя скорость кораблей, подвергшихся воздействию замедлителя, вернётся к исходному значению.

## Оружие

В этой области технологий разрабатывается исключительно оружие, которое можно разделить на четыре группы: лучевое оружие, ракеты и торпеды, бомбы и оружие пехоты.

- Противоракеты уничтожают 35% приближающихся к кораблю вражеских ракет минус 1% за технологический уровень ракеты.

- Лучевое оружие наносит урон цели (в случае попадания) сразу же после выстрела. Величина урона и шанс попадания в цель рассчитывается по формуле, описанной в секции «Сражения».

- Оружие пехоты является персональным энергетическим оружием, которое используется при сражении на поверхности планет. Ручной лазер добавляет 5 дополнительных единиц преимущества в наземных боях, ионная винтовка - 10, термоядерная винтовка - 20, ручной фазер - 25, а плазменная винтовка - 30.

- Бомбы можно использовать только против наземных целей. Они представляют собой чрезвычайно мощные боеголовки, способные наносить больший, чем лучевое и ракетно-торпедное оружие, урон. Запас бомб на борту кораблей позволяет атаковать цель 10 раз.

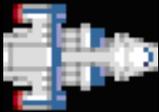
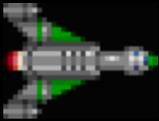
- Ракеты и торпеды наводятся на цель, преследуют её и при контакте с ней взрываются. Это оружие всегда наносит максимальный урон, если попадает в цель. Каждая ракета управляется компьютером, класс которого добавляется к значению атаки при расчётах шанса попадания в цель. Корабли имеют ограниченный запас ракет (на 2 или 5 залпов), который выбирается при проектировании. После боя запас ракет будет пополнен. В отличие от ракет, торпеды не имеют ограничения по боекомплекту, так как представляют собой энергетическое оружие. Но пусковые установки торпед способны стрелять только раз в два раунда. Ракеты наносят полный урон при стрельбе по планетам, а торпеды, энергия которых поглощается и рассеивается атмосферой, – только половину максимального урона.

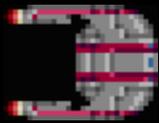
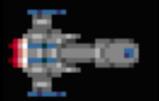
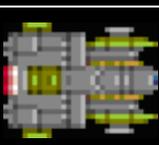
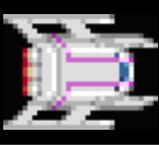
- Ионный и нейтронный лучи воздействуют на все корабли обстреливаемой группы, разрушая их броню. Ионный луч уменьшает броню на 20% плюс 0,5% за каждый корабль в атакующей группе, вплоть до максимума 50%. Нейтронный луч уменьшает броню на 40% плюс 1% за каждый корабль в атакующей группе, вплоть до максимума 75%.

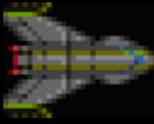
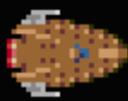
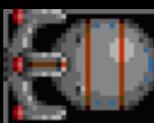
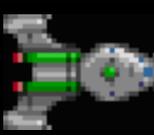
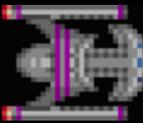
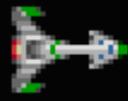
## ПРИЛОЖЕНИЕ

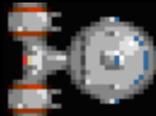
### Названия кораблей и номера страниц

Если использовать STARMAP.EXE с не снятой защитой от копирования, для игры потребуется нижеследующая таблица. В ней можно увидеть изображения кораблей, их переведённые названия и номера страниц оригинального руководства, на которых размещались эти изображения. Защита от копирования будет предлагать (с некоторой периодичностью) выбрать правильное название корабля в специальном меню, появляющемся после перехода хода. В этом меню будет показано изображение корабля, указаны номера страниц оригинального руководства (например, 28-31), на которых нужно искать это изображение, и даны варианты ответа. Для прохождения проверки необходимо выбрать в таблице соответствующее изображение, прочесть название корабля и нажать в меню проверки кнопку с таким же названием.

<i>Изображение</i>	<i>Название</i>	<i>Номер страницы</i>
	<b>Паладин</b>	<b>26</b>
	<b>Мародёр</b>	<b>27</b>
	<b>Гладиатор</b>	<b>28</b>
	<b>Разоритель</b>	<b>29</b>
	<b>Мачете</b>	<b>30</b>
	<b>Орёл</b>	<b>31</b>
	<b>Акула</b>	<b>32</b>
	<b>Коллапсар</b>	<b>33</b>
	<b>Циклоп</b>	<b>34</b>

	<b>Пантера</b>	<b>35</b>
	<b>Корвет</b>	<b>36</b>
	<b>Нарушитель</b>	<b>37</b>
	<b>Инквизитор</b>	<b>38</b>
	<b>Каракурт</b>	<b>39</b>
	<b>Эсминец</b>	<b>40</b>
	<b>Ястреб</b>	<b>41</b>
	<b>Пиранья</b>	<b>42</b>
	<b>Баньши</b>	<b>43</b>
	<b>Гидра</b>	<b>44</b>
	<b>Гепард</b>	<b>45</b>
	<b>Ужас</b>	<b>46</b>
	<b>Вампир</b>	<b>47</b>

	<b>Охотник</b>	<b>48</b>
	<b>Шершень</b>	<b>49</b>
	<b>Спектр</b>	<b>50</b>
	<b>Рыцарь</b>	<b>51</b>
	<b>Кракен</b>	<b>52</b>
	<b>Мститель</b>	<b>53</b>
	<b>Манта</b>	<b>54</b>
	<b>Лев</b>	<b>55</b>
	<b>Эскорт</b>	<b>56</b>
	<b>Немезида</b>	<b>57</b>
	<b>Медведь</b>	<b>58</b>
	<b>Скорпион</b>	<b>59</b>
	<b>Ищайка</b>	<b>60</b>

	<b><i>Кондор</i></b>	<b>61</b>
	<b><i>Молния</i></b>	<b>62</b>
	<b><i>Гадюка</i></b>	<b>63</b>
	<b><i>Титан</i></b>	<b>64</b>
	<b><i>Рысь</i></b>	<b>65</b>

## Комментарии переводчиков

Некоторые названия либо термины оригинала в русском переводе заметно отличаются по написанию от оригинальных. Смысл же остался неизменным. Тем не менее, чтобы облегчить правильное отождествление данных значительно изменённых терминов с оригиналом, ниже мы приводим таблицу, содержащую эти термины.

Оригинал	Перевод	Пояснение
Overall Security	СИБ	Служба Имперской Безопасности
Ecm Jammer, Ecm	Система ЭП, СЭП	Система электронного подавления
Missile DEF	ПРО	Противоракетная оборона
ETA	До цели:	ETA = estimated time of arrival. В предыдущих версиях перевода называлось «расчётное время прибытия» (РВП)
Engine	Привод	
Anti-matter	Позитрон либо «Анти-В»	Естественно, что бомбы из позитронов сделать не получится, поэтому такое оружие имеет кодовое название «Анти-В», то есть «Антивещество»
RP	ИЕ	Research points = Исследовательские единицы
BC	МК	Billion credits = миллиардов кредитов
Gaia	Райская	
Streaming attack	Всеобщая атака	
Toxic environment	Кислотный мир	
Tundra environment	Ледяной мир	
Heavy laser	Лазерное орудие	
Heavy ion cannon	Ионное орудие	
Heavy blast cannon	Нейтронное орудие	
Anti-matter bomb	Бомба анти-В	
Fusion beam	Синтез-луч	
Heavy fusion beam	Синтез-орудие	
Anti-matter torpedoes	Торпеда анти-В	
Megabolt cannon	Пушка «Громобой»	
Heavy phasor	Фазер-орудие	
Doom virus	Вирус-убийца	
Hercular missile	Ракета Геркулес	
Particle beam	Излучатель частиц	
Disruptor	Разрушитель	
Tri-focus plasma	Плазмпушка 3-Ф	
Mauler device	Дробитель	
Sub-light	Субсвет	От «субсветовой»
Fusion	Термояд	От «термоядерный»

Impulse	Импульс	От «импульсный»
Reserve fuel tanks	Резерв топлива	А не «дополнительные топливные баки», как должно быть
Standard colony base	Колония	
Barren colony base	База «Пустошь»	
Tundra colony base	База «Лёд»	
Dead colony base	База «Смерть»	
Inferno colony base	База «Ад»	
Toxic colony base	База «Кислота»	
Radiated colony base	База «Радиация»	
Anti-missile rockets	Противоракеты	
Repulsor beam	Толкающий луч	
Warp dissipator	Замедлитель	
Inertial stabilizer	Стабилизатор	
Cloaking device	Невидимость	
Ion stream projector	Ионный луч	
High energy focus	Энерго-линза	
Black hole generator	Коллапсатор	
Sub space teleporter	Телепортатор	
Lightning shield	Плазменный щит	
Neutron stream projector	Нейтронный луч	
Advanced damage control	Наноремонт	
Technology nullifier	Нуллификатор	
Inertial nullifier	Антиинертор	
Oracle interface	Система «Оракул»	
Displacement device	Переместитель	
Hit points	Прочность	
Warp	Нуль-Т	Скорость в гипер-пространстве
Final War	Джихад	
Robot controls	Роботизация	
Ship relocation	Маршрут	
Transport	Десант	
Environments	ТИП МИРА	Более точно было бы «Условия обитания»
GNN – Galactic News Network	ГНН – Галактические Новости Недели	GNN - явная отсылка к CNN Постарались сохранить узнаваемость

## АРХИВНЫЙ РАЗДЕЛ

*Ниже приводится перевод разделов оригинального руководства пользователя, которые авторы русификации сочли на сегодняшний день неактуальными.*

### Уведомление об авторских правах

©1993 by MicroProse Software, Inc., все права защищены.

Данное руководство, компьютерные программы, изображения и звуки на входящих в комплект поставки флоппи-дисках, описываемые этим руководством, охраняются авторским правом и содержат информацию, принадлежащую MicroProse Software, Inc. Запрещено передавать или продавать копии этого руководства или прилагаемых дисков либо листингов программ с дисков любому физическому либо юридическому лицу, кроме случаев, предусмотренных письменным соглашением с MicroProse Software, Inc. Запрещено копировать, фотокопировать, воспроизводить, переводить данное руководство либо воспроизводить в электронной форме, целиком или частично, без предварительного письменного согласия MicroProse Software, Inc. Лицо или лица, воспроизводящие любую часть этой программы на любом носителе, по любой причине, виновны в нарушении авторских прав и должны нести ответственность за это деяние согласно статьям административного кодекса по заявлению правообладателя.

### Ограниченная гарантия

MicroProse Software, Inc., все дилеры или дистрибьюторы не дают никаких гарантий, явных или неявных, связанных с этим руководством, дисками или любыми другими входящими в комплект поставки предметами, касающихся качества, характеристик, коммерческой ценности или соответствия назначению. Ответственность за определение пригодности продукта для использования по назначению ложится исключительно на покупателя. Некоторые штаты не допускают ограничения на неявные гарантии или продолжительность действия неявных гарантий, так что вышеуказанное ограничение может к вам не относиться.

Предварительное гарантийное соглашение описано ниже. Чтобы обеспечить идентификацию, покупатель оригинального продукта должен переслать MicroProse Software, Inc. регистрационную (гарантийную) карту, прилагаемую к этому продукту, по адресу 180 Lakefront Drive, Hunt Valley, Maryland 21030 в течение 30 дней после приобретения. Только покупателям оригинального продукта MicroProse Software, Inc. гарантирует носители информации, свободные от дефектов материалов, в течение 90 дней. Если в течение первых 90 дней после приобретения выявится дефект носителя информации, программное обеспечение может быть возвращено в MicroProse Software, Inc., которая заменит носитель бесплатно. Если дефект возникнет по истечении 90-дневного срока, носитель может быть возвращён MicroProse Software, Inc. для замены по цене обслуживания.

MicroProse Software, Inc. ни при каких обстоятельствах не несёт ответственности за прямые, косвенные или случайные убытки, произошедшие по причине любых дефектов или недостатков руководства или других связанных с ним продуктов и процессов, включая (и не ограничиваясь этим) любые нарушения контрактов, деловые убытки, упущенную выгоду или другие последующие убытки. Некоторые штаты не допускают исключения или ограничения случайных или последующих убытков, так что вышеуказанное ограничение или исключение может к вам не относиться.

Эта гарантия даёт вам специфические юридические права, причём вы можете обладать и другими правами, которые изменяются от штата к штату.

**ВАЖНО:** вышеуказанная гарантия не распространяется на дефекты, связанные с изменением или копированием продукта либо случайными или намеренными повреждениями продукта.