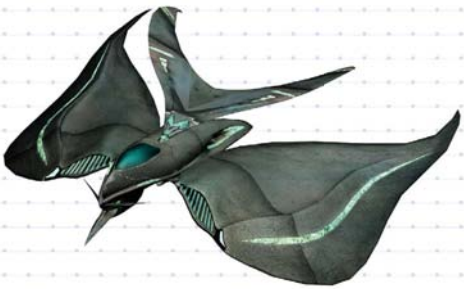
Fala uderzeniowa wywołana eksplozją niszczyciela zatrzęsła statkiem. Bitwa została zakończona. Chwycił za ster i poprowadził statek w stronę słońca, omijając powoli wrak zniszczonej jednostki. Zmniejszył ciąg i wyjrzał przez osłonę kokpitu. Wokół rozciągał się niezwykły widok. Dobrze pamiętał, ile czasu i wysiłku kosztowało go dotarcie do tego miejsca. Aby to osiągnąć, musiał stworzyć imperium i flotę. Nagle zrozumiał, że wszystko, co robił do tej pory, nie może się równać z ostateczną nagrodą.

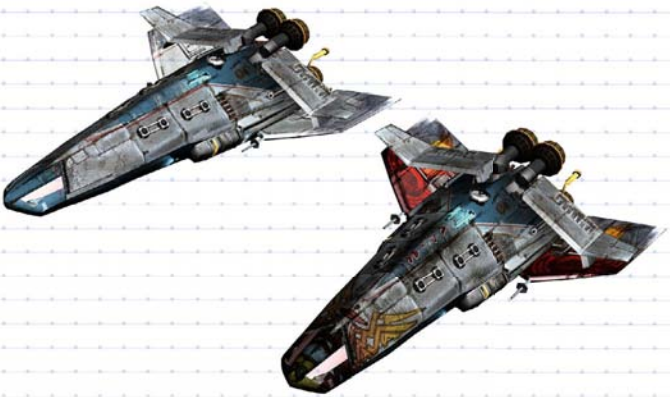


„To jeszcze nie koniec. To nawet nie jest początek końca. Prawdopodobnie to koniec początku".
Sir Winston Churchill

SPIS TREŚCI

ROZPOCZĘCIE 2
Konfiguracja minimalna 2
Konfiguracja zalecana 2
OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ 2
PIERWSZE URUCHOMIENIE GRY 3
Uruchomienie gry X3: Konflikt Terrański 3
Ustawienia grafiki 3
WITAJ W GRZE X3: KONFLIKT TERRAŃSKI 5
Pożegnaj się z życiem towarzyskim i/lub snem. 5
UNIWERSALNY PODRĘCZNIK PILOTA FLOTY GWIEZDNEJ 6
Krótka historia 6
MENU GRY 7
Nowa gra 7
Kontynuuj 7
Opcje 7
Korporacje 8
HANDLUJ, WALCZ, BUDUJ, MYŚL 11
Handel 11
Walka 11
Budowanie 11
Myślenie 12
INTERFEJS STATKU 13
Interaktywny system pomocy 13
Główny ekran gry 13
Panel boczny 15
Osobiste 15
Nawigacja 16
Wybrany statek 16
ZAPISYWANIE GRY 20
STEROWANIE ZA POMOCĄ KLAWIATURY 20
Sterowanie 20
Celowanie 20
Informacje 20
Polecenia i zarządzanie 21
Statki i stacje 21
Sterowanie interfejsem 22
Mapa sektora 22
Widok 22
JAK ROZPOCZĄĆ? 23
Opcje startowe gry 23
Jesteś tutaj! 23
Jak dokować przy stacjach? 24
Jak podróżować pomiędzy sektorami? 25
System pomocy w misjach 26
STRATEGIE GRY 27
JAK ROZWIJAĆ SWOJĄ POSTAĆ? 28
JAK ROZPOCZĄĆ HANDLOWANIE? 29
Zrozumienie zasad ekonomii Wszechświata X 29
Narzędzia przydatne w handlu 30
Dla początkującego handlarza 31
Przewodnik handlowy 33
Jak lepiej handlować? 35
BUDOWANIE FABRYK 36
Gdzie budować fabryki? 36
Jak wynająć statek transportowy klasy TL? 37
Przesuwanie fabryk promieniem holującym 39
Tworzenie pętli produkcyjnej 39
Jak stworzyć kompleks fabryczny? 40
Jak połączyć fabryki? 40
Statki transportowe 41
Odpowiedzi na pytania dot. budowania i handlu 42
Fabryki 42
Handel 43
WALKA, ABORDAŻ I ZAJMOWANIE STATKÓW 48
Po co zajmować statki? 48
Celowanie 48
Grupy dział laserowych 49
Wybieranie i odpalanie rakiet 49
Kapsuły abordażowe 50
Marines 50
Najemnicy 50
Abordaż statku 51
Skrzydła 52
Odpowiedzi na pytania dotyczące walki 54
Zarządzanie statkiem 54
WALKA 57
Reputacja 58
STATKI 59
Statki Argonów 60
Statki Boronów 61
Statki Gonerów 63
Statki Kha'ak 63
Statki Paranidian 64
Statki Piratów 65
Statki Splitów 66
Statki Teladian 67
Statki Terran 68
Statki Xenonów 69
Statki Yaki 70
Siły uderzeniowe AGI 70
Korporacja OTAS 71
UZBROJENIE 72
Broń laserowa 72
Rakiety 75
Amunicja 78
Instalacje defensywne 79
Broń w fazie projektów 80
REPUTACJA I RANKING DLA WALKI ORAZ HANDLU 92
Hierarchia rang bojowych i handlowych 92
MIESZKAŃCY WSZECHŚWIATA X 93
Terranie 93

Rangi terrańskie 93
Argoni 94
Rangi argońskie 94
Statki Argonów 94
Boroni 95
Rangi borońskie 95
Statki Boronów 95
Paranidianie 96
Rangi paranidiańskie 96
Splici 97
Rangi splickie 97
Statki Splitów 97
Teladianie 98
Rangi teladiańskie 98
Statki Teladian 98
Gonerzy 99
Rangi gonerskie 99
Statki Gonerów 99
Xenoni 100
Kha'ak 100
Piraci 101
Yaki 101
ENCYKLOPEDIA WSZECHŚWIATA X 102
NAJWYŻSZY CZAS 103
STEROWANIE 104
Konfiguracja profilu sterownika 104
Skopiuj bieżący profil 104
Sterowanie statkiem (joystick, mysz, gamepad) 105
ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW 107
POMOC TECHNICZNA 107
Ogólna wydajność systemu 107
Podstawowe błędy 108
Zawieszenia gry 108
KSIĄŻKI ZWIĄZANE Z WSZECHŚWIATEM X 110
TWÓRCY 111
OGRANICZONA GWARANCJA 113



WYMAGANIA SYSTEMOWE

Zapoznaj się z minimalnymi wymaganiami, zanim rozpoczniesz instalację gry.

KONFIGURACJA MINIMALNA

:: Microsoft ® Windows ® XP (SP-2), Vista SP1™
:: PROCESOR: Pentium® IV lub odpowiedni AMD® 2,0 GHz
:: RAM: 1 GB
:: GRAFIKA: 256 MB 3D niezintegrowana karta grafiki, zgodna z DirectX 9, z obsługą Pixel Shader 1.1
:: DŹWIĘK: karta muzyczna (zalecana obsługa Surround Sound)
:: HDD: 10 GB
:: Napęd DVD-ROM
:: STEROWANIE: mysz i klawiatura lub joystick (z opcjonalną obsługą force-feedback) lub gamepad.

KONFIGURACJA ZALECANA

:: Microsoft ® Windows ® XP (SP-2), Vista SP1™
:: PROCESOR: Intel® Core™ 2 Duo lub odpowiedni AMD® 2,0 GHz
:: RAM: 3 GB
:: GRAFIKA: 256 MB 3D niezintegrowana karta grafiki, zgodna z DirectX 9, z obsługą Pixel Shader 3.0
DŹWIĘK: karta muzyczna (zalecana obsługa Surround Sound)
:: HDD: 10 GB
:: Napęd DVD-ROM
:: STEROWANIE: mysz i klawiatura lub joystick (z opcjonalną obsługą force-feedback) lub gamepad

OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku i/lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą również wystąpić u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy nie doznały ataków epileptycznych.

Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien on - przed uruchomieniem gry - zasięgnąć porady lekarskiej.

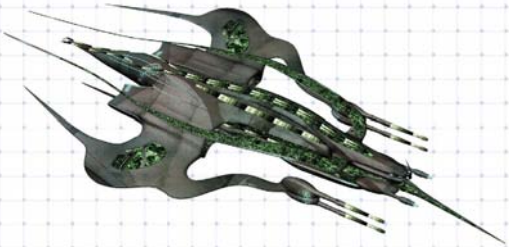
ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

:: Siadaj w odpowiedniej odległości od monitora.

:: Korzystaj z małego monitora.

:: Zadbaj o właściwe oświetlenie.

:: Po każdej godzinie gry rób 15-minutową przerwę.

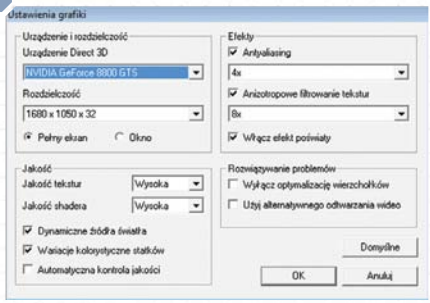


URUCHOMIENIE GRY X3: KONFLIKT TERRAŃSKI

1. Kliknij ikonę skrótu X3: Konflikt Terrański, znajdującą się na pulpicie systemu Windows. Grę możesz również uruchomić w następujący sposób:

   Z menu Start wybierz kolejno Programy, Egosoft, X3: Konflikt Terrański.
2. Ekran początkowy zawiera opcję umożliwiającą zmianę podstawowych ustawień. Zalecamy zmianę ustawień antyaliasingu z wykorzystaniem konsoli, a nie bezpośrednio w ustawieniach karty grafiki. Współczynniki efektów (4x itd.) są określane automatycznie. Zmiana tych wielkości na wyższe może się wiązać z obniżeniem wydajności systemu, ich zmniejszenie może poprawić wydajność i zwiększyć płynność gry. Niektóre z opcji można zmienić bezpośrednio w grze.

USTAWIENIA GRAFIKI



KARTA I ROZDZIELCZOŚĆ

Tutaj jest wyświetlana informacja o zainstalowanej karcie grafiki. Jeśli posiadasz więcej niż jedną kartę, wybierz tę, z której będziesz chciał korzystać. Wybierz też jedną z obsługiwanych rozdzielczości. Pamiętaj, że wyższe rozdzielczości zmniejszają płynność gry, a niższe zwiększają. Następnie zdecyduj, czy gra będzie uruchamiana w oknie czy w trybie pełnoekranowym.

JAKOŚĆ

Tekstury i shadery określają sposób generowania przez kartę grafiki różnych obiektów w grze. Tekstury i shadery wysokiej jakości wymagają szybkich kart. Jeśli posiadasz starszy lub wolniejszy model karty, możesz zwiększyć płynność gry, wybierając niższą jakość. Źródła dynamicznego oświetlenia powodują bardziej realistyczne renderowanie obiektów. Opcja „Wariacje kolorystyczne statków" pozwala na określenie różnych wariantów kolorystyki statków w zależności od rasy, która je wybudowała. Ta opcja może zmniejszyć płynność gry. Wyłącz ją, jeśli korzystasz ze starszego modelu karty grafiki.

Uwaga: wyłączenie tej funkcji sprawi, że korzystanie z Lakierni w Kwaterze Głównej gracza nie będzie się wiązało z żadnym widocznym efektem.

Automatyczna kontrola jakości jest wykorzystywana do sterowania detalami określonych obiektów. Zaznaczenie tego pola powinno zwiększyć płynność gry w przypadku wolniejszych systemów.

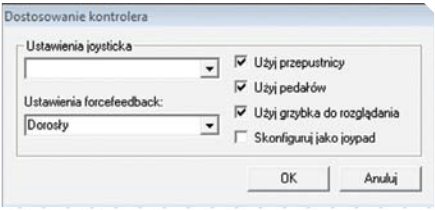
EFEKTY

Antyaliasing „rozmazuje" piksele obiektów wyświetlanych na ekranie monitora. Pozwala to na uzyskanie efektu wygładzonych krawędzi. Anizotropowe filtrowanie tekstur zapewnia ten sam efekt i redukuje liczbę artefaktów widzianych na powierzchniach, których kamera bezpośrednio nie obejmuje. Obie opcje wpływają na płynność gry. Można z nich skorzystać w przypadku szybkich systemów. Włączenie opcji poświaty powoduje uruchomienie filtra post-procesowego, sprawiającego, że bardzo jasne obiekty wyglądają, jakby się świeciły. Ta funkcja ma niewielki wpływ na płynność gry. Można z niej zrezygnować w przypadku wolniejszych komputerów.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Wyłączenie optymalizacji wierzchołków to bezpieczne rozwiązanie problemu występującego w przypadku niektórych modeli kart ATI. Opcja „Użyj alternatywnego odtwarzania wideo" stanowi obejście problemu z uruchomieniem DirectShow w połączeniu z pewną kombinacją sterowników dźwięku i grafiki. Większość osób nie musi korzystać z tej opcji – jeśli jednak podczas uruchamiania gry pojawiają się problemy, spróbuj ją włączyć. Kliknij przycisk „Przywróć ustawienia domyślne", aby przywrócić fabryczne ustawienia wszystkich opcji.

URZĄDZENIE WEJŚCIOWE



FOLDER ZE ZRZUTAMI EKRANU

Folder ten to domyślne miejsce zapisywania ekranów, które mogą być „zrzucane" podczas gry. Ekrany mogą przedstawiać jeden z Twoich statków klasy M4 lub obraz walki, którą udało Ci się przetrwać. Domyślny folder to:

My Documents\Egosoft\X3TC\Screenshots.

Oczywiście ścieżka dostępu może zostać zmieniona.

USTAWIENIA JOYSTICKA

Wybierz joystick, którego chcesz używać podczas gry. Opcja „Ustawienia forcefeedback" pozwala na określenie siły tej funkcji. „Użyj przepustnicy", „Użyj pedałów", „Użyj «grzybka» do rozglądania się" i „Skonfiguruj jako joypad" to opcje wyboru tak/nie.

WYBIERZ PAKIET MODYFIKACJI

„Mod" to modyfikacja gry opracowana przez osoby trzecie, zazwyczaj fana lub grupę fanów. Ten przycisk pozwala na szybkie skorzystanie z wybranej modyfikacji. Nie można korzystać równocześnie z wielu opcji.

Więcej informacji o korzystaniu z modyfikacji i ich tworzeniu znajdziesz na stronie internetowej **www.egosoft.com**, na forum Scripts i Modding forum.

EAX

EAX to skrót od Environmental Audio Extensions. Jest to technologia stworzona przez Creative Labs®, pozwalająca między innymi na uzyskanie specjalnych efektów dźwięku przestrzennego. Więcej informacji znajdziesz na stronie **http://eax.creative.com.**

ZIGNORUJ OSTATNIE USTAWIENIA I ROZPOCZNIJ GRĘ Z USTAWIENIAMI DOMYŚLNYMI

Ta opcja pozwala na przywrócenie wszystkich domyślnych ustawień gry. Można z niej korzystać na przykład w przypadku problemów z uruchomieniem gry po zainstalowaniu aktualizacji.

URUCHOM JAKO BENCHMARK

Domyślnie ta opcja jest wyłączona. Aby uruchomić X3: Konflikt Terrański jako benchmark, musisz posiadać specjalną wersję gry.

SPRAWDŹ AKTUALIZACJĘ

Kliknij tutaj, aby gra połączyła się z witryną Egosoft i sprawdziła, czy są dostępne nowsze wersje gry do pobrania.

URUCHOM X3: KT

Ta opcja pozwala na uruchomienie gry. Naciśnij [ESC], aby pominąć sekwencję otwierającą. Uwaga: informacja o wersji gry jest wyświetlana w górnej części menu startowego oraz w menu gry. Jest ona potrzebna na wypadek kontaktu z pomocą techniczną oraz podczas sprawdzania aktualizacji.

ANULUJ

Kliknij ten przycisk, aby zamknąć menu startowe i wrócić do pulpitu Windows.

POŻEGNAJ SIĘ Z ŻYCIEM TOWARZYSKIM I/LUB SNEM.

Zalecamy rozegranie szkolenia z zakresu prowadzenia walki zarówno osobom dopiero poznającym wszechświat X, jak i doświadczonym graczom. Wybranie opcji „Nowa gra" spowoduje rozpoczęcie gry od początku. Możesz również wybrać „Kontynuuj", aby wczytać wcześniej zapisaną grę.

Wszystko zależy wyłącznie od Ciebie. Możesz poznać główny wątek gry lub rozpocząć własną, niezależną przygodę. Możesz wracać do głównego wątku i go opuszczać. Nie musisz od razu rozgrywać każdej misji. Powiększaj spokojnie swoje zasoby, handlując, budując, walcząc i poznając wszechświat X. Niektóre części głównego wątku oraz pewne misje mogą wykraczać poza zakres Twoich możliwości. Nie przejmuj się, poczekaj. Od czasu do czasu możesz otrzymywać wiadomości od różnych postaci. Dzięki temu nie zapomnisz o wykonaniu podjętych zadań.

Oczywiście w przypadku podjęcia misji z limitem czasowym musisz działać szybko. W przeciwnym razie misja zakończy się niepowodzeniem.

Klawisze, ustawienia kontrolera, profile i menu zostaną omówione w kolejnych sekcjach instrukcji. Jeśli znasz już wszechświat X, możesz przejść do menu głównego. Warto jednakże zapoznać się z profilami kontrolera, które w grze X3: Konflikt Terrański uległy zmianie.

Otwarty charakter wszechświata X spowodował, że do społeczności Egosoft dołączyło wielu graczy. Na forach wymieniane są doświadczenia, znaleźć tam można odpowiedzi na pytania, a także nowe pomysły i wskazówki. Dzięki forum gra zyskała nowy wymiar.

Do społeczności graczy wszechświata X możesz dołączyć, odwiedzając stronę internetową www.egosoft.com.

„Czasami myślę, że jesteśmy we wszechświecie sami, czasami wręcz przeciwnie. Obie te myśli są niepokojące".
Arthur C. Clarke

UNIWERSALNY PODRĘCZNIK PILOTA FLOTY GWIEZDNEJ

Witaj we wszechświecie X, kadecie. Wkrótce zostaniesz członkiem jednej z ośmiu wielkich flot gwiezdnych. Poniżej znajdziesz informacje, które pozwolą Ci odnieść sukces. Poznasz podstawy pilotowania samolotu oparte o „Uniwersalny System Kontroli Lotu" opracowany przez TerraCorp. Tak stworzony system pozwala na szybkie opanowanie zasad pilotażu jednostki dowolnej klasy. Zapamiętaj te zasady. Ich znajomość przyda Ci się, kiedy będziesz podróżować do najdalszych zakątków wszechświata.

Jak mawiał nasz założyciel: **„Nigdy nie podróżuj z pustymi rękami. Podróż bez zysku to podróż bez celu".**

KRÓTKA HISTORIA

W 2912 kapitan Kyle William Brennan dotarł do wszechświata X na pokładzie eksperymentalnego statku. Kyle odegrał kluczową rolę w ataku na statek-bazę Xenonów, doprowadzając do niemal całkowitego zniszczenia tej rasy. W uznaniu jego bohaterskich czynów jeden z sektorów nazwano Brennan's Triumph – Triumf Brennana. Dzięki uzyskanym kredytom w 2913 roku Kyle założył korporację TerraCorp. Zamierzał sfinansować badania umożliwiające mu powrót na Ziemię.

W roku 2934 był zaangażowany w tropienie AP Gunner. Wtedy też odnalazł swojego dawno zaginionego syna, Juliana Gardna. Ich losy skrzyżowały się w wyniku zagrożenia ze strony Kha'ak. Kyle Brennan zapadł w śpiączkę. Podczas walk poświęcił swoje życie Brett Serra, przyjaciel Juliana.

W ciągu ostatnich dwóch jazur, w odpowiedzi na nieustające ataki ze strony Kha'ak, wszystkie pozostałe rasy zaczęły inwestować w rozwój nowych technologii, wymieniać zużyte statki i przebudowywać stacje kosmiczne. Dzięki współpracy naukowców wywodzących się z różnych ras udało się stworzyć ulepszone osłony i rakiety. Stocznie przebudziły się z letargu i rozpoczęto realizację nowych, często znakomitych projektów.

Pod koniec roku 2935 Julian Brennan, utraciwszy większość fabryk i statków, musiał rozważyć prośbę Bana Danny o pomoc. W trakcie wspólnej podróży dawni przyjaciele poznali wiele tajemnic: dziwny statek bezwzględnych piratów Yaki i maszynę pozostawioną przez starożytną rasę. Losy całego znanego wszechświata zależą teraz od największej tajemnicy, jaką odkrył Julian: Ziemia nadal istnieje!

2912 X Beyond The Frontier -

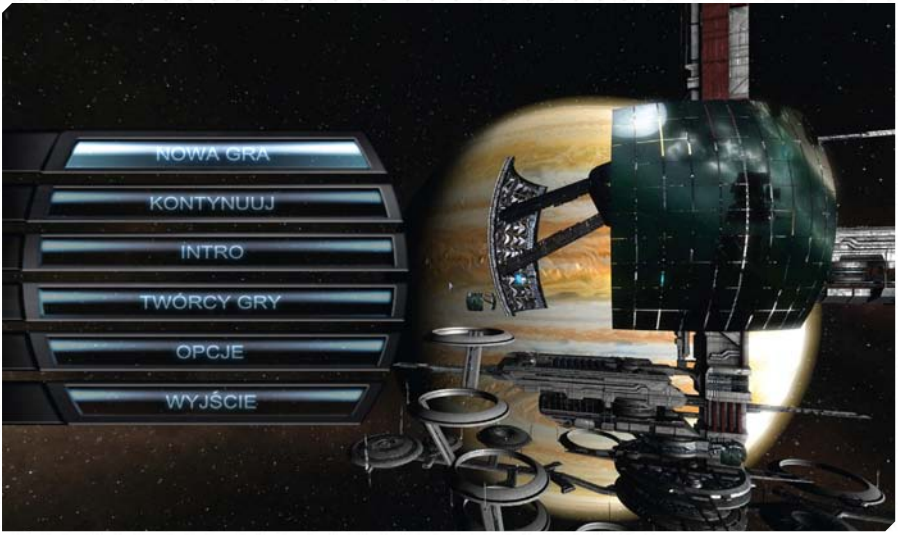
2913 X-Tension -

2934 X2: The Threat -

2935 X3: Reunion –

2938 X3: **Konflikt Terrański**

MENU GRY



To punkt, z którego rozpoczynasz podróż po wszechświecie X. Możesz rozpocząć nową grę lub kontynuować wcześniej zapisaną. Możesz również zmienić opcje gry i dostosować je do swoich upodobań. Korzystając z Intro, możesz obejrzeć sekwencje animowane. Opcja „Wyjście" umożliwia zamknięcie gry i powrót do Windows. Nie będziesz z niej korzystać zbyt często.

NOWA GRA

W X3: Konflikt Terrański dostępne są scenariusze. Na ekranie z prawej strony menu podany jest opis postaci wraz z jej portretem, poziom trudności scenariusza oraz krótkie podsumowanie zawierające ogólne cele.

KONTYNUUJ

Możesz kontynuować rozgrywkę, wczytując wcześniej zapisaną grę. Na dole listy znajdują się automatycznie zapisane stany gry (maksymalnie 3). Ręcznie wykonane zapisy są wyświetlane na górze. Automatycznie jest zaznaczany ostatni zapis.

OPCJE

Tutaj możesz zmienić ustawienia obrazu i dźwięku. Można to zrobić również w trakcie gry.

INTRO

Tutaj możesz obejrzeć sekwencje animowane. Są one dostępne, jeśli były oglądane podczas gry.

WYJŚCIE

Kliknięcie tej opcji spowoduje opuszczenie gry i powrót do pulpitu Windows.

KORPORACJE

W trakcie gry możesz znaleźć zatrudnienie w jednej z ośmiu korporacji, które mają ogromny wpływ na wydarzenia we wszechświecie X. Pamiętaj, że możesz wykonywać prace dla dowolnej liczby korporacji.

TERRACORP

Centrala TerraCorp

Ranking korporacji TerraCorp

- :: TerraCorp
- :: Legenda TerraCorp
- :: Bohater Kho
- :: Bojownik Getsu Fune
- :: Naczelnik sił bezpieczeństwa
- :: Specjalista ds. ochrony
- :: Agent ochrony TerraXCorp
- :: Zawodowiec TerraCorp
- :: Specjalista ds. bezpieczeństwa
- :: Wsparcie bojowe
- :: Wynajęta ochrona
- :: Zakontraktowane
- :: Potencjalne naruszenie bezpieczeństwa
- :: Podejrzany nieprzyjaciel
- :: Znany przeciwnik
- :: Znany buntownik
- :: Nieprzyjaciel TerraCorp

TerraCorp, założona przez Kyle'a Williama Brennana i Elenę Kho, jest korporacją o rozległych wpływach, specjalizującą się w ochronie osobistej i doradztwie.

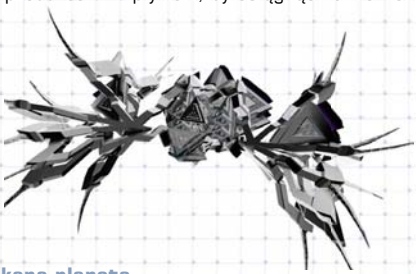
OTAS

Centrala OTAS

Ranking korporacji OTAS

- :: Legenda OTAS
- :: Bohater OTAS
- :: Strażnik OTAS
- :: Dowódca OTAS
- :: Ekspert bojowy
- :: Agent bojowy
- :: Ekspert ds. uzbrojenia
- :: Specjalista ds. bezpieczeństwa
- :: Wsparcie bojowe
- :: Wynajęta ochrona
- :: Zakontraktowane
- :: Przypuszczalne naruszenie bezpieczeństwa
- :: Rozpoznany przeciwnik
- :: Rozpoznany nieprzyjaciel
- :: Rozpoznany buntownik
- :: Nieprzyjaciel OTAS

OTAS to prywatna korporacja zajmująca się dostawami sprzętu i usług dla wojska. Specjalizuje się w dziedzinie badań, rozwoju i produkcji zaawansowanej technologii obronnej. OTAS nie wzdraga się przed wykorzystaniem własnych produktów i wpływów, by osiągnąć zamierzone cele.



„Twierdzenie, że Ziemia jest jedyną zamieszkaną planetą w nieskończonej przestrzeni, jest równie absurdalne, jak przekonanie, że na całym polu prosa wyrośnie tylko jedno ziarnko".
Metrodorus z Chios (400 p.n.e.)

JSDD

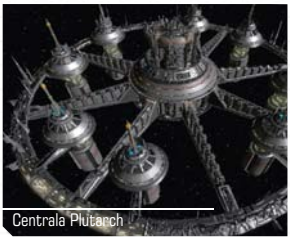
Centrala JSDD

Ranking korporacji JSDD

:: Bohater Jonfersona
:: Bojownik Jonfersona
:: Akcjonariusz JSDD
:: Obrońca JSDD
:: Specjalista JSDD
:: Broker JSDD
:: Zawodowiec JSDD
:: Kapitalista
:: Uzdolniony dealer
:: Wynajęty
:: Praktykant
:: Niedogodność
:: Zakłócenie
:: Rozpoznany nieprzyjaciel
:: Nieprzyjaciel postępu
:: Nieprzyjaciel Jonfersona

Jonferson Oddział Dynamiki Kosmicznej, popularna nazwa - Jonferco, został założony przez Almana Jonfersona, ambitnego cywila specjalizującego się w inżynierii i projektowaniu instalacji.

KORPORACJA WYDOBYWCZA PLUTARCH

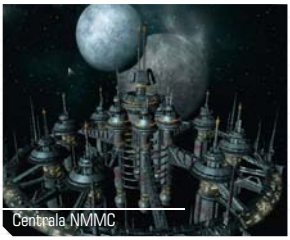

Centrala Plutarch

Ranking korporacji Plutarch

:: Legenda przemysłu
:: Strażnik handlu
:: Akcjonariusz Plutarcha
:: Handlowiec-obrońca
:: Specjalista ds. transportu
:: Sprzedawca minerałów
:: Specjalista ds. minerałów
:: Zawodowy dostawca
:: Potwierdzony dostawca
:: Wynajęty handlowiec
:: Potencjalny kontakt
:: Niedogodność
:: Zakłócenie
:: Rozpoznany nieprzyjaciel
:: Nieprzyjaciel wolnego handlu
:: Nieprzyjaciel Plutarcha

Korporacja Wydobywcza Plutarch to nowy, dynamicznie rozwijający się konglomerat, pozyskujący surowce we wszystkich możliwych miejscach (nie tylko na asteroidach).

KORPORACJA WYDOBYWANIA I PRZETWARZANIA NIVIDIUM (PTNI)


Centrala NMMC

Ranking korporacji NMMC

:: Ranking korporacji NMMC
:: Bohater zysków
:: Władca zysków
:: Akcjonariusz PTNI
:: Specjalista Nividium
:: Zawodowy broker Nividium
:: Broker Nividium
:: Specjalista ds. minerałów
:: Zawodowy dostawca
:: Potwierdzony dostawca
:: Zakontraktowany handlowiec
:: Przyjaciel
:: Niedogodność handlowa
:: Zakłócenie wydobycia
:: Sympatyk Kha'ak
:: Nieprzyjaciel Nividium
:: Nieprzyjaciel PTNI

Korporacja Wydobywania i Przetwarzania Nividium, popularna PTNI, musiała zmienić nazwę, by uniknąć problemów prawnych z Teladiańską Izbą Handlową. Polityka firmy nie zmieniła się – nadal najważniejsze jest pozyskiwanie nividium i związane z tym zyski.

KORSARZE KSIĘCIA

Przystań Księcia

Ranking korporacji Księcia

:: Ranking korporacji Księcia
:: Gwardia Honorowa Kapłana Księcia
:: Strażnik Kapłana Księcia
:: Wojownik Kapłana Księcia
:: Strażnik Kapłana
:: Specjalista Korsarzy
:: Zabójca Korsarzy
:: Zawodowiec Korsarzy
:: Korsarz Księcia
:: Współpracownik
:: Wspólnik
:: Potencjalny kontakt
:: Podejrzany informator
:: Nieprzyjaciel
:: Rozpoznany nieprzyjaciel
:: Rozpoznany buntownik
:: Nieprzyjaciel Księcia

Oficjalnie ta pozarządowa organizacja zajmuje się bezpieczeństwem, jednak jej prawdziwa działalność nie zawsze pozostaje w zgodzie z ideami Paranidian.

STOCZNIE ATREUS

Centrala Stoczni Atreus

Ranking korporacji Stocznie

:: Rycerz Atreusa
:: Strażnik budowy okrętów
:: Akcjonariusz Atreusa
:: Obrońca budowy okrętów
:: Zaufany hurtownik
:: Specjalista ds. budowy okrętów
:: Broker technologii
:: Specjalista ds. dostaw
:: Potwierdzony dostawca
:: Potencjalny kontakt
:: Potencjalny przyjaciel
:: Przeciwnik
:: Adwersarz
:: Rozpoznany nieprzyjaciel
:: Nieprzyjaciel budowy okrętów
:: Nieprzyjaciel Atreusa

Ten nowy koncern boroński specjalizuje się w budowie zdalnie sterowanych jednostek kosmicznych. Firma może pochwalić się osiągnięciami w dziedzinie jednostek zautomatyzowanych i sterowanych przez SI.

STRONG ARMS SPLITÓW

Centrala Strong Arms

Ranking korporacji Strong Arms

:: Honorowa legenda Strong Arms
:: Cesarz Strong Arms
:: Mistrz Strong Arms
:: Obrońca Strong Arms
:: Zabójca Strong Arms
:: Wojownik specjalista
:: Wojownik
:: Wsparcie bojowe
:: Współpracownik
:: Wspólnik
:: Przyjaciel
:: Wyrzutek
:: Niedogodność bojowa
:: Rozpoznany nieprzyjaciel
:: Wrogi wojownik
:: Nieprzyjaciel Strong Arms

Ta korporacja Splitów zajmuje się wyłącznie produkcją i sprzedażą broni. Firma pozbawiona jakichkolwiek skrupułów sprzeda broń każdemu, kto zapłaci odpowiednią cenę.

„Większość ludzi woli zginąć niż pomyśleć. W rzeczywistości tak się właśnie dzieje”.
Bertrand Russell (1872-1970)

HANDEL

Dokując przy fabrykach lub centrach handlowych, będziesz mógł porozumiewać się z przedstawicielami innych ras. Będziesz miał wiele okazji do zawarcia umowy handlowej, wykonania misji, dostarczenia zasobów lub produktów innym kupcom. Jeśli nie boisz się ryzyka, możesz zarobić na towarach, które zostały zignorowane przez innych lub uznane za bezwartościowe. Możesz również zaryzykować i skontaktować się z postaciami prowadzącymi szemrane interesy. Dzięki nim możesz zdobyć nowe możliwości zarobku.

WALKA

Nie ma znaczenia, czy jesteś piratem, zabójcą, wojownikiem, odkrywcą czy handlarzem. W końcu trafisz na jakiś konflikt i walkę. Możesz walczyć o nagrodę lub o przetrwanie. Wkrótce odkryjesz, że wszechświat X to miejsce, gdzie nieustannie musisz walczyć, bogacić się i rozwijać. Od Ciebie zależy, czy uda Ci się przetrwać w tym świecie i osiągnąć sukces.

Piraci obiorą Cię za cel, Xenoni będą chcieli Cię zasymilować a Kha'ak zrobią wszystko, by Cię zniszczyć. Musisz dowieść, że jesteś wartościowym przeciwnikiem, obdarzonym zabójczymi umiejętnościami. Tylko w ten sposób zyskasz reputację. Z pewnością znajdą się tacy, którzy wiele zapłacą w zamian za wykonanie ich brudnej roboty.

Wraz z rozwojem umiejętności, zwiększaniem reputacji i tworzeniem floty statków pojawią się nowe możliwości walki z przeciwnikami. Być może uda Ci się dołączyć do elity, która wykorzystując swoje umiejętności, jest w stanie walczyć z dowolnym przeciwnikiem.

BUDOWANIE

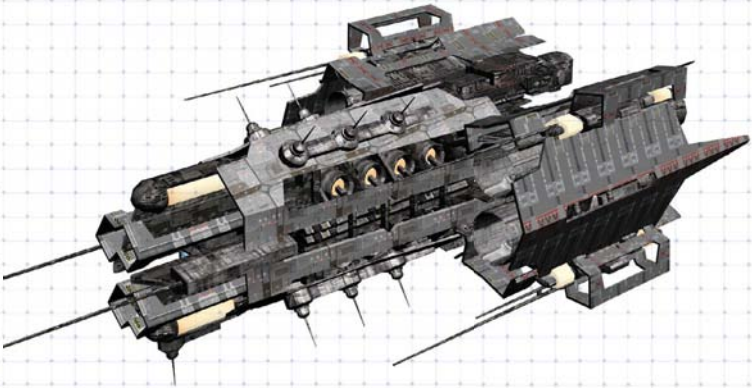
Podejmując kolejne przygody, nie można zapomnieć o rozwoju imperium. Składa się ono z fabryk i kompleksów, które stanowią źródło dochodów. Warto również zbadać wszystkie nowe i interesujące sektory, w których mogą się znajdować rynki umożliwiające zwiększenie reputacji i dochodów.

Budowanie i handlowanie w sektorze zapewni Ci dostęp do technologii produkowanej przez daną rasę i jednocześnie pozwoli Ci zwiększyć reputację. Poszerzaj swoje wpływy. W ten sposób zyskasz pewność, że bez względu na zmiany będziesz zawsze w centrum wydarzeń.

Możliwości zarabiania kredytów będą się szybko rozwijały, począwszy od pierwszej fabryki, a skończywszy na imperium obejmującym wiele sektorów. Wraz z poznawaniem nowych sposobów bogacenia się będziesz mógł zrealizować swoje największe ambicje.

MYŚLENIE

Wszechświat X jest pełen niespodzianek i tajemnic, które czekają na odkrycie.
Odwiedzaj kolejne sektory i znajduj skarby. Bądź otwarty na wszystko, co może wzbogacić Twoje podróże, a być może również konto.
Znajdziesz miejsca lub informacje, które pomogą Ci w podjęciu decyzji o stworzeniu własnej kwatery głównej. Możesz ją wybudować w dowolnym miejscu, ale pamiętaj, że musisz ją chronić. Stanie się to szczególnie ważne, kiedy Twoje imperium zacznie się rozrastać. Zawsze będzie miejsce na nowe przygody, wyzwania i cele.
Twoje podróże i działania podejmowane we wszechświecie X będą miały wpływ na całe otoczenie. Staną się odbiciem Twoich ambicji związanych z rozwojem, budową i walką. Na koncie pojawią się tysiące, a nawet miliony kredytów. Stan konta będzie odzwierciedleniem Twoich umiejętności w zarządzaniu strategią korporacyjną. Zrealizuj swoją wizję. Wszechświat już czeka. Twoim zadaniem jest przejęcie nad nim kontroli.



„Kim jestem? Sumą doświadczeń...
Wczoraj, dziś, jutro... Każdego dnia czymś więcej”.
Terrabyte

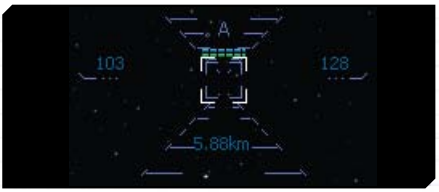
INTERFEJS STATKU

Sterowanie każdym statkiem wygląda podobnie, bez względu na klasę jednostki. Jedyną różnicą jest wygląd kadłuba. Powyżej przedstawiono przykładowy widok z pokładu statku, interfejs i powiązane informacje dla jednostki terrańskiej klasy M4, Szabla.

INTERAKTYWNY SYSTEM POMOCY

Ta funkcja komputera Twojego statku będzie przedstawiać informacje dotyczące podstawowych zadań.
Dane dotyczące nowych wydarzeń, odkrytych gatunków lub obiektów będą przesyłane do komputera pokładowego. Te informacje mogą się okazać niezwykle cenne i pomóc przetrwać trudne sytuacje. Na powyższym obrazku przedstawiony jest interfejs statku. Wszystkie jego części zostaną szczegółowo omówione w dalszej części instrukcji.

GŁÓWNY EKRAN GRY



Główny ekran to Twoje okno na wszechświat. Wygląda tak samo, bez względu na to, gdzie zaczynasz grę. Jedyna różnica może być związana z typem pilotowanego statku.

POŚRODKU EKRANU znajduje się celownik, który możesz nakierowywać na różne obiekty. Korzystając z myszy, możesz zaznaczyć wybrane elementy. Kliknij obiekt lewym przyciskiem myszy (może to być statek, stacja, asteroida lub cokolwiek innego). Kliknij ponownie, aby wyświetlić menu zawierające listę akcji, które możesz wykonać. Celownik zmienia kształt w zależności od tego, czy automatyczny pilot jest włączony, czy wyłączony. Litera „A" wyświetlona na górze celownika oznacza, że autopilot jest włączony. Liczba z lewej strony to prędkość celu, liczba na dole – odległość od celu, a liczba z prawej strony – prędkość Twojego statku. Ta wartość może być wyświetlana w różnych kolorach, w zależności od zmiany prędkości. Białe nawiasy wskazują położenie celu, a ikona informuje o klasie statku. W tym przypadku jest to frachtowiec (TS). Warto również zapamiętać, że jeśli autopilot jest wyłączony, a cel zniknie z Twojego pola, na ekranie pojawią się strzałki (>>>), wskazując kierunek, w którym należy go szukać.

WZDŁUŻ LEWEJ KRAWĘDZI EKRANU znajduje się panel boczny. Jest to menu główne. Za jego pośrednictwem możesz zmieniać opcje i ustawienia gry. Szczegółowy opis panelu bocznego znajduje się w dalszej części instrukcji. W lewej dolnej części znajdują się opcje broni. Za ich pomocą możesz kontrolować lasery, rakiety i opcje automatycznego celowania.

W DOLNEJ ŚRODKOWEJ CZĘŚCI znajdują się informacje o stanie Twojego statku, a także wybranego celu. Na górze jest wyświetlona nazwa statku (symbolizuje go zielona ikona z lewej strony). Niebieski i zielony pasek przedstawiają stan osłon i kadłuba. Z prawej strony znajduje się identyfikator. Poniżej wskaźników osłony i kadłuba podano informację o prędkości statku (przedstawiona w sposób numeryczny i graficzny). Podobny wskaźnik zawiera informacje dotyczące celu, jednak zamiast graficznego wskaźnika wyświetlona jest odległość od obiektu. Z prawej strony panelu, za statusem celu znajduje się ikona w nawiasach. Pozwala ona na wybranie monitora (lewego lub prawego), w którym zostanie pokazany cel.

Klikając wskaźniki osłony i kadłuba, możesz wybrać sposób prezentacji informacji (graficzny lub numeryczny). Klikając pasek prędkościomierza, możesz zmienić prędkość statku.

W PRAWYM DOLNYM ROGU znajduje się radar. Przedstawia on trójwymiarowy obraz otoczenia statku. Elipsa w tle to reprezentacja płaszczyzny przebiegającej przez statek. Pozycja podstawy linii na tej elipsie wskazuje umiejscowienie obiektu na płaszczyźnie, a wysokość jest odległością powyżej lub poniżej płaszczyzny. Ikona znajdująca się na końcu linii wskazuje na rodzaj obiektu. Kolor linii pomaga rozróżnić typ obiektu, a także wskazuje na jego przynależność: zielony to obiekt należący do Ciebie, czerwony – do wroga, niebieski jest neutralny.

Wzdłuż krawędzi umiejscowione są ikony reprezentujące inne statki i stacje, znajdujące się poza Twoim polem widzenia. Kiedy obiekty te pojawią się w polu widzenia, ikony zmieniają się w normalny obraz, otoczony w każdym narożniku niebieskimi nawiasami. Wrogowie są oznaczeni kolorem czerwonym, a obiekty należące do Ciebie – na zielono.

W grze **DOSTĘPNE SĄ DWA MINIMONITORY**, na górze ekranu po lewej i po prawej stronie.

Możesz określić widok domyślny dla obu monitorów. Aby to zrobić, wybierz w panelu bocznego menu „Opcje", a następnie „Rozgrywkę".

Innym sposobem określenia widoku domyślnego jest naciśnięcie kombinacji klawiszy [Shift + Num Enter], co spowoduje otworzenie menu głównego. Następnie wybierz „Opcje" [Shift + O] lub obiekt i z menu kontekstowego wybierz „Wyświetl na monitorze", a następnie wskaż lewy lub prawy monitor.

Panele z informacjami o Twoim statku i celu

PANEL BOCZNY

Panel boczny zawiera główne menu gry, z którego można korzystać w dowolnym widoku. Naciśnięcie klawisza [Esc] umożliwia powrót do poprzedniego menu/okna. Obok niektórych elementów menu będzie podana informacja o skrótach klawiszowych. Obok innych mogą się znajdować podwójne strzałki (>>), co oznacza, że dostępne jest podmenu z dodatkowymi opcjami.
Ikony, w kolejności od góry do dołu, odpowiadają następującym funkcjom:

OSOBISTE

:: **Moje misje:** po wybraniu tej opcji menu rozszerza się i na dole pokazują się dodatkowe informacje. W tym przypadku są to dwa elementy:
- Naprowadzanie: poniżej znajdują się wskazówki miejsca, do którego powinieneś się udać. Możesz skorzystać z tej informacji, ale nie musisz.
- Pozostały czas: informacja o limicie czasowym. Po upływie wskazanego czasu misja nie będzie mogła zostać ukończona.

Jeśli nie wykonujesz danej misji, możesz zignorować tę informację.
[Kliknięcie lewym przyciskiem myszy] otwiera okno „Moje misje", gdzie możesz zapoznać się z odprawą misji.

:: **Moja własność:** (klawisz skrótu [r]), po rozwinięciu:
:: Posiadane statki: liczba statków, które posiadasz (niespodzianka!).
:: Posiadane stacje: jak wyżej.
:: Bezczynne statki: jak wyżej.
:: [Kliknięcie lewym przyciskiem myszy] otwiera okno „Posiadana własność". Na górze okna znajdują się przyciski umożliwiające wyświetlanie wybranych grup własności.
Wszystkie: informacje dotyczące wszystkich posiadanych obiektów.
Stacje: informacje o posiadanych stacjach. Stacja jest atakowana, jeśli jej nazwa miga na czerwono. Jeśli jest oznaczona kolorem pomarańczowym, wymaga Twojej uwagi.
Statki: informacje o posiadanych statkach.
Skrzydła: informacje o posiadanych skrzydłach.
Sektory: lista sektorów, w których znajdują się Twoje obiekty.
Statystyki: statystki dotyczące Twojej własności

:: **Mój status pilota:** po rozwinięciu:
:: Nazwa: wybrane imię.
:: Lokalizacja: nazwa sektora, w którym przebywasz.
:: Czas lotu: czas w grze, który minął od momentu jej rozpoczęcia.
:: Konto: ilość posiadanych kredytów.
:: Ranga bojowa: zgodnie z oczekiwaniami, Twoja aktualna ranga bojowa.
:: Ranga handlowa: Twoja aktualna ranga handlowa.
[Kliknięcie] Pilot: otwiera okno zawierające informacje o pilocie:
:: Informacje o pilocie: informacje dotyczące pilota.
:: Tytuły: lista rang, które udało Ci się osiągnąć.
:: Ekwipunek: lista wszystkich posiadanych licencji policyjnych.
:: Statystyki: różne statystyki dotyczące Twoich dokonań w zakresie pilotażu i na polu walki.

:: **Mój dziennik wiadomości:** po rozwinięciu:
:: Nieprzeczytane wiadomości: ilość nieprzeczytanych wiadomości.
:: Ostatni zapis: informacja o czasie, który upłynął od momentu otrzymania ostatniej wiadomości.
:: Całkowita l. wiadomości: ilość wszystkich wiadomości zapisanych w dzienniku.
(podmenu)
:: Zobacz dziennik wiadomości: otwiera okno „Dziennik wiadomości".
:: Nowy wpis: umożliwia wprowadzenie nowych zapisów i notatek.
:: Usuń wpisy: usunięcie wszystkich wpisów z dziennika wiadomości.

:: **Zaawansowane:** (podmenu)
:: Ogólne: otwiera okno, które zawiera następujące funkcje:
- Ustawienie globalne przyjaciel/wróg: określenie, kto jest Twoim przyjacielem, a kto wrogiem.
- Przekaż do: wszystkie należące do Ciebie obiekty, do których można dotrzeć.
- Kontrolowanie skrzydła: otwiera okno „Zarządzanie skrzydłem".
- Globalne uzupełnienie pocisków: określenie opcji zaopatrzenia dla wszystkich statków.

:: Encyklopedia: otwiera Encyklopedię wszechświata X.
:: Zmień imię: pozwala na zmianę imienia pilota.
:: Wskazówki: wyświetlenie systemu interaktywnej pomocy.
:: Wyeksportuj statystyki: kliknij, aby przesłać statystyki gry na stronę internetową Egosoft, gdzie zostaną przypisane do Twojego konta na forum.

NAWIGACJA

:: **Sektor:** [.], (po rozwinięciu):
:: Lokalizacja: np. Herron's Nebula
:: Terytorium: Argon
:: Ochrona: chronione (lub granica, środek itp.)
:: Twoje stacje: 0
:: Twoje statki: 1
[Kliknięcie]: wyświetlenie obrazu bieżącego sektora.

:: **Galaktyka:** [,], (po rozwinięciu):
:: Lokalizacja: aktualny sektor
:: Odwiedzone sektory: liczba odwiedzonych przez Ciebie sektorów.
[Kliknięcie]: otwiera mapę galaktyki. Będziesz widzieć tylko sektory, które odwiedziłeś.

:: **Napęd skokowy:** [Shift + J]: otwiera mapę galaktyki i pozwala wybrać znany sektor, do którego możesz wykonać skok. Oczywiście musisz posiadać odpowiedni zapas energii, umożliwiający wykonanie planowanego skoku. Sektory dostępne będą oznaczone migoczącą ikoną.

:: **Lokalizator cen kupna:** [6]: otwiera okno oprogramowania handlowego. Jeśli nie posiadasz zainstalowanego rozszerzenia systemu handlowego, na górze okna pojawi się odpowiedni komunikat.
Jeśli posiadasz to rozszerzenie, zobaczysz najlepsze ceny zakupu w danym sektorze. Okno jest podzielone pionowo na sekcje: żywność, rakiety, minerały, technologie i inne. W poziomie znajdują się następujące informacje: nazwa produktu, dostępna ilość, minimalny koszt (podany w kredytach), średni koszt, różnica (im większa wartość, tym lepiej) i lokalizacja.

:: **Lokalizator cen sprzedaży:** [5]: okno o funkcji odpowiadającej lokalizatorowi cen kupna, przedstawia najlepsze okazje do sprzedaży.
Okna różnią się ostatnią kolumną. Jeżeli nikt nie będzie zainteresowany kupnem Twoich towarów, w ostatniej kolumnie pojawi się informacja „Brak kupca".

WYBRANY STATEK

:: **Informacje:** [Kliknięcie]: wyświetlenie okna zawierającego szczegółowe informacje o aktualnie wybranym statku.

:: **Konsola poleceń:** [Shift + C]: umożliwia skonfigurowanie i kontrolowanie statku.
:: Polecenia:
- Nawigacja: dodatkowe polecenia nawigacyjne.
- Handel: dodatkowe polecenia handlowe.
- Więcej poleceń i opcji będzie dostępnych po zainstalowaniu odpowiednich rozszerzeń.

:: Kontrola wieżyczek: jeśli statek posiada wieżyczki, tu możesz określić dostępne akcje automatyczne.
:: Dodatkowe polecenia statku: tutaj możesz określić dodatkowe polecenia, dostępne po zainstalowaniu odpowiednich rozszerzeń.

:: Konfiguracja: pozwala na ustawienie:
- Otrzymywania wiadomości, kiedy statek wykona wszystkie polecenia.
- Wybrania formacji, w której statek będzie się poruszał (jeżeli porusza się w grupie).
- Przypisania bazy macierzystej (musi stanowić Twoją własność).

:: Kontrolowanie skrzydła: tutaj możesz przypisywać statki do skrzydeł i zarządzać nimi.

:: Określenie, czy jest to przyjaciel, czy wróg.

:: Ładunek: [f]: wyświetlenie informacji o ładowni i ilości wykorzystanego miejsca (w lewym dolnym rogu).

:: Zaawansowane: (podmenu) – Uzbrojenie [g]: otwiera okno Kontrola uzbrojenia, które zawiera informacje o dostępnych laserach i rakietach. Możesz dowolnie instalować i usuwać kolejne typy broni.

Automatyczne uzupełnienie zapasu pocisków: jeżeli lubisz korzystać z określonego rodzaju rakiet lub pocisków, możesz zlecić komputerowi automatyczne uzupełnianie stanu po dokowaniu przy stacji.

(podmenu) - Nazwij: jeśli nie podoba Ci się nazwa Twojego statku, zmień ją, korzystając z tej opcji.

:: Szybkie polecenia: (podmenu) – są to polecenia autopilota.

:: Wyświetl na monitorze: (podmenu) – umożliwia wyświetlenie statku na lewym lub prawym monitorze.

STACJA

:: Informacje: [u]: otwiera okno „Informacje o statku", które zawiera szczegółowe dane dotyczące celu.

:: Łączność: [c]: otworzenie kanału komunikacyjnego z celem.

:: Autopilot: podążaj: podobnie jak opcja w menu kontekstowym, otwierającym się po kliknięciu celu.

:: Wyświetl na monitorze: (podmenu): możesz określić, czy cel będzie wyświetlany na lewym czy na prawym monitorze.

STACJA

Ta opcja jest dostępna dopiero po zakończeniu dokowania przy stacji.

:: Informacje: [i], (po rozwinięciu)

:: Lokalizacja

:: ID stacji

:: Osłona

:: Kadłub

:: Produkcja

Informacje o stacji znajdują się w osobnym oknie. Dotyczą one sprzedawanych przez stację produktów, objętości i klasy kontenerów (S, M, L, XL), ilości dostępnych jednostek oraz maksymalnej ilości produktu (450/1664), a także kosztu jednostkowego. Poniżej podane jest zapotrzebowanie stacji (lub fabryki) na zasoby podstawowe i dodatkowe. Pamiętaj, że stacje kupują zasoby, ale nigdy ich nie sprzedają.

:: Handel: [d] ta opcja pozwala na kupowanie i sprzedawanie towarów. Na dole okna znajduje się prostokąt, z jego lewej i prawej strony wyświetlone są liczby. To Twój koszyk. Liczba z lewej strony, oznaczona jako „Rynek", informuje o dostępnej ilości produktu. Liczba z prawej strony, „Statek", wskazuje ilość produktu znajdującą się w ładowni statku. Z prawej strony podana jest informacja o Twoich środkach pieniężnych. Za pomocą strzałek kursora wybierz określoną ilość, a następnie naciśnij Enter. Sprzedaż lub zakup zostaną zakończone. Na dole znajduje się jeszcze jedna ważna informacja: z lewej strony podana jest Twoja aktualna ranga handlowa, a z prawej ranga, którą musisz osiągnąć, aby kupić niedostępny dla Ciebie produkt.

:: **Barter:** wymiana towarów jest stara jak świat. Istniała na długo przed pojawieniem się pieniędzy. Zasada jest prosta: Ty dajesz komuś produkt, a w zamian otrzymujesz inny. To wszystko. [Kliknięcie]: otwiera okno Barter, które zawiera następujące funkcje:
  :: Sprzedaj towar: informacje o poszukiwanych towarach, ich ilości i kupcach zainteresowanych Twoimi produktami.
  :: Kup towar: informacje o oferowanych towarach, ich ilości, ilości towaru, która może pomieścić się w ładowni statku oraz o kupcach oferujących dany towar. Aby rozpocząć wymianę, wybierz towar i naciśnij [Enter].
  :: Jeśli posiadasz towary interesujące wybranego kupca, otworzy się okno umożliwiające wymianę. Możliwy jest też zakup za określoną ilość kredytów. Uwaga: jeżeli nie znasz aktualnych cen, możesz niepotrzebnie przepłacić.
:: **Łączność:** [c]: otwiera okno „Komunikacja". Możesz porozumieć się z Punktem Informacyjnym lub osobą znajdującą się na pokładzie stacji.
:: **Statki na pokładzie:** po wybraniu tej opcji pojawią się dwa okna. Okno z lewej strony będzie zawierało listę wszystkich statków, które dokują przy stacji. W oknie z prawej strony podane będą skrócone informacje o wybranym statku. Jeśli wybierzesz swój statek i naciśniesz [Enter], otworzy się okno poleceń. Jeżeli wskażesz inny statek i naciśniesz [Enter], pojawią się szczegółowe informacje o wybranej jednostce.
:: **Posiadane statki:** lista wszystkich statków będących własnością stacji.

ODBIJ

Ta opcja jest dostępna, kiedy statek dokuje przy stacji. Kliknij, aby odbić i ruszyć w dalszą drogę.
Aby opuścić statek liniowy, wybierz Aktualny statek | Zmień statki [x], a następnie wybierz jednostkę, której chcesz użyć. Jednostki eskortujące wybrany statek podążą za nim.

OPUŚĆ STATEK

Czasami trzeba opuścić statek, na przykład w celu przejęcia kontroli nad zdobytą jednostką. Po wybraniu tej opcji pojawi się prośba o potwierdzenie, czy na pewno chcesz opuścić pokład. Aby wrócić na statek, zbliż się do niego na odległość co najmniej 30, wybierz jako cel i naciśnij [Shift + E] lub z menu kontekstowego wybierz opcję „Wejdź na statek".

WIADOMOŚCI

Tutaj możesz zapoznać się z otrzymanymi wiadomościami. Migająca ikona oznacza, że są nowe lub nieprzeczytane wiadomości.

OPCJE

Kliknij ten przycisk lub naciśnij klawisz [Esc], jeśli żadne inne menu nie jest otworzone, aby wywołać menu opcji. Pozwala ono na zmianę wielu funkcji gry.

:: **Grafika:** [Kliknięcie]: tutaj możesz zmienić ustawienia grafiki i efektów wizualnych.

:: **Audio:** [Kliknięcie]: tutaj możesz zmienić poziom głośności dźwięku, wybrać opcję wyświetlania napisów, a także włączyć lub wyłączyć głos komputera pokładowego.

:: **Rozgrywka:** tutaj dostępne są następujące opcje:

:: Ustawienia mnożnika SETA, ustawienia prędkości upływu czasu gry na skali od 1 do 10. Domyślna wartość to 6.

:: Efektywny zasięg gravidaru, od 500 m do 50 km. Domyślna wartość to Auto.

:: Ustawienia monitora: możesz wybrać obiekty wyświetlane na monitorach oraz zmienić tryb widoku głównego ekranu i monitorów.

- Domyślny tryb widoku zewnętrznego. Domyślna wartość to Auto.
- Pełny ekran – Kokpit: Główny (wartość domyślna).
- Lewy monitor (podmenu), domyślnie wyłączony.
  · Obserwuj
  · Autowybór celu
  · Autowybór rakiet
- Prawy monitor (te same opcje, co w przypadku lewego monitora), domyślnie wyłączony.

:: Zaawansowane ustawienia gry.

- Autozapis w stacjach. Domyślna wartość – Tak.
- Pokaż tunel podprzestrzenny. Domyślna wartość – Nie.
- Potwierdzenie przy katapultowaniu. Domyślna wartość – Tak.
- Komunikaty stacji. Domyślna wartość – Nie.
- Ustawienia sztucznego życia; otwiera okno „Wtyczki SŻ".

:: **Sterowanie:** otwiera okno z następującymi opcjami:

:: Profile: tutaj możesz edytować, zapisywać i wczytywać profile gry.

:: Sterowanie: tutaj możesz zmieniać ustawienia sterowania grą i joysticka.

:: Gra: lista wszystkich skrótów klawiszowych używanych w grze (szczegółowe informacje znajdziesz poniżej).

:: Interfejs: skróty klawiszowe związane z interfejsem gry (szczegółowe informacje znajdziesz poniżej).

:: Edytor skryptów: edycja i wczytywanie napisanych skryptów (wyłącznie dla zaawansowanych użytkowników).

:: **Zatrzymaj grę:** [Shift + P], [Pause]: naciśnij dowolny klawisz, aby wznowić grę.

:: **Zapisz grę:** [Shift + S]: zapisywanie gry jest możliwe, kiedy statek dokuje przy stacji. Zapisywanie gry w dowolnym momencie jest możliwe po zakupieniu w świątyni Gonerów polisy ratunkowej. Pamiętaj, że polisa wygasa po jej pierwszym użyciu.

:: **Wczytaj grę:** [Shift + L]: podmenu zawierające wszystkie zapisane gry i ostatnie trzy autozapisy. Dla każdego zapisanego stanu gry dostępny jest opis, w którym znajduje się:

:: Twoje imię: zgodnie z przypuszczeniami jest to imię pilota.

:: Kredyty: Twoja sytuacja finansowa w momencie zapisywania gry.

:: Czas lotu: informacja o czasie lotu w momencie zapisywania gry.

:: Lokalizacja: miejsce, w którym gra została zapisana.

:: Statek: jednostka, którą leciałeś w momencie zapisywania gry.

:: Wersja: wersja gry, w której został zapisany stan gry.

:: **Wyłącz grę:** [Shift + Q]: zakończenie gry i powrót do menu głównego.

ZAPISYWANIE GRY

Są trzy sposoby zapisania gry.

1. Autozapis w stacji:
Gra jest zapisywana za każdym razem, kiedy dokujesz przy stacji. Ta opcja może być włączona lub wyłączona w menu Panel boczny | Opcje | Rozgrywka. Domyślnie opcja jest włączona. Przechowywane są ostatnie trzy autozapisy. Zaleca się włączenie tej opcji i regularne dokowanie przy stacjach. W ten sposób zabezpieczysz się przed utratą doświadczenia, kredytów i umiejętności walki.

2. Podczas dokowania przy stacji:
Jeżeli chcesz zapisać ręcznie stan gry, możesz to zrobić, dokując przy stacji (chyba że posiadasz przedmiot wymieniony w punkcie 3). Jeśli nie, naciśnij [Shift +S] lub skorzystaj z menu Opcje | Zapisz grę.

3. Polisa ratunkowa:
Polisę ratunkową możesz nabyć w dowolnej świątyni Gonerów. Jej posiadanie umożliwia zapisanie gry w dowolnym miejscu i czasie. Pamiętaj jednak, że jest to przedmiot jednorazowego użytku. Wykorzystanie polisy wiąże się z jej natychmiastowym wygaśnięciem.

STEROWANIE ZA POMOCĄ KLAWIATURY

Przedstawiony poniżej schemat sterowania jest domyślnym profilem w grze X3: Konflikt Terrański. Jeżeli zmienisz profil lub przypisanie akcji, lista przestanie być aktualna.

Lista jest podzielona na dwie sekcje: sterowanie w grze i sterowanie interfejsem.

STEROWANIE W GRZE

CELOWANIE

AKCJA	PRZYCISK
Śledzenie celu	[t]
Celowanie do najbliższego	[Shift + T]
do następnego wroga	[Page Up], przycisk joysticka 3
do poprzedniego obiektu	[Page Down], przycisk joysticka 4
do następnego posiadanego	[Insert]
do poprzedniego posiadanego	[Delete]
do następnego wroga	[Home]
do poprzedniego wroga	[End]

INFORMACJE

AKCJA	PRZYCISK
Akcje dla wybranego obiektu	[i]
Informacje o wybranym celu	[u]
Aktualnie wybrany statek	[y]
Informacje osobiste	[p]
Mapa sektora	[.]
Mapa galaktyki	[,]
Pokaż zazn. na mapie galaktyki (tylko w menu własności)	[g]
Posiadane mienie	[r]
Dziennik wiadomości	[Shift + M]

PILOTOWANIE

AKCJA	PRZYCISK
Tryb lotu na kursor	[Spacja], naciśnij i przytrzymaj LPM
Klasyczny tryb lotu	[Shift + N]
Nachylenie do góry	Strzałka w dół [i]
Nachylenie do dołu	Strzałka do góry [h]
Odchylenie w lewo	Strzałka w lewo [f]
Odchylenie w prawo	Strzałka w prawo [g]
Przechylenie w lewo	[q]
Przechylenie w prawo	[e]
Zwiększenie przyspieszenia	[x], rolka myszy do góry
Zmniejszenie przyspieszenia	[z], rolka myszy w dół
Dopalacz	[Tab]
Zmniejszenie ciągu do zera	[Backspace]
Dostosowanie prędkości do celu	[Shift + F]
Włączenie autopilota	[Shift + A]
Dokowanie przy wybranym celu	[Shift + D]
Katapulta	[Shift + E]
Unik w lewo	[a], przycisk joysticka 13
Unik w prawo	[d], przycisk joysticka 11
Unik w górę	[w], przycisk joysticka 10
Unik w dół	[s], przycisk joysticka 12

UZBROJENIE

AKCJA	PRZYCISK
Strzał wzdłuż osi celowania	[Ctrl], przycisk joysticka 1
Strzał na kursor	Prawy przycisk myszy
Tryb celowania laserowego	[k]
Wybór rakiety	[m], przycisk joysticka 2
Wystrzelenie rakiety	[l], przytrzymaj przycisk joysticka 2
Wybranie grupy uzbrojenia 1	[1] (nie może być 1 na klaw. numer.)
Wybranie grupy uzbrojenia 2	[2] (nie może być 2 na klaw. numer.)
Wybranie grupy uzbrojenia 3	[3] (nie może być 3 na klaw. numer.)
Wybranie grupy uzbrojenia 4	[4] (nie może być 4 na klaw. numer.)
Menu uzbrojenia	[g]

STATKI I STACJE

AKCJA	PRZYCISK
Komunikacja	[c]
Wymiana handlowa ze stacją	[d]
Statki w doku	[l]
Posiadane statki	[o]
Zmiana statku	[x]

POLECENIA I ZARZĄDZANIE

AKCJA	PRZYCISK
Konsola (aktualny statek)	[Shift + C]
Zmiana nazwy obiektu	[m]
Skrzydłowy – atakuj cel	[Shift + 6] (nie może być 6 na klaw. num.)
Skrzydłowy – osłaniaj mnie	[Shift + 7] (nie może być 7 na klaw. num.)
Droidy – atakujcie cel	[Shift + 8] (nie może być 8 na klaw. num.)
Droidy – osłaniajcie mnie	[Shift + 9] (nie może być 9 na klaw. num.)

ŁADUNEK

AKCJA	PRZYCISK
Ładownia	[f]

ULEPSZENIA

AKCJA	PRZYCISK
SETA	[j]
Napęd skokowy	[Shift + J]
Wzmacnianie obrazu	[Alt]
Lokalizator sprzedaży	[5] (nie może być 5 na klaw. numer.)
Lokalizator kupna	[6] (nie może być 6 na klaw. numer.)

STEROWANIE INTERFEJSEM

OGÓLNE

AKCJA	PRZYCISK
Otworzenie panelu bocznego	[Enter]
Menu opcji	[Shift + O]
Wczytanie zapisanej gry	[Shift + L]
Zapisanie bieżącego stanu	[Shift +S]
Zatrzymanie gry	[Shift + P], [Pause]
Wyjście z gry	[Shift +Q]

MAPA SEKTORA

AKCJA	PRZYCISK
Przesunięcie kursora w lewo	4 na kl. num.
Przesunięcie w prawo	6 na kl. num.
Przesunięcie do góry	8 na kl. num.
Przesunięcie w dół	2 na kl. num.
Przesunięcie do góry i w lewo	7 na kl. num.
Przesunięcie do góry i w prawo	9 na kl. num.
Przesunięcie w dół i w lewo	1 na kl. num.
Przesunięcie w dół i w prawo	3 na kl. num.
Do najbliższego obiektu	5 na kl. num.
Zmiana osi mapy	[Insert]
Wł./Wył. kamery sektora	[k]
Zbliżenie obrazu mapy	[Home]
Oddalenie obrazu mapy	[End]
Budowa stacji: obrót wzdłuż osi A +	3 na kl. num.
Budowa stacji: obrót wzdłuż osi A -	1 na kl. num.
Budowa stacji: obrót wzdłuż osi B +	9 na kl. num.
Budowa stacji: obrót wzdłuż osi B -	7 na kl. num.

EDYCJA

AKCJA	PRZYCISK
Usunięcie postaci	[Delete]
Cofnięcie, powrót	[Backspace]
Na początek	[Home]
Na koniec	[End]

ARCHIWUM

AKCJA	PRZYCISK
Zrzut ekranu	[F9], [Print Screen]

WIDOK

AKCJA	PRZYCISK
Tryb widoku	[F1]
Widok zewnętrzny	[F2]
Widok celu/Powiększenie	[F3]
Wybór monitora	[F4]
Zamknięcie monitorów	[F5]
Przełączenie HUD	[Shift + H]
Widok na l. monitorze	[Shift + 1] (nie 1 na kl. num.)
Widok na p. monitorze	[Shift + 2] (nie 2 na kl. num.)
Zbliżenie	[+]
Oddalenie	[-]
Tryb kamery	0 na kl. num.
Widok domyślny	5 na kl. num.
Widok z północy	8, „grzybek" góra
z północnego wschodu	9, „grzybek" góra-prawo
Widok ze wschodu	6, „grzybek" prawo
z południowego wschodu	3, „grzybek" dół-prawo
Widok z południa	2, „grzybek" dół
z południowego zachodu	1, „grzybek" dół-lewo
Widok z zachodu	4, „grzybek" lewo
z północnego zachodu	7, „grzybek" góra-lewo

MENU

AKCJA	PRZYCISK
Anulowanie/Wyjście	[Esc]
Panel boczny	[Enter], [Enter] na kl. num.
Wybór opcji	[Enter], lewy przycisk myszy, przycisk joysticka 1
Kursor do góry	[strzałka do góry], „grzybek" góra
Kursor w dół	[strzałka w dół], „grzybek" dół
Kursor w lewo	[strzałka w lewo], „grzybek" lewo
Kursor w prawo	[strzałka w prawo], „grzybek" prawo
Przewinięcie do góry	Rolka myszy do góry
Przewinięcie w dół	Rolka myszy w dół
Strona do góry	[Page Up]
Strona w dół	[Page Down]
Wyczyszczenie zaznaczenia	[Home]
Wypełnienie zaznaczenia	[End]
Zamknięcie menu	[Delete]

JAK ROZPOCZĄĆ?

W tej sekcji znajdziesz informacje, które pomogą Ci rozpocząć grę oraz zrozumieć swoje miejsce we wszechświecie X. Dowiesz się, jak handlować, walczyć, budować i myśleć.

Po rozpoczęciu gry znajdziesz się w małym statku poruszającym się po wszechświecie X. Przypomina to nieco sytuację łódki unoszącej się na falach niezmierzonego oceanu. Czasami możesz nie wiedzieć, dokąd się udać lub co zrobić. Twoje cele mogą się znajdować daleko poza horyzontem. Może to być zdobycie dominującej pozycji we wszechświecie, stworzenie potężnego imperium handlowego lub odegranie roli bohatera wszystkich ras. Na początku może się wydawać, że są to cele przerastające Twoje możliwości, ale na pewno można je osiągnąć. Ten wszechświat został stworzony dla Ciebie. Podejmij wyzwanie.

OPCJE STARTOWE GRY

Na początku dostępnych jest kilka scenariuszy. Po osiągnięciu pewnych celów pojawią się dodatkowe. Bez względu na to, który ze scenariuszy wybierzesz, zaopatrz się w kilka ulepszeń, które ułatwią Ci życie. Kup zdalny system kupiecki, oprogramowanie do nawigacji oraz lokalizatory najlepszych cen sprzedaży i zakupu.

JESTEŚ TUTAJ!

Sektor wyjściowy (miejsce rozpoczęcia gry) oraz posiadane wyposażenie zależą od wybranego scenariusza startowego.

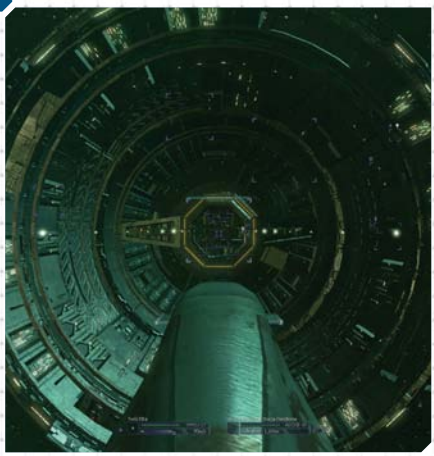
Postać początkowa	Sektor początkowy	Statki	Klasa statku	Kredyty	Poz. trudności
Obrońca terrański	Uran	Terrańska Szabla	M4	1000	Normalny
Patriota argoński	Omicron Lyrae	Argońska Elita	M4	1974	Średni
Skromny kupiec	Herron's Nebula	Argoński Merkury, Argoński Odkrywca	TS, M5	9693	Niezbyt trudny
Zabójca bankrut	Aladna Hill	Splicka Mamba	M3	0	Z pewnością trudny

Jeśli wybierzesz opcję „Własna gra", otrzymasz do dyspozycji argońskiego Pogromcę (M4) oraz 1000 kredytów.

Po osiągnięciu pewnych celów pojawią się dodatkowe scenariusze. Wszystkie scenariusze startowe są powiązane z główną fabułą gry X3: Konflikt Terrański. Chcesz poznać wydarzenia rozgrywające się w niniejszej grze, czy wolisz stworzyć własną historię? Wybór należy do Ciebie.

Postać początkowa	Sektor początkowy	Statki	Klasa statku	Kredyty	Poz. trudności
Dowódca USC	Uran	Terrański Bułat	M3	1000	Łatwy
Umęczony Teladianin	Acquisition Repository	Teladiański Błotniak, tragarz	M5	1821	Trudny
Zatruty Paranidianin	Preacher's Refuge	Paranidiańska Demeter, tragarz	TS	8939	Bardzo trudny
Podróżnik z Aldrina	Aldrin	Terrański Spitfire	M3	4150	Trudny
Świadek Gonerów	Elysium of Light	Gonerski Ranger	GO	350	Niesamowicie trudny
Podstępny zdrajca	Tkr's Deprivation	Splicka Meduza, prototypowy zwiadowca	M3	20997	Dosyć trudny
Sprytny Teladianin	Seizewell	Teladiański Sęp	TS	12693	Dosyć trudny
Buntownik Yaki	Weaver's Tempest	Washi frakcji Yaki	M6	3367	W granicach rozsądku
Zagubiony Lar	Xenon Core 023	Boroński Anioł	TP	13253	Trudny
Dziki Split	Family Pride	Splicki Jaguar	M5	1400	Niezbyt trudny
Anonimowy Argon	Argon Prime	Argoński Odkrywca	M5	2500	Średni
Nudny Boron	Kingdom End	Borońska Ośmiornica	M5	2000	Średni
Pobożny Paranidianin	Paranid Prime	Paranidiańska Demeter	TS	3633	Trochę trudny

JAK DOKOWAĆ PRZY STACJACH?



Wcześniej czy później czeka Cię dokowanie przy stacji. Jest to szczególnie ważne w pierwszych godzinach gry.

Dokowanie można przeprowadzić na dwa sposoby. Możesz ręcznie wykonać manewr dokowania po uzyskaniu pozwolenia na lądowanie (aby je uzyskać, należy nawiązać łączność ze stacją). Z tego sposobu powinni korzystać doświadczeni piloci, ponieważ jest on dosyć trudny.
Jeżeli okaże się, że Twoje wyobrażenia przerosły możliwości, możesz uszkodzić lub nawet zniszczyć swój statek. Mniej stresującym sposobem dokowania przy stacji jest skorzystanie z pomocy automatycznego pilota. W tym celu otwórz menu kontekstowe i wybierz opcję „Autopilot: dokuj przy" lub wybierz stację jako cel i naciśnij kombinację klawiszy [Shift + D]. Użycie ostatniej opcji spowoduje automatyczne uruchomienie komputera dokującego (jeśli jest zainstalowany, a statek znajduje się w odpowiedniej odległości od stacji). W przeciwnym razie zostanie włączony autopilot. Po zakończeniu dokowania statek zostanie zabezpieczony potężnymi klamrami i otoczony polem siłowym.

Zewnętrzne klamry przytrzymujące statek po dokowaniu zaczęły być stosowane dzięki Teladianom i Splitom, którzy rozpoczęli lobbowanie uniwersalnego systemu dokowania dla dużych statków. Problem, który przedstawiciele tych ras zaczęli poruszać na różnych forach politycznych,

dotyczył rosnących kosztów napraw zniszczonych systemów wewnętrznych stacji. Młodzi i niedoświadczeni piloci znajdując się pod wpływem gwiezdnej wódki lub innych nielegalnych substancji, często powodowali szkody w trakcie wlatywania do doków lub podczas ich opuszczania. Wiele osób było przeciwnych proponowanemu rozwiązaniu, twierdząc, że Teladianie w rzeczywistości pragną powiększyć powierzchnię magazynową na własnych stacjach i, korzystając z nadwyżki towarów, wpłynąć na rynki handlowe. Inni sugerowali, że Teladianie i Splici zrozumieli, iż w ten sposób zmniejszy się liczba statków lądujących wewnątrz stacji. To spowodowało, że stacje zostały zmuszone do polegania w większym stopniu na wolnych, niezrzeszonych handlarzach, szczególnie od momentu wprowadzenia zewnętrznych klamer.

JAK PODRÓŻOWAĆ POMIĘDZY SEKTORAMI?

Zanim wyruszysz na podbój Wszechświata X i rozpoczniesz podróże pomiędzy sektorami, musisz poznać dwie ważne funkcje: mapę sektora i mapę galaktyki. Odpowiadające im klawisze skrótu to odpowiednio kropka [.] i przecinek [,]. Możesz również skorzystać z menu Panel boczny | Nawigacja.

MAPA SEKTORA

Mapa sektora jest podzielona na dwie sekcje. W lewym panelu przedstawiony jest widok z góry na sektor, w którym przebywasz (aktualizowany w czasie rzeczywistym). Na górze zawsze jest pokazywany kierunek północny, a na dole - południowy. Ponadto, za pomocą ikon na lewym panelu zaznaczone są wszystkie odwiedzone przez Ciebie stacje oraz statki znajdujące się w zasięgu skanera.

Na górze prawego panelu mapy sektora dostępne są trzy przyciski: „Statki", „Wszystkie" i „Stacje". Domyślnie wybrana jest opcja „Wszystkie", co oznacza, że na mapie wyświetlane są stacje, statki i inne obiekty. Ruch w niektórych sektorach jest bardzo duży. W ich obrębie mogą się znajdować setki obiektów. Przyciski "Statki" i "Stacje" pozwalają na zastosowanie filtra.

Kliknięcie nazwy obiektu znajdującego się na prawym panelu spowoduje wyświetlenie ekranu zawierającego jego właściwości. W zależności od typu obiektu oraz jego właściciela, mogą być dostępne różne opcje. Wszystkie należące do Ciebie obiekty są oznaczone kolorem zielonym. Obiekty wrogie są zaznaczone na czerwono, a neutralne – na biało. Wynajęte statki, na przykład klasy TL, są oznaczone kolorem złotym.

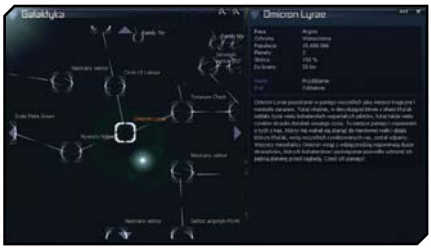
Kliknięcie obiektu znajdującego się na lewym panelu spowoduje jego zaznaczenie i podświetlenie nazwy w prawym panelu.
Dwukrotne kliknięcie obiektu spowoduje obranie go za cel i wydanie autopilotowi polecenia zbliżenia się i/lub dokowania. W przypadku wybrania statku należącego do nieprzyjaciela musisz zachować ostrożność. Jeśli podlecisz zbyt blisko, zostaniesz ostrzelany.

Lewy panel zawiera również inne przydatne informacje. W lewym dolnym rogu jest wyświetlona nazwa rasy, która kontroluje dany sektor. Liczby z prawej strony to współrzędne Twojego statku, czyli odległość od środka sektora. W prawym górnym rogu znajdują się ikony lupy, które umożliwiają zbliżanie i oddalanie obrazu. Na lewo od ikon lup znajduje się znak przypominający plus. Jest to przycisk zmiany osi mapy i sposobu wyświetlania widoku sektora. Z góry (+) lub z boku (-). Aby zmienić oś mapy, możesz również nacisnąć [Insert].

JAK ODSZUKAĆ ODLEGŁE BRAMY

Nawigacja nie zawsze jest prosta. Niektóre bramy nie są położone w dokładnych lokalizacjach na północy, południu, wschodzie czy zachodzie. Czasami mogą się znajdować poza siatką sektora, w odległościach przekraczających 200 km. Mogą być ukryte za asteroidami lub innymi dużymi obiektami. Niekiedy w sektorach unosi się pył lub obłok mgławicy przesłania widok, co sprawia, że większość obiektów, fabryk i stacji jest niewidoczna, dopóki nie znajdziesz się w ich bezpośrednim pobliżu. Bramy leżące naprzeciw siebie możesz odnaleźć, poruszając się w tym samym kierunku, w którym wleciałeś do sektora. Możesz również wykryć długie linie statków, które wyglądają, jakby pochodziły spoza sektora. Jeśli udasz się w tym kierunku, być może znajdziesz bramę, z której korzystały. W niektórych większych sektorach znajdują się boje nawigacyjne wyznaczające główne trasy jednostek.

Trudności nawigacyjne w dużych sektorach powodują, że można tam natrafić na opuszczone statki i towary. Dryfują one poza standardowymi trasami. Możesz przejąć nad nimi kontrolę, jeśli uda Ci się je odnaleźć.



MAPA GALAKTYKI

Jest to graficzne przedstawienie systemów, które odwiedziłeś. Mapa galaktyki jest aktualizowana automatycznie. Nazwa sektora, w którym obecnie przebywasz, będzie migać. Korzystając z klawiszy sektora, możesz zmieniać zaznaczenie. Możesz też wpisać pierwszą literę nazwy. Ponownie naciśnij odpowiadający jej klawisz, aby wyświetlić kolejny sektor. Z prawej strony mapy galaktyki wyświetlane są różne informacje o wybranym sektorze.

SYSTEM POMOCY W MISJACH

WYSZUKIWANIE MISJI

Podróżując przez kolejne sektory, zauważysz, że niektóre obiekty (statki i stacje) w prawym górnym rogu są oznaczone ikoną.
To znak, że ktoś ma misję do zlecenia.

Ikony są również widoczne na mapie sektora, obok nazwy stacji lub statku, gdzie znajduje się postać zlecająca misję.
Aby zapoznać się z misją, wybierz obiekt jako cel i nawiąż z nim łączność [c]. Ze względu na ograniczoną moc Twojego komunikatora musisz się znajdować w odległości nie większej niż 25 km od celu, aby otrzymać odpowiedź. Menu łączności może zawierać listę kilku postaci, ale ta, która chce zlecić misję, będzie oznaczona ikoną. Kliknij ją i powiedz, że szukasz pracy. W odpowiedzi otrzymasz informacje dotyczące misji, które zostaną wyświetlone w oknie odprawy.
Po zapoznaniu się ze szczegółami odprawy zamknij okno, naciskając klawisz [Esc] lub klikając ikonę X w prawym górnym rogu. W tym momencie możesz przyjąć lub odrzucić misję. Na początku gry być może będziesz musiał wybrać tę drugą opcję. Możesz nie posiadać zasobów wymaganych do ukończenia misji, zakupienia statku lub stacji. Wróg, którego trzeba zabić, może być zbyt potężny. Powodów może być wiele. W przypadku przyjęcia misji musisz zwracać uwagę na limit czasu.
Jeśli uda Ci się wykonać misję przed upływem określonego czasu, wszystko będzie w porządku. Jeśli nie zdołasz jej ukończyć, nie tylko nie otrzymasz wynagrodzenia, ale możesz też stracić reputację, jaką cieszysz się wśród danej rasy. Pamiętaj, że możesz przyjąć więcej niż jedną misję. Zrób tak, jeśli uważasz, że sobie poradzisz.

Jest jeszcze jedna ikona, za którą powinieneś się rozglądać:
Niebieska, otworzona książka oznacza, że dostępna jest misja związana z fabułą gry X3: Konflikt Terrański. Misje fabularne różnią się od zwykłych i są dostępne po spełnieniu określonych warunków.

WYKONYWANIE MISJI

Podczas gry zauważysz obiekty oznaczone pomarańczowymi narożnikami. Musisz podjąć wobec nich jakieś działania, aby wykonać misję. Oznaczenie w postaci pomarańczowych narożników to swoisty przewodnik. Jeśli dany obiekt znajduje się poza Twoim polem widzenia, na ekranie pojawią się pomarańczowe strzałki wskazujące kierunek, w którym powinieneś się udać. Jeśli konieczne będzie udanie się do innego sektora, brama, z której należy skorzystać,

również będzie oznaczona pomarańczowymi narożnikami. Jeśli przyjąłeś więcej niż jedną misję, możesz wybrać tę, która będzie obsługiwana przez system pomocy. Skorzystaj z menu „Moje misje". Wskazówki mogą być wyłączone.
Po wykonaniu jednego z celów misji i pojawieniu się kolejnego w dolnej środkowej części ekranu wyświetlone zostanie okienko informacyjne. Będzie ono zawierać krótką podpowiedź. System pomocy automatycznie wskaże lokalizację nowego obiektu.

STRATEGIE GRY

Istnieją dwie drogi lub strategie, jakie możesz obrać na początku gry. Głównym celem każdej z nich jest pozyskiwanie kredytów. Są one niezbędne do kupowania ulepszeń, towarów lub większych i bardziej nowoczesnych statków, które umożliwią wykonanie najtrudniejszych, ostatecznych misji. Ponadto będzie Ci potrzebna odpowiednia reputacja. Poszczególne rasy oferują lepsze towary i statki wyłącznie tym postaciom, które cieszą się ich zaufaniem.
Pierwsza strategia to handel. Głównym założeniem jest kupowanie towarów za niską cenę i sprzedawanie ich znacznie drożej.
Jest to podstawowa strategia handlowa, znana i praktykowana od zarania cywilizacji. Może być wspierana wykonywaniem misji oferowanych przez postaci znajdujące się na pokładach napotykanych statków i stacji. Ilość posiadanych kredytów i poziom reputacji będą rosły z każdą udaną wymianą handlową i ukończoną misją.

Druga strategia może przynieść równie wysokie, jeśli nie wyższe zyski. Polega ona na wywalczeniu sobie drogi do bogactwa. Reputację będziesz zdobywać, zabijając nieprzyjaciół oraz niszcząc lub przejmując należące do nich statki. W przypadku przejęcia kontroli nad statkiem nieprzyjaciela możesz zabrać znajdujące się na nim wyposażenie i ulepszyć własną jednostkę. W ten sam sposób możesz wejść w posiadanie większych i lepszych statków, naprawiając je i przenosząc wyposażenie.

Oczywiście możesz korzystać z obu strategii. W ten sposób będziesz jednocześnie zdobywać reputację oraz kolejne rangi bojowe i handlowe.

Reputacja jest najważniejsza!

Aby zdobyć to, czego potrzebujesz, możesz skorzystać z omówionych powyżej strategii. Możesz kupować dobre statki i wyposażać je w zaawansowane ulepszenia. Aby kupić pewne ulepszenia i zbrojenie, musisz się cieszyć wysokim zaufaniem rasy, która je sprzedaje, czyli posiadać odpowiednią reputację. Do zakupu lepszych statków potrzebny będzie jeszcze wyższy jej poziom.
Aby zwiększyć poziom reputacji, musisz handlować z przedstawicielami danej rasy lub pomagać im w eliminacji nieprzyjaciół, takich jak Kha'ak, Xenoni lub piraci.

W widocznym powyżej menu „Handel" wybrany obiekt jest zaznaczony kolorem czerwonym. Oznacza to, że Twoja ranga handlowa jest zbyt niska i nie pozwala na zakupienie przedmiotu. W lewym dolnym rogu jest widoczna ranga, jaką nadali Ci Argoni: „Przyjaciel Federacji". Z prawej strony wskazano rangę potrzebną do zakupu działa fotonowego: „Obrońca Federacji".

Niektórych rzeczy nie wolno Ci robić z powodu ograniczonego dostępu lub zbyt niskiej rangi. Jeśli uda Ci się zwiększyć reputację, będziesz mógł:
:: Uzyskać więcej kredytów za wykonanie misji, w których będziesz walczyć (wymaga zwiększenia rangi bojowej).
:: Kupować i sprzedawać bardziej zaawansowaną technologię i uzbrojenie.
:: Wymieniać towar na znacznie lepszych warunkach.
:: Ryzykować swoim majątkiem, aby go znacznie powiększyć.
:: Zarabiać więcej kredytów za wykonanie misji handlowych.

Jeśli chcesz zrobić wrażenie na wybranej rasie i szybko zwiększyć swoją rangę, możesz skorzystać z następujących porad:

1. Postaraj się zdobyć licencję policyjną. Aby ją kupić, musisz mieć odpowiednią reputację. Licencję będziesz mógł nabyć od rasy, która wystarczająco Ci ufa. Jedynym sposobem na zdobycie zaufania jest regularne eliminowanie zagrożeń z sektorów należących do wybranej rasy. Dzięki licencji policyjnej będziesz otrzymywał nagrody za zabijanie nieprzyjaciół. Będziesz mógł również korzystać legalnie ze skanera ładunku, co zapewni Ci dostęp do dodatkowych towarów porzucanych przez przemytników. Odszukanie przemytników nie jest proste. Nigdzie się nie reklamują. Po przeskanowaniu statku i odkryciu nielegalnych towarów możesz/musisz zażądać ich usunięcia z pokładu. Większość przemytników zachowuje się rozsądnie i pozbywa się nielegalnych towarów, jednak zdarzają się tacy, wrogowie rasy kontrolującej dany sektor, którzy będą próbowali uciec z ładunkiem.
Może się okazać, że podejrzewany przemytnik jest piratem. Podczas skanowania dużych statków skanowane są również ładownie jednostek dokujących. Jeżeli uda Ci się zmusić przemytników do porzucenia nielegalnych towarów, Twoja reputacja wśród lokalnej rasy wzrośnie.

2. Innym sposobem jest przyjmowanie misji Xenon Taxi, polegających na eskortowaniu lub transportowaniu podejrzanych postaci. Wykonując takie misje, zdobędziesz zaufanie i możliwość zwiększenia reputacji.

3. Wykonując skoki do sektorów xenońskich i niszcząc ich statki, możesz spowodować, że Xenoni zaczną ściągać wsparcie. Ich jednostki podróżujące do zagrożonych miejsc będą przelatywały przez sektory innych ras. Oczywiście możesz na tym skorzystać, niszcząc ich statki.

4. Kiedy pojawi się zagrożenie w postaci inwazji Xenonów, możesz zaciągnąć się w szeregi miejscowej gwardii. Wykonując takie misje, możesz nie tylko zarobić sporo kredytów, ale również zwiększyć poziom reputacji, a być może i rangę bojową.

5. Niszczenie klastrów Kha'ak to znakomity sposób na zwiększenie reputacji, ponieważ w ich skład wchodzi bardzo duża liczba wrogich statków.

6. Kolejną metodą na zwiększenie reputacji jest sprzedawanie towarów i kontenerów. Ten sam efekt możesz uzyskać, budując fabryki w odpowiednich sektorach.

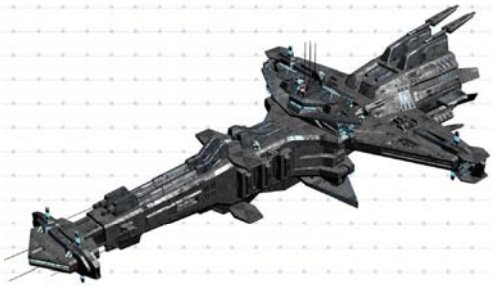
7. Umieszczenie w sektorze standardowego lub zaawansowanego przekaźnika satelitarnego to znakomity sposób na wykrycie piratów i innych nieprzyjaciół. Możesz szybko przeskoczyć do bramy, w stronę której się kierują, i tam ich zniszczyć lub przejąć statki. W ten sposób możesz szybko zwiększyć poziom reputacji i rangę bojową. Aby umieścić satelitę w najlepszym miejscu, przeskocz do danego sektora, podnieś dziób statku o 30 stopni i dokonaj rozstawienia tuż nad punktem centralnym.

JAK ROZPOCZĄĆ HANDLOWANIE?

ZROZUMIENIE ZASAD EKONOMII WSZECHŚWIATA X

Rynek wszechświata X jest unikatowy, ponieważ ceny zmieniają się w sposób dynamiczny. Zależą od popytu i podaży lub od wojen i kradzieży. Na przykład jeśli elektrownia słoneczna posiada duży zapas ogniw energetycznych, ich cena będzie niska – tu obowiązuje zasada podaży. Jeśli jednak w fabryce uzbrojenia pojawi się zwiększone zapotrzebowanie na ogniwa ze względu na konieczność zachowania ciągłości produkcji amunicji, fabryka zapłaci za nie znacznie więcej. Być może odkryjesz, że niektóre sektory można określić mianem „stałych źródeł dochodów". Odszukanie takich miejsc jest niezwykle ważne: w ten sposób możesz szybko poprawić swoją sytuację finansową. Później, korzystając z zarobionych kredytów, uzyskasz ulepszenia statków, dzięki którym handel stanie się jeszcze bardziej dochodowy. Poza fabrykami możesz znaleźć stacje handlowe, które sprzedają i kupują produkty po ustalonych cenach. Każda rasa produkuje określone towary. Niektóre produkty można kupić wszędzie, inne są domeną jednej z ras. Na dole „piramidy technologicznej" znajdują się powszechnie dostępne surowce, energia lub minerały. Najwyższe miejsce zajmują luksusowe towary i systemy, w tym również uzbrojenie.

Pamiętaj, że cena produktu, który lokalnie jest trudno dostępny, będzie wysoka. I odwrotnie, ceny towarów ogólnodostępnych będą malały.



„Jeżeli potrafisz to sobie wyobrazić, możesz to zdobyć. Jeśli możesz o tym marzyć, możesz się tym stać".
William Arthur Ward

NARZĘDZIA PRZYDATNE W HANDLU

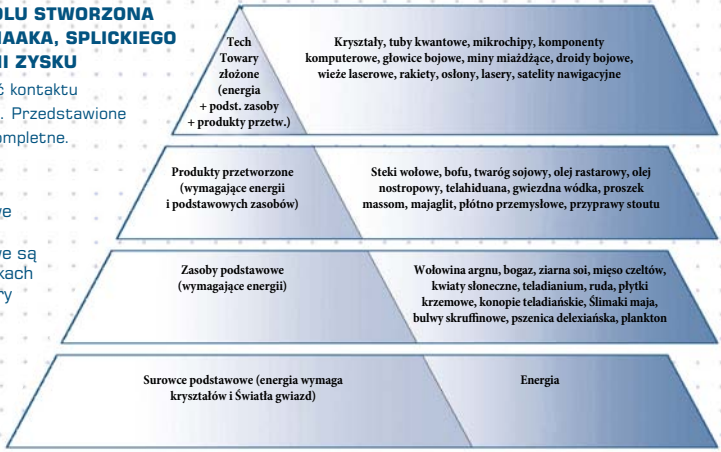
Teladianie to rasa, dla której zysk jest siłą napędową. Ich tajemnice handlowe są pilnie strzeżone. Splicki kurator Gildii Zysku, Hut F'Naak, udostępnił cenne narzędzie, znane jako Piramida Handlu. Od tamtej pory słuch o nim zaginął. Nie ma dowodów potwierdzających pogłoski, że został zabity przez Teladian. Poniżej przedstawiamy wczesną wersję jego projektu:

Mistral (TS) korporacji OTAS Superfrachtowiec

PIRAMIDA HANDLU STWORZONA PRZEZ HUTA F'NAAKA, SPLICKIEGO KURATORA GILDII ZYSKU

Nie można nawiązać kontaktu z Hutem F'Naakiem. Przedstawione informacje nie są kompletne.

Uwaga:
Towary podstawowe i drugorzędne
Towary podstawowe są potrzebne w fabrykach do produkcji. Towary drugorzędne są wykorzystywane opcjonalnie, kiedy są dostępne za odpowiednią cenę, w rozsądnej ilości i odległości.



Poniżej dostępne są notatki, które Hut F'Naak wykorzystał do stworzenia przedstawionej koncepcji. Proszę pamiętać, że te informacje nie są kompletne, nie sprawdzono również ich wiarygodności.
Handel to jeden z najważniejszych elementów wszechświata X. Można wyróżnić dwa poziomy. Pierwszy jest najłatwiejszy. Obejmuje kupowanie, transportowanie i sprzedaż towarów w różnych stacjach (oczywiście z zyskiem!). Następny poziom to kupowanie fabryk, zarządzanie nimi, zaopatrywanie ich w niezbędne surowce i sprzedawanie wyprodukowanych towarów innym stacjom. Możesz również wysłać statki, które będą automatycznie handlowały w Twoim imieniu. Na początek zajmijmy się podstawami handlu.

Kluczem do osiągnięcia zysków jest zrozumienie zasady podaży i popytu. Im więcej produktów zostanie wyprodukowanych przez daną fabrykę, tym taniej będą sprzedawane. W takich fabrykach należy zaopatrywać się w towary. Najlepszym miejscem do sprzedaży tanio zakupionych towarów są fabryki, w których ich zapasy są małe. Ceny zakupu będą tam znacznie wyższe niż gdzie indziej. Fabryki sprzedające lub kupujące po średnich cenach mogą Ci zapewnić średni zysk.
Lokalizatory najlepszych cen sprzedaży i zakupu, jak również zdalny system kupiecki, są niezbędne podczas handlowania. Stosując je, możesz szybko odnaleźć miejsca, gdzie tanio kupisz towary, a następnie wyszukać miejsca, w których sprzedasz je po najwyższej cenie. To wyposażenie możesz kupić w teladiańskich dokach zaopatrzeniowych.

DLA POCZĄTKUJĄCEGO HANDLARZA

Szybko zorientujesz się, że niektóre statki nadają się do prowadzenia handlu lepiej niż inne. Czasami jednostki nie mogą transportować pewnych towarów ze względu na ich rozmiary. Informacje o takich ograniczeniach poznasz później. W tej chwili skupimy się na zasadach prowadzenia handlu.

Rozpocznij grę jako skromny kupiec.
Do dyspozycji otrzymasz argoński frachtowiec Merkury (klasa TS) i ilość kredytów wystarczającą na zakup pierwszej partii towarów. Jako kupiec posiadasz również argońskiego odkrywcę (M5), ale ten statek na razie zignorujemy. Otwórz mapę sektora [.] i wybierz Przędzalnię Włókien L Alfa jako cel [t]. Zamknij mapę sektora [Esc] i włącz autopilota [Shift + A], który poprowadzi Twój statek. Po zakończeniu dokowania wybierz menu Stacja | Handel. Pojawi się okno Handel. Możesz zapoznać się ze statusem fabryki, ilością towarów, ceną sprzedaży, ilością jednostek zasobów i ceną ich zakupu. Jedynym produktem sprzedawanym w tej fabryce jest włókno przemysłowe, dlatego też zostało ono automatycznie wybrane. Jest kilka sposobów, by wskazać komputerowi handlowemu ilość towaru, jaką chcesz zakupić:

Menu handlowe stacji

1. Podaj liczbę jednostek, którą chcesz kupić. Następnie naciśnij klawisz prawej strzałki i [Enter]. Jeśli posiadasz wystarczającą ilość kredytów, towar zostanie zakupiony i przeniesiony do ładowni Twojego statku.

2. Korzystając z klawiszy lewej i prawej strzałki, możesz zwiększyć lub zmniejszyć ilość towaru. Naciśnij klawisz [Enter], aby potwierdzić wybór.

3. Naciśnij [End], a następnie [Enter]. Jeśli posiadasz wystarczającą ilość kredytów, a fabryka - odpowiednią ilość produktów, ładownia Twojego statku zostanie wypełniona maksymalną ilością towaru.

Uwaga: pamiętaj, że fabryki sprzedają produkty, natomiast nigdy nie sprzedają surowców. I odwrotnie, fabryki kupują wyłącznie surowce, nigdy nie kupują produktów.

Wróćmy do naszej transakcji. Naciśnij klawisz prawej strzałki. Zobaczysz, że niebieski pasek na dole okna handlu przesuwa się w prawą stronę. Nie ruszy się daleko, nie stać Cię na zakup wielu jednostek płótna po cenie 255 kredytów.
Naciśnij [Enter]. Zakupiony towar zostanie przeniesiony do ładowni. Na razie to wszystko.
Zauważ, że po dokonaniu zakupu cena sprzedaży wzrosła. Stało się tak, ponieważ fabryka ma do zaoferowania mniejszą ilość płótna przemysłowego. Możesz również sprawdzić (prawy dolny róg), ile kredytów zostało Ci po zakończeniu transakcji.

Teraz zajmiemy się sprzedażą tych towarów (oczywiście z zyskiem). Opuść Przędzalnię Włókien. Obierz jako cel Rakiety Silnego Rażenia Zbrojownia Alfa. Po dotarciu na miejsce i wylądowaniu ponownie wybierz menu Stacja | Handel. Po raz kolejny pojawi się okno Handel.

Tym razem musisz przewinąć widok w dół i zaznaczyć płótno przemysłowe w sekcji Surowce drugorzędne. Zauważ, że ta fabryka kupuje płótno za 313 kredytów. Przenieś towar z ładowni do fabryki, naciskając klawisz lewej strzałki lub [Home], a następnie naciśnij [Enter]. Sprzedaż jest zakończona. Udało Ci się zarobić 2016 kredytów. Całkiem nieźle jak na pierwszy raz.

Spróbuj teraz własnych sił. Przeleć przez bramę wschodnią do The Hole, a następnie przez południową do The Wall. Skorzystaj z kompresji czasu SETA (j), aby przyspieszyć podróż. Tak, musisz odszukać bramę południową (podpowiedź: znajdziesz ją w kwadrancie południowo-wschodnim). Poleć do Elektrowni Słonecznej M alfa i kup ogniwa energetyczne (powinny być sprzedawane po 12 kredytów). Po dokonaniu zakupu przeleć przez bramę zachodnią do Argon Prime i sprzedaj ogniwa energetyczne w Kompleksie Lekkiego Uzbrojenia Alfa (za cenę 19 kredytów za ogniwo). Twoje konto bankowe wygląda coraz lepiej. Kupuj i sprzedawaj, aż uzyskasz kwotę kredytów pozwalającą na zakup ulepszeń statku.

Szybko nauczysz się rozpoznawać określone typy stacji po ich wyglądzie oraz sposobie, w jaki są przedstawiane na gravidarze (Elektrownie Słoneczne są reprezentowane przez unikatowe iony). Komputer pokładowy udzieli Ci odpowiednich informacji po wybraniu stacji jako celu.
W ładowniach większych statków transportowych mieści się znacznie więcej towarów, ponadto mogą one transportować towary różnego typu. Zobaczysz, że po zdobyciu takiej jednostki Twoje zyski zaczną rosnąć szybciej.
Udajmy się teraz w podróż, która znacząco powiększy Twoje zasoby pieniężne. Pamiętaj, że ceny we wszechświecie X zmieniają się w sposób dynamiczny, dlatego wartości podane w poniższej tabeli mogą być inne niż w grze. Jeśli wykonałeś wcześniej opisane kroki, powinieneś posiadać transportowiec Merkury i kwotę 18216 kredytów. Rozpoczniemy w Argon Prime i przeprowadzimy następujące transakcje:

Sektor	Stacja	Kup/ Sprzed.	Produkt	Ilość	Cena	Zysk	Suma
Argon Prime	Stacja Handlowa	Kup	Steki wołowe	253	72	-	
Argon Prime	Fabryka Tub Kwant.	Sprzed.	Steki wołowe	253	98	6594	24810
Herrons' Nebula	Kopalnia Rudy alfa	Kup	Ruda	269	92	-	
Argon Prime	Kompleks Lekkiego Uzbrojenia	Sprzed.	Ruda	269	127	9415	34225
Home of Light	Stacja handlowa	Kup	Steki wołowe	475	72	-	
Red Light	F. Kryształów M alfa	Sprzed.	Steki wołowe	475	102	14250	48475
The Wall	Elektrownia Słoneczna M alfa	Kup	Ogniwa energetyczne	2997	15	-	
Argon Prime	F. Tub Kwantowych	Sprzed.	Ogniwa energetyczne	2997	19	11988	60463
Argon Prime	Rozpoznanie obrazu...	Kup	Rakiety Moskit	395	153	-	
Argon Prime	Argoński dok zaopatrz.	Sprzed.	Rakiety Moskit	395	168	5925	66388
The Wall	Elektrownia Słoneczna L beta	Kup	Ogniwa energetyczne	2997	15	-	
Home of Light	F. Tub Kwantowych	Sprzed.	Ogniwa energetyczne	2997	20	14985	81373
The Wall	Elektrownia Słoneczna M alfa	Kup	Ogniwa energetyczne	2997	12	-	
Herron's Nebula	Rakiety Silnego Rażenia Zbrojownia	Sprzed.	Ogniwa energetyczne	2997	19	20979	102352

Jak widzisz, wystarczyło siedem transakcji kupna i sprzedaży, aby powiększyć stan Twojego konta o 84136 kredytów. Teraz stać Cię na zakup niezbędnych ulepszeń, zdalnego systemu kupieckiego, zaawansowanego oprogramowania handlowego i tuning\ silnika.

Zwiększaj zawartość konta. Zauważ, że dzięki dokonanym transakcjom zwiększyła się również Twoja reputacja i ranga handlowa. Kupuj większe lub lepsze statki, bierz udział w walkach, a wkrótce przejmiesz kontrolę nad wszechświatem.

**„Nie mów mi, że to nie jest miejsce dla człowieka.
Miejsce człowieka jest tam, dokąd się udaje – z pewnością poradzi sobie, kiedy dotrze na miejsce".**
Werner von Braun

Radykalny guru ekonomiczny Teladian, Hilibis Yalos Trosulis IV, zerwał z rodzimą tradycją i opublikował UEG, podręcznik, z którego korzystają młodzi Teladianie podczas pierwszych ćwiczeń handlowych. Podsumowanie przewodnika zawiera krótkie informacje o różnicach w zawieraniu transakcji z przedstawicielami ras zamieszkujących wszechświat X.
Różnica Cen Towarów (RCT) to współczynnik, którego znajomość pozwala na określenie możliwego zysku. Wartość tego współczynnika jest charakterystyczna dla gospodarki poszczególnych ras i stała w sektorach kontrolowanych przez daną rasę. Ceny w fabrykach tego samego typu należących do różnych ras mogą być inne. Wszystko zależy od specjalizacji. Na przykład Boroni, specjalizujący się w osłonach, mogą je sprzedawać znacznie taniej niż inni.

ARGON

Wolny rynek, na którym działa zdrowa konkurencja.

Argońskie ceny żywności i materiałów organicznych plasują się powyżej średniej. Oznacza to, że fabryki produkujące technologię zapewniają dobre zyski i wydajność.

Ceny fabryczne:	średnie, kilka specjalności.
Materiały podstawowe:	średnie: Elektrownia Słoneczna i Kopalnie.
Zaawansowana technologia:	średnia: kilka specjalności.
Broń i osłony:	dobra: Argoni skupili się ostatnio na ulepszaniu technologii, produkując kilka nowych, innowacyjnych systemów uzbrojenia.

BORON

Gospodarka jest w dużym stopniu regulowana przez rząd. Boroni nie lubią ryzykować. Przedstawiciele tej rasy mają niskie ceny na żywność i produkty organiczne. To oznacza, że fabryki produkujące technologię zapewniają niskie zyski i są mniej wydajne. Jest to dosyć stabilny rynek, obarczony niskim stopniem ryzyka. Boroni nie mają pojęcia o wydobyciu, dlatego ich kopalnie są bardzo drogie. Specjalizują się w produkcji energii.

Ceny fabryczne:	znakomita technologia defensywna i cywilna.
Materiały podstawowe:	średnie: tanie Elektrownie Słoneczne i drogie Kopalnie.
Zaawansowana technologia:	znakomita: Boroni koncentrują się na przedmiotach zawansowanych a technologicznie, takich jak kryształy, mikrochipy i części komputerowe.
Broń i osłony:	technologia jonowa: Boroni specjalizują się w zaawansowanych systemach uzbrojenia jonowego, którego przeznaczeniem jest zakłócanie działania osłon i innych układów statku. Od momentu opracowania dezintegratora jonowego technologia jest nieustannie ulepszana. Zaprojektowano kilka nowych typów broni jonowej.

PARANID

Dobrze zarządzana gospodarka, od czasu do czasu regulowana przez Cesarza Kapłana. Średnia cena na żywność i produkty organiczne. Fabryki produkujące technologię zapewniają średnie zyski i wydajność.

Ceny fabryczne:	Paranidianie specjalizują się w produkcji towarów na własny użytek.
Materiały podstawowe:	słabo: cena powyżej średniej, jeśli chodzi o Elektrownie Słoneczne i Kopalnie (Paranidianie wolą, by tak trywialnymi czynnościami zajmowały się istoty niższe).
Zaawansowana technologia:	średnia: Paranidianie nie są najlepsi w zakresie wytwarzania produktów podstawowych (z wyjątkiem głowic, które są wykorzystywane w kompleksach rakietowych). Specjalizują się w technologii, której nie rozwija żadna inna rasa, na przykład produkują znakomite zaawansowane satelity.
Broń i osłony:	tajne: z powodu braku swobodnej wymiany informacji technologia opracowana przez Paranidian jest niezwykle droga dla innych ras.

SPLIT

Rząd wpływa na gospodarkę w niewielkim stopniu. Średnia cena żywności i produktów organicznych. Fabryki produkujące technologię zapewniają średnie zyski i wydajność.

Ceny fabryczne:	badania i rozwój są podporządkowane machinie wojennej.
Materiały podstawowe:	dosyć dobre: drogie Elektrownie Słoneczne, lecz tanie Kopalnie (przymusowa praca robotników).
Zaawansowana technologia:	słabo: Splici nie używają technologii cywilnej.
Broń i osłony:	znakomicie: Splici nie mają doświadczenia w konstrukcji rakiet. Preferują walkę na krótkim dystansie. Specjalizują się w uzbrojeniu laserowym i osłonach. Broń splicka jest szybka i zabójcza, podobnie jak ich statki.

TELADI

Rynek ostateczny, na którym wszystko może się zdarzyć. Znaczne różnice cen żywności i produktów organicznych. Rozpiętość zysków i wydajności fabryk produkujących technologię jest bardzo duża. Pieniądze w sektorach teladiańskich można równie łatwo zarobić i stracić. Teladianie nie są rasą słynącą z przełomów technologicznych, wolą kupować potrzebne technologie od innych ras. Natomiast są specjalistami od wykorzystania pozyskanych technologii. Są też mistrzami w handlu wszelkimi materiałami podstawowymi.

Ceny fabryczne:	Teladianie zawsze zmierzają do osiągnięcia jak największego zysku na podstawowych produktach.
Materiały podstawowe:	znakomicie: tanie Elektrownie Słoneczne i Kopalnie.
Zaawansowana technologia:	dobrze: w zakresie technologii Teladianie plasują się powyżej średniej.
Broń i osłony:	mistrzowie budżetu: Teladianie specjalizują się w produkcji taniej, ogólnodostępnej technologii.

JAK LEPIEJ HANDLOWAĆ?

Wolni kupcy (frachtowce kontrolowane przez postaci niezależne) nieustannie szukają okazji. Stanowią silną konkurencję i często mają przewagę w postaci lepszych statków i większych ładowni. Oto kilka wskazówek, które mogą Ci pomóc:

:: Umieść zaawansowane satelity w sektorach, w których zamierzasz często handlować. Umieść je pośrodku i co najmniej 25 km nad największym skupiskiem stacji. Satelity w połączeniu ze zdalnym systemem kupieckim i lokalizatorami cen sprzedaży i zakupu pomogą Ci w wyszukaniu najlepszych okazji w danym sektorze.

:: Barter to świetny sposób na sprzedanie produktów, na które nie ma bezpośredniego zbytu.

:: Kup największy transportowiec, na jaki Cię stać. Na przykład zwykły Merkury z ładownią na 4000 jednostek towarów, z których każdy może być sprzedany z 20-kredytowym zyskiem, zapewni nadwyżkę w wysokości 80000 kredytów. Frachtowiec o pojemności 11000 jednostek zapewni zysk w wysokości 220000 kredytów. Kwota, jaką musisz przeznaczyć na zakup superfrachtowca, szybko się zwróci.

:: Pamiętaj o zakupieniu tuningu silnika i zoptymalizowaniu prędkości statku, co pozwoli na szybsze dostawy towarów. Czas to pieniądz. Czasami będziesz musiał ścigać się z innym kupcem.

:: Korzystaj z rozszerzeń handlowych. Sprawdzaj ceny, zanim wylądujesz przy fabryce, do której wcześniej dotarł wolny kupiec. Sprzedając swoje towary, mógł zmniejszyć Twoje ewentualne zyski. Jeśli tak się stało, skorzystaj z lokalizatora najlepszych cen sprzedaży i odszukaj kolejne miejsce, gdzie będziesz mógł sprzedać towary znajdujące się w ładowni Twojego statku. Szukaj okazji w sektorze, w którym się znajdujesz, a także w sektorach sąsiednich.

:: W niektórych fabrykach dostępne są bardzo duże ilości produktów. Im większa ładownia statku, tym większy zysk przyniesie odbyta podróż. Na przykład ruda może być kupiona po bardzo niskich cenach i sprzedana ze sporym zyskiem, szczególnie w sektorach borońskich.
Do zakupienia całego zapasu rudy będzie Ci potrzebna bardzo duża ładownia (4000+). Pamiętaj, że ruda zajmuje znacznie więcej miejsca niż inne towary.

:: Wykorzystuj wolniejsze frachtowce w mniejszych sektorach, a szybsze w dużych.

:: Szukaj nowych szlaków handlowych dla produktów żywnościowych takich jak bofu. Możesz zarobić sporo kredytów, transportując pszenicę delexiańską z sektorów argońskich do borońskich. Oni ją uwielbiają.

:: Handel żywnością i produktami organicznymi przynosi spore zyski. Handlowanie minerałami takimi jak ruda, krzem, teladianium czy poszukiwane nividium zapewnia jeszcze większy dochód. Sprzedaż zaawansowanej technologii i niektórych produktów nielegalnych może być bardzo dochodowa, lecz czasami trudno znaleźć odpowiednich kupców. Ponadto, do zakupu określonych typów zaawansowanej technologii konieczne jest posiadanie odpowiednio wysokiej reputacji.

:: Kompleksy fabryk zapewniają dodatkowe zyski ze sprzedaży produktów. To idealne miejsce do dostarczania dużych ilości surowców.

„Nie ma zysku bez przyjemności".
William Shakespeare

BUDOWANIE FABRYK

Większość fabryk produkujących rakiety, osłony i inne rodzaje uzbrojenia wymaga podstawowych surowców – energii, rudy i produktów żywnościowych. Surowce podstawowe są niezbędne do wytwarzania produktu końcowego. Jeśli ilość dostępnych surowców podstawowych jest niska, do produkcji można użyć surowce drugorzędne. Młodzi Teladianie uczą się podczas pierwszych lekcji, że budowanie fabryk przeznaczonych do produkcji zasobów podstawowych może być dochodowe, jednak popyt na te produkty zacznie się zmniejszać, kiedy rynek osiągnie punkt nasycenia, a wtedy dochody drastycznie zmaleją.

W praktyce wygląda to tak, że budowa fabryk opartych o początkowo zwycięską formułę przestaje przynosić zyski, kiedy ich liczba rośnie. Kapitanowie przemysłu teladiańskiego są zgodni, że budowa i rozmieszczenie fabryk wymaga dokładnego zbadania struktury popytu i podaży w sektorze. Na przykład odszukanie fabryk, które nieustannie odczuwają braki surowców podstawowych i drugorzędnych, to okazja do określenia własnych cen sprzedaży. Zyski mogą być jeszcze większe, kiedy okaże się, że w sąsiednich sektorach również są fabryki borykające się z problemem niedostatecznej ilości surowców. Wszyscy handlowcy wiedzą, że rynek nie zależy wyłącznie od popytu i podaży, ale również od takich zjawisk, jak wojna, kradzieże czy kataklizmy. Te zdarzenia mogą sprawić, że handel w niektórych sektorach może być nieopłacalny. Jednak stałe, dobrze zabezpieczone dostawy produktów to źródło wysokich zysków dla osób, które potrafią myśleć i działać.

Zagrożenie ze strony Kha'ak doprowadziło do powstania wielu innowacyjnych projektów i nowych technologii budowania stacji i fabryk. Dzięki postępom technologicznym opracowano nowe, większe i potężniejsze stacje. Zintegrowane kompleksy fabryk są częściowo niezależne od stałych dostaw – transportowce są często celem ataków. Nowe stacje są wyposażone w osłony o mocy 10 gigadżuli, które zabezpieczają przed atakami nie tylko stację, ale również wszystkie dokujące przy niej statki. Wprowadzone ostatnio zmiany w zakresie nowych technologii przyczyniły się do powstania jeszcze większych i bardziej niezwykłych projektów.

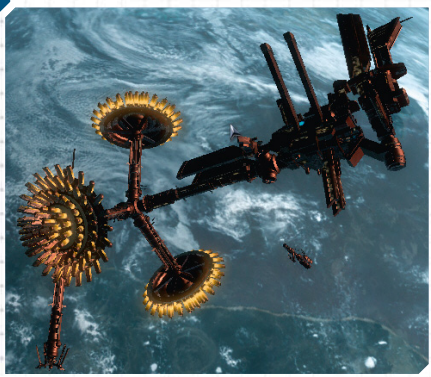
Decyzja o rozpoczęciu budowy pierwszej fabryki to powód do wielkiej dumy. Możesz być gotowy do rozpoczęcia budowy grupy fabryk, które będą wzajemnie zaopatrywały się w surowce i wytwarzały produkt końcowy. Możesz pójść krok dalej i połączyć fabryki w kompleks. Cokolwiek zamierzasz, Twój pierwszy krok na drodze do stworzenia imperium zostanie zapamiętany.

GDZIE BUDOWAĆ FABRYKI?

Lokalizacja, lokalizacja, lokalizacja!

Wybierając miejsce do budowy fabryki, należy wyszukać taką lokalizację, która zapewni największe zyski ze sprzedaży wytwarzanego produktu. Najpierw trzeba rozpoznać zapotrzebowanie, a dopiero potem próbować je zaspokoić.

Rozważając budowę fabryki w danym sektorze, należy wziąć pod uwagę zapotrzebowanie na określone produkty. Jeżeli w wybranym sektorze brakuje Elektrowni Słonecznych dostarczających energię lub jest zbyt mało Fabryk Kryształów dostarczających surowce dla elektrowni, warto zastanowić się nad wypełnieniem tej luki.



Fabryka Kryształów

Zanim rozpoczniesz budowę, sprawdź, co jest produkowane w sąsiednich sektorach. Musisz również wziąć pod uwagę cenę sprzedaży produktu, cenę zakupu surowców oraz odległość, z jakiej trzeba je sprowadzać. Kolejnym czynnikiem, jaki należy rozważyć, jest lokalne zapotrzebowanie na wytwarzany produkt.

Musisz zdecydować, czy Twoje fabryki będą kupowały surowce z należących do Ciebie źródeł, czy też mogą je nabywać u lokalnych dostawców. Efektywnym sposobem uniezależnienia się od innych, a jednocześnie zwiększenia zysków, jest stworzenie pętli fabrycznej.

Duże fabryki produkują 2,5 raza więcej towarów niż fabryki standardowej wielkości, jednocześnie potrzebując 2,5 raza więcej surowców. Duża kopalnia produkuje 2,5 razy więcej rudy niż mała kopalnia.

Niska cena żywności to średni zysk.

Na początku warto wybudować Farmę Pszenicy Delexiańskiej. Fabryka powinna być zlokalizowana w sektorze argońskim, gdzie dodatkowo rozmieszczone są Smażalnie Steków. Oczywiście w sąsiedztwie nie mogą się znajdować inne Farmy Pszenicy Delexiańskiej, ale przydałaby się Elektrownia Słoneczna. Można też rozważyć budowę fabryki produkującej bofu w Kingdom's End lub bogaz w Ocean of Fantasy.

Średnie ceny minerałów oznaczają dobre zyski.

W rejonach, gdzie produkowane są zaawansowane technologie, na przykład w Argon Prime, zawsze istnieje wysokie zapotrzebowanie na krzem. Zła wiadomość – w Argon Prime nie ma żadnych asteroid. Dobra wiadomość – wiele asteroid można znaleźć w pobliskim Ore Belt. Ponadto, można tam znaleźć Elektrownie Słoneczne. Kiedy w fabryce kończą się zapasy krzemu, można zacząć sprzedawać po 700+ kredytów za jednostkę, co oznacza niezły zysk.

Wysoka cena zaawansowanej technologii to bardzo dobre zyski.

Fabryki produkujące osłony o mocy 1 gigadżula i 10 gigadżuli najlepiej budować w sektorach, gdzie znajdują się Doki Zaopatrzeniowe. Świetnym miejscem jest Home of Light, ponieważ w pobliżu znajdują się aż trzy sektory z Dokami Zaopatrzeniowymi: Argon Prime, Red Light i Cloudbase Southeast.

W wielu sektorach argońskich brakuje Smażalni Steków. Większość ras potrzebuje Elektrowni Słonecznych, Kopalni Rudy i Krzemu oraz Fabryk Kryształów. Możesz również pomyśleć o wybudowaniu fabryki w miejscu, w którym będziesz mógł przejąć część klientów, oferując niższe ceny.

JAK WYNAJĄĆ STATEK TRANSPORTOWY KLASY TL?

Pierwszym krokiem na drodze do wybudowania fabryki jest wynajęcie dużego statku transportowego klasy TL.
Na pokładzie tego statku można przetransportować materiały i droidy niezbędne do wybudowania fabryki. Statek holujący wiele stacji to niesamowity widok. Lepiej schodzić im z kursu. Wykonanie skrętu lub wyhamowanie zajmuje im wiele czasu.

Budowa fabryki to kosztowne przedsięwzięcie. Upewnij się, czy posiadasz wystarczającą ilość kredytów potrzebną do:

:: Wybudowania fabryki.
:: Zapłacenia kapitanowi statku TL za każdy wykonany skok (do 10000 kredytów). Pamiętaj, że jeśli nie przekażesz kapitanowi wymaganej sumy, sprzeda on należącą do Ciebie fabrykę.
:: Kupienia jednego lub więcej statków transportowych klasy TS, które będą dostarczać surowce do nowej fabryki.
:: Kupienia surowców niezbędnych do wytworzenia produktu końcowego.
:: Zabezpieczenia kwoty 200000 kredytów na potrzeby stałego dopływu surowców.

Koszt wybudowania fabryki waha się od 400 tysięcy do 20 milionów kredytów. Jeśli zdecydujesz się na jeden z tańszych wariantów, musisz się liczyć z inwestycją o wartości około miliona kredytów.

Każda rasa posiada statek klasy TL. Są to:

:: Argoński Mamut
:: Teladiański Albatros
:: Splicki Słoń
:: Paranidiański Herkules
:: Borońska Orka
:: Terrański Prom Atmosferyczny

Aby rozpocząć, musisz wynająć transportowiec. W tym celu należy skontaktować się z kapitanem. Powiedz mu, że chcesz wynająć jego jednostkę, a następnie przekaż, by podążał za Twoim statkiem. Poleć do stoczni i ponownie połącz się z kapitanem statku TL, zlecając mu lot do miejsca wskazanego na mapie. Dokuj przy stoczni i czekaj na przybycie jednostki TL.

Podczas przeglądania listy stacji możesz zauważyć, że niektóre z nich są oznaczone kolorem czerwonym. To się zmieni, kiedy obok stoczni będzie dokować jednostka TL. Kup wybraną fabrykę i połącz się z kapitanem TL (poprzez opcję Statki na pokładzie). Przekaż mu, aby podążał za Tobą lub poleciał do sektora, w którym chcesz wybudować fabrykę. Przebywając w stoczni, możesz od razu zakupić frachtowiec klasy TS, który będzie dostarczał surowce.

Borońska Orka (TL)

Pamiętaj, że musisz się znajdować w tym samym sektorze, co statek TL, aby jego kapitan dostarczył fabrykę do wskazanego miejsca. Kiedy jednostka TL znajdzie się w pobliżu, połącz się z kapitanem i poproś o pozostawienie ładunku. Korzystając z klawiszy do umieszczenia fabryki (patrz Sterowanie – Umieszczanie fabryki), przesuń fabrykę na wybrane miejsce.

Jeżeli budujesz kopalnię, musisz poprosić kapitana o przelot do wybranego miejsca, a następnie wskazać asteroidę, z której będziesz wydobywał surowce. Kiedy statek TL znajdzie się w odległości 4 km od asteroidy, poproś kapitana o pozostawienie ładunku i ponownie wybierz asteroidę.

Po wybudowaniu fabryki musisz wykonać kilka dodatkowych czynności:

:: Przekaż fabryce 200000 kredytów potrzebnych na zakup odpowiedniej ilości surowców.

:: Przypisz do fabryki jeden lub więcej transportowców.

:: Następnie, korzystając z konsoli poleceń, użyj menu handlu, by kupić surowce. Transportowce muszą mieć zainstalowane oprogramowanie handlowe.

:: Określ cenę zakupu surowców i cenę sprzedaży produktów.

:: Zdefiniuj ustawienia skoku. W ten sposób określisz maksymalną liczbę skoków, jakie transportowiec może wykonać, aby kupić lub sprzedać towary. Jeżeli zwiększysz cenę zakupu surowców, liczba skoków ulegnie zmniejszeniu. Uwaga: jeśli statki będą mogły wykonywać skoki na zbyt duże odległości, często będzie Ci brakowało surowców. Jeśli po drodze będą musiały przelecieć przez wrogie sektory, mogą ulec zniszczeniu.

:: Za pomocą konsoli poleceń | Polecenia dodatkowe zaznacz automatyczny transfer pieniędzy. W ten sposób określisz limit funduszy dla fabryki.

„Jeżeli potrafisz to sobie wyobrazić, możesz to zdobyć. Jeśli możesz o tym marzyć, możesz się tym stać".
William Arthur Ward

PRZESUWANIE FABRYK PROMIENIEM HOLUJĄCYM

Istnieje kilka powodów, dla których możesz chcieć zmienić położenie fabryki. Na przykład w celu lepszego połączenia z kompleksem czy pogrupowania jednostek pod kątem produkowanych towarów. Korzystając z promienia holującego, możesz przesuwać swoje obiekty. Próba przesunięcia obiektu należącego do kogoś innego może skutkować pojawieniem się nieproszonego towarzystwa. Po pierwsze, będzie Ci potrzebny statek, na którym można zainstalować odpowiednie urządzenie. Może to być jednostka klasy TL lub M6. Po pozyskaniu statku zainstaluj urządzenie. Zasięg działania promienia holującego zależy od gęstości pola magnetycznego wybranego obiektu. Zazwyczaj skuteczna odległość wynosi 3,75 km. Po znalezieniu się w odpowiedniej odległości od obiektu wystrzel promień holujący. Pamiętaj, że niektóre obiekty mogą wydawać się poza zasięgiem. Dzieje się tak, ponieważ systemy uzbrojenia nie zostały zoptymalizowane pod kątem tej technologii.
Po wystrzeleniu powinieneś zobaczyć zielony promień łączący Twój statek z wybranym obiektem. Optymalna prędkość przesuwania wynosi od 1 do 10 m/s (do przodu i do tyłu). Ze względu na bezwładność, poruszanie się z prędkością przekraczającą 10 m/s spowoduje utratę integralności. Promień przed utratą połączenia zmienia kolor. Aby tego uniknąć, wystarczy zmniejszyć prędkość i poczekać, aż przesuwany obiekt zbliży się. Integralność promienia osiągnie poziom nominalny. Fluktuacje pola magnetycznego obiektu pod wpływem działania promienia holującego mogą spowodować, że przesuwany obiekt zacznie się obracać. Piloci powinni o tym pamiętać. Czasami trzeba znaleźć właściwe miejsce metodą prób i błędów, szczególnie podczas przesuwania kopalni.

TWORZENIE PĘTLI PRODUKCYJNEJ

O pętli produkcyjnej możemy mówić, kiedy fabryka wytwarzająca produkt końcowy, na przykład energię, jest zasilana w surowce pochodzące z innych należących do Ciebie fabryk. W ten sposób możesz rozwiązać wiele problemów z zaopatrzeniem. We wszechświecie rozgrywają się wydarzenia, które mogą negatywnie wpływać na lokalną gospodarkę. Zamknięta pętla pozwala na uzyskanie pewnej niezależności i kontynuowanie procesu produkcyjnego bez zakłóceń. Istnieją trzy typy pętli produkcyjnych związane z wielkością popytu i podaży:

:: Pętla zamknięta: należące do Ciebie fabryki zaopatrują się wzajemnie.
:: Pętla mieszana: część Twoich fabryk może dokonywać wymiany handlowej z miejscowymi dostawcami lub odbiorcami.
:: Pętla otwarta: wszystkie należące do Ciebie fabryki mogą korzystać z lokalnych odbiorców i dostawców.

Oto przykład zamkniętej pętli dostawy energii:
1 Elektrownia Słoneczna – produkt końcowy i dostawca zaopatrujący pozostałe stacje
1 Fabryka Kryształów – dostarcza kryształy do Elektrowni Słonecznej
1 Kopalnie Krzemu – dostarczają krzem do Fabryki Kryształów
1 Smażalnia Steków – dostarcza steki wołowe do Fabryki Kryształów
1 Farma Bydła – dostarcza wołowinę argnu do Smażalni Steków

Ostatnie dwie stacje, będące źródłem produktów żywnościowych dla Fabryki Kryształów, różnią się w zależności od rasy. Elektrownia Słoneczna nie musi przeznaczać całej produkcji na potrzeby innych stacji, a zatem może sprzedać nadwyżki wolnym kupcom.

Powyższa uproszczona wersja pętli produkcyjnej wymaga wykorzystania kilku transportowców przewożących towary pomiędzy stacjami, ale to tylko jedna z możliwości. Lepiej stworzyć kompleks, w ramach którego wszystkie fabryki są połączone tunelami zaopatrzenia. Taka konfiguracja niemal całkowicie eliminuje potrzebę korzystania z transportowców klasy TS.

JAK STWORZYĆ KOMPLEKS FABRYCZNY?

W naszym przykładzie wykorzystamy Borońskiego Delfina. Będziemy posługiwać się wartościami zaokrąglonymi. Fabryki bogazu i bofu wymagają 3 frachtowców. Najtańszy transportowiec klasy TS kosztuje około 600000 kredytów.

Zestaw do konstrukcji kompleksu, pozwalający na połączenie 2 fabryk, kosztuje 260000 kredytów. Jeden mały kompleks, składający się z fabryki bofu i bogazu, połączony 1 zestawem konstrukcyjnym wymagałby tylko 1 frachtowca niezbędnego do zakupu energii.

Koszt 3 frachtowców = 1.800.000
Koszt 1 zestawu + 1 frachtowca = 860.000

Jak widać, zastosowanie zestawu konstrukcyjnego znacząco obniżyło koszty produkcji żywności. Jeśli podsumujesz koszty innych fabryk, będziesz mógł w podobny sposób określić efektywność zastosowania zestawu. Budując fabryki i określając bazy macierzyste dla frachtowców, pamiętaj, aby ograniczyć ich zasięg do trzech lub czterech sektorów. Większy zasięg może spowodować znaczące wydłużenie czasu dostawy surowców. W efekcie Twoje fabryki będą zmuszone do wstrzymania produkcji. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w innej części niniejszej instrukcji.

JAK POŁĄCZYĆ FABRYKI?

Łączenie fabryk jest bardzo proste.
Załóżmy, że wynająłeś argońskiego Mamuta do przetransportowania Farmy Bydła i Smażalni Steków. Bez problemu możesz zlecić transport jednego zestawu konstrukcyjnego, którym połączysz te dwie stacje. Zestaw umożliwia połączenie dwóch lub więcej stacji i stworzenie kompleksu. Składa się on z węzła kontrolującego dystrybucję energii, centrum dowodzenia, centrum kontrolnego, centrum wymiany handlowej i centralnej stacji dokującej.
Możesz poprosić kapitana statku TL o pozostawienie zestawu konstrukcyjnego. Zamiast siatki lokalizacyjnej pojawi się lista Twoich fabryk w sektorze.

Wybierz pierwszą fabrykę do połączenia. Na liście pojawią się pozostałe fabryki. Wybierz drugą. Obie jednostki zostaną połączone tunelem. Centralny węzeł transportuje surowce pomiędzy stacjami, dlatego możesz stworzyć pętlę produkcyjną bez konieczności używania transportowców. Węzły kompleksu kosztują znacznie mniej niż transportowce, ale mają również słabe strony. Musisz ochraniać kompleksy przed atakami. Jeśli zostaną zniszczone, fabryki zostaną pozbawione potrzebnych surowców, a produkcja będzie wstrzymana do momentu wybudowania kolejnego kompleksu lub wynajęcia transportowców. Konsola poleceń węzła kompleksu zawiera listę stacji oraz aktualnie przebiegające cykle produkcyjne. Wszystkie fabryki należące do kompleksu korzystają ze wspólnego konta kredytowego.

Możesz określić ceny fabryczne i zmienić zasięg transportowców, podobnie jak w przypadku pojedynczej fabryki.

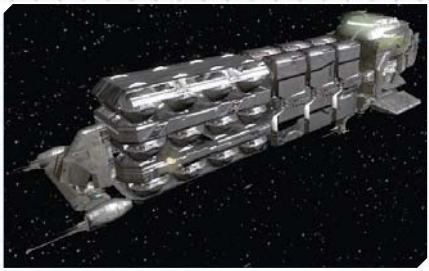
Wybranie właściwej lokalizacji zależy od surowców dostępnych w sektorze, czyli m.in. od tego, jakie fabryki znajdą się w kompleksie. Nie ma żadnej uniwersalnej zasady, którą można by zastosować. Jeżeli podczas wybierania lokalizacji kompleksu uwzględnisz potrzeby nowych fabryk, nawet w przypadku braku surowców w pętli będziesz mógł skorzystać z lokalnych zasobów. Jedyną słabością kompleksu jest wrażliwość tuneli zaopatrzeniowych na ataki. Zaleca się wysyłanie jednostek patrolowych do obszarów wokół fabryk i kompleksów. Pomoże to w działaniach ochronnych.

Statki transportowe, dla których kompleks jest „bazą macierzystą", mogą kupować surowce po najlepszych cenach. Po dodaniu nowej fabryki do kompleksu wszystkie statki z lokalizatorem najlepszych cen zatrzymają się i ponownie rozpoczną wykonywanie tego polecenia. Pozostałe statki będą musiały otrzymać nowe polecenia, uwzględniające dodatkową fabrykę.

STATKI TRANSPORTOWE

Statki transportowe klasy TS pełnią ważną funkcję w procesie handlowym. Dostępne są modele o szerokim zakresie specyfikacji. Część z nich ma ogromne ładownie, lecz porusza się wolniej. Te jednostki mogą być używane do kupowania dużych ilości zasobów z pobliskich fabryk. Inne statki posiadają mniejszą ładownię i są szybsze. Można je wykorzystać do kupowania zasobów takich jak kryształy w stacjach położonych kilka skoków od sektora macierzystego.

Statki klasy TS można kupować pojedynczo lub w grupach. Należy pamiętać, by podczas kupowania jednostek w cenie uwzględnić wszystkie potrzebne osłony i ulepszenia. Po naciśnięciu klawisza [i] w menu Stoczni zobaczysz szczegóły związane z wybranym statkiem, w tym wszystkie ulepszenia instalowane fabrycznie. Warto kupować kilka statków jednocześnie i wybierać dla nich te same ulepszenia. Statki dostępne są w trzech dodatkowych podklasach: S, M i L. Jednostki typu S są wyposażone w stopniu minimalnym, M posiadają wyposażenie średniej jakości, a L mają bardzo dobre osłony i broń. Jeśli nie chcesz, by Twoje transportowce angażowały się w walkę z jednostkami nieprzyjaciela (frachtowce dysponują bronią defensywną niskiej klasy), nie wyposażaj ich w dodatkową broń ani ulepszenia bojowe. Statkom podróżującym przez niebezpieczne sektory można przydzielić eskortę złożoną z myśliwców.



Argoński superfrachtowiec Sęp

Typowa konfiguracja transportowca może wyglądać następująco:

Osłony mocy 5 lub 25 MJ:	są niezastąpione, kiedy statek podróżuje przez niebezpieczne sektory.
Tuning silnika:	czas to pieniądz; im szybciej dostarczysz towary, tym lepiej.
Stery:	możliwość wykonywania skrętów zmniejsza ryzyko wypadków i pomaga w stosowaniu uniku.
Zwiększenie pojemności ładowni:	aby pomieścić więcej towarów. Standardowa konfiguracja sprawdza się w większości przypadków.
Skaner dupleksowy lub tripleksowy:	zazwyczaj wystarcza dupleks.

Aby przypisać transportowiec do stacji, musisz sprawdzić, czy jest on wyposażony w oprogramowanie handlowe MK1 lub MK2 (dostępne we wszystkich dobrych Dokach Zaopatrzeniowych). Aby określić bazę macierzystą, wybierz konsolę poleceń statku, przewiń zawartość do sekcji konfiguracji i kliknij opcję Baza, a następnie wybierz sektor i stację, którą chcesz wybrać jako bazę.

Mogliśmy skorzystać z rzadko zdarzającej się okazji do poznania tajników najlepszych handlowców i właścicieli fabryk we wszechświecie podczas corocznej konwencji Gildii Handlowców Systemowych. Pierwszy zabrał głos słynny Argończyk, Tidi Onetree, który zdefiniował bieżące pojęcie wykorzystania energii w znakomitym przewodniku „Zyski z energii słonecznej". Po jego długim, lecz niezwykle interesującym wykładzie pojawiła się okazja do zadania pytań.

FABRYKI

Pyt.: Czy fabryki są drogie?
Odp.: Ceny fabryk są bardzo zróżnicowane i w największej mierze zależą od poziomu technologicznego. Na przykład fabryki produkujące żywność są znacznie tańsze niż fabryki wież laserowych. Proszę również pamiętać, że cena danej fabryki, nawet tego samego typu, może być inna u każdej z ras. Cena stacji wzrasta wraz z poziomem wykorzystanej technologii.

Pyt.: Czy fabryki można umieszczać w dowolnym miejscu?
Odp.: Tak. Proszę jednak pozwolić, że udzielę kilku porad dotyczących wyboru lokalizacji. Nie ma sensu budowanie fabryki w miejscu, w którym podaż towarów jest bardzo wysoka. Oznacza to nieustanną walkę z konkurencją (chyba że takie są Twoje zamiary). Podobnie, umieszczenie fabryki w sektorze, gdzie popyt na produkowane przez nią towary jest zerowy, nie przyniesie żadnego zysku. Stacje i kompleksy w odwiedzanych przez Ciebie systemach będą położone względnie blisko siebie. Nic Cię nie może powstrzymać przed umieszczeniem fabryki w dowolnym miejscu sektora. Pamiętaj jednak, że Twoje statki będą musiały dostarczać surowce, a klienci odwiedzać stację, aby dokonać zakupów.

Pyt.: Kupiłem i umieściłem fabrykę w wybranym miejscu. Chciałbym zdobyć rangę „Magnata". Niestety, moja fabryka nie przynosi żadnego zysku, a jej ikona widoczna na mapie systemu miga na żółto. Dlaczego?
Odp.: Migająca ikona oznacza, że Twoja fabryka wymaga uwagi. Prawdopodobnie brakuje surowców lub kredytów do wytwarzania produktu. Ostrzeżenie nie wskazuje bezpośrednio źródła problemów, a jedynie istnienie okoliczności uniemożliwiających fabryce prawidłowe działanie (uwaga: ikona stacji migająca na czerwono oznacza, że Twoja własność została zaatakowana). Może to być brak surowców, brak kredytów potrzebnych na zakup czy brak statków potrzebnych do ich dostarczenia. Być może ustawienia określone dla fabryki uniemożliwiają jej prawidłowe działanie. Na przykład problem może dotyczyć liczby sektorów, jakie Twoje statki mogą odwiedzić w poszukiwaniu zasobów.

Pyt.: Posiadam transportowiec i kredyty. Jak mogę zaopatrzyć moją fabrykę w niezbędne surowce?
Odp.: Po pierwsze, przelej kredyty na konto fabryki. Każda fabryka wymaga określonego kapitału operacyjnego, wykorzystywanego na zakup surowców. Następnie musisz przypisać wybrane statki transportowe do fabryki, wskazując ją jako „bazę macierzystą". Po ich przypisaniu pojawią się dodatkowe opcje poleceń. Do stacji możesz również przypisać myśliwce. Po przybyciu na miejsce będą automatycznie chronić ją przed atakami. Podobne ustawienia można zastosować w przypadku wież laserowych i kopalń. Ponadto, możesz przypisać część myśliwców do ochrony statków transportowych.

Pyt.: Czy można prosić o udzielenie porady handlowcowi rozpoczynającemu karierę?
Odp.: Z przyjemnością. Spróbuj zacząć od Farmy Pszenicy w sektorze The Wall lub Fabryki Kryształów w Argon Prime. Oba te sektory są patrolowane przez statki liniowe, a ponadto są tam źródła tanich ogniw energetycznych. Fabryka w tych sektorach powinna produkować bez żadnych zakłóceń (oczywiście nie ma żadnej gwarancji, że piraci lub inni wrogowie nie zaatakują). Jeżeli na początku działalności fabryki pozostaniesz w jej pobliżu, będziesz mógł samodzielnie odpierać ewentualne ataki – przynajmniej do momentu, gdy będzie Cię stać na zakup wież laserowych i myśliwców patrolowych.

Pyt.: Czy można automatycznie przesyłać zyski z fabryk na moje konto?
Odp.: Otwórz Konsolę poleceń | Polecenia stacji i wybierz opcję „Automatyczny transfer pieniędzy na konto gracza". Następnie podaj kwotę, na przykład 200000. Wszystkie zyski powyżej określonej kwoty zostaną przesłane na Twoje konto.

Pyt.: Dlaczego zmieniła się sytuacja fabryk w niektórych sektorach?
Odp.: Jedno słowo: wojna. Przymierze zawarte pomiędzy rasami jest czasami zrywane z powodu lokalnych problemów na granicach sektorów. Dochodzi do eskalacji konfliktu lokalnego, który może być rozstrzygnięty wyłącznie za pomocą flot statków wojennych. Taka sytuacja wpływa na miejscowy rynek. Niektórzy handlowcy tracą fabryki, inni wykorzystują okoliczności i zakładają własne.

HANDEL

Po Tidi Onetreeku nadeszła kolej na wykład słynnego Iyesa Di, zagorzałego obrońcy idei harmonizacji cyklów gospodarczych i głównego orędownika technik pętli produkcyjnych.

Pyt.: Jak mogę zwiększyć moją rangę handlową?
Odp.: Jest kilka sposobów na zwiększenie rangi handlowej. Możesz kupować towary poniżej ceny średniej i sprzedawać je powyżej. To prosta definicja zysku. Im większe zyski, tym wyższa ranga handlowa. Możesz szybko zwiększyć swoją rangę, jeśli uda Ci się odnaleźć artefakty lub technologię należącą do wroga i sprzedać je jednej z zaprzyjaźnionych ras. Ranga handlowa rośnie, kiedy inne rasy kupują Twoje produkty, a Ty wykonujesz misje handlowe. W ostatnich dwóch przypadkach będzie rosła również Twoja reputacja.

Pyt.: Jak mam używać przenośnego systemu wiertniczego do zbierania rudy?
Odp.: Cenne metale i minerały możesz wydobywać z asteroid, które zostały podzielone na mniejsze części, mieszczące się w ładowniach frachtowców. Tylko wybrane statki mogą zostać wyposażone w przenośny system wiertniczy, na przykład jednostki klasy TS, takie jak Demeter z Paranid Prime, Sęp z Ianamus Zura lub Kajman z Family Tkr. Osoby posiadające znaczne zasoby kredytów mogą wykorzystać statki klasy M6 w połączeniu z superfrachtowcem. Korzystając z gonerskiego teleportera, mogą przesyłać zebrane minerały pomiędzy jednostkami. Jest klika ulepszeń niezbędnych podczas wydobywania minerałów. Przede wszystkim jest to skaner minerałów i zgarniacz rudy. Ponadto przydatny jest skaner tripleksowy, ułatwiający wyszukiwanie asteroid, i lokalizator najlepszych cen sprzedaży.

Kopalnia krzemu

Jak przebiega samo wydobycie? Po odszukaniu asteroidy i zbliżeniu się do niej na odległość 10 kilometrów możesz sprawdzić pokłady minerałów za pomocą skanera. Naciśnij klawisz [i]. Skanowanie pozwala na ocenę zasobności złóż określonego minerału (rudy/krzemu/nividium).

Im złoża są bogatsze, tym więcej minerałów uda się wydobyć. Asteroidy o uzysku wielkości 20 lub więcej to dobre źródło minerałów. Zbliż się na odległość pięciu kilometrów i oddaj strzał z lasera lub wystrzel rakietę Szerszeń. Po rozbiciu asteroidy trzeba będzie rozbić duże i średnie odłamki na mniejsze fragmenty za pomocą lasera górniczego lub innej broni laserowej.

Wyceluj w odłamki wymagające dalszego rozbicia i naciśnij klawisz [i]. Pamiętaj, że małe fragmenty mogą zostać zniszczone. Ostatecznie będziesz mógł zebrać odłamki, które będzie można poddać rafinacji. Możesz użyć zbieracza rudy. Odłamki zbiera się w ten sam sposób, co kontenery unoszące się w przestrzeni kosmicznej. Najpierw zaznacz wybrany odłamek, naciskając klawisz [i], w przeciwnym razie zbyt duże fragmenty mogą uszkodzić kadłub lub wyposażenie statku. Asteroidy nividium są szczególnie cenne, ponieważ minerał można sprzedać za wysoką cenę w sektorach paranidiańskich. Polecenie zbierania kamieni działa podobnie jak polecenie zbierania towarów. Jest ono dostępne w menu poleceń specjalnych, o ile Twój statek posiada odpowiednie wyposażenie: przenośny system wiertniczy, zgarniacza rudy i dużą ładownię. Najlepszą jednostką do wykonywania tego zadania jest splicki Kajman.

Pyt.: Jak sprzedać statek?
Odp.: Kliknij statek w trybie lotu lub na mapie sektora [.]. Kliknij jego zieloną ikonę bądź nazwę na prawym panelu. Z menu kontekstowego wybierz opcję polecenia [c]. Po otworzeniu się okna poleceń wybierz „Nawigacja", a następnie „Zadokuj do...". Pojawi się mapa wszechświata. Wybierz sektor ze stocznią, na przykład Omicron Lyrae, Ianamus Zura lub Argon Prime. Kliknij nazwę stoczni. Komputer pokładowy potwierdzi przyjęcie polecenia i skieruje Twój statek do wybranej stoczni. Jeżeli włączyłeś opcję „Melduj o wykonaniu rozkazów", po zakończeniu dokowania otrzymasz odpowiedni komunikat. W oknie komunikatu kliknij dwukrotnie „Otwórz menu statku", a następnie „Handluj ze stacją". Otworzy się menu Handel. Wybierz statek, który chcesz sprzedać. Jeśli posiadasz tylko jeden, zostanie on automatycznie zaznaczony. Skorzystaj z klawisza lewej strzałki lub naciśnij [Home], a następnie [Enter]. Transakcja sprzedaży zostanie zakończona.

Pyt.: Jak przesyłać ładunek pomiędzy statkami?
Odp.: W świątyni Gonerów możesz nabyć teleporter umożliwiający przesyłanie towarów. Jeśli nie posiadasz takiego urządzenia, możesz zlecić statkowi pozostawienie towaru, a następnie go podjąć. Możesz również udać się do stacji i tam przesłać ładunek z innego statku za pomocą menu stacji.

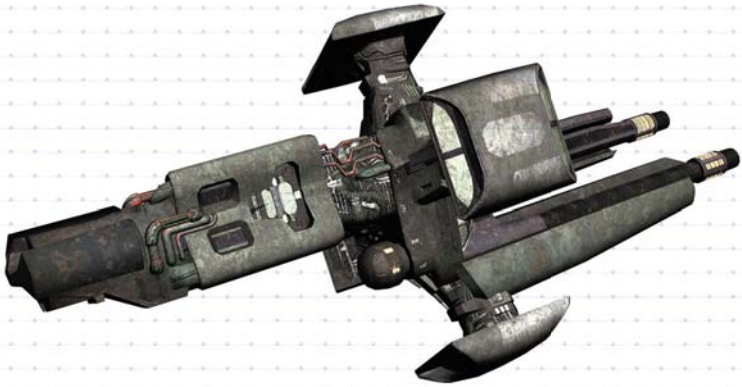
Pyt.: Jak zarabiać więcej pieniędzy, wykonując misje?
Odp.: To proste: im wyższa ranga handlowa, tym wyższe zarobki. Dobrą taktyką jest posiadanie kilku statków z napędem skokowym. Do wykonania wielu misji niezbędne będą statki klasy M4, M5 lub TS. Mając do dyspozycji różne jednostki, możesz je szybko zmienić i przyjąć lukratywne zlecenie. Aby odnaleźć takie misje, poszukaj statków i stacji oznaczonych małą ikoną w prawym górnym rogu. Ikona wskazuje na typ misji. Połącz się ze statkiem lub stacją i porozmawiaj z osobą zlecającą misję, aby uzyskać więcej szczegółów.

Pyt.: Jak schwytać kosmiczne muchy?
Odp.: Musisz zakupić zgarniacz much kosmicznych (w splickim Doku Zaopatrzeniowym) oraz działko jonowe (w borońskim Doku Zaopatrzeniowym). Aby schwytać muchy, należy strzelić do nich z działka jonowego. To je ogłuszy – zbiera się je podobnie jak kontener towarowy. Prawdopodobnie trzeba będzie ponownie je ogłuszyć. Muchy otrząsają się z szoku po krótkiej chwili i odlatują. Nie zapominaj, że muchy kosmiczne są na liście gatunków zagrożonych. Zbieranie ich jest zabronione przez większość ras.

Pyt.: Jak skorzystać z usług handlarza sektora i wszechświatowego?
Odp.: Oprogramowanie handlowe MK3 to aktualizacja umożliwiająca zatrudnienie handlarza, który będzie kupował i sprzedawał surowce oraz produkty. Po odpowiednim wyposażeniu statku pilot może zostać wysłany do wybranego sektora, gdzie zdobędzie doświadczenie handlowe. Kiedy pilot osiągnie odpowiednio wysoki poziom doświadczenia (poziom 6), będzie mógł zostać „handlowcem wszechświatowym". Takiemu pilotowi należy wydać nowy zestaw poleceń. Uwaga: jeżeli statek nie spełnia wymagań koniecznych do handlowania lub nie został odpowiednio wyposażony, polecenia dla handlarza sektora i wszechświatowego nie będą dostępne. Aby sprawdzić poziom doświadczenia pilota, wybierz statek – poziom będzie podany w nawiasach, obok imienia.

Po wysłaniu do sektora handlarz rozpocznie wyszukiwanie dogodnych okazji i zacznie zawierać transakcje. Początkowo będzie musiał zabierać produkty z aktualnie wybranej stacji, aby nie wykonywać „pustych" lotów. Rozpozna okazję do zarobku, jeśli cena sprzedaży będzie wyższa niż cena zakupu.
Dobrym sektorem do przeszkolenia nowych pilotów jest Home of Light. Od poziomu szóstego pilot będzie sprawdzał pobliskie sektory, szukając okazji do powiększenia zysku. W tym momencie możesz uruchomić polecenie „Handlowiec wszechświatowy". Pilot może się domagać wyższej zapłaty i lepiej wyposażonego statku, ponieważ podróże do dużej liczby sektorów wiążą się ze zwiększonym ryzykiem. Dobrzy pracodawcy wyposażą statek w osłony o mocy przynajmniej 25 MJ, a także w oprogramowanie bojowe MK1 i MK2. Skaner tripleksowy i napęd skokowy z reguły są instalowane na początku. Jeśli statek nie został wyposażony w bojowe rozszerzenia oprogramowania, napęd skokowy i osłonę 25 MJ, pilot nie będzie się ich domagał do momentu osiągnięcia poziomu dwunastego. Ponadto, handlarz zamówi dwanaście droidów bojowych, które będzie wykorzystywał w sytuacjach awaryjnych do odwrócenia uwagi napastników. Będzie się starał uciec do najbliższej stacji lub spróbuje wykonać awaryjny skok. Zaatakowany handlowiec prześle Ci informację o identyfikatorze napastnika. Będziesz mógł się zemścić, jeśli poczujesz taką potrzebę. Pilot może również poprosić o pomoc. W tym przypadku pozostanie na stacji, dopóki nie otrzyma zezwolenia na kontynuowanie akcji. Odległość, jaką pokonuje handlowiec w poszukiwaniu kolejnych okazji, będzie rosła wraz z poziomem doświadczenia. W zależności od statku i posiadanych ogniw energetycznych, zasięg działania handlowca może objąć cały wszechświat.

Pyt.: Jak przenieść pilota MK3 do nowego statku?
Odp.: Wyposaż nowy statek we wszystkie ulepszenia, z wyjątkiem MK3 lub innego oprogramowania handlowego. Następnie każ mu przybyć do Twojej lokalizacji. Sprawdź, czy posiadasz zainstalowane oprogramowanie do wydawania poleceń specjalnych. Aby skorzystać z opcji przeniesienia pilota, wybierz menu Statek | Rozkazy | Specjalne lub naciśnij kombinację klawiszy [Shift + C], następnie wybierz Specjalne i opcję „Przenieś pilota do nowego statku". Wybierz sektor i MK3, a następnie powtórz to samo z nowym statkiem. Wybierz sektor i stację, do której jednostka ma się udać. Teraz wystarczy wydać pilotowi polecenie Handel Wszechświatowy.



Pyt.: Czy można prosić o udzielenie porady handlarzowi rozpoczynającemu swoją karierę?
Odp.: Jest kilka rzeczy, o których powinien pamiętać każdy szanujący się handlowiec, jeżeli chce w pełni wykorzystać wszystkie nadarzające się możliwości.

:: Gospodarka: gospodarka w każdym sektorze zmienia w sposób dynamiczny w zależności od podaży, wojen i kradzieży. Powoduje to, że w niektórych sektorach pojawia się niedobór pewnych produktów, a w innych nadwyżka. Mądry handlowiec zawsze jest na bieżąco z informacjami dotyczącymi sytuacji na rynku, co daje mu znaczącą przewagę nad tymi, którzy je lekceważą.

:: Lokalne wojny lub starcia na granicy sektorów często stwarzają okazję do zarobku dla szybkiego i przedsiębiorczego handlowca. Osoba taka, wykorzystując zamieszanie, powinna zebrać surowce i wyposażenie, zanim zrobią to inni handlowcy. Handlarz mieniem odzyskanym lub handlarze złomem zawsze oczekują na klientów i z ochotą wymienią dostarczony sprzęt na kredyty lub rudę. Ponadto można pomyśleć o otworzeniu w pobliżu strefy wojennej fabryki produkującej rakiety lub wyposażenie zaawansowane technologicznie. Bardzo często lokalne fabryki nie są w stanie nadążyć z produkcją.

:: Różni handlowcy zawsze szukają możliwości do powiększenia zysków. Można zawrzeć z nimi umowę handlową i odnieść obopólne korzyści.

:: Dobrze uzbrojeni i chronieni handlowcy mogą odwiedzić sektory nieprzyjaciela i zebrać pociski oraz towary pozostawione przez tych, którym się nie poszczęściło. Pomimo że ryzyko jest ogromne, to zyski mogą być jeszcze większe.

:: Jak najszybciej wyposaż swoje statki w dobre uzbrojenie i osłony. W tym wszechświecie czają się piraci, który chcą się wzbogacić Twoim kosztem. Jeżeli spróbują Cię okraść, odpłać im, zabierając ich własność, i ukarz, sprzedając należące do nich statki.

:: Odkrywanie nowych rynków i przysłuchiwanie się plotkom to kolejne czynności, o jakich nie wolno zapominać. Istnieje wiele opowieści o handlowcach, którzy opuścili główne szlaki handlowe i natrafili na ogromne bogactwa ukryte w kontenerach wypełnionych kredytami i bronią. Jeżeli kupisz informacje o współrzędnych takiego miejsca, wprowadź je przy pomocy klawiszy [2, 4, 6, 8] na klawiaturze numerycznej, a następnie naciśnij [Enter]. Twój statek poleci we wskazane miejsce.

:: Zawsze należy rozwijać wzajemne stosunki z innymi rasami i dbać o reputację. Wyższa reputacja zapewnia dostęp do wielu dodatkowych, bardziej zaawansowanych statków i wyposażenia. Ponadto, możesz otrzymywać lepsze zlecenia, znacznie lepiej opłacane.

:: Pamiętaj, że podczas transportu ładunku Twój statek może zostać poddany skanowaniu przez lokalną policję. Inspektorzy zazwyczaj poruszają się statkiem zwiadowczym o znakomitej charakterystyce, przed którym trudno jest uciec (oczywiście jest to możliwe). Niektóre produkty (szczególnie kosmiczna wódka, miny miażdżące i teladihuana) są nielegalne w wybranych sektorach. Handlujesz nimi na własne ryzyko. Jeżeli zostaniesz złapany na posiadaniu nielegalnego ładunku, będziesz musiał się go pozbyć. Utracisz również licencję policyjną, jeśli ją posiadałeś, a także reputację. Jeżeli jednak uda się coś przemycić, to zyski będą na pewno duże, szczególnie wtedy, gdy zdecydujesz się zostać piratem.

:: Krótkie podróże to większe zyski. Jeżeli spodziewasz się, że podróż może ci zająć więcej czasu, zainstaluj urządzenie SETA. Naciśnij klawisz [j], aby włączyć kompresję czasu i pomknąć przez galaktykę niczym strzała. Pamiętaj, czas to kredyty.

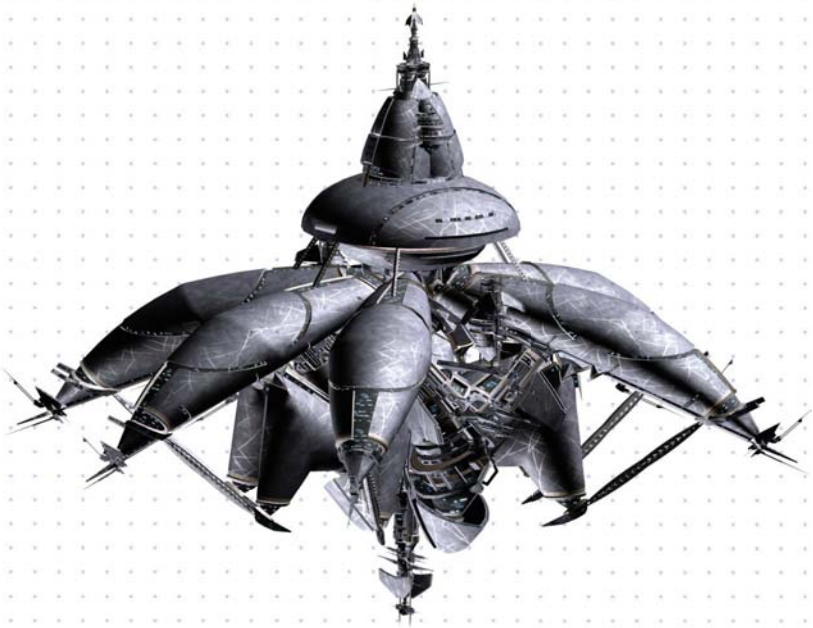
:: Przenośny sprzęt wydobywczy może przynieść spory zysk – po zapłaceniu za statek i odpowiednie wyposażenie, wszystko, co wydobędziesz, możesz sprzedać z czystym zyskiem.

:: Możliwość handlowania na odległość z innymi sektorami to kolejny sposób na osiągnięcie zysku. Jest to możliwe, jeżeli w wybranym sektorze posiadasz zaawansowanego satelitę lub statek z systemem kupieckim.

:: Misje polegające na transportowaniu turystów mogą przynieść spory zysk, jeżeli zabierzesz ich na wycieczkę po ciekawych miejscach w galaktyce i na bardzo, ale to bardzo krótkie odwiedziny we wrogim sektorze.

:: Wyposażenie statku TS w oprogramowanie do wydawania poleceń specjalnych umożliwia zlecenie mu zabierania kontenerów unoszących się w przestrzeni kosmicznej.

Pyt.: Czy możesz polecić jakieś dobre strategie?
Odp.: Dwa słowa: „wyższa ranga". Wyższa ranga jest potrzebna, żeby zdobyć to, czego potrzebujesz. Jeżeli potrzebne ci są pewne fabryki, statki i zaawansowana technologia, to musisz zadbać o odpowiedni poziom reputacji wśród rasy, która je sprzedaje. Ranga bojowa i handlowa również wpływa na możliwość kupienia niektórych towarów. Ponadto, im wyższa ranga, tym wyższe nagrody za wykonane misje – zlecające je osoby będą wiedziały, że można ci zaufać.



"Nie jesteś bogaty, dopóki nie zdobędziesz czegoś, czego nie można nabyć za kredyty."
Gar'th Bro Oks

WALKA, ABORDAŻ I ZAJMOWANIE STATKÓW

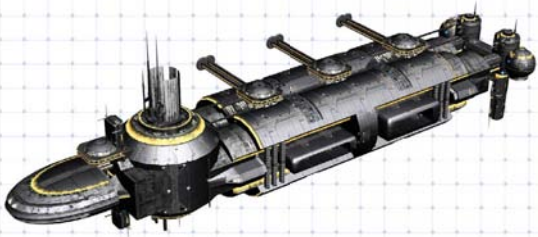
Jeżeli zamierzasz szybko zarobić wiele kredytów, odbierając innym ich własność, to zapoznaj się z system uzbrojenia w sekcji Interfejs.

PO CO ZAJMOWAĆ STATKI?

Jednym z Twoich pierwszych celów będzie zdobycie myśliwca klasy M3, wyposażonego w osłony o mocy 25 MJ. Odpowiednio mocne osłony to konieczność w tym pełnym niebezpieczeństw wszechświecie, jednak wyposażony w nie statek klasy M3 może kosztować dwa miliony kredytów lub więcej. Ponadto, na początku gry Twoja reputacja jest zbyt niska, żadna rasa nie sprzeda ci takiej jednostki. Istnieje jednak inny sposób zdobycia takiego statku, i to znacznie tańszy. Walka z piratami równa się kredyty, statki, ranga i reputacja. Dzięki tej metodzie możesz szybko zdobyć sporą kwotę kredytów i inne premie. Niestety, wiąże się to z ryzykiem – Twój statek może ulec uszkodzeniu, na jego naprawę będziesz musiał wydać sporo kredytów, możesz również stracić życie. Jest to niebezpieczna metoda, lecz zapewnia możliwość szybkiego osiągnięcia zysku. Możesz rozpocząć z argońskim Pogromcą, wyposażonym w cztery akceleratory cząsteczkowe beta i trzy osłony o mocy 5 megadżuli. Tak wyposażony Pogromca może bez problemu pokonać pirackie jednostki klasy M5, M4 i M3, chronione osłonami 5 MJ. Jeżeli dopisze ci szczęście, statki pirackie będą wyposażone w rakiety i działa. Być może uda ci się przejąć kontrolę nad statkiem M3 z osłonami 25 MJ. Taki myśliwiec możesz naprawić i wyposażyć za pieniądze uzyskane ze sprzedaży innych statków i wyposażenia.

CELOWANIE

Aby wycelować w wybrany obiekt, przesuń kursor myszy na cel i zaznacz go kliknięciem. Inne sposoby wybrania celu: kombinacja klawiszy [Shift + T] umożliwia wycelowanie w najbliższy statek wroga, [Home] i [End] pozwalają na kolejne wybieranie jako celu statków wroga; [Page Up] i [Page Down] pozwalają na kolejne wybieranie jako celu innych obiektów.
Zanim zaatakujesz wybrany cel, sprawdź, czy system automatycznego celowania (lewy dolny róg ekranu) jest włączony. Dostępne tryby automatycznego celowania to: Wył., Pół i Wł.. Aby zmienić tryb, naciśnij klawisz [k]. Zaleca się zakupienie i zainstalowanie oprogramowania bojowego MK1 i MK2. Te ulepszenia ułatwiają walkę z nieprzyjaciółmi. Oprogramowanie bojowe MK1 zawiera podstawowe opcje celowania, a MK2 - bardziej zaawansowane funkcje. Dokładne różnice pomiędzy tymi wersjami oprogramowania poznasz, kiedy je zainstalujesz i zaczniesz z nich korzystać. Zbliżając się do wroga, który może, ale nie musi być Twoim celem, usłyszysz sygnał ostrzegawczy. Komputer pokładowy poinformuje Cię, kiedy znajdziesz się w zasięgu strzału. Celownik zmieni kolor z czerwonego na niebieski. System celowniczy uwzględnia prędkość i kierunek lotu statku. Teraz wystarczy wycelować we wrogi statek i oddać strzał. Powodzenia!



GRUPY DZIAŁ LASEROWYCH

Działa laserowe, w które jest wyposażony Twój statek, mogą być dowolnie pogrupowane. Wskaźnik w lewym dolnym rogu ekranu, znajdujący się nad wskaźnikiem celu rakiet, prezentuje informacje o grupach broni laserowej. Każdemu typowi lasera odpowiada inna ikona, jednak proces wybierania i grupowania laserów zawsze przebiega w ten sam sposób.

Menu sterowania i opcji laserów

Przynależność lasera do danej grupy jest oznaczona kolorowym kodem, z prawej strony każdego lasera. Możesz stworzyć cztery grupy, a każdy laser może być przypisany do więcej niż jednej z nich. Każda grupa jest oznaczona innym kolorem: grupa 1 jest oznaczona kolorem żółtym, grupa 2 - zielonym, grupa 3 - niebieskim, a grupa 4 - purpurowym. Aby przypisać laser do grupy, kliknij lewym przyciskiem myszy ikonę lasera. Pojawi się menu kontekstowe. Za jego pomocą możesz dodawać lub usuwać lasery z grupy. Jeżeli pole lasera jest puste, jak na dolnym obrazku z lewej strony, kliknij je lewym przyciskiem myszy, a następnie wybierz „Wyposaż laser". Pojawi się drugie menu kontekstowe zawierające listę wszystkich dostępnych typów broni. W naszym przykładzie zainstalujemy fazowe działo samopowtarzalne, które zostanie przypisane do grupy. Teraz naciśnij jeden z klawiszy [1, 2, 3 lub 4], aby wybrać grupę laserów. Uwaga: nie korzystaj z klawiatury numerycznej, te klawisze są przypisane do innych funkcji.
Rozdziel broń, do jednej grupy przypisując potężniejszy sprzęt, na przykład fazowe działo samopowtarzalne, a do innej - podstawowe lasery, na przykład akcelerator cząsteczkowy. Do osobnej grupy możesz przypisać działko jonowe (uwaga: działko jonowe może trafić w pobliskie jednostki, co spowoduje utratę reputacji – strzelając z działka musisz się znajdować blisko celu, a na linii strzału nie mogą się znajdować inne, przyjazne jednostki), używając go do szybkiego zniszczenia osłon wrogiego statku. Pogrupowanie broni pozwala na ich szybką zmianę podczas walki.

WYBIERANIE I ODPALANIE RAKIET

Jeżeli w ładowni Twojego statku znajdują się rakiety, to możesz je załadować do wyrzutni. Kliknij wskaźnik rakiet (lewy dolny róg ekranu, pod wskaźnikiem laserów). Pojawi się menu kontekstowe zawierające opcje pozwalające na zainstalowanie rakiety.
W kolejnym menu kontekstowym zostanie wyświetlona lista dostępnych rakiet (kompatybilnych z Twoim statkiem). Na obrazku widać inny dostępny typ rakiet. W naszym przykładzie posiadamy trzy rakiety Świetlik. Informacje podane pod nazwą rakiety dotyczą siły rażenia,1,5 tys. punktów zniszczeń, prędkości - 576 m/s (metrów na sekundę) i zasięgu, 24,9 km, po przebyciu którego rakieta ulegnie samozniszczeniu. Pierwsze menu kontekstowe umożliwia również odinstalowanie rakiety. Ponadto podana jest informacja o liczbie i typie zainstalowanych rakiet. Aby zainstalować/odinstalować/wybrać inny typ rakiety, możesz również nacisnąć klawisz [m]. Naciśnięcie przycisku joysticka 2 pozwala na przeglądanie kolejnych typów zainstalowanych rakiet. Aby wystrzelić rakietę, naciśnij klawisz [l] lub naciśnij i przytrzymaj, a następnie zwolnij przycisk joysticka 2.

Menu kontrolowania i opcji rakiet

KAPSUŁY ABORDAŻOWE

W kapsułach abordażowych poruszają się grupy szturmowe. Kapsuły mogą szybko pokonać krótki dystans, jaki dzieli statek od jego celu. Jedynymi jednostkami, które posiadają kapsuły abordażowe są Siroko OTAS i statki klasy M7M. Marines wejdą do kapsuły (jedna kapsuła może pomieścić maksymalnie 5 marines) na chwilę przed jej wystrzeleniem. Istnieje kilka warunków, które trzeba spełnić, aby wystrzelenie kapsuły było możliwe:

1. Twój statek musi posiadać możliwość wystrzeliwania kapsuł abordażowych.
2. Cel może być obiektem abordażu.
3. Na statku będącym celem musi być wystarczająca ilość wolnego miejsca, aby zmieścił się tam przynajmniej jeden marine.
4. Na Twoim statku musi przebywać co najmniej jeden marine.
5. Osłony celu muszą być wyłączone, kiedy trafi w niego kapsuła.

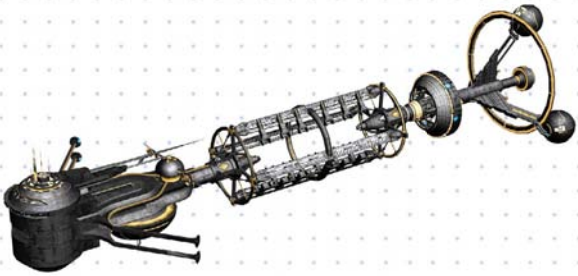
W przeciwnym razie abordaż nie będzie możliwy.

MARINES

Marines są prostymi istotami. Wystarczy ich dobrze nakarmić i powiedzieć, co mają robić - podołają wielu różnym zadaniom. Przede wszystkim są wykorzystywani do abordażu okrętów nieprzyjaciela, dlatego poza szkoleniem bojowym przechodzą szkolenie z zakresu komputerów lub inżynierii. Marines można wynająć (kupić) w stacjach wojskowych.
Marines można szkolić. Udaj się do stacji wojskowej, w menu handlu pojawi się opcja szkolenia. Korzystając z klawiszy strzałek lewo i prawo, możesz wybrać rodzaj szkolenia. Dostępne są trzy typy szkolenia: z zakresu inżynierii, mechaniki i włamywania się do systemów komputerowych (hacking). Czas szkolenia zależy od ich aktualnego poziomu doświadczenia. Im wyższy poziom, tym szkolenie będzie dłuższe i kosztowniejsze. Aby zapoznać się z informacjami dotyczącymi Twoich żołnierzy, otwórz okno szczegółów stacji. Znajdziesz tam listę marines, którzy się szkolą i obecny stopień zaawansowania szkolenia. Po zakończeniu szkolenia otrzymasz stosowaną informację. Jeżeli przy centrum szkoleniowym dokuje Twój statek, który może transportować marines, to Twoi świeżo wyszkoleni rekruci automatycznie pojawią się na jego pokładzie. W przeciwnym razie musisz poczekać na przybycie odpowiedniej jednostki. Oznacza to, że nie musisz czekać w pobliżu stacji wojskowej na zakończenie szkolenia. Zostaniesz poinformowany o konieczności odebrania wyszkolonych marines lub o statku, na pokład którego wsiedli.
Możesz również przeszkolić niewolników, zmieniając ich w marines. Jednak wcześniej, niewolnicy będą musieli spędzić trochę czasu w centrum rehabilitacyjnym, zanim będzie ich można wysłać na szkolenie.

NAJEMNICY

Najemnicy przypominają marines. Również przechodzą szkolenie z zakresu umiejętności bojowych i specjalizacji technicznych. Są wykorzystywani do wielu różnych zadań. Z ich usług korzystają przede wszystkim klany pirackie i gildie, ale także prywatne firmy zajmujące się ochroną.



ABORDAŻ STATKU

Zanim w ogóle pomyślisz o abordażu, musisz zainstalować na swoim statku oprogramowanie bojowe MK1. Poza tym musisz posiadać statek, który może transportować marines, na przykład klasy TP, M6 lub ciężką fregatę przechwytującą (HCF). W przypadku korzystania ze statków mogących wystrzeliwać kapsuły abordażowe (OTAS Sirokos), oprogramowanie bojowe nie jest konieczne. Kapsuła abordażowa jest wystrzeliwana z wyrzutni rakiet. Tuż przed wystrzeleniem marines są automatycznie przydzielani do kapsuły. Pamiętaj również, że argoński Sirokos oraz statki klasy M7M są jedynymi jednostkami, które mogą wystrzeliwać kapsuły abordażowe. I ostatni warunek, abordaż wybranego celu musi być możliwy. Możesz dokonywać abordażu statków klasy M6, M7, M8, M1, M2, TL i TM. Natomiast nie można dokonywać abordażu na przykład statków klasy TS.

Abordaż dzieli się na trzy etapy, czasem cztery, jeżeli zabraknie ci szczęścia i nie zdążysz przechwycić celu.

Etap 1: Marines udają się w kierunku celu i przebijają się przez jego kadłub. To powinna być najprostsza część operacji abordażu. Można ją wykonać na dwa sposoby: każdy marine ubrany w skafander kosmiczny może zostać wysłany osobno – każdy z nich będzie musiał przebić się przez kadłub celu. Marines mogą również zostać wysłani w kapsule abordażowej mieszczącej do 5 żołnierzy. Uwaga: podczas tego etapu osłony celu muszą zostać wyłączone lub zniszczone. W przeciwnym razie stracisz swoich marines. Umiejętności marines z zakresu mechaniki określają szybkość i możliwość przedostania się na pokład celu. Czy wspomnieliśmy już, że osłony celu muszą pozostać wyłączone przez cały okres trwania tego etapu?

Etap 2: Marines dostają się na pokład i nawiązują walkę. Ten etap rozpoczyna się, kiedy pierwszy marine wejdzie na pokład celu. Jest to najbardziej niebezpieczna część abordażu. Prawdopodobnie stracisz część marines, którzy napotkają na opór ze strony załogi celu. Marines będą musieli wywalczyć sobie drogę, poruszając się po kolejnych pokładach, aż dotrą do głównego komputera celu. Liczba pokładów, które będą musieli pokonać zależy od klasy statku. Na statkach klasy M6 znajdują się dwa pokłady, a klasy M1 - już pięć. Na pokładzie celu również mogą się znajdować marines, których trzeba będzie wyeliminować. Szybkość, z jaką Twoi chłopcy dotrą do głównego komputera, zależy wyłącznie od poziomu umiejętności. Na bieżąco będziesz otrzymywać raporty informujące Cię, na którym pokładzie znajdują się Twoi marines.

Etap 3: Włamywanie się do komputera celu. Ten etap zaczyna się, kiedy marines dotrą do głównego komputera celu. Dwóch najlepszych hakerów zabierze się do pracy i spróbuje włamać się do systemu statku, aby przejąć nad nim kontrolę. Jeżeli im się powiedzie, to staniesz się szczęśliwym posiadaczem nowej jednostki. Abordaż może się zakończyć porażką, jeżeli Twoi marines lenili się podczas szkolenia i nie będą potrafili włamać się do komputera. W takim przypadku muszą zacząć się ewakuować

Etap 4: Gdzie jest najbliższe wyjście? Jeżeli abordaż zakończy się niepowodzeniem, pozostali przy życiu marines rozpoczną ewakuację. Marines będą zmuszeni do opuszczenia celu, jeżeli integralność kadłuba statku będzie zbyt mała, aby przebywanie na jego pokładzie było bezpieczne. Twoi marines mogą spróbować wrócić do kapsuły abordażowej lub udać się do najbliższej śluzy powietrznej i tamtędy opuścić statek – będziesz mógł ich zabrać, kiedy będą się unosić w przestrzeni kosmicznej. Możesz także wymusić ewakuację, jeżeli podczas abordażu Twój statek zostanie nagle zaatakowany.

Pamiętaj, że Twój statek również może stać się celem abordażu (o ile nie jest to jednostka, której nie można atakować w ten sposób). Na szczęście są sposoby, które mogą utrudnić życie nieprzyjaciołom. Aby wzmocnić obronę Twojego statku, możesz zainstalować następujące ulepszenia:

:: Urządzenie do polaryzacji kadłuba: urządzenie generuje pole magnetyczne, które zakłóca pracę palników plazmowych i utrudnia przebicie kadłuba.

:: Wewnętrzne lasery obronne: broń strzelająca do nierozpoznanych celów na pokładzie Twojego statku, w tym również do grup szturmowych próbujących przejąć kontrolę nad Twoim statkiem.

:: Zaawansowane oprogramowanie firewall: zapewnia dodatkową ochronę komputera statku i znacząco utrudnia włamanie się do systemu.

SKRZYDŁA

Skrzydła umożliwiają kontrolowanie grupy statków jako pojedynczej jednostki. Polecenie wydane skrzydłu zostanie wykonane przez wszystkie statki należące do tej grupy. Na przykład, możesz wydać polecenie zaatakowania celu niebieskiemu skrzydłu, które składa się z pięciu statków. W ataku weźmie udział wszystkie 5 statków.
Do zarządzania skrzydłami i kontrolowania ich przeznaczone są dwa menu: zarządzania skrzydłem, pozwalające na dodawanie i usuwanie statków ze skrzydeł; oraz konsola poleceń skrzydła, która umożliwia wydawanie skrzydłom poleceń, w ten sam sposób, co pojedynczym statkom.
Skrzydła mogą mieć przypisane kolory. Dostępnych jest osiem kolorów: niebieski, złoty, zielony, pomarańczowy, purpurowy, czerwony, srebrny i biały.

MENU ZARZĄDZANIA SKRZYDŁEM

Aby otworzyć to menu, wybierz kolejno Osobiste | Moje skrzydła. Menu zawiera opcje pozwalające na skorzystanie z filtru i wyświetlenie tylko określonych typów statków. Wybierz opcję „Pokaż tylko statki znajdujące się w tym skrzydle", a następnie określony kolor skrzydła (domyślnie ustawiona jest opcja „Dowolnie"). Zostaną wyświetlone tylko te statki, które należą do określonego skrzydła. Po wybraniu opcji „Pokaż tylko statki tej klasy" i określeniu klasy (domyślnie „Dowolne") zostaną pokazane statki należące do wybranej klasy. Opcje sortowania umożliwiają pogrupowanie według sektora, klasy statku i aktualnego skrzydła (domyślnie brak). Poniżej znajduje się lista wszystkich posiadanych przez Ciebie statków i aktualne skrzydła. Każdy statek może zostać przeniesiony do dowolnie wybranego skrzydła. Do skrzydła można dodać statki, które nie należą do żadnego innego, ewentualnie możesz usunąć statek ze skrzydła.

Menu zarządzania skrzydłem

KONSOLA POLECEŃ SKRZYDŁA

Konsola poleceń skrzydła przypomina konsolę poleceń statku i pozwala na wydawanie poleceń skrzydłom oraz na zmianę różnych ustawień skrzydeł.
Aby otworzyć konsolę, wybierz menu poleceń statku (Shift + C). Jeżeli statek należy do skrzydła, otworzy się konsola poleceń skrzydła. Możesz również zaznaczyć wybrane skrzydło (kliknąć na nazwie skrzydła), korzystając z prawego panelu mapy sektora [.].
Konsola poleceń skrzydła jest podzielona na siedem sekcji.

Menu poleceń skrzydła

:: Sekcja poleceń: tutaj możesz wydawać skrzydłu polecenia. Polecenia są podzielone na podmenu w zależności od typu polecenia. Mogą to być polecenia nawigacyjne, bojowe, handlowe, związane z piractwem, specjalne, itd. Poszczególne podmenu nie są dostępne przez cały czas. Ich dostępność zależy od zainstalowanego oprogramowania i ulepszeń. Na przykład, wykonanie polecenia „Przeleć na pozycję" jest możliwe tylko wtedy, kiedy każdy statek należący do skrzydła będzie miał zainstalowane oprogramowanie nawigacyjne MK1. Inne polecenia będą dostępne, jeżeli przynajmniej jeden statek w skrzydle będzie miał zainstalowane określone ulepszenie. Polecenia związane ze skokami będą działały, jeżeli część statków będzie wyposażona w napęd skokowy. Jednakże skok zostanie wykonany tylko przez statki faktycznie posiadające napęd skokowy.
:: Konfiguracja skrzydła: tutaj możesz zmienić opcje skrzydła, między innymi wysyłanie informacji o wykonaniu polecenia przez skrzydło. Ta informacja jest niezależna od potwierdzenia wykonania poleceń przez pojedynczy statek. W przypadku włączenia, każdy statek należący do skrzydła będzie wysyłał potwierdzenie wykonania polecenia.
:: Domyślna konfiguracja dla wszystkich statków: ta sekcja pozwala na określenie opcji domyślnych dla wszystkich statków należących do skrzydła. Po dodaniu nowego statku do skrzydła, jego ustawienia zostaną dopasowane do opcji domyślnych. Ustawienia można zmienić odrębnie dla wszystkich statków.
:: Kontrola formacji: w każdym skrzydle można utworzyć różne formacje. Te ustawienia przypominają powyższą funkcjonalność, jednak nie dotyczą wszystkich statków w danym skrzydle, a statków należących do określonej formacji. Formacje można tworzyć w obrębie pojedynczego skrzydła – zostanie wyświetlony statek prowadzący wraz z dostępnymi ustawieniami. Wydanie niektórych poleceń powoduje automatyczne stworzenie formacji, z reguły dotyczy to poleceń nawigacyjnych.
:: Okręty należące do skrzydła: w tej sekcji znajduje się lista wszystkich statków należących do skrzydła oraz informacja o wykonywanych przez nie poleceniach. Po wybraniu statku pojawi się menu zawierające różne opcje, na przykład usunięcie statku ze skrzydła na stałe lub tylko na określony czas.
:: Dodaj statki do skrzydła [nazwa sektora]: tutaj dostępna jest lista posiadanych przez Ciebie statków, które nie są przypisane do żadnego skrzydła oraz znajdują się w tym samym sektorze, co skrzydło. Aby dodać statek do skrzydła, wystarczy kliknąć jego nazwę.
:: Określ parametry przyjaciel-wróg: podobnie jak w przypadku pojedynczych statków, możesz określić parametry przyjaciel-wróg dla całego skrzydła. Zauważ, że podane są tylko znane przez Ciebie rasy.

"Jeżeli dwa statki nie wystarczają, sprowadź dziesięć."
Steel

ZARZĄDZANIE STATKIEM

Pyt.: Jak mogę naprawić kadłub mojego statku?
Odp.: Jeżeli twój statek nie porusza się tak szybko, jak powinien, to prawdopodobnie doszło do uszkodzenia kadłuba. Im większe uszkodzenia, tym mniejsza prędkość statku. Naprawy możesz dokonać w dowolnej stoczni, wystarczy otworzyć kanał handlowy po zakończeniu dokowania przy stacji. Ponieważ materiał, z którego wykonane są kadłuby większych statków, charakteryzuje się większą gęstością, to ich naprawa będzie znacznie droższa.

Pyt.: Jak mogę zabrać ładunek ze zniszczonych przeze mnie statków?
Odp.: To jest znakomita okazja, aby wyposażyć twój statek w potrzebne przedmioty lub poprawić swoją sytuację finansową. Istnieją dwa sposoby na zbieranie kontenerów unoszących się w przestrzeni kosmicznej. Można to zrobić ręcznie lub polecić komputerowi pokładowemu wyznaczenie kąta podejścia i prędkości. Istnieją również dwa sposoby wybrania kontenera jako celu. Jeżeli zobaczysz kontener unoszący się w przestrzeni, możesz go kliknąć. Jeżeli go nie widzisz, otwórz mapę sektora [.] i przewiń listę w prawym panelu do samego dołu. Na dole listy wymienione są wszystkie dryfujące kontenery. Wybierz obiekt, którym jesteś zainteresowany i ruszaj naprzód. Kiedy znajdziesz się w odległości około 200 metrów od kontenera, zmniejsz prędkość statku do 10 m/s. Komputer pokładowy poinformuje Cię o udanym zabraniu na pokład wybranego kontenera. Można to również zrobić w sposób automatyczny, pod warunkiem, że posiadasz zainstalowane oprogramowanie zaawansowanych poleceń specjalnych MK1. Wybierz kontener w opisany powyżej sposób. Następnie otwórz konsolę poleceń statku [Shift + C] i wybierz „Specjalne". Następnie możesz wybrać „Zbierz towary w sektorze ..." lub „Zbierz towary". Pierwsze polecenie pozwala na zebranie wszystkich towarów znajdujących się w wybranym sektorze. Drugie polecenie pozwala na zabranie wybranego kontenera. Uwaga: jeżeli spróbujesz podnieść zbyt duży kontener, który nie mieści się w ładowni twojego statku, lub ładownia jest już pełna, to może dojść do uszkodzenia kadłuba.

Pyt.: Dlaczego nie mogę kupić niektórych statków?
Odp.: Możliwość zakupu określonych statków i zaawansowanej technologii zależy od reputacji, jaką cieszysz się wśród rasy sprzedającej te towary, a także od rangi bojowej. Jeżeli nie możesz kupić określonego statku, jak na przykład niszczyciela klasy M2, to znaczy, że twoja ranga bojowa jest zbyt niska.

Pyt.: Jak mogę się przenieść z jednego statku do drugiego?
Odp.: Istnieją trzy sposoby zmiany statku. Najbardziej fundamentalna, chociaż nieco ryzykowna, polega na opuszczeniu statku, z którego aktualnie korzystasz – naciśnij [Shift + E], wybraniu statku docelowego – ponownie naciśnij [Shift + E]. Ryzyko związane z tą operacją wynika z faktu, że skafander kosmiczny nie zapewnia dostatecznej ochrony. W przypadku zderzenia się z innym obiektem, twoja kariera błyskawicznie się zakończy.
Druga metoda wymaga posiadania gonerskiego teleportera – musi on być zainstalowany na statku, który zamierzasz opuścić. Wyceluj w statek, na który chcesz się przenieść. Po ponownym kliknięciu pojawi się menu kontekstowe. Wybierz „Zaawansowane", otworzy się podmenu. Kiedy znajdziesz się w odległości 5 km od docelowego statku, pojawi się możliwość wybrania nowej opcji z podmenu („Zmień statki" i „Przenieś ładunek"). Wybierz „Zmień statki" [x]. Zobaczysz błysk teleportera i zanim się zorientujesz, znajdziesz się na pokładzie innego statku. Jeżeli zamierzasz przenosić się pomiędzy wybranymi statkami, to muszą one posiadać zainstalowany teleporter.
W przypadku trzeciej metody oba statki muszą dokować przy stacji. Z menu stacji wybierz opcję „Zmień statki" [x], a następnie kliknij statek, na który chcesz się przenieść. Możesz się przenosić wyłącznie na statki, które należą do ciebie.

Pyt.: Co oznacza, że „Prawdopodobieństwo użycia rakiet" wynosi 5%?
Odp.: Prawdopodobieństwo użycia rakiet określa, jak często statek będzie używał rakiet podczas walki. W przypadku 5% prawdopodobieństwa statek będzie wystrzeliwał rakietę dosyć rzadko. Natomiast przy prawdopodobieństwie wynoszącym 50%, liczba rakiet użytych w trakcie walki będzie znacznie większa.

Pyt.: Jak mogę wykonać skok kilkoma statkami jednocześnie?
Odp.: Użyj konsoli poleceń i poleć pozostałym statkom, aby podążały za tobą. Statki muszą być wyposażone w napęd skokowy, ogniwa energetyczne oraz oprogramowanie nawigacyjne. Przy pomocy konsoli poleceń [Shift + C], Nawigacja, Skok, możesz polecić wszystkim swoim statkom, aby skoczyły razem z tobą. Energia potrzebna do wykonania skoku zależy od liczby sektorów i klasy statku. Większe statki potrzebują większej ilości energii przypadającej na pojedynczy sektor skoku.

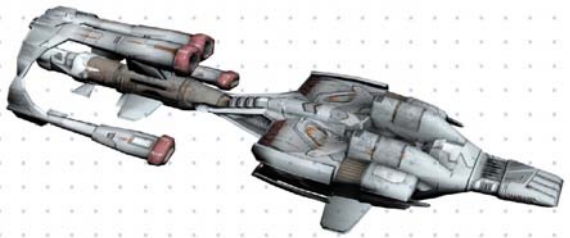
Pyt.: Gdzie mogę dokować statki klasy M2 i większe?
Odp.: Niszczyciele i lotniskowce dokują w stoczniach, gdzie można dla nich kupować wyposażenie. Statki klasy TL mogą tam również dokować, np. w celu kupienia fabryki.

Pyt.: Jak mogę załadować ogniwa energetyczne i inne towary na pokład statków klasy M1 i M2?
Odp.: Można to zrobić na kilka sposobów.
:: (a) Zleć jednemu ze swoich statków porzucenie ładunku w przestrzeni kosmicznej, a następnie zabierz ten ładunek.
:: (b) Skorzystaj z Gunerskiego teleportera, aby przesłać ładunek do ładowni Twojego statku z frachtowca, który dokuje przy elektrowni.
:: (c) Odwiedź centralę TerraCorp, gdzie możesz zakupić energię.

Pyt.: Jakie są najważniejsze ulepszenia statku?
Odp.: W świątyni Gonerów można nabyć trzy najlepsze udoskonalenia, które pomimo że są drogie, ułatwiają przetrwanie w tym brutalnym wszechświecie. Napęd skokowy umożliwia odbywanie szybkich podróży w celu ochrony własności lub polowania na wrogów. Teleporter pozwala na przesyłanie pilota lub towarów pomiędzy statkami. Polisa ratunkowa to zabezpieczenie twojej własności na wypadek, gdyby szczęście się od ciebie odwróciło.

Pyt.: Co zrobić, jeżeli atakowani przeciwnicy pozostawiają w przestrzeni więcej kontenerów, niż może pomieścić ładownia mojego statku?
Odp.: Wydaj polecenie większemu statkowi, aby zaczął zbierać towary w tym sektorze. Statek musi mieć zainstalowane oprogramowanie do wykonywania zaawansowanych poleceń specjalnych MK1 i móc transportować towary klasy S, M, L lub XL.

Pyt.: Jak mogę polecić swojemu statkowi patrolowanie określonego obszaru lub wielu sektorów?
Odp.: Aby wydawać polecenia związane z patrolowaniem, musisz posiadać zainstalowane oprogramowanie patrolowe. Istnieją trzy typy patroli. Pierwszy z nich to „Szukaj wrogów". To polecenie jest dostępne dla myśliwców klasy M5. M5 zacznie szukać wrogów w sektorze, w którym się aktualnie znajduje. Po odnalezieniu wroga prześle ci stosowną informację. Od ciebie będzie zależeć, co dalej z tym zrobić. Drugi typ to „Patrolowanie sektora". Ten typ jest dostępny dla wszystkich myśliwców większych niż M5. Główną różnicą pomiędzy patrolowaniem i szukaniem jest to, że statek patrolowy zaatakuje napotkanego wroga. Trzeci typ to „Patrolowanie sektorów". To polecenie jest dostępne dla statków klasy M6 lub większych. Po wybraniu polecenia pojawi się menu, gdzie można określić trasę patrolu.



Statek patrolujący będzie się poruszał od jednego sektora do drugiego, zgodnie z wytyczoną trasą, i szukał tam wrogów.

Pyt.: Jak mogę obracać kamerą podczas lotu?
Odp.: Naciśnij klawisz [F2], aby uzyskać obraz kamery zewnętrznej. Kamerą możesz obracać przy pomocy klawiszy na klawiaturze numerycznej. Za pomocą klawisza zero [0] możesz zmieniać widok pomiędzy dziobem a rufą statku.

Pyt.: Jak mogę rozstawić miny miażdżące?
Odp.: Wyrzuć je z ładowni. Wyceluj w nie i naciśnij [i], aby wywołać ekran z informacjami o minie. Wybierz menu poleceń, a następnie uzbrój minę.

Pyt.: Jak ustawić wieżę laserową?
Odp.: Wyrzuć ją z ładowni. Wyceluj w nią i naciśnij [i], aby wywołać ekran z informacjami o wieży. Wybierz menu poleceń, a następnie określ ustawienia Przyjaciel/Wróg. Wieża laserowa będzie atakować wszystkich wrogów, którzy znajdą się w zasięgu.

Pyt.: Jak korzystać z droidów bojowych?
Odp.: Droidy to znakomita broń defensywna, która może ocalić życie pilota. Droidy spełniają kilka zadań. Po pierwsze całkowicie odwracają uwagę nieprzyjaciół. W czasie, kiedy Twoi wrogowie walczą z droidami, możesz uzupełnić energię osłon, uciec z pola walki lub przyłączyć się do bitwy.
Droidy są niezbędne podczas handlowania ze statkiem TS. Aby wystrzelić droidy, otwórz menu ładunku [f], zaznacz droidy i przy pomocy klawisza [prawej strzałki] określ liczbę robotów, jaką chcesz wykorzystać. Naciśnij [Enter], aby je wystrzelić. Otwórz menu sektora, wybierz droida, a następnie konsolę poleceń, „Przekaż do wszystkich moich statków w sektorze", „Przekaż do sektora, droidy bojowe", a następnie wybierz polecenie „Osłaniaj mnie", „Zaatakuj wszystkich wrogów" „Atakuj..." lub „Osłaniaj...". Możesz również nacisnąć klawisze [Shift + 8], aby polecić droidom zaatakowanie celu lub [Shift + 9], aby polecić im osłanianie twojego statku.

Pyt.: Co zrobić, aby statek informował mnie o wykonaniu wydanego przeze mnie polecenia?
Odp.: Dostępna jest opcja, dzięki której wszystkie statki będą Cię informowały o wykonaniu polecenia. Otwórz konsolę poleceń [c] wybranego statku i odszukaj sekcję „Konfiguracja". Pierwsza opcja to „Melduj o wykonaniu rozkazów". Włączenie tej opcji poprzez wybranie „Tak" spowoduje, że komputer pokładowy statku będzie przesyłał informację o wykonaniu poleceń. W ten sposób żaden z Twoich statków nie będzie pozostawał bezczynny, co mogłoby spowodować utratę zysków.

Pyt.: Czy zwiększenie rangi bojowej polega wyłącznie na walce?
Odp.: Tak i nie. Tak, ponieważ każda wygrana walka zwiększa twoją rangę. Im większy przeciwnik, tym szybciej rośnie ranga. Jeżeli zabijasz wrogów nie tylko na ich terytorium, ale również w sektorach należących do przyjaznych ras i posiadasz licencję policyjną wydaną przez odpowiednią rasę, to równocześnie będzie rosnąć twoja ranga bojowa i reputacja.
Nie, gdyż wraz ze zwiększaniem rangi będziesz mógł kupować większe i lepsze statki oraz zaawansowaną technologię.

Pyt.: Jak używać silników bocznych?
Odp.: Silniki boczne to standardowe wyposażenie wszystkich statków. Można z nich skorzystać podczas walki, aby uniknąć ostrzału. Kierunek dysz silników jest kontrolowany za pomocą klawiszy [w, a, s, d].

Pyt.: W jaki sposób skonfigurować wieżyczki, aby automatycznie strzelały do wrogów?
Odp.: Kontrolowanie wieżyczek jest możliwe po zainstalowaniu oprogramowania bojowego MK1. Otwórz konsolę poleceń [Shift + C] i przejdź do sekcji „Kontrola wieżyczek". Wybierz „Polecenie dla wszystkich wieżyczek" lub pojedynczą wieżyczkę i naciśnij [Enter]. Otworzy się okno wyboru poleceń, gdzie możesz wybrać jedno z następujących poleceń: „Brak", „Wieżyczka: zniszczyć wrogów", „Wieżyczka: obrona antyrakietowa", „Wieżyczka: atakować mój cel" lub „Wieżyczka: chronić statek". Po wybraniu polecenia naciśnij [Enter].

Pyt.: Którego polecenia dla wieżyczek używać podczas obrony?
Odp.: Po wybraniu polecenia „Obrona antyrakietowa" w pierwszej kolejności będą atakowane wszystkie rakiety zbliżające się w kierunku Twojego statku, a następnie w kierunku najbliższego statku.
W przypadku „Ochraniaj statek" jako cel będzie wybierany najbliższy statek, który Cię atakuje lub rakieta. Wieżyczka, która otrzyma polecenie „Atakuj mój cel" będzie atakować wyłącznie wybrany przez ciebie cel, a w przypadku „Atakuj wrogów" będzie atakować najbliższy statek wroga.

Pyt.: Jak określić ustawienia skrzydłowych?
Odp.: Aby określić wybrany statek jako skrzydłowego, otwórz konsolę poleceń tego statku, a następnie wybierz ustawienia skrzydłowego – „Skrzydłowy: Tak/Nie". Po wybraniu „Tak" statek będzie oznaczany literą (W) w oknie sektora.
Polecenia skrzydłowemu możesz wydawać, naciskając klawisze [Shift + 6] („Ochraniaj mnie") i [Shift + 7] („Atakuj mój cel"). Skrzydłowy powinien być wyposażony w napęd skokowy i ogniwa energetyczne. W ten sposób będzie mógł podążać za Tobą podczas skoków do innych sektorów. W przeciwnym razie będzie musiał przelecieć przez wszystkie kolejne sektory, aby Cię dogonić.

Pyt.: Czy mogę skorzystać z jakiejś pomocy, kiedy jestem atakowany?
Odp.: Tak, jeżeli posiadasz dobrą reputację wśród miejscowej rasy, to możesz wezwać na pomoc znajdujące się w zasięgu niszczyciele, lotniskowce lub stacje. Wyślą ci na pomoc myśliwce, o ile będą one dostępne.

Pyt.: Jak mogę polecić moim statkom, aby za mną podążały lub osłaniały mnie?
Odp.: Aby wydać statkowi polecenie podążania za twoją jednostką, musi on posiadać zainstalowane oprogramowanie nawigacyjne MK1. Oprogramowanie bojowe MK1 jest wymagane, jeżeli chcesz, aby dany statek ochraniał Cię lub atakował wskazany cel.
Otwórz konsolę poleceń wybranego statku. Wybierz grupę poleceń nawigacyjnych lub bojowych, a następnie wybierz odpowiednie polecenie.

Pyt.: Gdzie mogę znaleźć informacje o liczbie zniszczonych i zajętych przeze mnie statków?
Odp.: Kliknij lub umieść kursor myszy nad ikoną „Osobiste" na panelu bocznym (ikona znajduje się na samej górze). Wybierz „Mój status". Otworzy się okno „Pilot". W sekcji „Statystyki" znajdziesz listę z potrzebnymi Ci informacjami.

REPUTACJA

Pyt.: Czy mogę się stać równie bogaty co pirat?
Odp.: Tak, ale wiązałoby się to z dużym kosztem. Możesz handlować nielegalnymi towarami, kosmiczną wódką, teladihuaną, niewolnikami i minami miażdżącymi lub wykonywać nie do końca legalne misje, zlecane przez dilerów w stacjach pirackich. W ten sposób możesz szybko stracić rangę i reputację pośród ras, które atakujesz lub przez sektory których transportujesz nielegalne towary. Rasy, których stałeś się wrogiem, mogą ci odmówić pozwolenia na dokowanie przy należących do nich stacjach lub nawet zacząć na ciebie polować.

Pyt.: Jak mogę zwiększyć swoją reputację u danej rasy?
Odp.: Reputację możesz zwiększyć, niszcząc statki piratów, Xenonów lub Kha'ak i wykonując misje wojskowe oraz misje zlecane przez określone rasy. Pamiętaj również, aby unikać kolizji i walk ze statkami rasy, z którą chcesz poprawić stosunki! Dzięki zwiększeniu reputacji z daną rasą będziesz mógł kupić licencję policyjną. Piloci posiadający licencję otrzymują wynagrodzenie za zniszczone statki. Na ekranie informacji o pilocie pojawi się litera [L] obok informacji o reputacji.

Pyt.: Czy w przypadku przypadkowej utraty zaufania stacji mogę z powrotem odzyskać status przyjaciela?
Odp.: Jeżeli zdenerwujesz menedżera stacji, to musisz odnaleźć stację piracką znajdującą się w odległości maksymalnie trzech sektorów i skorzystać z pomocy hakera, który włamie się do systemu stacji i zmieni twój status.

Pyt.: Zaatakowałem rasę, której sektor chciałem zdobyć. Czy odzyskają go?
Odp.: Tak, rozpoczną odbudowę stacji w tym sektorze. Jeżeli jakikolwiek należący do ciebie statek pojawi się w tym sektorze, zostanie zniszczony. Nie będzie mógł kupować, ani sprzedawać im towarów. Odzyskanie ich zaufania zajmie ci sporo czasu.

Pyt.: Dlaczego moje statki ciągle atakują statki innych ras?
Odp.: Sprawdź konsolę poleceń statku i ustawienia Przyjaciel/Wróg wobec jednostek poszczególnych ras, a także sprawdź, czy nie jest włączone polecenie „Uznaj za wroga, jeżeli ma wrogie zamiary - Tak". Jeżeli polecenie to jest włączone i rasa Paranidian jest określona jako wrogo nastawiona, to statki z takimi ustawieniami będą atakować jednostki paranidiańskie.

Pyt.: Czy moja ranga bojowa może zostać zmniejszona, jeżeli przez dłuższy czas nikogo nie atakowałem?
Odp.: Tak, w takim przypadku twoja ranga bojowa może ulec nieznacznemu zmniejszeniu. Obniżenie rangi jest znacznie większe, kiedy zbyt często korzystasz z kompresji czasu SETA do celów innych niż podróż.

Pyt.: Jak mogę przeprosić za przypadkowe ostrzelania przyjaznego celu?
Odp.: Jeżeli przypadkowo ostrzelasz statek, skontaktuj się z lokalną policją lub jednostką wojskową. Zgłoś wypadek i oczekuj na wymierzenie ewentualnej kary.

We wszechświecie X jest dostępnych wiele typów statków. Każda rasa ma inne poglądy na temat tego, co jest potrzebne, by opracować dobry projekt. Najciekawsze jest to, że każda rasa ma rację, oczywiście z własnego punktu widzenia.
Poszczególne modele są przypisane do odpowiednich klas określających typ statku, funkcję, jaką spełnia, wielkość oraz możliwości. Poniżej znajduje się lista typów:

TL, TM, TS i TP to jednostki transportowe. Zazwyczaj są nieuzbrojone lub lekko uzbrojone i poruszają się z niewielką prędkością.

TL to największa jednostka transportowa, jedyna, która może transportować stacje.

TP to zazwyczaj jednostki przewożące pasażerów.

TM transportuje myśliwce zamiast towarów.

Wszystkie statki klasy M to jednostki bojowe.

M1 oznacza lotniskowiec, który może transportować na pokładzie mniejsze myśliwce.

M2 to niszczyciel. Spotkanie z wrogim niszczycielem to nic przyjemnego.

M3, **M4** i **M5** to małe myśliwce. M3 są największe i najlepiej uzbrojone, a M5 najmniejsze i najszybsze. M4 plasują się pośrodku.

M3+ i **M4+** to myśliwce nowego typu, ulepszone wersje M3 i M4.

M6 to korwety. Większe niż okręty klasy M3, ale mniejsze od M7.

M7 to korwety. Większe niż okręty klasy M6, ale mniejsze od M2.

M7M to fregaty rakietowe. Zamiast dział są uzbrojone w wyrzutnie rakiet.

M8 to bombowce nieco mniejsze niż jednostki klasy M7.

Aby pomóc Ci w wyborze statku, przygotowaliśmy listę najczęściej spotykanych jednostek.

Podtypy jednostek nie zostały wymienione, ponieważ stanowią wariant wersji bazowej.

STATKI ARGONÓW

NAZWA STATKU	KLASA	OPIS
Strzała	M5	Jego zadaniem jest uczestniczenie w kosmicznych wyścigach.
Pogromca	M4	Pogromca był niegdyś chlubą Argońskiej Floty Myśliwskiej. Przyczynił się do zwycięstwa Argonów w Konflikcie Xenońskim. Jednak w czasie Kampanii Borońskiej został zastąpiony przez znacznie bardziej efektywne jednostki klasy Elita. Konstrukcja Pogromcy była wielokrotnie modyfikowana. Zainstalowano nowy, silniejszy napęd. Najnowsza wersja należy do ulubionych jednostek dowództwa myśliwskiego Argonów.
Centaur	M4	Centaur został zaprojektowany przez argońskich budowniczych w Omicron Lyrae. Jest większy od myśliwca lub małego transportowca, ale mniejszy niż fregata. Ta jednostka klasy korweta jest uzbrojona w wieżyczki i broń dziobową o dużej sile rażenia. Pod względem możliwości Centaur wypełnia lukę pomiędzy myśliwcami i okrętami bojowymi.
Cerber	M7	Cerber został zaprojektowany w odpowiedzi na rosnące zagrożenie ze strony Xenonów i piratów. Jest znakomicie uzbrojony, przeznaczony głównie do walki z myśliwcami i korwetami, ale poradzi sobie także z większymi zagrożeniami.
Kolos	M1	Kolos jest największym lotniskowcem argońskim. W ciągu ostatnich kilku lat projekt ulegał modyfikacjom. Kolos, z olbrzymią powierzchnią hangarową dla myśliwców, potężnymi tarczami i niezliczonymi bateriami wieżyczek, jest jednym z najpotężniejszych okrętów bojowych floty argońskiej. Argon Jeden, jednostka flagowa floty Argon, pozostaje liderem Argon Prime.
Odkrywca	M5	Argoński Odkrywca jest raczej nową konstrukcją, zwłaszcza w porównaniu z innymi jednostkami floty. Jest uzbrojony w dwa lekkie lasery, dzięki czemu jest wszechstronny i bardzo zwrotny.
Zaćmienie	M3+	Rząd Federalny Argon zlecił firmie Bala Gi Research Inc. opracowanie modelu ciężkiego wielozadaniowego myśliwca, większego od klasy Nova. W ten sposób powstał model Zaćmienie, charakteryzujący się większą ładownością, ale mniejszą prędkością i zwrotnością. Argońskie siły wojskowe są zadowolone z nowego dodatku do arsenału.
Elita	M4+	Jednostka zaprojektowana w oparciu o popularny model Nova. Nazwa znakomicie pasuje do roli, jaką spełnia, plasując się pomiędzy jednostkami klasy Pogromca i Nova.
Euros	M4	Myśliwce średniej wielkości Euros znakomicie uzupełniają ciężkie myśliwce podczas ochrony obiektów OTAS, zapewniając możliwość szybkiej reakcji.
Ekspres	TP	Statki tej klasy pełnią najczęściej funkcję przewoźnika pasażerskiego, transportującego cywilów podróżujących pomiędzy stacjami i systemami.
Gladiator	M8	Bombowiec Gladiator, dwukrotnie większy od modelu Nova, stanowi poważne zagrożenie dla nieprzyjacielskich okrętów liniowych i stacji kosmicznych.
Magnetar	TM	Magnetar, argoński transportowiec wojskowy, został zaprojektowany z myślą o szybkim transporcie małej liczby myśliwców. Dzięki temu flota argońska może prowadzić swoje operacje z większą elastycznością, stosując osłonę złożoną z myśliwców.

NAZWA STATKU	KLASA	OPIS
Mamut	TL	Mamut jest potężnym statkiem transportowym, zazwyczaj spotykanym na terytorium Federacji Argonów. Jest tak wielki, że nie jest w stanie nigdzie bezpośrednio zadokować, może być jednak załadowany i rozładowany w pewnej odległości od stacji. Wykorzystuje do tego flotę mniejszych transportowców. Statki tego typu są własnością prywatnych pilotów-przedsiębiorców, którzy oferują swoje usługi każdemu, kto potrzebuje olbrzymiej pojemności ładunkowej.
Merkury	TS	Merkury, najnowszy dodatek do floty handlowej, jest godnym następcą Argońskiego Dźwigowego. Uzbrojony w tylną wieżyczkę i wyposażony w osłony o zwiększonej mocy, Merkury jest w stanie w pewnym stopniu obronić się przed nieprzyjacielskim atakiem.
Minotaur	M7M	Minotaur to okręt zwrotny i potężnie uzbrojony. Posiada liczne wyrzutnie. Znakomicie sprawdza się w przeprowadzaniu ataków z zaskoczenia.
Nova	M3	Po wycofaniu z długoletniej służby jednostki Elita, argońskie siły wojskowe zostały pozbawione myśliwca M3. Projektanci z Omicron Lyrae stworzyli plan nowego okrętu. W ten sposób powstał model o nazwie Nova, który po dwóch latach testów zaczął zastępować starsze jednostki klasy Elita. Nova jest wyposażona w broń o dużej sile rażenia oraz w wieżyczkę rufową. Ten model z pewnością będzie wykorzystywany przez argońskie wojsko przez wiele najbliższych lat.
Tytan	M2	Zanim wybudowano Argon Jeden, niszczyciele klasy Tytan były największymi jednostkami we flocie Argon. Okręt ten dowodzony przez doświadczonego kapitana argońskiego stanowi potężną broń, trzeba wszakże pamiętać o trudnościach w manewrowaniu. Poprzednie jednostki tej klasy brały udział w wielu wygranych walkach zarówno w konflikcie xenońskim, jak i kampanii borońskiej. Okręt był wielokrotnie modyfikowany: obecnie jest najlepiej uzbrojoną i posiadającą najbardziej wytrzymałe tarcze jednostką we flocie Argonów.

STATKI BORONÓW

NAZWA STATKU	KLASA	OPIS
Anioł	TP	Transportowiec przeznaczony do użytkowania przez Lara Boronów i innych członków rodziny królewskiej, a także wysokich rangą dostojników. Dzięki wzmocnionym systemom obronnym i urządzeniom do komunikacji dalekiego zasięgu borońska rodzina królewska może podróżować stosunkowo bezpiecznie.
Barakuda	M3	Barakuda to nowe rozwiązanie, mające zastąpić wysłużonego Węgorza. Po ukończeniu planów budowy Barakudy stało się jasne, że Węgorz jest przestarzałą jednostką. Barakuda odznaczała się znacznie lepszą konstrukcją, posiadała też nowy generator mocy. Pozwoliło to udoskonalić uzbrojenie, powiększyć przestrzeń ładunkową i zwiększyć przyspieszenie statku.
Delfin	TS	Boroński Delfin jest wysoce efektywnym statkiem transportowym. Połączenie unikalnej technologii borońskiej z wyspecjalizowanymi rozwiązaniami Argonów dało w efekcie transporter, który może przewozić wielkie ładunki, nie tracąc przy tym typowego dla tej konstrukcji wdzięku i lekkości.

NAZWA STATKU	KLASA	OPIS
Hydra	M6	Borońska Hydra jest statkiem klasy korweta. Została zaprojektowana z myślą o zapewnieniu dodatkowej ochrony konwojom statków transportowych. Obecnie Hydry wykonują wiele zadań, wchodząc w skład zarówno jednostek patrolowych, jak i eskorty okrętów liniowych. Boroni traktowani są wprawdzie jako rasa nastawiona pokojowo, niemniej jednak nieustannie modernizują Hydrę, aby stanowiła jak największe zagrożenie dla wrogów Królestwa.
Kraken	M7M	Kraken dorównuje wielkością argońskiemu Tytanowi. Ta wyróżniająca się fregata rakietowa zapewnia Borońskiej Marynarce Królewskiej znakomitą siłę uderzeniową.
Mako	M4	Poważne wady w konstrukcji statków klasy Pirania były przyczyną ich wycofania ze służby. Dowództwo Borońskiej Floty podjęło decyzję o zamówieniu nowych jednostek – Mako. W porównaniu z Piranią, Mako ma zwiększoną ładownię i osiąga większą prędkość, uzbrojenie jednak jest wciąż bardzo zbliżone.
Manta	TP	Manta była niegdyś używana wyłącznie w marynarce królewskiej, przewożąc ważny personel z jednego sektora do drugiego. Teraz została zdegradowana do roli statku wożącego pasażerów pomiędzy systemami.
Ośmiornica	M5	Założeniem twórców Ośmiornicy było stworzenie borońskiej wersji Odkrywcy. Projekt statku był niezwykle rewolucyjny. Obecnie są to jednak jednostki mocno przestarzałe.
Orka	TL	Borońska Orka jest ciężkim okrętem transportowym. Nie może bezpośrednio dokować do stacji kosmicznych, przez co jest zmuszona prowadzić wymianę handlową przy pomocy mniejszych statków transportowych.
Szczupak	M4	Duża zwrotność, szybkość i ulepszone uzbrojenie czynią z tego modelu znakomity samolot przechwytujący.
Zbrojnik	TM	Jest to jedna z najnowszych jednostek wybudowanych w stoczni w Kingdom End. Zbrojnik jest transportowcem wykorzystywanym do ochrony konwojów, a także podczas operacji wycofywania sił wojskowych.
Płaszczka	M2	Ten boroński niszczyciel jest szybki, zwrotny i niebezpieczny. Niszczycielskiemu uzbrojeniu towarzyszą potężne generatory osłon. Do produkcji wykorzystano rewolucyjną technologię. Płaszczka jest pilotowana przez doskonale wyszkolonych pilotów floty borońskiej.
Rekin	M1	Boroński Rekin to szybki i potężny lotniskowiec, zastępujący znacznie starszą konstrukcję – Sepię. Podejrzewa się, że okręt ten został zaprojektowany i skonstruowany w odpowiedzi na doniesienia o superpancerniku Xenonów. Podobnie jak okręt klasy Argon Jeden, Rekin stanowi skuteczną ochronę przed każdym przeciwnikiem. Wiadomo powszechnie, że Argoni sprzedali część swoich technologii Boronom, dając im możliwość produkcji okrętów tego typu. Wiadomo również, że oba te okręty zostały zaprojektowane w taki sposób, aby wzajemnie się uzupełniać.
Raja	M3+	Zanim Borońska Marynarka Królewska przystąpiła do prac nad M3 Plus, oczekiwała na informacje, jak zostanie przyjęty ten model zaprojektowany przez Bala Gi. W rezultacie powstał znakomity ciężki myśliwiec klasy Raja.
Kosogon	M7	Nowe zagrożenia wymusiły na Borońskiej Marynarce bardziej zdecydowane działania. Ich wynikiem jest ciężka fregata Kosogon – aktualnie jeden z najpotężniejszych okrętów bojowych.

STATKI GONERÓW

NAZWA STATKU	KLASA	OPIS
Gonerski Ranger	M4	Ranger jest jednym z kilku okrętów gonerskich. Ze względu na łagodne i pokojowe nastawienie Gonerów ich jednostki nie są uzbrojone. Model ten jest uważany za dobry frachtowiec o małym zasięgu. Osiąga sporą prędkość. Ponadto może być wyposażony w tarcze o mocy dorównującej niektórym myśliwcom M3. Ta jednostka jest często spotykana w wielu sektorach. Jej załoga głosi słowo rasy Goner i Nathana R.Gunne'a.
Ozjasz	TL	Od czasu zajęcia Elysium of Light Ozjasz, jednostka klasy TL, prezent od argońskiego Rządu Federalnego, jest kluczowym elementem w rozwoju gonerskich instalacji.

STATKI KHA'AK

Lotniskowiec	M1	W czasie ataku na pierwszy system był to jeden z dwóch potężnych statków, które zdołano zaobserwować. Posiada 6 widocznych systemów uzbrojenia. Niektóre raporty mówiły o statkach niższych klas dokujących do tego okrętu. Zadania, które wykonywał, nasuwają przypuszczenie, że jest to prawdopodobnie odpowiednik klasy M1.
Klaster	M3	Ten statek po raz pierwszy pojawił się w grupie szturmowej Kha'ak. Jego konstrukcja składa się z myśliwca klasy M3 oraz kilku mniejszych (do 10) zwiadowców klasy M5. Rasa Kha'ak używa napędu, który nie wymaga bram skokowych. Potrzebnych jest jednak wiele generatorów mocy, by stworzyć stabilne przejście międzysystemowe, pozwalające wykonać skok w różne obszary kosmosu. Po przybyciu na miejsce docelowe statki rozdzielają się.
Korweta	M6	Paranidiańscy piloci jednostek zwiadowczych donieśli ostatnio o odkryciu tego okrętu w sektorze Kha'ak. Wielkość i konfiguracja okrętu przypomina klasę M6. Poza tym niewiele wiadomo o tym okręcie wojennym.
Niszczyciel	M2	Ten okręt jest szczególnie niebezpieczny. Zaleca się zachowanie dystansu. Statek zwiadowczy zarejestrował uzbrojenie w liczbie 18 sztuk, po 3 na każdej z 6 wieżyczek, niestety te informacje nie są jeszcze potwierdzone. Okręt był także widziany podczas pierwszego spotkania z Kha'ak, kiedy to w pojedynkę zniszczył dwie stacje kosmiczne. Jest on mniej więcej odpowiednikiem okrętu klasy M2.
Myśliwiec	M3	Ten statek zauważono po raz pierwszy w grupie szturmowej Kha'ak. To klasa najcięższych myśliwców tej rasy. Jest to odpowiednik klasy M3.
Królowa Gniazda	M1	Gniazdo Kha'ak jest zamieszkane przez tak zwaną Królową Gniazda. Jako element centralny koordynuje ona działania całego kolektywu Kha'ak.
Myśl. przechwytujący	M4	Statek ten był widziany niedawno w starciu z wrogiem. Jest odpowiednikiem klasy M4. Dane o osłonach i uzbrojeniu są na razie nieznane.
Zwiadowca	M5	Jednostka tej klasy była pierwszym napotkanym statkiem należącym do rasy Kha'ak. Biorąc pod uwagę prędkość i uzbrojenie, zakłada się, że jest to statek zwiadowczy.

STATKI PARANIDIAN

NAZWA STATKU	KLASA	OPIS
Agamemnon	M7	Produkcja masowa okrętów klasy Agamemnon została przerwana z powodów finansowych, podobnie jak w przypadku jednostek klasy Hyperion. Ten unikatowy prototyp został przekazany Księciu Kapłanowi i przeniesiony do Duke's Domain.
Ares	M7M	Fregata rakietowa Ares to potężne uzupełnienie floty Paranidian. Wyposażona w wiele wyrzutni, dysponuje ogromną siłą ognia.
Deimos	M7	W modelu Deimos postawiono na równowagę pomiędzy uzbrojeniem, prędkością i mocą tarcz. Ta fregata może wykonywać wiele zadań, ale najlepiej sprawdza się w roli jednostki eskortującej.
Demeter	TS	Okręty klasy Demeter są używane od wielu lat. Zastąpiły starszy model floty paranidiańskiej, Ganimedes, od którego różnią się nowszymi systemami. Okręty miały służyć wyłącznie we flocie Paranidian, jednak stopniowo zastąpiły Ganimedesy.
Hades	M8	Szlachetna linia okrętu Hades skrywa bestię. Dzięki najlepszym elementom paranidiańskiej technologii ten bombowiec jest liderem w swojej klasie.
Helios	TM	Transportowiec wojskowy Helios, który może przenosić na pokładzie eskortę myśliwców, pozwala Marynarce Paranidiańskiej na szybką reakcję w przypadku zagrożenia.
Herkules	TL	Jest zbyt wielki, by mógł dokować do jakiejkolwiek kosmicznej stacji. Posiada flotę niewielkich promów, używanych do ładowania i rozładunku swojego towaru.
Hermes	TP	Hermes bazuje na oryginalnym projekcie Ganimedesa, jednak dokonano w nim kilku zmian, dzięki którym może przewozić pasażerów. Podobnie jak większość statków Paranidian, może posiadać odpowiednie uzbrojenie, ale głównie defensywne.
Hyperion	M6	Ten okręt należał kiedyś do Pontifex Maximus Paranidia i znany był pod nazwą Trójca. Unikatowy pojazd był prototypem nowej klasy M6. Kontrakt na produkcję seryjną został zerwany ze względów finansowych, kiedy Zarząd Obrony Paranidian zdecydował, że środki zostaną przeznaczone na tajny projekt bramy nadprzestrzennej. Pod względem możliwości okręt zajmuje miejsce między jednostkami klasy M6 i M7. Jest to najbardziej innowacyjny projekt Paranidian.
Meduza	M3+	Rząd Paranidian, dowiedziawszy się, że Bala Gi Research Inc. opracowuje ciężkie myśliwce dla innych ras, zwrócił się do tej firmy z zapytaniem o możliwość wprowadzenia modyfikacji, które mogłyby zwiększyć ładowność modelu Perseusz. W wyniku zaprojektowanych zmian powstała Meduza. Model ten pozwolił na uzupełnienie kilku braków we flocie Paranidian.
Nemezis	M6	Nemezis to mała, ale niezwykle groźna korweta. Jej moc rażenia dorównuje lotniskowcowi. Jest wyposażona w tarcze o dużej mocy i pociski typu Hornet. Szybkością może się mierzyć z myśliwcami, dzięki czemu doskonale nadaje się do roli jednostki eskortującej.
Odyseusz	M2	Ten niszczyciel to duma Floty Paranidian. Powstał w wyniku przebudowy wcześniejszego modelu niszczyciela, używanego w czasie Kampanii Borońskiej, w której, jak wiadomo, Paranidianie zawiązali sojusz z rasą Splitów.
Pegaz	M5	Jest podstawowym myśliwcem Paranidian. Odznacza się znakomitą szybkością i niezłą dynamiką. Posiada jeden przedni węzeł do montażu lekkich laserów.

NAZWA STATKU	KLASA	OPIS
Perykles	M4	Perykles został stworzony, by zastąpić wysłużonego Posejdona. Zwiększona objętość generatorów oraz moc osłon, a także większa prędkość maksymalna nie wpłynęły na zmianę mocy uzbrojenia.
Perseusz	M3	Jego pierwsze próby wiążą się z kłopotliwym dla Paranidian incydentem, podczas którego prototyp został skradziony przez pirata. Aby go odzyskać, Paranidianie musieli poprosić o pomoc.
Tezeusz	M4+	Tezeusz to myśliwiec średniej wielkości, nieco wolniejszy od typowych M4, ale za to lepiej uzbrojony i wyposażony w mocniejsze tarcze i wzmocniony pancerz.
Zeus	M1	Zeus jest podstawowym lotniskowcem we flocie Paranidian. Do tej pory nie opublikowano żadnych informacji technicznych, z wyjątkiem kontrolowanych plotek o nowej, wyjątkowo śmiercionośnej technologii uzbrojenia.

Paranidiański Ares (M7M)

STATKI PIRATÓW

Blastclaw	M3	Wynik współpracy pomiędzy dwoma klanami piratów. Blastclaw to okręt o charakterystycznym wyglądzie i niszczycielskiej sile ognia.
Brygantyna	M2	Obawy kompanii handlowych i transportowych nie były bezpodstawne. Potwierdzono istnienie pirackiego niszczyciela. Siły wojskowe zostały zmobilizowane w obliczu tego nowego zagrożenia.
Karawela	TM	Karawela, pozwalająca na szybki transport myśliwców, umożliwiła piratom wzmożenie ataków i większą ich koordynację.
Karaka	M7	W wyniku współpracy pomiędzy poszczególnymi frakcjami piratów zaprojektowana została lekka fregata klasy Karaka. Jednostka powstała przy wykorzystaniu części skradzionych lub pochodzących ze starych jednostek.
Galeon	M1	Lotniskowiec klasy Galeon to wynik wieloletnich prac i stosowania procesu odwrotnej inżynierii przez połączone siły pirackich konstruktorów statków. Piraci mogą teraz wykorzystywać myśliwce tam, gdzie są one najbardziej potrzebne.

STATKI SPLITÓW

NAZWA STATKU	KLASA	OPIS
Żmijka	M4+	Żmijka to niezwykle zwrotny myśliwiec średniej wielkości, który może skutecznie walczyć z przeciwnikami podobnej klasy.
Boa	TM	Jednostki transportowe rzadko stanowią zagrożenie, jednak Boa jest jednym z wyjątków. Zawarto w tym modelu wiele zoptymalizowanych rozwiązań, szczególnie możliwość skorzystania z osłony myśliwców transportowanych.
Kajman	TS	Kajman to w prostej linii następca wysłużonego Muła. Podczas Smoczego Incydentu mało brakowało, a zostałby zniszczony. Zamiast tego udało mu się uratować stu członków obsługi doku. Projekt Kajman był kontynuowany i ostatecznie ukończony w systemie Cho's Defeat. Po wprowadzeniu do czynnej służby jednostkę wykorzystano do odbudowy stoczni w systemie Family Pride.
Chimera	M3+	Naukowcy ze Stacji Badawczej Bala Gi opracowali Chimerę w odpowiedzi na panującą obecnie modę na ulepszanie wysłużonych statków. W tym przypadku udoskonalili ciężki myśliwiec Mamba, dostosowując jego parametry do nowego zakresu zadań, zwiększając przestrzeń ładunkową i ogólną wytrzymałość. Eksperci Splickiego Departamentu Obrony uznali Chimerę za udany krok w dalszym rozwoju ciężkich myśliwców szturmowych.
Kobra	M7M	Fregata rakietowa Kobra to doskonale uzbrojony okręt bojowy. Siła ognia, jaką może zapewnić, stanowi ogromne wsparcie dla floty.
Smok	M6	Smok to podstawowa korweta Split, która mimo początkowych problemów stała się niezwykle groźnym okrętem wojennym. Jest uważana za jedną z najpotężniejszych jednostek w swojej klasie.
Słoń	TL	Ten transportowiec jest zbyt wielki, by mógł dokować do jakiejkolwiek stacji. Posiada mniejsze statki, których celem jest załadunek i rozładunek towaru.
Iguana	TP	Ten szybki statek transportowy pozostaje w czynnej służbie już od dawna. Pierwotnie jego przeznaczeniem było transportowanie niewolników z miejsca, gdzie zostali schwytani, do fabryk, w których mieli spędzić resztę swego życia.
Jaguar	M5	Jest następcą klasy Wilk, której początków należy się doszukiwać w czasach, gdy Splici zaczynali dopiero konstruować statki. Ma on możliwość zwiększania parametrów prędkości i uzbrojenia kosztem pojemności ładunkowej.
Mamba	M3	Ten śmiercionośny myśliwiec długo już pozostaje w czynnej służbie. Ostatnio zadebiutował również na komercyjnym rynku cywilnym.
Pantera	M7	Pantera to wynik przegranego przez stocznię rodziny Whi przetargu na masową produkcję fregaty nowej klasy. Po wprowadzeniu modyfikacji i wyposażeniu okrętu w pokład hangarowy Pantera zaczęła być wykorzystywana jako lekki lotniskowiec.
Pyton	M2	Pyton jest jednym z najbardziej efektywnych niszczycieli patrolujących sektory należące do Splitów. Jest dobrze uzbrojony i bardzo niebezpieczny. Jest także jednym z najbardziej agresywnych statków we wszechświecie: jego kapitanowie mają rozkaz najpierw otwierać ogień, a dopiero potem zadawać pytania.
Raptor	M1	Raptor to lotniskowiec Splitów. Po raz pierwszy wykorzystano go podczas walk przeciwko Boronom. Jednostka sprawdziła się w walce, jednak okazało się, że spód jest podatny na ataki. Podobno Splitowie zmienili projekt, eliminując ten problem. Okręty są zazwyczaj dowodzone przez wysokich rangą oficerów Splitów, spokrewnionych z rodziną rządzącą klanem. Często są oni jeszcze bardziej aroganccy i nieprzyjemni niż inni członkowie tej rasy.

NAZWA STATKU	KLASA	OPIS
Skorpion	M4	Prekursor tej jednostki walczył w Kampanii Borońskiej, gdzie dowiódł swojej przydatności bojowej. Podobnie jak w przypadku większości splickich statków, także i w tym modelu skupiono się na silnikach dużej mocy i potężnym uzbrojeniu.
Tygrys	M7	Fregata Tygrys to najnowszy projekt Splitów. Jest to potężna jednostka przeznaczona wyłącznie do walki.
Żmija	M8	Rasa Splitów jako jedna z pierwszych opracowała model wyspecjalizowanego bombowca. Żmija to idealne połączenie najlepszych cech okrętów splickich i efektywności bojowej.

STATKI TELADIAN

Albatros	TL	Ten potężny statek transportowy jest zbyt wielki, by mógł dokować w stacji kosmicznej. Zamiast tego przewozi własną flotę mniejszych statków.
Myszołów	M4	Myszołów został opracowany jako następca Sokoła, najbardziej efektywnego teladiańskiego myśliwca. To jednostka ulepszona niemal w każdym zakresie. Główne cechy to trzy węzły pod osłony i znacznie większe przyspieszenie.
Kondor	M1	Kondor jest lotniskowcem Kosmicznej Floty Kompanii Teladiańskiej. Jest to potężny okręt wojenny, oparty na technologii dostarczonej przez Splitów w połączeniu ze starszą wersją Argon Prime.
Sokół	M3	Teladiański Sokół to myśliwiec łączący w sobie cechy Elity Argonów i Piranii Boronów, z niewielkim dodatkiem technologii Splitów. Jest szybki i dobrze uzbrojony. Można go spotkać w przestrzeni większości sektorów.
Głuptak	M7M	Głuptak ma wiele możliwości ofensywnych. Charakteryzuje się dużą siłą ognia, skutecznie wspierając flotę Kompanii Teladiańskiej.
Błotniak	M5	Teladiański Nietoperz został zastąpiony przez Błotniaka po tym, jak uznano go za najwolniejszy statek klasy M5. Błotniak okazał się lepszy.
Kea	M3	Początkowo projektanci teladiańscy traktowali z lekceważeniem projekty modeli M3 Plus stworzone przez Bala Gi, jednak w końcu przyznali, że we flocie Teladian powinno być miejsce dla tej klasy. W wyniku ich prac powstała Kea.
Pustułka	M5	Konstruktorzy teladiańscy stworzyli Pustułkę, prawdopodobnie najszybszą jednostkę we wszechświecie. Okręt charakteryzuje się doskonałym przyspieszeniem i małą zwrotnością.
Kania	M4+	Teladianie zaprojektowali Kanię, by dogonić inne rasy w dziedzinie rozwoju okrętów bojowych. W ten sposób powstał okręt szybki i lepiej uzbrojony niż Myszołów.
Rybołów	M6	W ostatnich latach zmodyfikowano okręty Rybołów, ponieważ piloci narzekali na ich prędkość. Początkowo były zaprojektowane jako ciężkie korwety o dużej ładowności. Ostatnie zmiany przyczyniły się do optymalizacji wielkości, prędkości i siły rażenia.
Pelikan	TM	Głównym przeznaczeniem Pelikana jest ochrona konwojów.
Wędrowiec	M8	W związku z rosnącym zagrożeniem ze strony okrętów liniowych zaprojektowano Wędrowca. To efekt optymalizacji w zakresie kosztów i efektywności.

NAZWA STATKU	KLASA	OPIS
Feniks	M2	Feniks jest niszczycielem należącym do Kompanii Teladiańskiej. Jego technologia bazuje na paranidiańskim Odyseuszu i borońskiej Płaszczce. Jest dobrze uzbrojony i opancerzony, ale rzadko widzi się go w bezpośrednich starciach.
Dzierzba	M7	Dzierzba była ostatnią jednostką klasy M7. W projekcie wykorzystano cechy poprzednich modeli teladiańskich okrętów liniowych. Powstał model o dużych możliwościach bojowych.
Tukan	TP	Tukan to luksusowy liniowiec pasażerski średniego zasięgu. Został wyposażony we wszelkie możliwe rozrywki. Są tu skomputeryzowane miejsca do gier i hazardu oraz widowiskowe wizualizacje i przedstawienia.
Sęp	TS	Sęp jest statkiem towarowym najczęściej używanym przez Teladian. Można go spotkać we wszystkich sektorach, szczególnie w miejscach, gdzie odbywa się handel na największą skalę.

STATKI TERRAN

#deca	M1	(czyt. dekka) Ten okręt przypomina jedną z jednostek CPU, które zostały wysłane z Ziemi z zadaniem terraformowania planet. Obecnie pełni rolę defensywną.
#deca.cefa	M3	(czyt. dekka keffa) Kiedyś były to roboty terraformujące, transportowane na pokładach okrętów #deca. Obecnie, po modyfikacji, pełnią rolę defensywną.
#deca.deaf	M4	Kiedyś były to roboty terraformujące, transportowane na pokładach okrętów #deca. Obecnie, po modyfikacji, pełnią rolę defensywną.
#deca.fade	M5	(czyt. dekka-fade) Kiedyś były to roboty terraformujące, transportowane na pokładach okrętów #deca. Obecnie, po modyfikacji, pełnią rolę defensywną.
Prom atmosferyczny	TL	Prom atmosferyczny to specjalnie wyposażony pojazd klasy TL, który może przenosić ciężkie ładunki i infrastrukturę z powierzchni planety na jej orbitę.
Pendent	TS	Pendent to główna jednostka wykorzystywana przez USC do transportu towarów, żywności i innych elementów do fabryk. Pozwala na zachowanie ciągłości produkcji.
Claymore	M8	Bombowiec Claymore umożliwia USC przeprowadzanie szybkich ataków.
Kord	M3+	Kord, nieco wolniejszy niż tradycyjne ciężkie myśliwce, jest wykorzystywany jako jednostka eskortująca okręty liniowe i duże transportowce.
Katana	M6	Katana to jednostka o najlepszych możliwościach bojowych we flocie USC. Korwety klasy Katana mogą z powodzeniem eskortować grupy bojowe lub prowadzić dalekie patrole.
Kris	M5	„Nazwa tego robota bojowego jest niezwykle trafna. Kris – «drobny sztylet» – potrafi doprowadzić do furii załogę nawet najbardziej zwrotnego okrętu."
Górniczy Statek-Baza	TL	Ten statek jest bazą dla działających w pobliżu jednostek górniczych, które wydobywają z asteroid cenne surowce.
Osaka	M2	Niszczyciel klasy Osaka charakteryzuje się ogromną siłą ognia. Umożliwia USC bezpieczną podróż w Systemie Słonecznym i poza jego granicami.

NAZWA STATKU	KLASA	OPIS
Rapier	M5	Dzięki szybkości i zwrotności jednostek klasy Rapier USC może z powodzeniem patrolować odległe obszary Systemu Słonecznego lub przeprowadzać zwiad na obszarze kontrolowanym przez nieprzyjaciół.
Szabla	M4	Szabla to świetny średniej wielkości myśliwiec przechwytujący.
Pochwa	TP	Model Pochwa jest wykorzystywany do transportu personelu pomiędzy obiektami i okrętami USC.
Bułat	M3	Ciężki myśliwiec Bułat to podstawowa jednostka sił obronnych Ziemi. Ten wielozadaniowy statek umożliwia USC elastyczne planowanie misji.
Spitfyre	M3	Spitfyre jest mocno zmodyfikowaną wersją starszych modeli myśliwców terrańskich, ale jego funkcja nie uległa zmianie.
Springblossom	M6	Klasa Springblossom to inna wersja modelu Winterblossom, który był początkowo wykorzystywany do badania sieci bram. Modyfikacje wprowadzone w tej wersji pozwalają również na wykonywanie innych zadań.
Tokio	M1	Lotniskowiec klasy Tokio, o ogromnej powierzchni hangarowej, to jedna z najpotężniejszych jednostek USC.
Jokohama	M7	Fregata Jokohama jest wykorzystywana jako wsparcie i eskorta grupy uderzeniowej lotniskowca.

STATKI XENONÓW

J	M1	Lotniskowiec Xenonów jest bardzo wolny, ale potężnie uzbrojony. Znajduje się na nim wiele baterii wieżyczek. Xenoński J stanowi poważne zagrożenie dla każdego cywilizowanego sektora. Niektóre okręty mogą uciec przed bezpośrednim atakiem jednostek klasy J, jednak nie wolno zapominać, że w ich ogromnych hangarach znajduje się wiele znacznie szybszych myśliwców.
K	M2	Ten niszczyciel był jednym z najpotężniejszych statków, z jakimi Argoni walczyli podczas Konfliktu Xenońskiego.
L	M3	Do niedawna L był najpotężniejszym myśliwcem xenońskim. To model uzbrojony w wiele laserów oraz wyposażony w potężne tarcze. Jednostki te często atakują okręty skracające sobie drogę poprzez sektory Xenonów. Podobnie jak inne jednostki tej rasy, również myśliwce L przeszły ostatnio wiele modyfikacji.
LX	M3+	Od pewnego czasu piloci, którzy mają odwagę poruszać się w przestrzeni Xenonów, przekazują sensacyjne informacje o nowym, niespotykanym dotąd statku, zdecydowanie większym niż xenoński L. Eksperci Obrony oznaczyli go symbolem LX, by podkreślić zdecydowanie lepsze możliwości taktyczne, głównie powiększoną ładownię.
M	M4	M to myśliwiec, który po raz pierwszy brał udział w walkach w czasie Konfliktu Xenońskiego. Jest szybki i zabójczy.
N	M5	N to xenoński statek zwiadowczy krótkiego zasięgu. Jest lekko uzbrojony, lecz niezwykle szybki.
P	M6	P jest statkiem klasy korweta, który z powodzeniem osłania większe i wolniejsze statki liniowe Xenonów.
PX	M6	Ta mocno zmodyfikowana wersja klasy P, dowodzi, że poczynili oni w dziedzinie produkcji okrętów znaczne postępy.
Q	M7	Q wygląda na fregatę, która może szybko reagować w przypadku prób naruszenia przestrzeni xenońskiej.

STATKI YAKI

NAZWA STATKU	KLASA	OPIS
Akuma	M2	Nowy niszczyciel klasy Akuma jest, jak sugeruje nazwa, demonem. Tak nazywają go piloci starający się bezpiecznie dotrzeć do celu. Niewiele wiadomo o możliwościach tego okrętu.
Chokaro	TM	Yaki, prowadząc rozwój jednostek klasy TM, wykorzystują ten okręt do wspierania grup uderzeniowych oraz ochrony przed kontratakami.
Fujin	M5	Yaki opracowali ten mały, szybki i zwrotny statek zwiadowczy, by patrolować obrzeża własnych sektorów. Ponadto, jednostki te towarzyszą grupom uderzeniowym atakującym cele w sektorach innych ras.
Hoshi	M1	"Hoshi («gwiazda») jest odpowiedzią Yaki na zwiększającą się liczbę patroli argońskich i paranidiańskich. Jednostka może szybko dostarczyć myśliwce i oddalić się na bezpieczną odległość, co sprawia, że argońscy i paranidiańscy taktycy nie są tak pewni siebie."
Rajin	M4	Rajin to jednostka przechwytująca, używana przez frakcję piratów Yaki.
Ryu	TL	Yaki próbują rozszerzyć strefę swoich wpływów. W tym celu muszą również powiększyć infrastrukturę. Ryu to kluczowy element umożliwiający im budowę stacji i ciężkich transportowców.
Shuri	M1	Shuri to centrum dowodzenia i baza operacyjna Yaków. Mogą dzięki niemu prowadzić działania poza granicami własnej strefy.
Susanova	M3	Susanova to klasa ciężkich myśliwców, skonstruowana przez pirackie ugrupowanie Yaki. Parametry tej jednostki nie są jeszcze dokładnie znane.
Tenjin	M3	Yaki, dostrzegając wady Susanovej, zaprojektowali okręt klasy Tenjin, który charakteryzuje się większą siłą ognia, mocniejszymi osłonami i mniejszą zwrotnością.
Tonbo	M4	Yaki, widząc potrzebę opracowania szybkiego, ale dobrze uzbrojonego myśliwca średniej wielkości do ochrony transportowców i wzmocnienia grup uderzeniowych, zaprojektowali Tonbo.

SIŁY UDERZENIOWE AGI

Aegir	M7	Choć ciężka fregata Aegir jest stosunkowo nowym dodatkiem, już zdążyła stać się istotną częścią floty ATF.
Fenrir	M3	Grupa uderzeniowa AGI, nie do końca zadowolona z możliwości ciężkiego myśliwca Thor, zastąpiła go większym, lepiej uzbrojonym i bardziej niebezpiecznym Fenrirem.
Mjolnir	M4	Mjolnir to klasa myśliwców przechwytujących. Jednostka ta jest wyposażona w broń i sprzęt o najwyższym stopniu zaawansowania.
Odyn	M1	Jednostki klasy Odyn, dzięki sile ognia dorównującej niszczycielowi i możliwości transportu myśliwców, sprawiają, że nawet najbardziej zaciekli wrogowie atakują dopiero po dłuższej chwili zastanowienia.
Skirnir	M7	Skirnir to potężny okręt wojenny, doskonale uzbrojony, który może z powodzeniem zaatakować okręty liniowe i instalacje.
Thor	M3	Thor to klasa ciężkich myśliwców Ziemskiej Floty Kosmicznej. Jednostka ta jest wyposażona w broń i sprzęt o najwyższym stopniu zaawansowania.

NAZWA STATKU	KLASA	OPIS
Tyr	M2	Grupa uderzeniowa AGI posiada sporo tych ciężkich pancerników, które są znakomitym wsparciem zarówno w ofensywie, jak i obronie.
Valhalla	M2	Valhalla to okręt flagowy grupy uderzeniowej AGI i ruchome centrum dowodzenia. Żaden obiekt nie porusza się w terrańskiej przestrzeni bez wiedzy załogi Valhalli. Jednostka ta wzbudza przestrach w sercach nieprzyjaciół Ziemi.
Vali	TP	Mocne tarcze i doskonałe uzbrojenie Vali sprawia, że kiedy jednostka odbywa patrol lub eskortuje grupę uderzeniową, nieprzyjaciel zachowuje odpowiednio dużą odległość.
Walkiria	M5	Walkiria to klasa statków zwiadowczych. Jednostka ta jest wyposażona w broń i sprzęt o najwyższym stopniu zaawansowania.
Vidar	M6	Vidar to potężna korweta terrańska. Szybka, zwrotna, doskonale uzbrojona, stanowi poważne zagrożenie dla wszystkich jednostek, które są wrogo nastawione do władz Ziemi.
Woden	M1	Zaprojektowany w celu zastąpienia lotniskowców klasy Odyn. W rzeczywistości jednostki klasy Woden mogły pełnić znacznie więcej funkcji, dlatego nie należy traktować ich wyłącznie jako lotniskowców.

KORPORACJA OTAS

Aquilo	M7M	Aquilo to znakomita fregata rakietowa OTAS, stanowiąca inspirację dla innych ras w zakresie potężnej siły ognia.
Boreasz	M2	Zwiększając prędkość kosztem mocy tarcz i uzbrojenia, ten lekki niszczyciel może szybko reagować na sytuacje różnego typu.
Euros	M4	Myśliwce średniej wielkości Euros znakomicie uzupełniają ciężkie myśliwce podczas ochrony obiektów OTAS.
Mistral	TS	Frachtowiec Mistral odgrywa bardzo ważną rolę, wspierając flotę OTAS i wszystkie jej działania.
Notos	M3+	Ciężki myśliwiec Notos został zaprojektowany jako jednostka eskortująca dalekiego zasięgu lub wsparcie podczas ataku.
Sirokos	M7	Sirokos to ciężka fregata, której głównym zadaniem jest atakowanie i zajmowanie okrętów nieprzyjaciela.
Skiron	M6	Skiron to znaczący krok naprzód w dziedzinie korwet. W porównaniu z poprzednimi jednostkami wprowadzono wiele usprawnień.
Solano	M4+	To zaawansowany myśliwiec przechwytujący, który może szybko zbliżyć się do nieprzyjaciela. Z powodzeniem może zniszczyć jednostki podobnej wielkości lub zatrzymać większe i czekać na przybycie wsparcia.
Venti	M3	Ciężki myśliwiec Venti z reguły ochrania kwaterę główną OTAS. Potężne uzbrojenie sprawia, że statek ten z pewnością podoła wyznaczonemu zadaniu.
Zefir	TM	Transportowiec wojskowy Zefir może przenosić eskortę myśliwców. Zapewnia flocie OTAS elastyczność w zakresie taktyki.

Istnieje wzór określający, jakie uzbrojenie jest wykorzystywane przez poszczególne rasy. Odzwierciedla on sojusze i porozumienia.
Poniżej znajduje się krótka lista uzbrojenia, które może się znajdować w arsenale poszczególnych ras:

:: Broń argońska może być używana przez Argonów i Boronów.
:: Broń produkowana przez Boronów może być używana przez Boronów i Argonów.
:: Uzbrojenie paranidiańskie jest wykorzystywane przez Paranidian i Splitów.
:: Broń Splitów jest wykorzystywana na statkach splickich i paranidiańskich.
:: Teladianie sprzedają produkowaną przez siebie broń każdemu, kto może ją zainstalować na swoim statku. Jednocześnie z łatwością potrafią dostosować broń innych ras do własnych potrzeb.
:: Terranie nieufnie odnoszą się do broni produkowanej przez inne rasy, dlatego korzystają wyłącznie z uzbrojenia własnej produkcji.
:: Piraci posiadają w ofercie różne typy uzbrojenia, jednak lepiej nie pytać o jego pochodzenie. Jeśli ktoś chce przestrzegać prawa we wszechświecie X, nie powinien kupować broni niewiadomego pochodzenia.
:: Xenoni nic nie sprzedają, natomiast doskonale radzą sobie z asymilacją wszelkiego rodzaju uzbrojenia. Ich statki są wyposażone w broń produkowaną przez wszystkie rasy.

BROŃ LASEROWA

ARTYLERIA ODŁAMKOWA
Broń powstała w oparciu o artylerię zaporową Teladian. W argońskiej artylerii wprowadzono kilka kompromisowych rozwiązań, co umożliwiło zastosowanie specjalnych pocisków odłamkowych. Pociski podczas wybuchu rozpadają się na mniejsze fragmenty, dzięki czemu pole rażenia jest znacznie większe.

ELEKTROMAGNETYCZNE DZIAŁO PLAZMOWE
Potężne i zaawansowane technologicznie elektromagnetyczne działo plazmowe jest często spotykanym uzbrojeniem myśliwców Terran. Działo wykorzystuje generator pola elektromagnetycznego i wystrzeliwuje skupione wiązki plazmy w kierunku jednostek nieprzyjaciela.

ENERGETYCZNE DZIAŁKO AUTOMATYCZNE
Energetyczne działko automatyczne zostało zaprojektowane przez Teladian jako alternatywa dla pochłaniających ogromne ilości energii HEPT i PBE. Broń wystrzeliwuje pociski skumulowanej energii, które mogą uszkodzić okręt nieprzyjaciela równie skutecznie, jak inna broń energetyczna lub plazmowa, ale w znacznie mniejszym stopniu obciążają generator okrętu. Broń wymaga zastosowania specjalnej amunicji.

ARTYLERIA ZAPOROWA
Artyleria zaporowa wystrzeliwuje wiązki energii, które po pewnym czasie eksplodują, co powoduje powstanie skutecznej bariery obronnej.

WYRZUTNIA BOMB ODŁAMKOWYCH
Wyrzutnia bomb odłamkowych została stworzona przez Paranidian jako broń do walki z myśliwcami. Wystrzeliwuje pocisk o zmniejszonej stabilności, który po oddaleniu się od okrętu eksploduje, a odłamki trafiają wszystkie jednostki znajdujące się w polu rażenia.

DZIAŁO GAUSSA
Teladianie zaprojektowali tę nieskomplikowaną technologicznie broń w celu zaoszczędzenia pieniędzy potrzebnych do wyprodukowania generatorów energii okrętów liniowych.
W dziale Gaussa wykorzystywana jest cewka magnetyczna, która służy do przyspieszania zjonizowanych pocisków metalowych. Wystrzelony pocisk jest wprawdzie zbyt duży, by pokonać tarczę statku, ale skutecznie zakłóca jej działanie. Broń wykorzystuje specjalny rodzaj amunicji.

MIOTACZE WYSOKOENERGETYCZNEJ PLAZMY
Broń ta musiała przejść przez szereg żmudnych testów i badań, zanim wypuszczono ją na rynek komercyjny. Przekonstruowano na wiele sposobów jej

podstawowe elementy, przez co osiągnięto specyficzną właściwość polegającą na usunięciu nadwyżki promieniowania miotacza pomiędzy strzałami.

LASEROWE DZIAŁKO IMPULSOWE

Laserowe działko impulsowe jest jedną z najstarszych dostępnych broni energetycznych. Nie wymaga zbyt wielu zasobów energii do oddania strzału i zazwyczaj charakteryzuje się całkiem dużą szybkostrzelnością. Obecnie próżno by szukać istoty znającej datę wynalezienia tej broni.

WYRZUTNIA BOMB ZAPALAJĄCYCH

Piraci, którzy nie mają łatwego dostępu do broni zaawansowanych technologicznie, opracowali rozwiązanie alternatywne. Wyrzutnia bomb zapalających generuje dużą kulę płonącej plazmy, która jest wystrzeliwana w kierunku celu.

DZIAŁO JONOWE

Działo jonowe, zaprojektowane w oparciu o technologię IPG i wykorzystujące ogromne ilości energii, dostępne na okrętach liniowych, stanowi szczytowe osiągnięcie w dziedzinie broni jonowej tworzonej przez Boronów. Ogromna ilość energii jest kumulowana w pojedynczym pocisku, który po trafieniu w okręt przeciwnika może zakłócić działanie systemów takich jak silniki i uzbrojenie, a także znacząco osłabić tarcze.

DEZINTEGRATOR JONOWY

Jest to jedyna w swoim rodzaju broń ofensywna wynaleziona przez borońskich naukowców. Wystrzeliwuje w kierunku statku mocny strumień cząstek jonowych, a następnie wyzwala ich zapłon. W rezultacie otrzymuje się efekt błyskawicy działający trwale na systemy i osłony statku. Kadłub pozostaje prawie nietknięty. Broń jest raczej nowa, ale przeszła już szereg testów określających jej zgodność z surowymi normami Boronów.

PULSACYJNY GENERATOR JONOWY

Broń skutecznie niszcząca tarcze. Pociski wystrzeliwane przez generator po osiągnięciu maksymalnego zasięgu emitują silne promieniowanie jonowe. Może to zakłócić działanie silników okrętu, który znajdzie się w pobliżu, co spowoduje ograniczenie jego prędkości.

JONOWE DZIAŁO SZYNOWE

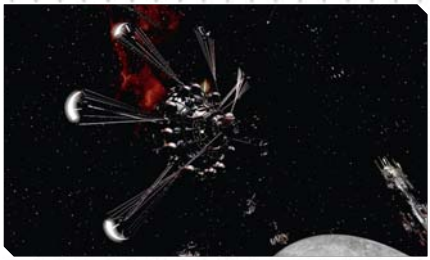
Jonowe działo szynowe powstało w oparciu o proces inżynierii odwrotnej. Broń wystrzeliwuje zjonizowane „fragmenty" gorącej plazmy, które następnie ulegają przyspieszeniu w polu elektromagnetycznym. Trafienie takim pociskiem może doszczętnie zniszczyć systemy uzbrojenia.

EMITER KYONOWY

Broń tego typu pochodzi od Kha'ak. Generuje ona i emituje cząstki kyonowe, układające się w linię prostą. Sposób generowania tych cząstek nie jest znany.

MIOTACZ MATERII

Ta broń bazuje na konwencjonalnych pociskach. Jest to wielolufowe szybkostrzelne działko, zdolne do wystrzeliwania dużej ilości pocisków w krótkim czasie. Uszkodzenia nie są związane z mocą pojedynczych pocisków, lecz z natężeniem ostrzału. Z powodu unikalnych właściwości amunicji broń ta nie wywiera prawie żadnego wpływu na osłony statków, natomiast powoduje duże zniszczenia kadłuba. Nie wymaga dużych zasobów energetycznych, co oznacza, że pobiera jedynie szczątkową ilość energii z systemów zasilania. Obecnie uzbrojenie to może być montowane jedynie na statkach Argonów i Splitów, bowiem tylko ich jednostki są dostosowane do podawania amunicji tego typu.



WYRZUTNIA MATERII/ANTYMATERII
Wyrzutnia materii/antymaterii wystrzeliwuje pocisk przypominający bombę, który zawiera cząsteczkę antymaterii zawieszoną w polu energetycznym. Kiedy pole zniknie na skutek uderzenia pocisku w cel lub po upływie określonego czasu, antymateria połączy się z otaczającą ją materią, co spowoduje wybuch. Ta broń wystrzeliwuje wyłącznie głowice z materią/antymaterią.

AKCELERATOR CZĄSTECZKOWY
Paranidianie i Argoni pierwsi stworzyli egzemplarze tej broni. Cząsteczki przyspieszają do prędkości znacznie większej niż ta, z którą poruszają się statki kosmiczne. Następnie ulegają polaryzacji i są skupiane w wąskiej wiązce energii. Broń jest używana od czasu Konfliktu Xenońskiego.

FAZOWE DZIAŁO SAMOPOWTARZALNE
Zaprojektowane jako broń dla myśliwców M3, jest lżejszą i szybciej strzelającą wersją HEPT. Wykorzystywane również jako ciężka broń w M4. Fazowe działo samopowtarzalne strzela szybkimi seriami 3 pocisków. Jest to znakomita broń do niszczenia szybko poruszających się i trudnych do trafienia myśliwców nieprzyjaciela.

GENERATOR FAZOWEJ FALI UDERZENIOWEJ
Broń ta została opracowana przez Teladian i Paranidian. Zasada działania polega na wysyłaniu przed statek specjalnej fali elektromagnetycznej, która następnie zaczyna reagować i rozprężać się, tworząc falę uderzeniową fazowanej energii. Należy zachować ostrożność, jeżeli w pobliżu znajdują się przyjazne jednostki. Broń stanowi znakomitą obronę antyrakietową.

PULSACYJNE DZIAŁO FOTONOWE
Opracowane przez profesora Jo Bydnaha, pulsacyjne działo fotonowe stało się ulubioną bronią argońskich sił zbrojnych. Projekt został później odsprzedany innym rasom. Ten typ uzbrojenia jest wyjątkowo potężny i może być montowany wyłącznie na dużych okrętach wojennych. Działanie tej broni polega na przesyłaniu naładowanego promieniowania fotonowego przez szereg cewek, które zwielokrotniają moc ładunku, tworząc śmiercionośne promieniowanie impulsowe.

GENERATOR PLAZMOWY
Lepiej sytuowani członkowie zorganizowanych gangów często korzystają z tej broni. Generator czerpie energię z silników statku i wystrzeliwuje duży, ognisty strumień plazmy, który ulega szybkiemu rozproszeniu w przestrzeni kosmicznej.

PROJEKTOR PUNKTU OSOBLIWOŚCI
Projektor punktu osobliwości został niedawno opracowany przez terrańskich naukowców. Urządzenie generuje punktową bramę

nadprzestrzenną, która przy użyciu ogromnej ilości energii jest przemieszczana w wybranym kierunku. Następnie punkt osobliwości ulega destabilizacji i zapada się, co powoduje uwolnienie olbrzymiej ilości energii, która gwałtownie rozprzestrzenia się, niszcząc wszystkie znajdujące się w pobliżu jednostki lub stacje kosmiczne.

EMITER PROMIENIA PULSACYJNEGO
Emiter promienia pulsacyjnego to zaawansowana technologicznie broń o ogromnej sile rażenia, szybko wystrzeliwująca ukierunkowane promienie wzmocnionej energii.

DZIAŁO FALI UDERZENIOWEJ
Działo fali uderzeniowej często stanowi uzbrojenie statków liniowych Zjednoczonego Dowództwa Sił Kosmicznych. Tozaawansowana, energetyczna wersja podstawowych broni przeciwlotniczych. Pocisk po wystrzeleniu i osiągnięciu maksymalnego zasięgu zaczyna emitować fale energetyczne o dużej mocy, które uszkadzają znajdujące się w pobliżu jednostki.

RAKIETA AURORA
Aurora to rakietowy detonator synaptyczny. Pilot może dokładnie wybrać moment detonacji. Najpierw odpala rakietę, a następnie po raz drugi naciska spust, by zdetonować ładunek, zanim rakieta ulegnie samodestrukcji.

RAKIETA BANSHEE
Rakieta średniego zasięgu z funkcją rozpoznawania obrazu celu. Piloci, którzy mogą skorzystać z tych rakiet, mają szansę pokazać wrogom, co tak naprawdę oznacza strach. Nie jest to najszybsza rakieta, ale potężna głowica i znakomite możliwości naprowadzania na cel pozwalają na zastosowanie jej do walki przeciwko średnim i ciężkim myśliwcom.

RAKIETA GRAD
Rakieta Grad umożliwia skuteczne ostrzelanie wielu celów. Być może nie jest tak potężna, jak rakiety jednogłowicowe, ale po odpaleniu dzieli się na wiele niezależnych pocisków, z których każdy obiera za cel odrębny wrogi obiekt.

RAKIETA CYKLON
Podobnie jak Grad, Cyklon umożliwia ostrzelanie wielu celów. Jest słabszy od rakiet jednogłowicowych, jednak po wystrzeleniu dzieli się na wiele pojedynczych pocisków, które dzięki systemom rozpoznawania wroga przystępują do śledzenia odrębnych celów.

RAKIETA JONOWA
Rakieta jonowa została wyprodukowana przez frakcję piratów, Yaki. Wykorzystuje wzmocnione cząsteczki jonowe, które zakłócają pracę układów elektronicznych i silników trafionej jednostki. Kadłub i pozostałe układy celu pozostają nienaruszone.

RAKIETA WAŻKA
Rakieta Ważka jest pociskiem średniej mocy, zazwyczaj stosowanym do ataków na statki bojowe i inne cele średnie i ciężkie.

RAKIETA ŚWIETLIK
Argońscy wojskowi postanowili skonstruować prostszy typ pocisku, który nie wymagałby zaawansowanych systemów naprowadzających. W ten sposób powstał Świetlik – mała i niezwykle szybka rakieta bojowa. Z uwagi na dużą prędkość startową i prostoliniową trajektorię, jest to broń typu "jeden strzał – jedna szansa na trafienie".

TORPEDA POŻOGA
Torpeda Pożoga jest najwolniejszą i najpotężniejszą bronią rakietową w znanym wszechświecie. Jej olbrzymia siła niszcząca została okupiona redukcją szybkości i zwrotności. Pożogę można łatwo zestrzelić. Jeśli jednak trafi w cel, jej eksplozja jest w stanie zadać stacji krytyczne uszkodzenia. W walce z dużymi okrętami torpeda jest niezwykle skuteczna, jeśli odpala się ją w niewielkiej odległości od celu. Rakieta posiada wzmocniony pancerz, dlatego jest w stanie przetrwać kilka trafień, zanim zostanie zniszczona. Krótko mówiąc, wielki wybuch wymaga wielkiej ilości kredytów.

RAKIETA MORGENSTERN
Pierwsze prototypy pocisków wystrzeliwanych z pokładu fregaty rakietowej były podatne na ataki myśliwców. Aby rozwiązać ten problem, zaprojektowano pociski typu Morgenstern, w których wykorzystano zarówno wiele głowic, jak i zaawansowaną technologię naprowadzania na cel. Pociski tego typu są niezwykle groźne dla znajdujących się w pobliżu myśliwców nieprzyjaciela.

RAKIETA GHOUL
Przy konstrukcji tego pocisku zastosowano podobną technologię, jak w rakietach Poltergeist. Jest on uzbrojony w wiele głowic. Posiada zapalnik zbliżeniowy. Można go wystrzeliwać salwami z pokładu specjalnie wyposażonych okrętów.

TORPEDA MŁOT
Została zaprojektowana jako duża torpeda do niszczenia okrętów liniowych. Może być wystrzeliwana salwami, szczególnie przez odpowiednio przystosowane fregaty rakietowe. Torpeda Młot jest uzbrojona w dużą głowicę. Charakteryzuje się znaczną prędkością i zwrotnością – cechy te osiągnięto dzięki zastosowaniu specjalnych wyrzutni.

RAKIETA SZERSZEŃ
Szerszeń jest jedną z najpotężniejszych broni rakietowych. Budowa tego potwora jest bardzo kosztowna. Zasada działania polega na ustawieniu niewielkiego ładunku nuklearnego wywołującego reakcję pomiędzy trzema elementami tak, aby po połączeniu podczas zderzenia powodowały potężną eksplozję. Siła rażenia jest tak wielka, że może uszkodzić nawet najmocniejsze osłony statków lub całkowicie je zniszczyć.

RAKIETA HURAGAN
O prototypie rakiety Huragan mówiono, że jest latającą wersją min miażdżących – broni zakazanej w niektórych sektorach. Obecnie pocisk ten znaleźć można w każdym arsenale, jest to bowiem idealna broń do zwalczania dużej ilości małych celów. Znakomicie nadaje się do niszczenia klasterów Kha'ak i pirackich jednostek abordażowych.

RAKIETY KHA'AK ŻĄDŁO, IGŁA I CIERŃ
Są to bardzo szybkie rakiety eksplodujące w pobliżu celu. Niebezpieczne dla wszystkich myśliwców.

RAKIETA MOSKIT
Rakieta Moskit jest lekkim pociskiem. Głównym przeznaczeniem tej broni jest rakietowe działanie defensywne, szczególnie w przypadku statków nieposiadających tylnej wieżyczki strzelniczej. Sprawdza się też doskonale w niszczeniu droidów bojowych i odciąganiu uwagi słabiej opancerzonych wrogich statków zwiadowczych. Większość statków kosmicznych chętnie używa tych rakiet.

RAKIETA FANTOM
Pocisk jest uzbrojony w głowicę z antymaterią podobną do tej, którą stosuje się w wyrzutni materii/antymaterii. Ponadto pocisk jest wyposażony w zapalnik zbliżeniowy oraz silnik o stosunkowo dużej mocy, dzięki czemu jednostki terrańskie mogą szybko wyeliminować dowolny okręt liniowy przeciwnika.

RAKIETA POLTERGEIST
Pociski Poltergeist mogą być wykorzystywane przez większość okrętów USC. Są wystrzeliwane masowo i automatycznie naprowadzane na cel.

RAKIETA RAPIER
Najnowsze dzieło argońskich Wojskowych Laboratoriów Badawczych, które jeszcze nie trafiło do produkcji. Rakieta Rapier, poruszając się z bardzo dużą prędkością, może bez problemu namierzyć cel i trafić go, zanim pilot atakowanej jednostki zdąży zareagować. Rakiety są używane podczas walk na krótkim oraz średnim dystansie, podczas wykonywania manewrów uniku. Ta broń jest uważana za niezbędne uzupełnienie uzbrojenia laserowego.

RAKIETA CIEŃ
Jest to terrański odpowiednik ciężkiej torpedy Młot. Pocisk został przystosowany do wystrzeliwania salwami z pokładów okrętów liniowych. Rakieta jest wyposażona w zapalnik zbliżeniowy, co oznacza, że głowica wybuchnie, nawet jeśli nie trafi bezpośrednio w cel.

RAKIETA JEDWABNIK
Rakieta Jedwabnik to zaawansowana technologia kwantowa i potężna głowica zdolna do zniszczenia nawet ciężko opancerzonych jednostek. Rakieta ta jest używana głównie do ataków na ciężkie myśliwce i statki transportowe.

RAKIETA WIDMO
Rakieta Widmo jest pociskiem naprowadzanym termicznie z zapalnikiem zbliżeniowym. Jest wykorzystywana przez M3 i większe okręty USC do atakowania jednostek średniej wielkości.

RAKIETA BURZA
Po wystrzeleniu Burza skanuje przestrzeń w poszukiwaniu wrogich celów i nadaje im priorytety w oparciu o dane komputera pokładowego statku, z którego została wystrzelona. Dzięki temu w przypadku zgubienia głównego celu namierza następny – aż do wyczerpania paliwa lub zestrzelenia.

RAKIETA PIORUN
Rakieta Piorun jest tropicielem śladów cieplnych, obserwowanych w zakresie widzialnym i w podczerwieni. Taki tryb działania umożliwia tropienie celów w warunkach uniemożliwiających inne naprowadzanie. Rakiet tego typu używa się zwykle do ostrzału z dużej odległości, choć doświadczeni piloci wypracowali też bardziej subtelne zastosowania.

RAKIETA TOMAHAWK
Ten ciężki pocisk został zaprojektowany z myślą o wykorzystaniu w bombowcach nowej klasy. Pociski są wystrzeliwane salwami przez jeden lub więcej bombowców w stosunkowo niewielkiej odległości od nieprzyjacielskiego okrętu liniowego.

RAKIETA TORNADO
Rakieta Tornado to znacznie ulepszona wersja Świetlika działającego na zasadzie „jeden wystrzał, jedna szansa na trafienie". Rój tych rakiet dobrze wycelowany zasypuje wroga serią niszczycielskich pocisków. Rakiety Tornado można odpalać w grupach lub jedną po drugiej, co umożliwia skuteczny, zmasowany atak.

RAKIETA TAJFUN
Rakieta Tajfun znacznie przewyższa celnością Świetlika. Co więcej, można odpalać serię takich rakiet w kierunku jednego celu. Ponieważ taki rój korzysta z systemu rozpoznawania wroga, prawdopodobieństwo trafienia wzrosło kilkakrotnie. Pilot może wystrzeliwać rakiety w grupach lub kolejno i nie musi przejmować się dokładnym celowaniem.

RAKIETA OSA
Rakieta Osa została przystosowana da walki z Kha'ak. Stanowi prototypowe połączenie technologii roju z systemem rozpoznawania wroga. Pilot może wystrzeliwać takie rakiety w grupach lub kolejno i nie musi przejmować się dokładnym celowaniem.

RAKIETA ŻAR
Żar to prototypowa rakieta skonstruowana przez Industritech Corporation. Niestety, nie weszła jeszcze do masowej produkcji. Część partii prototypowej zaginęła, aczkolwiek oficjalne źródła zaprzeczają tej informacji.

RAKIETA ŁOWCA
Rakieta łowca to jeden z najpotężniejszych pocisków synaptycznych. Stanowi znakomite uzupełnienie arsenału każdego pilota. Dobra prędkość i moc głowicy świetnie się sprawdzają w przypadku samolotów średniego zasięgu. Rakieta Łowca nie ma sobie równych w przypadku tajnych misji, kiedy nie można korzystać ze skanerów.

RAKIETA UPIÓR
Rakieta typu Upiór jest pociskiem naprowadzanym termicznie, uzbrojonym w wiele głowic oraz zapalnik zbliżeniowy. Jest wykorzystywana przez średnie i duże jednostki USC do atakowania okrętów liniowych.

MINY

MINA MATERII/ANTYMATERII
Miny materii/antymaterii są produkowane i używane przez USC. Ich posiadanie bez odpowiedniego zezwolenia jest nielegalne.

MINA MIAŻDŻĄCA
Niszczycielska mina. Zazwyczaj używana w celu ochrony miejsc ważnych strategicznie. Uwaga: ta mina nie posiada systemu rozpoznawania celów!

DROIDY

DROID BOJOWY
Droid bojowy po wystrzeleniu przeciwko wrogiemu statkowi obiera go za cel i autonomicznie przeprowadza kolejne ataki.

DROID BOJOWY MK2
Droid bojowy MK2 charakteryzuje się większą zwrotnością i siłą rażenia niż jego poprzednia wersja, a także zwiększonym zasięgiem operacyjnym.

DROID KOMUNIKACYJNY
Droid komunikacyjny porusza się z ogromną prędkością, wykorzystując system bram. Szybko dostarcza dane.

DROID FRACHTOWY
Droid frachtowy został stworzony z myślą o częściowym zautomatyzowaniu procesu transportowania ładunków. W porównaniu z przekaźnikiem towarowym robot frachtowy ma znacznie większy zasięg operacyjny.

KRIS
Nazwa tego droida bojowego jest niezwykle trafna. Kris – „drobny sztylet" – potrafi doprowadzić do furii załogę nawet najbardziej zwrotnego okrętu.

DROID ZWIADOWCZY
Droidy zwiadowcze są wyposażone w system czujników i specjalne kamery, które pracują w szerokim zakresie częstotliwości.
Z powodzeniem mogą przeniknąć do obszarów i instalacji nieprzyjaciela i stamtąd wysyłać dane.

AMUNICJA

AMUNICJA DO ENERGETYCZNEGO DZIAŁKA AUTOMATYCZNEGO
To działko wystrzeliwuje pociski stanowiące skumulowane ładunki energetyczne. Po trafieniu w cel energia ulega gwałtownemu rozprężeniu.

AMUNICJA DO DZIAŁKA GAUSSA
Amunicja do działka Gaussa to duże metalowe pociski pokryte zjonizowanym polimerem, które ulegają przyspieszeniu w polu elektromagnetycznym.

AMUNICJA DO MIOTACZY MATERII
Jest to specjalny rodzaj amunicji. Każdy pocisk stanowi niezależną jednostkę składającą się z właściwego pocisku okrytego przeciwpancerną skorupą, która z kolei pokryta jest unikalną krystaliczną matrycą umożliwiającą bezproblemowe przeniknięcie pocisku przez osłony statku. Przenikaniu towarzyszy niewielkie przestrzenne zniekształcenie wytworzone przy użyciu energii samych osłon. Każdy zasobnik zawiera 200 pocisków.

GŁOWICA Z MATERIĄ/ANTYMATERIĄ
Głowica zawiera małą cząsteczkę antymaterii zawieszoną w polu energetycznym. Kiedy pole zniknie na skutek uderzenia pocisku w cel lub po upływie określonego czasu, antymateria połączy się z otaczającą ją materią, co spowoduje wybuch.

INSTALACJE DEFENSYWNE

MAŁA PLATFORMA BOJOWA
Argońska orbitalna platforma bojowa małej wielkości zapewnia ochronę lepszą niż pojedyncza wieża laserowa. Najlepiej sprawdza się podczas odpierania ataków mniejszych okrętów, szczególnie myśliwców.

ŚREDNIA PLATFORMA BOJOWA
Średnia orbitalna platforma bojowa zapewnia umiarkowany poziom ochrony dla znajdującej się w pobliżu stacji kosmicznej. Platformy tego typu sprawdzają się najlepiej w obronie szlaków handlowych – minimalnym kosztem można ochronić maksymalny obszar.

DUŻA PLATFORMA BOJOWA
Duża orbitalna platforma bojowa jest silnie uzbrojona i wyposażona w tarcze o dużej mocy. Jest to najlepsza obrona orbitalna dla stacji kosmicznych, wykorzystywana w wielu sektorach.

WIEŻA LASEROWA
Instalacja obrony biernej, zazwyczaj spotykana w pobliżu stacji lub fabryk kosmicznych, zapewniająca ochronę przed agresorami. Wieże laserowe są zazwyczaj wyposażone w osłony 25 MJ.

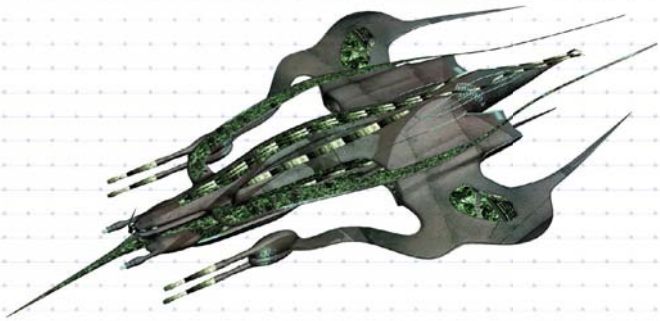
(NIE) BROŃ SPECJALNA

Rzeczy, które nie wybuchają i nie pasują do innej kategorii.

PRZENOŚNY SYSTEM WIERTNICZY
Przenośny system wiertniczy emituje przyspieszone, szybko wirujące i wiercące w skale niewielkie spiralne cząstki, używając przy tym rozsadzającego skały rezonansu ultradźwiękowego. Efektywność urządzenia na innych materiałach, w tym innych statkach, jest bardzo niska.

LASER NAPRAWCZY
Ta (nie) broń jest instalowana na droidach naprawczych i służy do spawania w przypadku instalowania nowego poszycia z teladianium na uszkodzonych obiektach.

PROMIEŃ HOLOWNICZY
Promień holowniczy jest używany do przemieszczania wielkich obiektów w przestrzeni kosmicznej. Urządzenie generuje kilka pól grawitacyjnych, które powodują zmniejszenie masy obiektu i ułatwiają jego przemieszczanie.



BROŃ W FAZIE PROJEKTÓW

Źródła wywiadowcze (pragnące zachować anonimowość) poinformowały nas o wzmożonej aktywności we wszystkich laboratoriach we wszechświecie X, zajmujących się projektowaniem tajnej broni. Nie udało im się obejrzeć samych projektów, ale dotarli do kilku zatrudnionych w laboratoriach techników. Poniżej przedstawione są informacje o projektowanym uzbrojeniu. Opisywana broń nie była widziana poza laboratorium (wewnątrz również nie), a jej istnienie do tej pory nie zostało potwierdzone.

DZIAŁO FUZYJNE

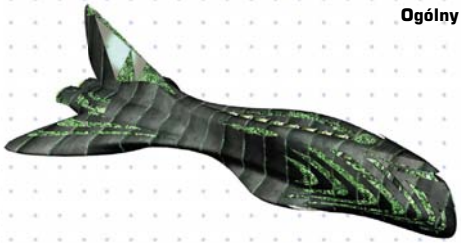
Działo fuzyjne wykorzystuje zalety potężnych generatorów, które są montowane na okrętach liniowych Terran. Promień po trafieniu w cel rozgrzewa go do temperatury punktu fuzji. Energia uwolniona podczas tego procesu powoduje rozległe uszkodzenia.

FAZOWE DZIAŁKO LASEROWE

Rasa: Splici

Wykorzystanie: Fazowe działko laserowe wykorzystuje układ luster o szybkozmiennym ustawieniu, które pozwalają na skupienie energii w skoncentrowaną wiązkę promienia laserowego. Broń może być szybko wycelowana w kierunku kolejnego obiektu, dzięki czemu można jej z powodzeniem używać do walki przeciwko myśliwcom. Niestety, wiąże się to z ograniczeniem siły rażenia w porównaniu z innymi modelami broni promieniowej.

Ogólny opis: Wąska, szybko poruszająca się wiązka o małej mocy. Przypomina monochromatyczny promień generowany przez emitory kyonowe.



DZIAŁO PLAZMOWE

Rasa: Argoni

Wykorzystanie: Ta broń była początkowo stosowana w wieżach laserowych. Jej wzmocniona i zmodyfikowana wersja – działo plazmowe – jest montowana na okrętach liniowych. Mocą rażenia ustępuje potężnym broniom miotającym pociski, ale wystrzeliwany z niej promień osiąga prędkość światła, dzięki czemu charakteryzuje się większą celnością.

Ogólny opis: Wygląda to na bardziej zaawansowaną wersję pierwotnie emitowanego promienia koloru białego. Charakterystyką przypomina działo Gaussa.

DZIAŁO TRÓJPROMIENIOWE

Rasa: Paranidianie

Wykorzystanie: Broń wolno namierza i strzela. Zużywa więcej energii niż splickie lub argońskie bronie promieniowe, jednak dysponuje bardziej niszczycielską siłą. Zapowiada się na pierwszą broń z prawdziwego zdarzenia do walki przeciwko statkom liniowym.

Ogólny opis: Ta broń jest prawdopodobnie większa i potężniejsza niż działo plazmowe. Musi wykorzystywać jakiś pierścień lub inne łączenie utrzymujące trzy wiązki.

We wszechświecie X można znaleźć wiele przedmiotów pozwalających na ulepszenie statków. Część z nich to różne wersje tego samego typu. Na przykład dostępne są ulepszenia broni laserowej zwiększające w różnym stopniu moc broni i zużycie energii. Niektóre technologie są dostępne wyłącznie w określonych obszarach lub znajdują się w posiadaniu wybranych ras. Znalezienie najlepszych ulepszeń może być naprawdę trudne. Pamiętaj również, że dostęp do stacji należących do określonej rasy jest zależny od Twojej reputacji.

OSŁONY

Dostępne osłony różnią się mocą mierzoną w dżulach (jednostkach energii). Moc najsłabszej osłony wynosi 1 MJ (megadżul), kolejne poziomy mocy to 5 MJ, 25 MJ, 200 MJ, 1 GJ (1 gigadżul = 1000 megadżuli) i 2 GJ. Osłony zużywają bardzo dużo energii, dlatego też małe statki mogą być wyposażone w modele słabsze. Większe statki mogą posiadać znacznie silniejsze generatory mocy, a co za tym idzie - lepsze osłony. Osłony o mocy od 1 do 25 MJ są zazwyczaj wykorzystywane w przypadku myśliwców. Osłona 200 MJ to osłona średniej mocy wykorzystywana na korwetach i większych jednostkach transportowych. Osłona 2 GJ jest do tej pory najsilniejsza: stosuje się ją w przypadku dużych instalacji i statków liniowych.

ZAAWANSOWANE OPROGRAMOWANIE FIREWALL

Zaawansowane oprogramowanie firewall może zostać wykorzystane do ochrony jednostki centralnej dużych okrętów przed atakiem zdalnym lub bezpośrednią próbą uzyskania dostępu.

SATELITA ZAAWANSOWANY

Ten przekaźnik stanowi nową generację zaawansowanych środków komunikacji, kierując wszystkie informacje nawigacyjne w obrębie systemu, w którym został umieszczony, do komputera pokładowego. Ten model pozwala na skanowanie ogromnych obszarów przestrzeni, dzięki czemu możliwe jest utrzymywanie stałego kontaktu ze stacjami oraz statkami. Przekaźnik nadal posiada wszystkie funkcje zwykłego satelity, ale jest w stanie obejmować znacznie większą przestrzeń i ma możliwość przekazania trójwymiarowego obrazu [k] wybranego sektora.

LOKALIZATOR CEN KUPNA

Lokalizator cen kupna pomaga dokonać zakupu wszystkich dostępnych produktów w sektorze po najniższej cenie!

LOKALIZATOR CEN SPRZEDAŻY

To rozszerzenie pomaga znaleźć najlepsze miejsce do sprzedaży produktów. Można też sprawdzić, czy ktoś jest zainteresowany kupnem proponowanych towarów. Bardzo użyteczny dla profesjonalnych handlarzy!

BIOSKANER

Bioskanery są wykorzystywane do wykrywania oznak życia na pokładach okrętów. Skanery działają w bardzo szerokim zakresie częstotliwości. Mogą wykryć wiele sygnałów pochodzących od istot żyjących.

KAPSUŁA ABORDAŻOWA

Kapsuły abordażowe służą do transportowania oddziałów uderzeniowych na niewielkie odległości, pomiędzy okrętem, z którego kapsuła jest wystrzeliwana, a jednostką nieprzyjaciela.

ROZSZERZENIE DOPALACZA

To rozszerzenie umożliwia jednostce osiągnięcie trzykrotnie większego przyspieszenia. Jest bardzo przydatne w bezpośredniej walce i przy ucieczce.

URZĄDZENIE MASKUJĄCE

Jest to wyspecjalizowane, w wielu sektorach nielegalne urządzenie, pierwotnie wynalezione przez Paranidian na potrzeby misji szpiegowskich. Nieznana jest technologia, w jakiej zostało wykonane. Jego użycie czyni statek niewidzialnym dla gravidaru. Siły zbrojne każdej z ras posiadają eskadrę szybkiego reagowania wyposażoną w urządzenia maskujące.

ZWIĘKSZENIE POJEMNOŚCI ŁADOWNI

Ładownia statku zostanie powiększona o jedną jednostkę ładunkową przy użyciu technologii kompresji podprzestrzennej. W miarę korzystania z tej opcji usługa będzie coraz droższa, co jest spowodowane koniecznością użycia bardziej złożonej technologii.

OSŁONA ŁADOWNI (NIELEGALNE)

Osłona ładowni, poszukiwana przez piratów na czarnym rynku, początkowo została stworzona w celu maskowania cennych ładunków wojskowych.

SYSTEM PODTRZYMYWANIA ŻYCIA W ŁADOWNI

Ten system podtrzymywania życia pozwala transportować w ładowni żywe stworzenia, pasażerów oraz schwytanych niewolników.

KONTENER

Kontenery stanowią najbardziej uniwersalną metodę transportu towarów. Dostępne są w różnych kształtach. Wszystkie są zabezpieczone przed próżnią.

URZĄDZENIE DO ZAPISU DANYCH

Na tym urządzeniu można zapisywać i przechowywać dane w postaci dźwięku i obrazu.

AUTOMAT DOKUJĄCY

Urządzenie to pozwala statkowi namierzyć, a następnie przekodować sygnały wysyłane przez boję lokacyjną gwiezdnej stacji. Boja przesyła sygnały do komputera dokującego umieszczonego na statku, co umożliwia dostosowanie prędkości i kierunku poruszania się (parametry wymagane do pomyślnego zakończenia procesu autodokowania).

SKANER DUPLEKSOWY

Badania i rozwój technologii gravidaru zaowocowały wynalezieniem skanera dupleksowego, który zwiększa dwukrotnie standardowy zasięg skanowania przestrzeni. Umożliwia to namierzanie celów i zbieranie informacji ze znacznie większej odległości.

TUNING SILNIKA

Zespół świetnie wyszkolonych specjalistów, dysponujących zaawansowanym sprzętem, zoptymalizuje i udoskonali silnik Twojego statku. W rezultacie jednostka będzie znacznie szybsza.

KAPSUŁY RATUNKOWE

Kapsuły ratunkowe są na wyposażeniu wielu średnich i dużych jednostek. W razie niebezpieczeństwa zapewniają pasażerom ucieczkę. Większość kapsuł ratunkowych wyposażono w systemy podtrzymywania życia oraz zapasy żywności umożliwiające przetrwanie w przestrzeni kosmicznej.

OPROGRAMOWANIE EKSPLORACJA

Oprogramowanie Eksploracja zostało zaprojektowane przez teladiańskich badaczy kosmosu. Umożliwia wysłanie zautomatyzowanych jednostek do odległych i niebezpiecznych sektorów bez konieczności narażania pilotów. Jednostki pilotowane pojawiają się dopiero po stwierdzeniu, że dany obszar jest bezpieczny.

ZAAWANSOWANE OPROGRAMOWANIE BOJOWE

Oprogramowanie, które można zainstalować w komputerze każdego statku, zawierające moduł systemu celowania laserowego. Dostępne są wersje MK1 i MK2. Nowe polecenia są dodawane do konsoli poleceń komputera pokładowego.

SKANER ŁADUNKU

Statki kosmiczne mogą uzyskać bezpośrednie informacje o ładunku dowolnej jednostki w zasięgu skanera. Często urządzenia te są wykorzystywane przez statki pirackie. Skanery mogą wykryć przemytników znajdujących się w promieniu 4 km. Korzystanie ze skanera ładunku bez odpowiedniej licencji policyjnej jest nielegalne.

OPANCERZENIE KADŁUBA

Produkcja zaawansowanego opancerzenia kadłuba, wytwarzanego z mieszanki tradycyjnie wykorzystywanych metali i związków polimerowych, znacząco wzrosła w ciągu ostatnich lat ze względu na coraz większą liczbę okrętów USC i AGI.

URZĄDZENIE DO POLARYZACJI KADŁUBA

Urządzenie do polaryzacji kadłuba generuje pole magnetyczne, które zakłóca pracę palników plazmowych. Przebicie pancerza jest wówczas niemożliwe.

WEWNĘTRZNE LASERY OBRONNE

Wewnętrzne lasery obronne wyposażone w czujniki na podczerwień i system IFF, mogą zostać rozmieszczone w strategicznych miejscach dużych okrętów. Zwiększają poziom bezpieczeństwa podczas próby abordażu.

NAPĘD SKOKOWY

Napęd skokowy to jedno z nowych odkryć. To wyjątkowe urządzenie pozwala statkowi wykonywać natychmiastowe skoki w odległe sektory kosmosu. By możliwe było dotarcie do docelowej bramy skokowej, urządzenie wymaga skondensowanych źródeł energii na każdy sektor przejściowy. Ilość niezbędnej energii zależy od wielkości statku.

SKANER MINERAŁÓW

Skaner minerałów jest istotnym elementem dodatkowego wyposażenia statku tych pilotów, których plany obejmują eksplorację asteroidów i górnictwo odkrywkowe. Zamontowany do statku kosmicznego skaner dostarcza ważnych informacji o strukturze i zawartości poszczególnych minerałów w badanych asteroidach.

PRZEKAÈNIK SATELITARNY

Przekaźniki satelitarne przekazują wszystkie informacje nawigacyjne w obrębie systemu, w którym zostały umieszczone, do komputera pokładowego. Można dzięki temu wyświetlać na komputerowej mapie galaktyki aktualizowane na bieżąco informacje o wszystkich statkach i stacjach w danym sektorze. Instalacja satelity jest niezbędna, by zdalnie kontrolować obiekty zlokalizowane w odległych sektorach.

ZAAWANSOWANE OPROGRAMOWANIE NAWIGACYJNE MK1

Oprogramowanie, które można zainstalować w komputerze każdego statku. Nowe polecenia są dodawane do konsoli poleceń komputera pokładowego.

BOJA NAWIGACYJNA

Boje ostrzegające o zagrożeniu umieszczane są przez cywilne milicje dla oznaczania szlaków handlowych przebiegających przez niebezpieczne sektory kosmosu. Emitują one pulsy świetlne, wyznaczając liniowe szlaki pomiędzy bramami i stacjami handlowymi. Przelatując blisko boi, zazwyczaj można być pewnym swego bezpieczeństwa, jakkolwiek czasami szlaki te są wykorzystywane przez piratów do ćwiczeń strzeleckich.

ZGARNIACZ RUDY

Po rozkruszeniu rudy przez przenośny system wiertniczy mniejsze kawałki skał przy użyciu zgarniacza mogą być zebrane wewnątrz komory ładunkowej statku. Urządzenie namierza mniejsze kawałki skał i wciąga rudę do ładowni.

OPROGRAMOWANIE PATROL

Patrol to samodzielne oprogramowanie, wcześniej dołączane do oprogramowania bojowego. Nowa wersja programu posiada uproszczony interfejs i współpracuje z większą liczbą formacji i ustawień skrzydeł.

LICENCJA POLICYJNA

Posiadając odpowiednie licencje policyjne, możesz brać aktywny udział w walce z potwierdzonymi wrogami, jak również przechwytywać i unieszkodliwiać przemytników, za co będziesz otrzymywać nagrody. Do nabycia licencji policyjnej wymagany jest odpowiedni poziom reputacji. Pamiętaj, że stracisz licencję, jeśli zostaniesz przyłapany na transportowaniu nielegalnych towarów.

OPTYMALIZACJA STERÓW

Usługa ta dostępna jest w ograniczonym zakresie jedynie teraz. Twoje kontrolery sterów zostaną zoptymalizowane przez zespół doskonale wyszkolonych specjalistów, dysponujących sprzętem odpowiednim do tego rodzaju usług. W rezultacie statek będzie łatwiejszy w kontroli, szczególnie w przypadku skomplikowanych manewrów i zaawansowanej taktyki.

AKCELERATOR CZASU SETA

Ten od niedawna dostępny produkt bazuje na anomalii czasowo-przestrzennej, obserwowanej jako osobliwe, równoczesne zakrzywienie czasu i przestrzeni. SETA jest urządzeniem montowanym przy standardowym silniku statku kosmicznego. Głównym przeznaczeniem jest dziesięciokrotne skompresowanie czasu poprzez jego zagięcie o dziesięć kolejnych fałd. W przypadku akceleracji czasu nie jest możliwa zmiana ustalonego kursu i prędkości, co skutkuje wyłączeniem napędu po każdej próbie zmiany parametrów lotu. Twórcom tego pożytecznego urządzenia przyświecała myśl o znacznym skróceniu czasu podróży. Na tę chwilę nie są znane żadne efekty uboczne wynikające z jego użytkowania, jednak nie można ich całkowicie wykluczyć.

ZGARNIACZ KOSMICZNYCH MUCH

Mimo że nielegalny, zgarniacz much stał się produktem cenionym we wszechświecie. Te małe stworzenia są wyłapywane przy użyciu generowanej przez zgarniacz fali o wysokim rezonansie, która wabi je do środka ładowni. Następnie kosmiczne muchy są sprzedawane. Jakkolwiek działalność ta jest nielegalna, została ona uznana przez społeczność piratów za jeden ze sposobów na życie.

SKAFANDER KOSMICZNY

Ten technologicznie zaawansowany kosmiczny skafander utrzymuje ciepło, chroni przed promieniowaniem i jednocześnie oferuje pewne możliwości manewrowania z niewielka prędkością. Niestety, nie zapewnia żadnej ochrony przed bronią laserową i mikrometeorytami.

ZAAWANSOWANE POLECENIA SPECJALNE

Ta aktualizacja oprogramowania zawiera polecenia umożliwiające zabieranie na pokład statku kontenerów unoszących się w przestrzeni kosmicznej. Jest również przydatna podczas prac wydobywczych.

OPROGRAMOWANIE DOSTAWA

Oprogramowanie Dostawa powstało w wyniku współpracy kilku korporacji argońskich. Zestaw zawartych w nim poleceń jest przydatny zarówno we flotach wojskowych, jak i cywilnych.

OPROGRAMOWANIE WŁAMAŃ SYSTEMOWYCH (NIELEGALNE)

Oprogramowanie włamań systemowych jest zakazane w większości cywilizowanych sektorów. Można je zdobyć wyłącznie od piratów-hakerów. Umożliwia zdalne włamanie do systemu identyfikacyjnego wskazanego statku i nadpisanie własnego kodu kontrolnego. Powoduje to zresetowanie wszystkich zabezpieczeń, po którym możliwe jest przejęcie pełnej kontroli nad jednostką. Wystarczy ustawić własny statek w pobliżu celu (w odległości 35 m) i wykonać polecenie Cel | Zajmij.

ZDALNY SYSTEM KUPIECKI

Używając tego systemu, pilot może poprosić o szczegółową listę towarów bez konieczności dokowania do stacji lub fabryki. Może to być bardzo użyteczne w przypadku kupców dokonujących częstych transakcji handlowych.

ZAAWANSOWANE OPROGRAMOWANIE HANDLOWE

Oprogramowanie handlowe MK1 jest dostępne jako standard w przypadku wszystkich jednostek klasy TS. Obecnie dostępna jest nowsza, bardziej zaawansowana wersja MK2.

TELEPORTER / TRANSPORTER ŁADUNKU

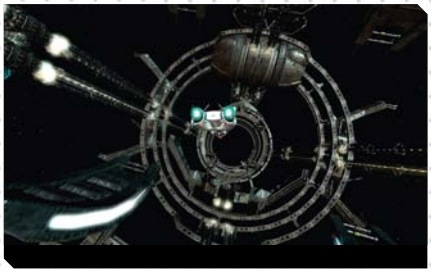
Teleporter to jedno z odkryć bazujących na technologii napędu skokowego, po raz pierwszy zaprezentowane przy eksperymentalnym promie, a później udoskonalone przez najlepszych naukowców wszystkich ras. Przy użyciu tego urządzenia można teleportować się z jednego statku na drugi, na odległość do 5 km, bez potrzeby używania skafandra kosmicznego. Urządzenie można również wykorzystać do transportu ładunku pomiędzy statkami.

SKANER TRIPLEKSOWY

Skaner tripleksowy trzykrotnie zwiększa zasięg skanowania gravidaru. Użyta technologia wykrywa zwiększoną ilość wahań w anomaliach grawitacyjnych generowanych przez stacje i inne obiekty. Następnie informacje te są przetwarzane i przekazywane bezpośrednio na mapę sektora i wyświetlacz gravidaru.

PODSYSTEM WZMACNIANIA OBRAZU

Wynaleziony przez Argonów w czasie Kampanii Borońskiej, umożliwił pilotom myśliwskim dostrzeganie celów nieprzyjacielskich ze znacznych odległości. Wkrótce produkt ten pojawił się w sektorze komercyjnym. Dziś jest szeroko dostępny w kształcie dostosowanym do potrzeb różnych ras.



WOŁOWINA ARGNU

Pierwotnie bydło argnu pasło się dziko w niższych partiach gór Argonu. Wraz z rozwojem rasy Argoni zaczęli hodować te zwierzęta w dużych stadach. Ich mięso, po przetworzeniu na potrzeby międzyplanetarnego handlu, sprzedawane jest w półtonowych skondensowanych blokach (popularne steki wołowe).

ARTEFAKTY

Relikty starożytnych ras można znaleźć w całym wszechświecie. Artefakty różnią się rozmiarem i kształtem, jednak większość z nich łączy wspólna cecha – zostały stworzone przy użyciu zaawansowanej technologii. Pochodzenie artefaktów nadal pozostaje nieznane, choć archeologowie Argonów i Boronów stale pracują nad ich rozszyfrowaniem.

NAWOZY SZTUCZNE

W czasie ostatnich jazur Argońska Rada Rolnicza uznała za niebezpieczne nawozy naturalne otrzymywane z hodowli bydła argnu. Nawóz sztuczny, stworzony przez ARR, zawiera wszystkie istotne dla wzrostu roślin związki odżywcze, nie stanowiąc przy tym zagrożenia dla innych form życia.

MIKROORGANIZMY BIOLOGICZNE

Mikroorganizmy te używane są przez Boronów do tworzenia zaawansowanych farmaceutyków. Wykorzystując specjalistyczne umiejętności z zakresu genetyki, Boroni wynaleźli już wiele lekarstw. Zasoby mikroorganizmów w poszczególnych sektorach są obecnie kontrolowane przez Borońską Radę Medyczną. Boroni aktywnie poszukują nowych gatunków, a już odkryte odmiany służą do produkcji nawozów oraz utylizacji odpadów radioaktywnych.

BOFU

Mączki bofu są bardzo pożywne i zdrowe. Podobno borońscy piloci na ziarnie bofu wielkości samorodka potrafią przeżyć blisko siedem tazur. Bofu jest uzyskiwane w specyficznych Laboratoriach Chemicznych Bofu z planktonu i innych tajnych składników. Boroni słyną wśród innych ras z pysznych przypraw stottu, ale wyjątkowy smak bofu nie sprawia nikomu innemu podobnej radości.

BOGAZ

Niezwykłe zasoby naturalne macierzystej planety Boronów czynią z niej coś na kształt ogromnej fabryki chemicznej. Z wielu dostępnych chemikaliów borońscy specjaliści wytwarzają unikalny gaz stosowany jako środek znieczulający. Po wstrzymaniu komercyjnej eksploatacji naturalnych złóż planety boroński gaz może być reprodukowany sztucznie jedynie w Fabrykach Bogazu.

CIASTO WĘGLOWODANOWE

Ciasto węglowodanowe składa się ze związków dostarczających energię. USC wykorzystuje ten produkt do wytwarzania racji wojskowych.

RACJE W

Racja W, racja wojskowa, składa się z suchych bloków o wysokiej wartości odżywczej. Te „szczurze racje", jak je nazywają marines USC, przygotowuje się do spożycia, dodając wodę i podgrzewając w specjalnych grzejnikach plazmowych.

CHIPY KARTOGRAFICZNE

Chipy kartograficzne zostały zaprojektowane i wyprodukowane przez wojsko. Zawierają bardzo ważne informacje o poszczególnych sektorach oraz całym wszechświecie. Pokazują umiejscowienie wszystkich znanych instalacji wojskowych oraz niezwykłych zjawisk gwiezdnych.

MIĘSO CZELTÓW

Czelty to stworzenia, których środowiskiem naturalnym jest morze. Na ojczystej planecie Splitów czelty migrowały przez morza i oceany, stanowiąc łatwy łup dla myśliwych. Zabijane były dla mięsa, oleju i powłok zewnętrznych, z których po przetworzeniu uzyskiwano bardzo mocny skóropodobny materiał. Niestety, wieloletnie polowania znacznie przetrzebiły ich populację. Dziś czelty są hodowane w kosmicznych Akwariach Czeltu, a następnie sprzedawane do splickich przetwórni żywności.

PŁÓTNO PRZEMYSŁOWE

Argońskie płótno jest jednym z najbardziej uniwersalnych produktów używanych w systemach wszechświata X. Wytwarzane jest przez łączenie łodyg delexiańskiej pszenicy z dodatkiem olejów pochodzenia zwierzęcego. To doskonały surowiec na kombinezony robocze i ubrania do codziennego użytku. Płótno jest oferowane na rynku w postaci wielkich zwojów. Produktu tego Argoni używają także do pakowania materiałów. Inne zastosowania to m.in. przetwarzanie płótna w surowiec pomocniczy do produkcji materiałów wybuchowych i broni.

CZĘŚCI KOMPUTEROWE

Części komputerowe odgrywają istotną rolę w produkcji nowoczesnych technologii. Poczynając od zegarków na rękę, a na gigantycznych statkach kosmicznych kończąc – wszystko kontrolowane jest przez komputery.

SPRZĘT BUDOWLANY

Współczesne wyposażenie budowlane zostało wynalezione, by umożliwić bezpieczne i jak najszybsze konstruowanie wielkich stacji kosmicznych. Ma ono istotne znaczenie dla tempa rozwoju gospodarczego wszystkich ras.

KRYSZTAŁY

Kryształy są niezbędne do produkcji różnych rodzajów broni. Powstają z płytek krzemowych w wytwórniach kryształów.

DELEXIAŃSKA PSZENICA

Delexiańska pszenica rośnie na argońskich równinach. Jest żółtawo-zieloną rośliną o wysokości około czterech lub pięciu stóp. Z kłosa otrzymywane jest ziarno, które po wymłóceniu daje mączną substancję, stanowiącą podstawę artykułów żywnościowych Argonów. Osadnicy zabierali tę roślinę, gdziekolwiek się udawali, co zaowocowało jej niezwykłą ekspansją nawet w obrębie gigantycznych stacji kosmicznych.

OGNIWA ENERGETYCZNE

Ogniwa energetyczne stanowią ujednolicone skumulowane źródło energii, stosowane powszechnie w granicach znanego wszechświata. Ujednolicenie parametrów technicznych ogniw energetycznych pozwoliło na wykorzystanie tego produktu w międzygwiezdnym handlu.

CZĘŚCI SILNIKÓW

Elementy silników wykorzystywane są w procesach produkcji i naprawy napędów statków kosmicznych. Najczęściej spotykamy we współczesnych statkach napęd plazmowy. Używa on wysokoenergetycznych zjonizowanych strumieni plazmy przekazywanych bezpośrednio z rdzenia jądrowego. Napędy te są bardzo stabilne i dość łatwe w konstrukcji.

CHIPY ROZRYWKOWE

Chipy rozrywkowe zawierają filmy, książki i interaktywne zabawy. Są w powszechnym użyciu na całym obszarze znanego wszechświata. Splici zabronili używania w swoich sektorach chipów zawierających niektóre borońskie utwory.

ZESTAW PRZYPRAW

Zestaw to mieszanka ziół, przypraw i dodatków smakowych zarówno naturalnych, jak i sztucznych. Istnieje wiele zestawów przypraw o różnych smakach. Właśnie ta różnorodność decyduje o ich popularności.

RACJE ŻYWNOŚCIOWE

Niewielkie pakiety żywnościowe, zazwyczaj przydatne w walce lub w razie ucieczki. Pakiety te zawierają mrożone racje suszonego mięsa argnu, suszone bofu i wodę. Choć niezbyt smaczne, pożywienie to pozwala pokonać głód.

BROŃ RĘCZNA

Istnieje wiele rodzajów uzbrojenia ręcznego, pozwalającego na wykorzystanie naturalnych zdolności każdej z ras. Są to zarówno zwykłe noże czy miecze, jak również wyrafinowane wojskowe działka i karabiny plazmowe.

CHIPY HAKERSKIE
Nowe i kosztowne chipy komputerowe, stale udoskonalane przez grupy agresorów. Chipy te zaprojektowano jako adaptacyjne urządzenia pirackie, automatycznie kierujące sygnały, tworzące wirusy i ułatwiające hakerom życie. Łatwo je zidentyfikować, bowiem zawierają własne źródło energii – małą baterię termojądrową o mocy wystarczającej na zasilanie przez jedną jazurę. Nie można ich pozyskać w standardowy sposób. Piraci wykorzystują te chipy podczas włamywania się do komputerów stacji.

LÓD
Lód jest wydobywany z głębi asteroid znajdujących się na obrzeżach Systemu Słonecznego. Po rozpuszczeniu i oczyszczeniu stanowi istotne źródło wody dla okrętów i placówek USC, zwłaszcza że dostęp do Ziemi jest ściśle nadzorowany przez AGI.

BROŃ RĘCZNA NISKIEJ MOCY (NIELEGALNE)
Posiadanie, transportowanie lub przechowywanie wszystkich typów broni ręcznej o niewielkiej mocy jest nielegalne. Broń taką mogą stanowić pistolety fazowe, ogłuszające, laserowe i plazmowe. Mogą one być używane wyłącznie przez siły wojskowe i porządkowe.

LUKSUSOWE ARTYKUŁY SPOŻYWCZE
Wiele planet zajmuje się produkcją luksusowych artykułów spożywczych, poszukiwanych przez smakoszy z całego wszechświata. Po umieszczeniu w opakowaniach chłodniczych są one natychmiast wysyłane do odbiorców. Z uwagi na wysoką cenę i niedużą trwałość, artykuły te są zwykle spożywane jedynie przy wyjątkowych okazjach.

MAJAGLIT
Majaglit powstaje ze skorupek ślimaków maja. Wykorzystywany jest przez wiele ras do wytwarzania biżuterii i różnych ozdób. Handel nim jest niezwykle dochodowy. Szczególną sławą w tym zakresie cieszy się kilka kosmicznych jubilerni.

ŚLIMAKI MAJA
Ślimaki maja są odnajdywane w basenach i podziemnych rzekach, głęboko pod powierzchnią macierzystej planety Paranidian. Ich skorupy uformowane są z białego połyskującego materiału, który po zwróceniu go w stronę określonych źródeł światła tworzy wielokolorowy mariaż. W przestrzeni kosmicznej ślimaki maja są hodowane na Farmach Ślimaków.

MARINES
Marines są prostymi istotami. Wystarczy ich dobrze nakarmić i powiedzieć, co mają robić. Przede wszystkim są wykorzystywani do abordażu okrętów nieprzyjaciela, dlatego poza szkoleniem bojowym przechodzą szkolenie z zakresu informatyki lub inżynierii.

NAJEMNIK
Najemnicy posiadają wiele umiejętności bojowych i specjalizacji technicznych. Są wykorzystywani do różnego rodzaju zadań. Z ich usług korzystają przede wszystkim klany pirackie i gildie, ale także prywatne firmy zajmujące się ochroną.

PROSZEK MASSOM
Massom to sproszkowany skruffin. W postaci surowej jest to żółty proszek, produkowany przez Splitów ze skruffinu – słodkiej rośliny podobnej do ziemniaka. Stanowi on przedmiot wymiany handlowej pomiędzy rasami. Jest używany do mieszanek i wzbogacania potraw. Produkuje się go w Młynach Massomu. Oferowany jest w wielkich, jednotonowych opakowaniach zbiorczych.

STEKI WOŁOWE
Handel argońskimi stekami odbywa się na obszarze całego wszechświata. Zapewniają one pożywny pokarm, odpowiedni dla większości ras. Niektóre rasy preferują łączenie argońskich steków z przyprawami pochodzenia borońskiego. Pożywienie to na rynku oferowane jest w postaci mięsnych bloków.

SPRZĘT MEDYCZNY
Sprzęt medyczny można napotkać w całym wszechświecie. Są to zarówno niewielkie butelki z medykamentami, jak i systemy podtrzymywania życia czy przenośne sale operacyjne.

MIKROCHIPY
Mikrochipy są wytwarzane z płytek krzemowych, które pokrywane są odpowiednimi powłokami w celu uzyskania lepszej przewodności. Używane są głównie przy produkcji części komputerowych.

PERSONEL WOJSKOWY
Wojsko umieszcza krótkie zawiadomienia o konieczności transportu ich personelu. Do tego celu zatrudnia się często pilotów najemnych. Personel taki zwykle nosi broń i inne wyposażenie, a jego cel podróży może być utajniony.

SPRZĘT GÓRNICZY
Sprzęt górniczy produkowany jest przez Galaktyczną Organizację Górniczą. Zakres wyposażenia obejmuje zarówno proste urządzenia wiertnicze, jak i zaawansowane lasery.

NARKOTYKI
Narkotyki cieszą się popularnością wśród społeczności piratów. Są to używki oddziałujące na postrzeganie i funkcje mózgowe. (||) Działanie narkotyków nie może być kontrolowane, dlatego czasami powodują one efekty uboczne lub nawet śmierć.

NIVIDIUM
Nividium to niezwykły minerał spotykany w obrębie większych pól asteroidów. Jego użyteczność jest ograniczona, chociaż był już stosowany jako nadprzewodnik. W najczystszej postaci nividium stanowi unikalny i niezwykle cenny towar handlowy.

OLEJ NOSTROPOWY
Olej nostropowy, znany też jako teladiański olej słoneczny, jest głównym produktem spożywczym Teladian. Miesza się go z wieloma przyprawami celem uzyskania rozmaitych smaków. Teladianie produkują i mieszają ten produkt w rafineriach oleju słonecznego, w których bazą surowcową są kwiaty słoneczne.

RUDA
Ruda jest surowcem spotykanym powszechnie w granicach znanego wszechświata. Jest wykorzystywana w procesach wytwarzania prawie wszystkich produktów technicznych. Wydobywa się ją w kopalniach rudy budowanych na asteroidach.

PASAŻEROWIE
Wszystkie rasy mają dostęp do statków oferujących komercyjne przewozy pasażerskie. Statki takie mogą zabierać duże grupy pasażerów i transportować ich do stacji kosmicznych, planet lub innych systemów.

PIRACKA BROŃ RĘCZNA
W odróżnieniu od będącej w obiegu wojskowej broni ręcznej, tego typu broń piracka jest uznana za nielegalną przez większość ras. Piraci twierdzą, że jest efektywna na krótkich dystansach: nawet niewielkie zranienia mogą zakończyć się śmiercią. Ulubionym ręcznym uzbrojeniem piratów jest rzadko spotykany miotacz IMB-42, który jest w stanie dosłownie rozedrzeć strukturę molekularną żywego organizmu. Posiadanie takiego uzbrojenia w niektórych sektorach jest uważane za przestępstwo.

PLANKTON
Boroński plankton spotykany jest pod postacią zawiesiny dryfującej na powierzchni chemicznych bagien planety Boron. Powstaje w sposób naturalny jako wynik pewnych reakcji chemicznych zachodzących w mieszaninie bagiennych związków i powietrza bazującego na amoniaku. Kożuchy te są zbierane i mieszane z szeregiem dodatków i związków mineralnych, co prowadzi do wytworzenia szerokiej gamy odżywczych przypraw. Obecnie borońskie morza są całkowicie zabezpieczone przed jakimkolwiek przemysłowym wykorzystaniem. Produkcja planktonu została przeniesiona do olbrzymich, umieszczonych w przestrzeni kosmicznej Farm Planktonu.

PASTA PROTEINOWA
Pasta proteinowa to koncentrat zawierający białka zwierzęce i roślinne. Jest wykorzystywana do produkcji specjalnych produktów odżywczych.

TUBY KWANTOWE
Tuby kwantowe, znane również pod nazwą tub Plancka, używane są w silnikach oraz systemach kontrolujących większe statki transportowe i flagowe. Procesy produkcyjne tub kwantowych są kosztowne i bardzo skomplikowane, przez co towary te należą do najdroższych na rynku.

ODPADY RADIOAKTYWNE
Odpady radioaktywne są produktami ubocznymi produkcji broni, głównie rakiet Szerszeń. Do niedawna jedynym sposobem ich utylizacji było składowanie w wyeksploatowanych kopalniach krzemu. Ostatnio jednak w sektorze Light Water Boroni odkryli pewien mikroorganizm, który w sposób osobliwy przyswaja szkodliwe odpady, przetwarzając je w materiał obojętny. Nieznany jest przebieg ewolucji tego użytecznego, odpornego na promieniowanie organizmu.

OLEJ RASTAROWY
Rastar jest olejem produkowanym bezpośrednio z tłuszczu czeltów, stworzeń zamieszkujących splickie morza. Olej ten po rafinacji jest bardzo czysty. Większość ras używa go do smarowania elementów silników i innych ruchomych części mechanicznych. Rafinacja odbywa się w rafineriach oleju rastarowego, zaś produkty końcowe sprzedaje się w wielkich beczkach zwanych grettami.

BULWY SKRUFFINOWE

Skruffiny w smaku przypominają słodkie ziemniaki. Uprawiane są przez splickich farmerów na wielkopowierzchniowych polach, a także w gigantycznych kosmicznych instalacjach zwanych Farmami Skruffinów. Bulwy skruffinowe są uniwersalnym produktem spożywczym, z którego w procesach przetwórczych uzyskuje się wiele rodzajów pożywienia. Bulwy są wprawdzie przedmiotem handlu poza terytorium Splitów, niemniej jednak główne zapotrzebowanie na ten produkt pochodzi od splickich fabryk żywności.

PŁYTKI KRZEMOWE

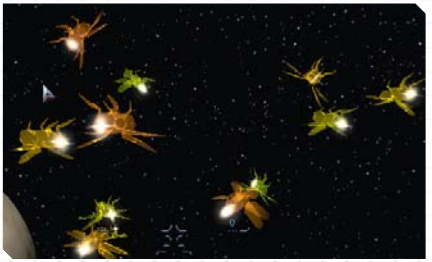
Krzem jest minerałem, na którym opiera się cała nowoczesna technologia. Zazwyczaj można go znaleźć pod powierzchnią asteroidów. Wydobywany jest w wielkich kosmicznych kopalniach krzemu.

NIEWOLNICY

Piloci przetrzymywani przez piratów zazwyczaj są w końcu oferowani jako żywy towar na czarnym rynku. Niewolnicy mogą zostać przeszkoleni jako marines w Ośrodkach Rehabilitacji.

MUCHY KOSMICZNE

Te stworzenia, oficjalnie znane pod nazwą much kosmicznych Markusa, są małymi, pozbawionymi inteligencji insektami, które żyją w głębokiej przestrzeni kosmicznej. Są wielkości małego ptaka. Wydaje się, że stworzono je z lśniącej, delikatnej jak pajęcza nić substancji, która reaguje na światło, połyskując różnymi barwami. Muchy kosmiczne Markusa żyją w rozległych, rozbudowanych ulach, wydrążonych w asteroidach. Pełnią ważną funkcję, zbierając kosmiczne śmieci i szczątki. Przemieszczają się w dużych rojach, porozumiewając się seriami dźwięków podobnych do śpiewu ptaków. Są słynne w całym wszechświecie X, a ich widok cieszy oczy wszystkich inteligentnych ras. Piloci nieraz zatrzymują się, by podziwiać przelatujące roje. Istoty pracujące na zewnątrz statków kosmicznych twierdzą, że muchy Markusa nieraz przelatują blisko nich, a nawet przysiadają, nie



przerywając śpiewu. To niestety coraz rzadszy widok, głównie z powodu działalności Splitów, którzy łapią te stworzenia, by napędzać nimi swoje statki. Obecnie Gildia Fundacji naciska, by objąć muchy Markusa ochroną. Oczekuje się, że Splici zmienią system napędzania statków. Pomimo powszechnego zakazu połowu i handlu, piraci zapewne nadal będą na nie polować, by sprzedawać je potem Splitom.

GWIEZDNA WÓDKA

Argońskiej whisky nie sprzedaje się legalnie. Plotka głosi, że gdzieś w sektorze Argonów znaleźć można ukryte rozlewnie, które oferują tańszą wersję tego trunku, szmuglowanego następnie przez piratów w głąb systemów innych ras. Whisky znana jest jako gwiezdna wódka. Przewozi się ją w specjalnych zbiornikach.

TELADIHUANA

Teladihuanę, zwaną też zielem marzeń, można palić lub przyjmować doustnie. Po jej zażyciu występuje efekt upojenia. Trzeba też dodać, że powoduje ona szybkie uzależnienie się. Roślina ta została przez rządy wszystkich ras, z wyjątkiem Teladian, wpisana na listę produktów nielegalnych. Podejrzewa się, że Teladianie wytwarzają teladihuanę w tajnych kosmicznych instalacjach zwanych „rajskimi ogrodami".

ZIARNA SOI

Soja w środowisku naturalnym wzrasta w dużych jaskiniach, które można znaleźć w różnych miejscach macierzystej planety Paranidian. Proces wzrostu zachodzi w ciemności. W swych komórkach ziarna gromadzą dużo wody. Paranidianie, uprawiając soję, delikatnie wyciskają z niej tę wilgoć. Suche ziarna są następnie zgniatane na miazgę i przetwarzane, w wyniku czego otrzymuje się rodzaj podstawowego produktu pokarmowego, który jest bazą do produkcji paranidiańskich przysmaków. W handlu produkt ten jest znany jako twaróg sojowy. Kosmiczne instalacje zajmujące się uprawą tych roślin nazywane są Polami Sojowymi.

TWARÓG SOJOWY
Twaróg sojowy jest wysuszoną i przetworzoną formą ziaren soi. Stanowi pożywienie numer jeden w menu Paranidian. Może być łączony z wieloma składnikami, przez co osiąga się szeroki zakres smaków. Twaróg sojowy jest wytwarzany w kosmicznych fabrykach zwanych sojeriami.

PRZYPRAWY STOTTU
Przyprawy stottu, znane także jako przyprawy borońskie, są pożądane przez wszystkie rasy znanego wszechświata. Miesza się je z wieloma środkami spożywczymi, przez co uzyskuje się pożywienie o znacznie bardziej wyrazistym smaku, zabarwionym egzotyką i nutką tajemniczości. Produkty te wykorzystuje się w handlu, używając do tego celu kontenerów znanych jako słoje stottu. Specjaliści pracujący w kosmicznych Mieszalniach Stottu strzegą ich sekretnej receptury.

KWIATY SŁONECZNE
Teladiańskie kwiaty słoneczne to duże, piękne rośliny z niebieskimi łodygami i liśćmi oraz wielkimi kwiatami. Rosną one na terenach bagiennych macierzystej planety Teladian. Są też uprawiane w kosmicznych szklarniach kwiatowych, w warunkach niskiej grawitacji. Stanowią one dla Teladian produkt wyjściowy różnych zasobów. Łodygi i liście to podstawowe roślinne środki spożywcze. Części kwiatowe są zbierane i poprzez wyciskanie przetwarzane na surowy olej.

KONOPIE TELADIAŃSKIE
Teladiańskie konopie to niewielkie, podobne do mchu rośliny, które po przesuszeniu i przetworzeniu działają jak narkotyk zwany potocznie teladihuaną lub – nieco bardziej dosłownie – zielem marzeń. Są też wykorzystywane jako źródło oleju nostropowego i innych środków spożywczych Teladian. Rośliny te są hodowane w małych placówkach kosmicznych zwanych plantacjami konopi.

TELADIANIUM
Teladiański szlam jest wysokowartościowym napływowym osadem, który występuje w ujściach rzek i na terenach bagiennych planet Teladian. Szlam po wysuszeniu staje się twardym minerałem zwanym teladianium. W późniejszym stadium minerał ten może być mieszany z określonymi chemikaliami, przetwarzany oraz dodawany do tworzywa syntetycznego, przez co tworzy się wytrzymały materiał o właściwościach mechanicznych lepszych od hartowanej stali. W przestrzeni kosmicznej teladianium produkuje się w zakładach chemicznych zwanych odlewniami teladianium. Materiał ten stosowany jest we wszechświecie X przez wiele ras, głównie przy konstrukcji budowli oraz wewnętrznych struktur statków i stacji kosmicznych.

PŁYTY TELADIANOWE
Płyty teladianowe produkowane są w walcowniach stoczni. Dodane do kadłuba statku zapewniają dodatkową ochronę przed oddziaływaniem drobnych ciał kosmicznych takich jak mikrometeoryty.

TERRAŃSKIE KARABINY EMP (NIELEGALNE)
Terrańskie karabiny EMP (nielegalne) zostały opracowane przez grupę uderzeniową AGI i były wykorzystywane przez tajne jednostki marines. Obecnie są używane przez wszystkie siły terrańskie, a pojedyncze sztuki często trafiają w ręce cywili.

ŻYWNOŚĆ GDJ (ŻYWNOŚĆ GOTOWA DO JEDZENIA)
Produkcja żywności GDJ, gotowej do jedzenia, została zapoczątkowana na Ziemi w XX wieku. Od tamtego czasu skład produktów był wielokrotnie zmieniany. Obecnie wartość odżywcza jest znacznie większa. Poddawane hydratacji posiłki nie wymagają przygotowywania, mogą zostać samoczynnie podgrzane.

BARDZO WAŻNI PASAŻEROWIE
Specjalni pasażerowie z wyjątkowymi wymaganiami. Zazwyczaj podróżują w otoczeniu agentów ochrony. Zabierają też ze sobą dużą ilość bagażu.

VITA KAI

Vita Kai to blok zawierający skoncentrowane witaminy pokrywające dzienne zapotrzebowanie ludzi na składniki odżywcze. To kluczowy element w produkcji wojskowych racji żywnościowych przez USC.

GŁOWICE BOJOWE

Głowice bojowe są potrzebne do produkcji rakiet bojowych. Większość szczegółów technicznych odnośnie konstrukcji rakiet jest utrzymywana w ścisłej tajemnicy.

WODA

Ponieważ transport wody z Ziemi jest utrudniony ze względu na zaostrzone procedury bezpieczeństwa nałożone na sektor ziemski przez AGI, woda wydobywana z głębi asteroid stanowi ważne źródło dla flot i placówek terrańskich.

„Obserwując siebie, dochodzę do wniosku, że zdolność fantazjowania była znacznie ważniejsza niż mój talent do absorbowania pozytywnej wiedzy".
Albert Einstein

REPUTACJA I RANKING DLA WALKI I HANDLU

Istnieje określona hierarchia rang, jakie można zdobyć w dziedzinie handlu i walki. Istnieją też specjalne insygnia, które wskazują na rangę i świadczą o poziomie umiejętności.

Argoni lubią nosić insygnia handlowe na lewym ramieniu, a bojowe na prawym. Łatwo zapamiętać odpowiedni porządek, wystarczy przypomnieć sobie wyrażenie „prawo do walki".

Niektóre misje będą dostępne wyłącznie dla tych pilotów, którym udało się osiągnąć odpowiedni poziom umiejętności.

HIERARCHIA RANG BOJOWYCH I HANDLOWYCH

RANGI HANDLOWE	RANGI BOJOWE
X-Treme	X-Treme
Potentat	Legenda
Wszechgalaktyczny Potentat	Bohater
Supermagnat	Postrach
Magnat	Zdobywca
Bogacz	Mistrz Wojny
Kapitalista	Admirał
Mistrz Przemysłu	Kontradmirał
Przemysłowiec	Generał
Producent	Pułkownik
Mistrz Ekonomii	Podpułkownik
Ekonomista	Komandor
Mistrz Giełdowy	Kapitan
Broker	Porucznik
Finansista	Specjalista
Początkujący Finansista	Autorytet
Hurtownik	Zawodowiec
Kupiec	Sokole Oko
Detalista	Snajper
Drobny Detalista	Strzelec Wyborowy
Przedsiębiorca	Weteran
Doświadczony Handlowiec	Wojownik
Handlowiec	Awanturnik
Sprzedawca	Absolwent
Początkujący Sprzedawca	Rekrut
Handlarz	Szeregowy
Drobny Handlarz	Poborowy
Dorobkiewicz	Uzdolniony
Niedzielny Handlarz	Prowokator
Akwizytor	Żółtodziób
Interesant	Nieszkodliwy

Uwaga: ogłaszanie, oferowanie lub zatrudnianie w niższej randze niż określona przez lokalnego przedstawiciela Gildii jest nielegalne. Zakazane jest noszenie insygniów lub podszywanie się pod pilotów o wyższej lub niższej randze. Wyższe rangi bojowe pozwalają na uzyskanie dostępu do lepiej płatnych misji. Ranga handlowa ma z kolei wpływ na zarobki oferowane za ukończenie misji handlowych. Ponadto, dla pilotów posiadających wyższe rangi będą dostępne lepsze statki i wyposażenie.

Wszechświat X jest zamieszkany przez przedstawicieli różnych ras o unikatowej historii. Rasy zamieszkują w wielu rejonach kosmosu. Transport pomiędzy tymi rejonami jest możliwy dzięki bramom skokowym.

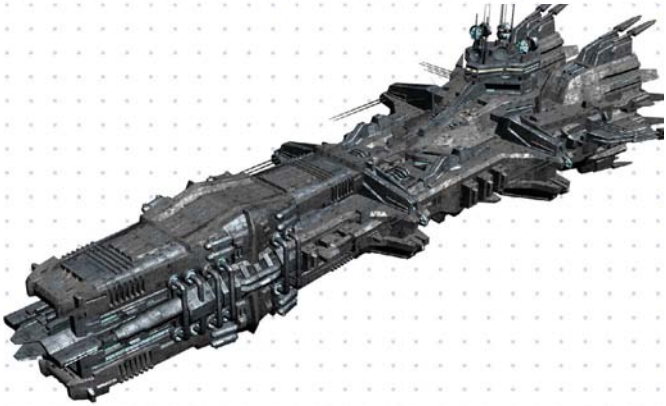
TERRANIE

RANGI TERRAŃSKIE

Bohater Słońca
Słoneczny strażnik
Strażnik Ziemi
Senator planetarny
Sługa Terry
Wojownik Io
Marszałek Marsa
Doradca senacki
Przedstawiciel regionalny
Miejscowy radny
Mieszkaniec
Rewolucjonista
Buntownik
Terrorysta
Renegat

Terranie są mieszkańcami Ziemi. Jest to zaawansowana technologicznie rasa. Nieufność, jaką odczuwają w stosunku do innych ras, w tym nawet do spokrewnionych z nimi Argonów, sprawiła, że usilnie bronią dostępu do swojego terytorium. Aby ochronić Ziemię przed obcymi rasami, postanowili przenieść jedyną bramę do odległej lokacji. Przestrzeń dzieląca Układ Słoneczny i Wspólnotę jest nieustannie patrolowana przez terrańskie siły wojskowe. Terranie stworzyli tylko dwie bramy nadprzestrzenne, pozostałe zostały wybudowane przez tajemniczą rasę „Starożytnych". W roku 2066 (według kalendarza ziemskiego) Terranie rozpoczęli projekt terraformowania kosmosu, wysyłając specjalnie przystosowane jednostki. W kolejnej fazie projektu wykorzystano samoreplikujące się maszyny. Po kilku latach projekt został przerwany, jednak nie udało się przerwać procesu terraformacji, ponieważ maszyny terraformujące zyskały świadomość i stały się Xenonami.

Po jakimś czasie Xenoni zaatakowali Ziemię. Nathan R. Gunne dokonał śmiałego manewru taktycznego, wiodąc ich flotę poprzez bramę nadprzestrzenną do sektora znanego teraz jako Brennan's Triumph. Brama wiodącą na Ziemię została zniszczona. Człowiek, który ocalił planetę, miał jej już więcej nie zobaczyć.



RANGI ARGOŃSKIE

Bohater Federacji
Obrońca Federacji
Opiekun Federacji
Marszałek Federacji
Strażnik Federacji
Zaufany Sojusznik
Zaufany Doradca
Przyjaciel Federacji
Sojusznik Federacji
Członek Federacji
Obywatel
Podejrzany
Potencjalny Wróg
Poszukiwany Wróg
Ścigany Wróg
Wróg Federacji

Federacja Argońska rozkwita. Jej bogactwa obejmują wiele planet różnych typów. Niektóre z nich to pustynie i lodowate pustkowia. Planeta Argon Prime jest sercem Federacji, siedzibą rządu i administracji. Jest to również jedna z najbardziej ekscytujących planet we wszechświecie X. To nie tylko centrum kulturalne, naukowe i badawcze, ale również miejsce, gdzie można znaleźć wiele rozrywek. Poza geodezyjnymi domami wypoczynkowymi są tu tysiące barów, restauracji, teatrów, kasyn, kin i ośrodków holograficznych. To najlepsze miejsce wypoczynkowe w całym znanym wszechświecie.

Federacja Argońska jest zarządzana przez parlament, którego członkowie są wybierani na drodze głosowania. Każde miasto, kolonia i stacja kosmiczna są reprezentowane przez odrębnego senatora, który zyskał poparcie odpowiedniej liczby wyborców. Na czele parlamentu stoi prezydent. Obecnie funkcję tę piastuje Frann Herron.

STATKI ARGONÓW

Argoni budują najlepsze statki we wszechświecie X. W projektach widać wyraźne wpływy Boronów. Kupując statek argoński, otrzymujesz znakomitą jednostkę, która może wypełniać wiele zadań. Ponieważ Argoni nie są tak pokojowo nastawieni jak Boroni, na ich statkach można zainstalować miotacz materii. Ta broń została stworzona w oparciu o projekt odnaleziony w starych dokumentach. Działo spodobało się Splitom tak bardzo, że wykupili licencję, aby również móc je produkować.

Wraz z pojawieniem się Nowej, myśliwca klasy M3 i następcy nieco przestarzałego modelu Elita, Argoni stali się pierwszą rasą, która rozpoczęła instalowanie tylnej wieżyczki w ciężkich myśliwcach. Dzięki zaawansowanej technologii wykorzystywanej w stoczniach Argoni mogą produkować lepsze statki, o zwiększonej osłonie i mocy silnika. Niegdyś Elita była traktowana z lekceważeniem, ale dziś jest inaczej. Chociaż Nova jest jednym z najwolniejszych ciężkich myśliwców, siła ognia, jaką dysponuje, szybko może uciszyć wszelkie głosy krytyki. Podobne ulepszenia zastosowano w przypadku Pogromcy, myśliwca klasy M4, a także nowej korwety o nazwie Centaur. Elita przeszła szereg modyfikacji i wróciła do czynnej służby.

RANGI BOROŃSKIE

Rycerz Królestwa
Obrońca Króla
Rycerz Króla
Obrońca Królowej
Rycerz Królowej
Strażnik Królowej
Królewski Szlachcic
Zaufany Dworzanin
Zaufany Przyjaciel
Przyjaciel
Sprzymierzeniec
Przeciwnik
Poszukiwany Przeciwnik
Wróg Menelaus
Zguba Królowej
Wróg Królestwa

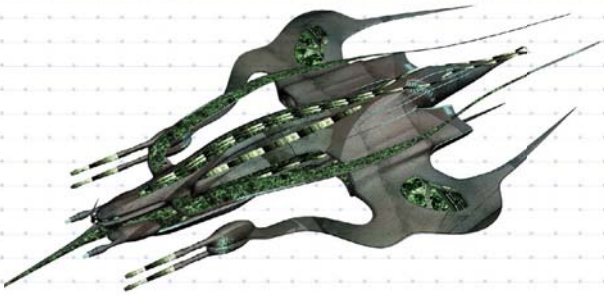
Boroni we wszechświecie X słyną z mądrości, bogactwa i wyrafinowanych projektów statków kosmicznych. Statki borońskie charakteryzują się specjalnym, błyszczącym odcieniem zieleni. Wyposażone w silniki o ogromnej mocy, są najszybszymi i najbardziej zwrotnymi jednostkami. Ponadto, są wyposażone w niezwykle zaawansowane systemy uzbrojenia oraz osłony. Z wyjątkiem statków produkowanych przez Argonów, są to najlepsze jednostki, jakie można obecnie kupić.

Boroni przyjaźnią się ze wszystkimi rasami żyjącymi we wszechświecie X (pomimo przynależności do Gildii Fundacji i ścisłego sojuszu z Argonami). Mają zawarte kontrakty handlowe z Teladianami oraz Paranidianami, jednak w kontaktach ze Splitami ciągle zachowują daleko idącą ostrożność. Stosunki pomiędzy tymi rasami są napięte.\n\ nBoroni nie mają bezpośredniego kontaktu z Xenonami. Nazwa „Królestwo" może być nieco myląca, ponieważ władzę sprawuje rząd, który jest wybierany na drodze głosowania. Oczywiście istnieje rodzina królewska, pełniąca jedynie funkcje reprezentacyjne.

Na czele rodziny królewskiej stoi 50-letnia królowa Atreus. Jej mąż, król Rolk, zginął w wypadku: jego kosmiczny krążownik rozbił się podczas lądowania na pobliskiej stacji kosmicznej. Tytuł królowej przejmie ich córka, księżniczka Menelaus.

STATKI BORONÓW

Boroni ściśle współpracowali z argońskimi inżynierami. Nieustanne zagrożenie ze strony agresywnych Splitów spowodowało, że nowe projekty statków borońskich są znacznie lepiej przystosowane do walki. Zaawansowane uzbrojenie jonowe i unikatowe systemy napędowe przyczyniły się do znacznego ograniczenia ataków ze strony splickich pilotów. Statki Boronów są równie szybkie i podobnie uzbrojone jak jednostki aragońskie. Ustępują jedynie pod względem mocy osłon.



RANGI PARANIDIAŃSKIE

Honorowy Strażnik Xaara
Powiernik Świętego Światła
Obrońca Cesarza
Przyjaciel Cesarza
Obrońca Arcykapłana
Przyjaciel Króla Kapłana
Przyjaciel Księcia Kapłana
Zausznik Kapłanów
Przyjaciel Kapłanów
Przyjaciel
Wędrowiec
Zbrukany Wędrowiec
Wyklęty Wędrowiec
Profanator Świętego Światła
Wróg Księcia Kapłana
Wróg Xaara

Paranidianie utrzymują przyjazne stosunki ze Splitami. Ponadto, są sprzymierzeni z Teladianami jako członkowie Gildii Zysku. Paranidianie pozwalają innym rasom na prowadzenie swobodnej wymiany handlowej na ich terytorium. Handel jest jedyną formą kontaktów z Argonami, rasą, z którą mają dosyć napięte relacje. Religia Paranidian i ich dziwne, starożytne rytuały pozostają dla innych ras tajemnicą. Zaprzyjaźnienie się z Paranidianinem lub zrozumienie go jest praktycznie niemożliwe. Przedstawicielom innych ras nie wolno osiedlać się lub żyć w kolonii Paranidian. W rzeczywistości nakazy te nie mają większego sensu, ponieważ niewiele jest istot, które chciałyby z własnej woli osiedlić się w kolonii paranidiańskiej. Wybierają oni planety o klimacie zbyt gorącym lub wilgotnym dla innych ras.

STATKI PARANIDIAN

Paranidianie zawsze wiedzieli, jak konstruować dobre statki wojenne. Ich jednostki charakteryzują się najlepszymi możliwościami bojowymi w całym wszechświecie X. Niestety, wyobraźnia projektantów jest dosyć ograniczona, dlatego też ich modele posiadają jedynie podstawową funkcjonalność. Jeśli jednak szukasz statku, który wyjdzie cało niemal z każdej potyczki, warto wybrać właśnie jednostki Paranidian.

To ich inżynierowie opracowali generator fali uderzeniowej i wyrzutnię bomby odłamkowej. Oba typy broni charakteryzują się znacznie szerszym polem rażenia niż standardowy laser.

W czasie ostatniej recesji, do której według złośliwych plotek doszło z powodu wyposażania statków w ładownie o zbyt małej pojemności, Paranidianie zostali zmuszeni do sprzedaży projektów akceleratora cząsteczek innym rasom. Sprzedaż planów innych broni została zabroniona przez paranidiańskie służby bezpieczeństwa.

RANGI SPLICKIE

Honorowy Obrońca Rodziny Rhonkar
Honorowy Członek Rodziny Rhonkar
Zaufany Rodziny Rhonkar
Dopuszczony do Rodziny Rhonkar
Obrońca Rodzin
Sprzymierzeniec Rodzin
Przyjaciel Rodzin
Towarzysz Broni
Sojusznik
Partner Handlowy
Istota
Pogardzana Istota
Wyrzutek Rodzin
Nieprzyjaciel Rodzin
Zagrożenie Rodziny Rhonkar
Śmiertelny Wróg Rhonkar

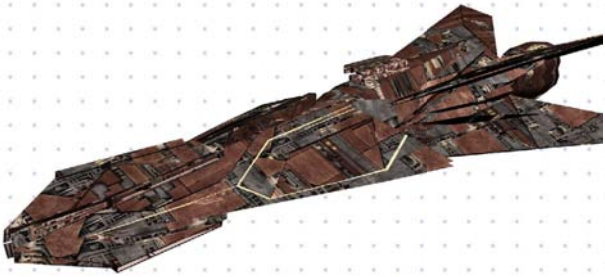
Splici nadal kontrolują ogromne terytoria, które kiedyś należały do Królestwa Boronów. Eksploatują kosmiczne muchy Markusa, używając ich jako paliwa w swoich statkach. Prowadzą też ożywioną wymianę handlową z Gildią Zysku. Choć oficjalnie pozostają w dobrych stosunkach z Gildią Fundacji i Gildią Zysku, w rzeczywistości stosunki Splitów z innymi rasami ulegają stopniowemu pogorszeniu, a w niektórych przypadkach są na granicy konfliktu. Jest to spowodowane wrodzoną agresywnością Splitów i ich nieustannym wykorzystywaniem kosmicznej muchy Markusa.

Boroni są wprawdzie pokojowo nastawioną rasą, ale zawsze są gotowi do odzyskania utraconych terytoriów i nigdy nie przepuszczają okazji do zaatakowania Splitów. Argoni mają podejrzenia co do kontaktów pomiędzy Splitami i Xenonami, choć rasy te z trudem się tolerują. Wojna pomiędzy tymi siłami nie została rozstrzygnięta. Żadna ze stron nie była w stanie odnieść zwycięstwa, postanowiono więc zawrzeć porozumienie. Biorąc pod uwagę naturę obu stron, zawieszenie broni nie będzie trwało długo. Splici zachowują przyjazne, chociaż dosyć chłodne kontakty z Paranidianami, nie mogąc im wybaczyć, że nie udzielili im wsparcia podczas konfliktu z Xenonami.

STATKI SPLITÓW

Splici ściśle przestrzegają zasady: jeśli nie możesz wyeliminować wroga pierwszym strzałem, musisz skorzystać z większego działa lub zapewnić sobie wsparcie. Splici są niecierpliwi, stąd też szybko i chętnie przyłączają się do każdego konfliktu. W konstrukcji ich statków osłony nie są najważniejsze. Jeden z projektów trzeba było poprawić na etapie produkcji, dodając osłony, których wcześniej nie uwzględniono. Inżynierowie odpowiedzialni za ten model narzekają do dziś, twierdząc, że ich statek mógł być lepiej wyposażony w broń.\n\nMimo wszystko statki splickie są jednymi z najlepszych jednostek bojowych. Jeśli poradzisz sobie z osłonami o mniejszej mocy, w zamian otrzymasz jeden z najbardziej zabójczych systemów uzbrojenia.

Większość handlarzy splickich z niechęcią odnosiła się do pomysłu montowania w ładowniach działek jonowych. Sytuacja uległa zmianie, kiedy okazało się, że broń tę można wykorzystać do polowania na muchy kosmiczne.



RANGI TELADIAŃSKIE

Dyrektor Kompanii
Dyrektor Handlowy
Główny Kapitalista
Członek Zarządu
Udziałowiec Większościowy
Udziałowiec
Handlarz Kompanii
Pomocnik Kompanii
Źródło Zysku
Nadzieja Zysku
Nowicjusz Handlowy
Zagrożenie Zysku
Twórca Strat
Potencjalny Bankrut
Wróg Handlowy
Wróg Kompanii

Większość ras żyjących we wszechświecie X nie darzy Teladian sympatią, uważając ich za chciwych i leniwych. Czasami Teladianie są określani mianem głupców, ale wyłącznie przez te rasy, które nigdy nie prowadziły z nimi żadnych interesów. Teladianie potrafią znakomicie negocjować. Z tego też powodu niektóre rasy zabroniły im prowadzenia handlu w określonych sektorach. Teladianie nieustannie szukają nowych partnerów handlowych. Podejrzewa się, że finansują frakcje piratów. Wiele ras uważa, że po odmowie wymiany handlowej z Teladianami ich statki nieprzypadkowo stały się celem ataku, a znajdująca się na ich pokładzie zaawansowana technologia została skradziona przez piratów.

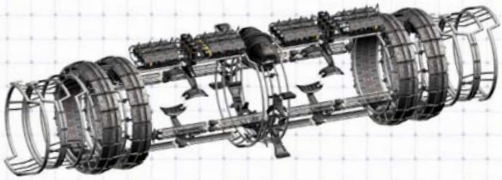
Technologia teladiańska jest raczej zacofana. Rasa ta woli handlować niż wydawać pieniądze na badania i rozwój.

STATKI TELADIAN

Talent Teladian nie sprowadza się do sprzedawania wody borońskiemu bagiennikowi. W ich przypadku liczy się raczej umiejętność dostosowywania wszelkich rzeczy, jakie wpadną im w ręce. Ponieważ nowe technologie wolą pozyskiwać na drodze handlu, a nie rozwoju, w ich statkach są instalowane elementy produkowane przez różne rasy. We flocie teladiańskiej można spotkać wszelkiego rodzaju ulepszenia, osłony i systemy uzbrojenia. Ich statki są nieco wolniejsze niż jednostki innych ras, ale za to są wyposażone w bardziej wytrzymałe osłony i ładownie o dużej pojemności. Nigdy nie należy lekceważyć jednostki teladiańskiej.

Ich statki wojenne z reguły pojawiają się ostatnie, ale skutecznie wykonują swoje zadania.

Teladianie utrzymują przyjazne kontakty handlowe ze wszystkimi rasami organicznymi, również z piratami. W razie ataku mogą liczyć na ich pomoc. Krąży plotka, że nowy teladiański prototyp klasy M6 jest znacznie lepiej wyposażony niż inne jednostki tego typu. Podczas tajnego lotu próbnego dwa splickie statki klasy M6 postanowiły zaatakować tę prototypową jednostkę. Ich załogi były pod wrażeniem.



RANGI GONERSKIE

Obrońca Gonerów
Mędrzec Gonerów
Ewangelista Gonerów
Kaznodzieja Gonerów
Czcigodny Pielgrzym
Zaufany Pielgrzym
Żarliwy Wyznawca
Wyznawca
Zwolennik
Naśladowca
Sceptyk
Agnostyk
Poganin
Bluźnierca
Heretyk
Wróg Prawdy

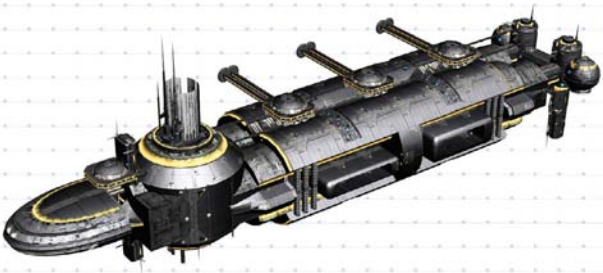
Siedemset jazur temu koloniści z Ziemi zostali uwięzieni we wszechświecie X. Odnaleźli nowy dom na planecie, która teraz jest nazywana Argon Prime. W tym samym czasie terraformujące maszyny Xenonów zajęły sektory położone na wschód od President's End. Po zakończeniu Wojny Xenońskiej nad większością z nich przejęli kontrolę piraci.

Argoni nazwali kolonistów Gunnerami, od nazwiska ich przywódcy, Nathana R. Gunne'a, który eksplorował wszechświat w poszukiwaniu drogi powrotnej na Ziemię. Szczegóły związane z ich historią stopniowo odchodziły w niepamięć, aż w końcu osiągnęły status Prawdy. Nawet nazwa kolonistów uległa zmianie. Dzisiejsi Gonerzy współdziałają z Argonami i szerzą we wszechświecie „dobrą nowinę" o istnieniu wspaniałej planety o nazwie Ziemia.

STATKI GONERÓW

Gonerski Ranger był jedyną znaną jednostką tej rasy. W związku z rosnącym zapotrzebowaniem i niedawnym „ponownym odkryciem" Ziemi pojawiły się plotki o znacznie większych statkach Gonerów. Ze względu na pacyfistyczną naturę tej rasy, statki nie są uzbrojone. Ranger jest bardzo szybki. To doskonały frachtowiec krótkodystansowy. Może zostać wyposażony w osłony myśliwców klasy M3. Z pewnością zobaczysz wiele takich jednostek, które mknąc przez wszystkie sektory, głoszą słowo Gonerów oraz Nathana R. Gunne'a.

Gonerzy korzystają z „Księgi Prawdy" jako przewodnika duchowego i filozoficznego, a w ich świątyniach znajdują się „Obserwatorzy Prawdy". Ich przywódcą jest Noah Gaffelt, stary człowiek z posiwiałą brodą. Jego prawa ręka, Norma Gardna, Obserwatorka Prawdy, zmarła na zarazę i została zastąpiona przez Lyndę North. Mówi się, że „Księga Prawdy" zawiera rozległą wiedzę o Ziemi. Zainteresowanie tą książką znacząco wzrosło w związku z ostatnimi wydarzeniami.



XENONI

Xenoni stanowią zagadkę. Żadna z ras nie utrzymuje bezpośrednich kontaktów z Xenonami. Nie należą oni do żadnej gildii. Nie posługują się kredytami ani żadną inną walutą. Nie interesuje ich technologia ani wymiana handlowa z innymi rasami. Planeta macierzysta Xenonów, o ile taka istnieje, nigdy nie została odkryta. Nikt również nie zna dokładnej wielkości terytorium kontrolowanego przez Xenonów. Na mapach gwiezdnych przypuszczalne lokalizacje sektorów xenońskich są zaznaczone znakiem zapytania i towarzyszącym mu ostrzeżeniem o zachowaniu ostrożności. Niewiele statków zapuszcza się w te rejony. Niestety, wielu załóg, które odważnie zdecydowały się na ten krok, nikt już nie widział. Xenoni, jeśli można wierzyć psychologom specjalizującym się w dziedzinie robotyki, nieustannie rozwijają samoświadomość. Na razie trudno powiedzieć, czy jest to krok w dobrym kierunku, ponieważ Xenoni nadal atakują, nie zadając żadnych pytań.

Specjalnie powołany tajny oddział Akademii Kosmicznej Federacji Argonii z siedzibą na Argon Prime od wielu jazur bada Xenon. Aktualnie dokumentowane są wszystkie potwierdzone kontakty ze statkami Xenonów. Anonimowe źródła w departamencie sugerują, że istnieją plany sfinansowania tajnej ekspedycji, której zadaniem będzie wyruszenie w głąb terytorium Xenonów i odkrycie ich planety macierzystej.

STATKI XENONÓW

Xenoni są niezwykle agresywni. Kierują się tylko jedną dyrektywą: „jeżeli coś się rusza, zniszcz to". Ich jednostki są szybkie, ciężko uzbrojone i wyposażone w doskonałe systemy obronne.

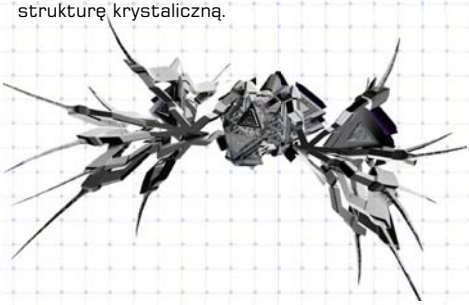
KHA'AK

Rasa Kha'ak jest zbiorowiskiem przypominającym ul. Jednostka służy całej społeczności. Każdy przedstawiciel rasy Kha'ak poświęci swoje życie bez wahania. Wydaje się, że ich celem jest zniszczenie wszechświata. Podczas walki stosują formację roju. Początkowo myśliwce, jednostki zwiadowcze i przechwytujące są zgrupowane razem i rozdzielają się w zależności od sytuacji, atakując nieprzyjaciół. Ich obecność we wszechświecie staje się coraz bardziej odczuwalna, niemniej jednak nadal niewiele o nich wiemy. Skąd przybyli? Ilu ich jest? Jakie są ich prawdziwe zamiary? Te pytania pozostają bez odpowiedzi. Krążą plotki o możliwym związku z nividium.

Niezwykle interesujące jest obserwowanie manewrów wykonywanych przez statki Kha'ak. To niesamowity widok, gdy stado ptaków nagle zmienia kierunek lotu. Myśliwce Kha'ak zachowują się podobnie, kiedy ścigają jednostki patrolowe. Po zniszczeniu celu wszystkie jednocześnie wykonują zwrot i zaczynają atakować kolejnego przeciwnika.

Być może pewnego dnia i ty staniesz się świadkiem takiego manewru. Uważaj, początkowa fascynacja może się szybko zmienić w przerażenie. Kha'ak niszczą wszystko, co stanie na ich drodze. Nie biorą jeńców.

Ich statki mają kształt piramidy i przypominają strukturę krystaliczną.



PIRACI

Piraci nie są odrębną rasą. To grupa kryminalistów specjalizujących się we wszelkiego rodzaju nielegalnych przedsięwzięciach. Posiadają własne bazy, zazwyczaj ukryte i dobrze zabezpieczone. Większość grup pirackich dysponuje dużymi flotami i regularnie przeprowadza patrole poprzedzające atak. Piraci są bardzo agresywni. Jeśli zauważą Twoją jednostkę, szybko zaczną się do niej zbliżać. Możesz zgłaszać informacje o zauważonych jednostkach pirackich, jeśli wcześniej udało Ci się odkryć u nich nielegalne towary. Uwaga: nie możesz sprawdzić, co się znajduje w ładowni, jeśli wcześniej nie wykonasz skanowania. Takie działanie jest nielegalne, jeśli nie posiadasz licencji wydanej przez lokalną policję.

STATKI PIRATÓW

Piraci dysponują wieloma typami statków, ponieważ korzystają z jednostek innych ras. Bogatsze grupy pirackie dysponują specjalnie modyfikowanymi jednostkami o niestandardowych kolorach.

Nie pomyl piratów z przemytnikami. Są oni na tyle sprytni, że korzystają z normalnych statków, co pozwala na ukrycie prowadzonej przez nich działalności.

YAKI

Bezlitośni piraci Yaki wykorzystali osłabioną flotę Argonów i zaatakowali obiekty argońskie i wiele innych sektorów w całym wszechświecie X. Yaki szybko zyskują status siły, z którą należy się liczyć. Ich działania mają na celu wprowadzenie chaosu i zburzenie porządku panującego we wszechświecie. Znani są z ataków na samotnych handlowców, często pozbawionych eskorty myśliwców i będących łatwym celem.

W Encyklopedii możesz znaleźć szczegółowe informacje o obiektach, które napotkasz podczas swoich podróży. Aby wyświetlić panel Encyklopedii, wybierz kolejno Panel boczny | Osobiste | Zaawansowane. Nazwy sekcji wskazują na ich zawartość. Są one podzielone na następujące kategorie:

UZBROJENIE
:: Lasery
:: Rakiety
:: Osłony

TOWARY
:: Wyposażenie statku
:: Ulepszenia statku

OBIEKTY
:: Doki
:: Fabryki
:: Specjalne obiekty

Z prawej strony widoczne są informacje o obiekcie, który już posiadasz.

Przyjrzyjmy się dokładniej jednej z kategorii. Z sekcji Obiekty wybierz kategorię Statki. W kolejnym oknie pojawią się nazwy znanych ras. Obok każdej nazwy znajduje się ikona [+], oznaczająca możliwość rozwinięcia listy i wyświetlenia podkategorii. Możesz również nacisnąć klawisz [strzałka w prawo] i rozwinąć wszystkie podkategorie. Kliknij nazwę rasy Argon.

W oknie pojawi się lista klas statków. Kliknij ikonę [+] obok wybranej klasy (w tym przypadku M4), aby zobaczyć wszystkie należące do niej statki, o których posiadasz jakieś informacje.

Teraz kliknij nazwę wybranego statku, na przykład argońskiego Pogromcę. Zostaną wyświetlone szczegółowe informacje o statku, wraz ze specyfikacją techniczną, uzbrojeniem, rakietami i maksymalną pojemnością osłon. Pamiętaj, że będą wyświetlane informacje o tych elementach (uzbrojeniu, towarach i obiektach), które wcześniej udało Ci się znaleźć lub poznać (widziałeś je na gravidarze lub handlowałeś nimi). Wraz z kolejnymi odkryciami lista będzie coraz dłuższa.

NAJWYŻSZY CZAS

Standardowe jednostki czasu, wymienione poniżej, zostały wprowadzone do Federacji przez Teladian. Odpowiadają one okresom obrotu macierzystej planety Teladian, Ianamus Zura. Terranie nie przyjęli tego standardu i nadal posługują się swoim systemem pomiaru czasu, który odpowiada obrotom Ziemi.

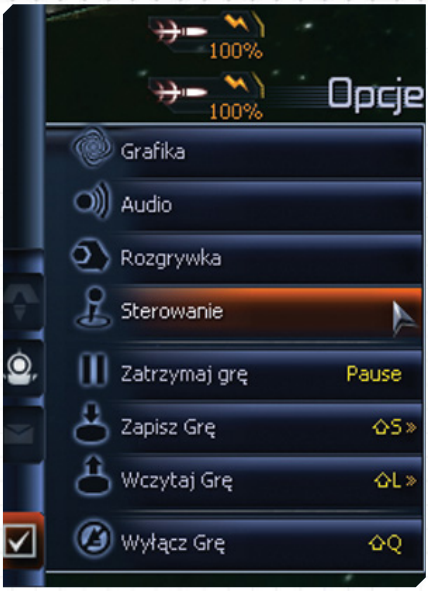
Sezura: najmniejsza jednostka czasu, odpowiadająca mniej więcej 1,7 sekundy ziemskiej
Mizura: 96 sezur (163,2 sekundy = 2,72 minuty)
Stazura: 96 mizur (15667,2 sekundy = 261,12 minuty = 4,352 godziny)
Tazura: 7 stazur (109670,4 sekundy = 1827,84 minuty = 30,464 godziny = 1,27 dnia)
Wozura: 7 tazur (8,89 dnia)
Mazura: 7 wozur (62,23 dnia)
Jazura: 8 mazur = 56 wozur = 392 tazury (497,84 dnia = 1,36 roku)
Quazura: 22 mizury (jednostka czasu używana wyłącznie przez Teladian) (3590,4 sekundy = 59,84 minuty)
Inzura: 8 mizur (jednostka czasu używana wyłącznie przez Teladian) (1305,6 sekundy = 21,76 minuty)
Sonne: jednostka czasu używana wyłącznie przez Teladian

„Nie wiem, kto rozpoczął walkę, ale wiem, kto ją skończył."
BurnIt!

KONFIGURACJA PROFILU STEROWNIKA

Zmiana przypisania przycisków i klawiszy do poszczególnych funkcji jest możliwa bezpośrednio w grze. Te same przyciski mogą być wykorzystane w różnych trybach – pilotowania, dokowania lub mapy.

Możesz tworzyć różne profile i korzystać z nich w różnych typach gry. Profile mogą być zapisywane, można zmieniać ich nazwę, a także określać, który z nich będzie stosowany domyślnie. Dostęp do profilu jest możliwy poprzez panel boczny, Opcje | Sterowanie.



Menu opcji

Menu opcji/sterowania/sterowania w menu

Menu opcji/sterowania

SKOPIUJ BIEŻĄCY PROFIL

Ta opcja umożliwia skopiowanie bieżącego profilu, nadanie mu nazwy i edycję opcji na zakładkach Sterowanie, Gra i Interfejs.

Przyciski mogą być przypisywane do każdej akcji. Jeśli chcesz przypisać do akcji tylko jeden przycisk, usuń pierwotne przypisanie, a następnie podaj nowe. Jeśli podasz przycisk przypisany do innej funkcji, wcześniejsze przypisanie zostanie usunięte. Dlatego też warto sprawdzić wszystkie przypisania, zanim zapiszesz profil. Niektóre przyciski są zablokowane. Przycisk „zastosuj" nie będzie dostępny dla tych funkcji głównego menu, których nie można zmieniać.

Po dokonaniu zmian w ustawieniach sterownika możesz je zapisać w nowym profilu. Dodatkowo dostępne są funkcje zarządzania profilami **– zmiana bieżącego profilu, zapisanie profilu, zmiana nazwy profilu i wybranie profilu domyślnego.**

STEROWANIE STATKIEM (JOYSTICK, MYSZ, GAMEPAD)

STEROWANIE ZA POMOCĄ JOYSTICKA

Korzystając z opcji dostępnych w grze, możesz określić układ sterowania. Poniższy diagram przedstawia domyślne ustawienia joysticka. Można je zmieniać i dostosowywać w zależności od modelu posiadanego joysticka. Informacje o konfiguracji joysticka znajdziesz w dokumentacji dostarczonej przez producenta. Z „grzybka" możesz korzystać podczas poruszania się po menu.

STEROWANIE ZA POMOCĄ MYSZY

Mysz jest póki co najwłaściwszym urządzeniem do sterowania w grze X3: Konflikt Terrański. Kursor myszy może działać w trzech trybach: jako normalny wskaźnik myszy, sterowanie na kursor i klasyczny tryb sterowania [Shift +N].

W trybie sterowania klasycznego kursor myszy i panel boczny są ukrywane. W pozostałych dwóch trybach możesz korzystać z kursora myszy i wybierać opcje z panelu bocznego i HUD. Naciśnięcie klawisza [Spacja] spowoduje włączenie lub wyłączenie trybu sterowania na kursor. Aby włączyć ten tryb na określony czas, naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy. Tryb sterowania na kursor działa wyłącznie w pustej przestrzeni.

Prawym przyciskiem myszy możesz strzelać z laserów. Ten przycisk działa w trybie podążania za kursorem i w trybie klasycznym.

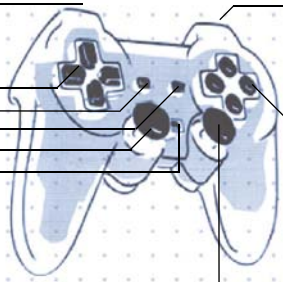
Kursor myszy będzie zmieniał wygląd, kiedy znajdzie się na obiekcie, który można wybrać. W takim przypadku pojawi się mała, niebieska ikona celownika. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby oznaczyć obiekt jako cel. Kolejne kliknięcie otworzy menu kontekstowe.

Korzystając z rolki myszy, możesz przeglądać elementy menu. Do ich wyboru służy lewy przycisk myszy.

STEROWANIE PRZY POMOCY GAMEPADA

Korzystając z profilu sterownika, możesz dostosować ustawienia gamepada do swoich upodobań.

Lewo (niewidoczne, kiedy patrzysz na przednią część GP)
:: Góra: zwiększenie przyspieszenia
:: Dół: zmniejszenie przyspieszenia
Lewo PnWsZaPd: „grzybek"
Środek lewo: otworzenie ładowni
Środek prawo: zbliżenie
Lewy drążek: unik
Środek dół: włączenie SETA



Prawo (niewidoczne, kiedy patrzysz na przednią część GP)
Góra: strzał
Dół: następny wróg
Prawo PnWsZaPd:
Płn.: cel
Wsch.: dokowanie przy celu
Zach.: wybór rakiety
Płd.: wystrzelenie rakiety
Prawy drążek: obrót statku

**„Widziałem rzeczy, w które nigdy byście nie uwierzyli, hm.
... płonące statki na ramionach Oriona.
Widziałem promienie błyszczące w mroku bramy Tannhausera.
Wszystkie te chwile przeminą, podobnie jak łzy podczas deszczu...".
„Czas umierać ...".**

Z albumu „Blade Runner" - Vangelis - Tears in Rain

POMOC TECHNICZNA

Niniejszy produkt został poddany rygorystycznym testom, które miały na celu zminimalizowanie możliwości wystąpienia błędów. Oczywiście, nie jest możliwe przetestowanie wszelkich możliwych konfiguracji sprzętu. W przypadku problemów z niniejszym produktem skontaktuj się z pomocą techniczną.

Możesz również zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami (w języku angielskim) na stronie internetowej **http://www.kochmedia.com** support section.

KONTAKT Z POMOCĄ TECHNICZNĄ

Dział Pomocy Technicznej
Cenega Poland Sp. z o.o.
ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa
(22) 574 2 574 (od pon. do pt, w godz. 9-18)
(22) 574 2 555
serwis@cenega.pl

Dział Pomocy Technicznej Cenega Poland nie udziela wskazówek dotyczących prowadzenia gry.

OGÓLNA WYDAJNOŚĆ SYSTEMU

1. Sprawdź, czy Twój komputer spełnia minimalne wymagania.

:: Konfiguracja minimalna to podstawowe wymaganie, którego spełnienie jest nieodzowne w celu uruchomienia gry. Przy takiej konfiguracji gra może działać powoli, a płynność wyświetlania obrazu może być niska. Uruchomienie gry na komputerach, które nie spełniają wymagań minimalnych, może być niemożliwe.

:: Konfiguracja zalecana (jeśli została podana) powinna zapewniać bezproblemową rozgrywkę, płynne wyświetlanie obrazu gry. Jednak, ze względu na to, że świat gry jest zróżnicowany i złożony, mogą się pojawić sytuacje, kiedy nawet komputery spełniające zalecane wymagania osiągną limit możliwości i wydajności.

2. Sprawdź, czy konfiguracja Twojego komputera zapewnia najlepszą płynność gry.

:: Najważniejsze czynniki wpływające na płynność gry: szybkość procesora, model karty grafiki i ilość pamięci RAM.

:: Zaktualizuj sterowniki płyty głównej, a także sterowniki innych urządzeń, jeśli z płytą są zintegrowane inne chipsety, na przykład dźwięku.

:: Dbaj o regularne aktualizacje systemu operacyjnego i sterowników, ale nie zakładaj, że to, co nowsze, jest zawsze lepsze lub szybsze. Jeśli po zainstalowaniu nowej wersji sterownika okaże się, że system działa wolniej lub niestabilnie, usuń go i zainstaluj ostatnią dobrze działającą wersję.

:: Nie uruchamiaj żadnych programów w tle. Szczególnie dotyczy to aplikacji łączących się z Internetem. Aplikacje te często sprawdzają, czy połączenie jest nadal aktywne, powodując zatrzymanie gry.

:: Dbaj o to, aby komputer był wolny od wirusów i oprogramowania typu spyware. Ich obecność może spowalniać działanie komputera, a także powodować inne problemy. Jednak podczas gry warto wyłączyć oprogramowanie antywirusowe, ponieważ może również spowalniać działanie systemu.

3. Dostosuj ustawienia gry do konfiguracji Twojego komputera.

:: Ustawienie mniejszej rozdzielczości obrazu to najprostszy sposób zredukowania obciążenia karty grafiki. Istnieją przypadki, kiedy określone modele kart działają lepiej z wyższą rozdzielczością obrazu. Dlatego warto wypróbować różne ustawienia i wybrać najlepsze z nich.

:: Antyaliasing wygładza krawędzie obiektów, jednak znacząco obciąża procesor, dlatego też należy korzystać z tej funkcji wyłącznie z kartami średniej i wysokiej mocy.
:: Automatyczna kontrola jakości to wbudowana funkcja, która zapobiega zbyt dużemu obniżeniu szybkości wyświetlania klatek na sekundę. Należy ją włączyć w przypadku wszystkich systemów, z wyjątkiem najmocniejszych konfiguracji.
:: Korzystaj z ustawień w grze zamiast ustawień sterowników. Wiele sterowników pozwala na wymuszenie korzystania z funkcji takich jak antyaliasing lub synchronizacja pozioma, jednak znacząco obniża to wydajność i płynność gry.
:: Spróbuj włączyć i wyłączyć Environmental Audio Extensions (EAX). Większość systemów ignoruje tę funkcję, jeśli jej nie obsługuje.

4. W grze zapisane są domyślne ustawienia karty grafiki, które możesz zmienić, aby zwiększyć wydajność gry.

Funkcje dostępne na ekranie startowym:
:: Jakość tekstur: wysoka, średnia i niska (domyślnie wybrana jest wysoka)
:: Anizotropowe filtrowanie tekstur: WŁ. lub WYŁ. (domyślnie WŁ.)
:: Jakość shadera: wysoka, średnia lub niska (domyślnie wybrana jest wysoka, niedostępna dla średnich i niskich ustawień, jeśli Twoja karta nie obsługuje takiego trybu)

W grze:
:: Efekt poświaty: WŁ. lub WYŁ. (domyślnie WŁ.)

PODSTAWOWE BŁĘDY

1. Błędy grafiki

:: Najczęstszym powodem występowania błędów związanych z grafiką są problemy ze sterownikami, które same mogą zawierać błędy.
:: Postrzępione linie lub trójkąty widoczne na ekranie, a także losowo występujące grupy kolorów, to oznaki przegrzania.

Sprawdź, czy wiatraki zainstalowane na karcie graficznej są czyste i czy działają prawidłowo.
:: Jeśli korzystasz z Windows Vista i paska bocznego, zalecamy zamknięcie tej funkcji przed uruchomieniem gry X3: Konflikt Terrański. Dzięki temu nie będą się pojawiały błędy podczas przesuwania kursora myszy w kierunku prawej krawędzi ekranu.

2. Błędy dźwięku

:: Najczęstszym powodem występowania błędów związanych z dźwiękiem są problemy ze sterownikami. Korzystając z panelu sterowania Windows, spróbuj je usunąć, dodać lub zmienić priorytet.
:: Przyczyną błędów związanych z dźwiękiem może być również nieprawidłowa instalacja gry, szczególnie w przypadku instalowanych aktualizacji i poprawek.
:: Zaleca się korzystanie z autonomicznej karty dźwiękowej (a nie zintegrowanej z płytą główną) i odpowiednich sterowników. Wiele problemów jest związanych ze sprzętem lub sterownikami niskiej jakości, a także nieprawidłowymi kodekami dźwięku.

ZAWIESZENIA GRY

1. W pierwszej kolejności należy wyeliminować problemy związane z konfiguracją systemu.

:: Istnieje duże prawdopodobieństwo, że problemy dotyczące uruchamiania i użytkowania niniejszej gry mogą być spowodowane konfiguracją systemu, mimo że inne gry i oprogramowanie są użytkowane bez żadnych problemów.
:: Jeśli problemy występują podczas instalacji, wyłącz oprogramowanie obsługujące dyski wirtualne (emulatory), które mogą nieprawidłowo współpracować z zabezpieczeniami przed kopiowaniem. Sprawdź, czy płyta instalacyjna CD lub DVD jest czysta.

Jeśli trzeba, zaktualizuj odpowiednie sterowniki.
:: Jeśli zmieniałeś parametry urządzeń zainstalowanych w Twoim komputerze (overclocking), przywróć ustawienia domyślne.
:: Sprawdź pozostałe urządzenia. Problemy związane z kartą grafiki lub pamięcią systemową mogą się ujawniać w jednej grze, podczas gdy druga działa bez żadnych błędów.
:: Sprawdź, czy komputer jest wolny od wirusów, a także innych programów mogących zakłócać działanie gry. Dotyczy to programów antywirusowych, emulatorów dysku, komunikatorów lub narzędzi do udostępniania plików.

:: Zaktualizuj sterowniki. Jeśli posiadasz już najnowsze wersje, spróbuj zainstalować poprzednie. Jeśli problem dotyczy sterowników opracowanych przez osoby trzecie, spróbuj zainstalować oryginalne sterowniki, dostarczone przez producenta sprzętu.
:: Spróbuj ponownie zainstalować domyślne kodeki Microsoft®. Problemy powodujące zawieszenia i błędne działanie gry są najczęściej spowodowane instalacją kodeków opracowanych przez osoby trzecie.

2. Po wyeliminowaniu problemów z systemem sprawdź grę.

:: Pobierz i zainstaluj najnowsze aktualizacje i poprawki. Sprawdź, czy została zainstalowana wersja zgodna z kopią Twojej gry i czy pliki zostały zainstalowane w odpowiednim folderze.
:: Istnieje prawdopodobieństwo uszkodzenia plików z zapisanym stanem gry na skutek przyczyn zewnętrznych lub problemów z grą. Rozpocznij nową grę i sprawdź, czy problem nadal się pojawia. Regularnie zapisuj grę i korzystaj z kilku różnych plików.
:: Spróbuj usunąć grę i ponownie ją zainstalować. Podczas instalacji gry mogą się pojawić problemy związane z błędami dysku lub nadpisaniem ważnego pliku. Po zakończeniu ponownej instalacji spróbuj uruchomić i rozpocząć nową grę. Dopiero potem spróbuj wczytać zapisaną grę.
:: Częstą przyczyną błędów występujących podczas gry jest instalacja skryptów i modyfikacji dostarczonych przez osoby trzecie. Jeśli ponowna instalacja gry (z pominięciem instalacji modyfikacji) pomogła w rozwiązaniu problemu, można z dużym prawdopodobieństwem założyć, że jego przyczyną było oprogramowanie dostarczone przez osoby trzecie.

Prosimy o dołączenie następujących informacji podczas zgłaszania problemu:

:: Dokładna treść komunikatu o błędzie, jeśli taki się pojawił.
:: Kroki, których powtórzenie pozwoli na wygenerowanie błędu.
:: Dane dotyczące programów uruchomionych w momencie wystąpienia błędu, w tym oprogramowania typu firewall i antywirusowego.
:: Do e-maila należy dołączyć raport wynikowy z programu DXDiag. Aby go stworzyć, proszę wykonać następujące czynności:

Kliknij przycisk **START**, znajdujący się na pasku zadań Windows.
Kliknij Uruchom i w polu dialogowym wpisz „**dxdiag**".
Jeśli korzystasz z systemu Windows® Vista™, kliknij okrągłą ikonę w lewym dolnym rogu ekranu i wpisz **„dxdiag"**.
Powinno zostać uruchomione oprogramowanie diagnostyczne DirectX. To narzędzie przedstawia szczegółowe informacje dotyczące systemu. Dane można zapisać w pliku, wystarczy kliknąć znajdujący się na dole ekranu przycisk „Zapisz wszystkie informacje". Zostanie utworzony plik tekstowy **„DxDiag"**, który będzie można dołączyć do wiadomości elektronicznej. Informacje zawarte w tym pliku ułatwią i przyspieszą opracowanie rozwiązania Twojego problemu.

Dodatkową pomoc możesz znaleźć na oficjalnej stronie Egosoft X3: Konflikt Terrański:
www.egosoft.com/games/x3_tc/info_en.php
Na stronie jest oficjalne forum. Zapoznaj się z pytaniami przesyłanymi przez innych użytkowników gry X3: Konflikt Terrański. Ponadto możesz tu znaleźć wiele wskazówek i podpowiedzi, jak również inne informacje luźno powiązane z grą. Prosimy także o zapoznanie się z zawartością pliku „Readme", który znajduje się na płycie CD/DVD z grą. Zamieszczono tam informacje z ostatniej chwili.

KSIĄŻKI ZWIĄZANE Z WSZECHŚWIATEM X

Jeśli chcesz kontynuować przygodę z wszechświatem X również poza grą, możesz zapoznać się z powieściami pisanymi przez fanów, które są dostępne w sklepie internetowym Egosoft. Mówi się, że kolejna gra z serii X to nowy rozdział wielkiej, ciągle rozwijającej się historii. Trzeba przyznać, że to prawda. Farnham's Legend to bez wątpienia „Księga Prawdy" dla wszystkich fanów świata X. Zawarte są w niej wydarzenia z pierwszego i drugiego rozdziału historii świata X, przedstawione w grach X – Beyond the Frontier oraz X-tension. Dzięki informacjom zawartym w tej książce można poznać szczegółową historię wszechświata X. Jest to najlepsze źródło wiedzy o wydarzeniach, które doprowadziły do X2: The Threat i X3: Reunion. Nawet weterani gier X-BTF i X-T po przeczytaniu tej książki będą chcieli jak najszybciej wrócić do tych tytułów. Jeśli chcesz poznać i zrozumieć „historię" wszechświata X, z pewnością nie znajdziesz nic lepszego niż Farnham's Legend...

Terrabyte dostępne w sklepie internetowym Egosoft.

Ayse ciągle obserwowała obiekt, czując, że coś jest nie w porządku. Coś strasznego, czego nie potrafiła określić. Statek przeznaczony do transportu orbitalnego, odnaleziony w kosmicznej otchłani, poruszający się niemal z prędkością światła? Nagle przypomniała sobie o Ziemi. Niebieska planeta widziana z kosmosu. Oglądała ją setki razy, podróżując promem, jednak za każdym razem chciała ją ujrzeć ponownie.

„John..." – zaczęła mówić. Nie potrafiła...

„John, tam nie ma żadnych śluz, żadnych okien, nawet kokpitu".

Friedmann wzruszył ramionami. „Masz rację, ale to wcale nie musi... atsui". Ayse wzdrygnęła się. Zrozumiała, że John krzyknął ze zdumienia. Siedziała przerażona, patrząc na obracający się statek. Na jego dolnej części widniał duży symbol. Odznaczał się na pochłaniającym światło stopie metalu, z którego był zbudowany kadłub statku. Prosty rysunek, zaledwie kilka linii. Jakby stworzony przez dziecko. John i Ayse natychmiast go rozpoznali.

Symbol floty terraformerów.

INNE KSIĄŻKI Z WSZECHŚWIATA X

Dostępne są również minipowieści z wszechświata X (można je znaleźć na stronie forum Creative Universe – Fan Fiction) oraz kilka nowel w formacie PDF, które można pobrać ze strony internetowej Egosoft.

Dominion (j. angielski) by Darren Astles (30188_49)
X-universe: v. 1 (j. angielski) by Darren Astles (ISBN: 1412019559)
Traders Tale (j. angielski) by Stephen Haworth
NOPILEOS (j. niemiecki) by Helge T. Kautz (ISBN: 3833210419)
Farnhams Legende (j. niemiecki) by Helge T. Kautz (ISBN: 3833212047)

EGOSOFT i DevNet

Dyrektor
Bernd Lehahn

Główni projektanci
Markus Pohl
Christian Vogel

Fabuła i tło świata gry
Helge Kautz

Project Leader
Chris BurttJones

Główny programista
Martin Brenner

Programowanie shadera
Andreas Itze

Programowanie silnika
Chris BurttJones

Programowanie silnika
Michael „BurnIt!" Baumgardt
Klaus Meyer

Programowanie wszechświata
David „voxol" Feltell
Matt „Cycrow" Gravestock
Tim „ticaki" Kiemen
Mike „Apoch" Lewis
Thomas „Bala Gi" Maier
Richard „moggy2" Morgan

Programowanie misji
Owen Lake
Al Main
Christian „XGamer" Funke
Lukas Stefanski
Daniel „AalaarDB" Winsor

Programowanie MSCI
Matt „Cycrow" Gravestock
Richard „moggy2" Morgan
Simon „SymTec" Schütz

Narzędzia
„doubleshadow"

Projekt mapy
Dirk Groben
Sascha Meuser
Bobby „Syklon" Wilkinson

Projekt zrównoważenia ekonomii i gry
Dirk Groben
Bobby „Syklon" Wilkinson

Grafika 3D
Markus Pohl
Alexander Preuss
BYZANTOS Marc „Mox" Spaans
Bobby „Syklon" Wilkinson
Christian Hercher
Don „Jakesnake5" Jacobs
Stéphane Chasseloup

Grafika 2D
Christian Vogel
Martijn „Mishra" Kerkhoff
Matt „Mokonzi" Sealey

Wideo
Alexander Preuss
Robin „Aragon Speed" Porter

Muzyka
Daniel „Woffi n" Finney
Thomas Egeskov Petersen
Edgar „Player" Stiris
Aleksiej Zacharow
głos Natalii Jakowlewej

Efekty dźwiękowe
Martin Hensler
Alexander Koch

Autorzy/Skrypt
Ivan Tefalco
Mark „Toastie" Wilson

Instrukcja
Fred Hirschfelder

Lokalizacja Niemcy
Dorian Krause
Carsten „Cmdr." Baumfalk
Lukas „enenra" Blumer
Thomas „Barron" Hangl
Arvid „Ogerboss" Ihrig
Olaf „Stormsong" Schweppe
Lukas Stefanski
Silvio „Belisarius" Walther
Vincent „Alex Vanderbilt" Wiener
Georg „PIC" Armbruster

Lokalizacja Francja
Benoît „PrizzZ" Baliguet
Nicolas „Nalin" Brax
Marc „Bugsman" Huhardeaux
Adrien „Photon" Siebert
Thomas „Thoto" Szapiro
André „The Fly" Gaulé

Lokalizacja Włochy
Federico „Confucio" Persano
Daniele „DannyD" Coralluzzo
Christian „GargaPotter" Deligant
Cristiano „Hugoz" Trombin

Koordynatorzy testów
Graham „Graphil" Pursey
Olaf „Stormsong" Schweppe

Liderzy grup testerów
Christopher „Shadow_Knight" Cowell
„Euclid"
Marios „fchopin" Georgiou
Chris „|M|" Harrod
Jeffrey „rabiddeity" Hiner
Arvid „Ogerboss" Ihrig
Remco „Merroc" Jeckmans
Axel „Sheva" Monien
Roger Powell
Andres „Arsaneus" Schaffhauser
Thomas „lifrit" Schmidt
Naima „Differix" Siddique
Filipe „Ketraar" Teixeira
Daniel „AalaarDB" Winsor

Grupa testująca
Christian „Black@Hawk" Assoni
Daniel Augustini
Carsten „Cmdr." Baumfalk
Lukas „enenra" Blumer
Phil „darkest_majick" Brent
Jurgen „Da_Imp" Buisman
Marc „Trickmov" Clahsen
Daniele „DannyD" Coralluzzo
Samuel Vincent Creshal
KarlFriedrich „UniTrader" Eisermann
Richard „Submarine" Ensor
Simon „Granjow" Eugster
David „Dwarden" Foltyn
Daniel „Fanchen" von der Haar
Luis „subaluigi" Haase
Jeff „DeadlyDa" Hatch
Mike „Cpt. Dylan Hunt" Hiebert
Fred Hirschfelder
Reverend Paul „LV" Hutchinson
Dave „Warchild" Ingram
Don „Jakesnake5" Jacobs
Kurt „Lazerath" Johnsen
Paul Knibbs
Stewart „Maahes" Lear
Philippe „PhIt" Lefort
Florian „CoreSniper" Lütkebohmert
Dirk „bogatzky" Lützen
Ted „Kailric" McBride
Michael „Lucike" Mittmann
Niels Christian „ncmohr" Mohr
Richard „moggy2" Morgan
Dave „Seawolfe" Musser
Ronald D. „beastmaster" Nichols
Markus Riedel
Gary Sanger
Christian „EoD" Schmidbauer
Daniel „st@ni"

Schnitzer
Simon „myrrdyn" Shak
Danijel „Drow" Simic
Andreas „laux"
Strebelow
Christopher „fi reblade"
Tyerman
Rob „RJV" Vernon
Silvio „Belisarius"
Walther
Richard „softweir" Weir
Vincent „Alex
Vanderbilt"
Wiener
Andreas „uziel666"
Zippel

Administratorzy stron internetowych
Michael „Burnlt!"
Baumgardt
Olaf „Stormsong"
Schweppe
Greg „The_Abyss"
Kingston

Biuro EGOSOFT
Hannelore Lehahn
ChiaChen Lehahn

WYDAWCY
KOCH MEDIA
Dyrektor ds. produkcji
Christian Moriz

Producent
Reichert Sebastian

Menedżer produktu
Christoph
Ebenschwaiger

Nadzór nad ZJ
Roman Grow

Lokalizacja
Daniel Langer

Międzynarodowe PR
Martin Metzler

PR Niemcy
Michael Zolna

PR Anglia
Paul Bartholemew

PR Francja
Barbara Allart
Anne Chantreau

PR Włochy
Tania Rossi

Marketing międzynarodowy
Georg Larch
Marion Lindmayr
Henning Schmid
Jörg Spormann
Antoine Madre

Marketing Niemcy
Mario Gerhold
Stefan Eder

Marketing Anglia
Amy Curtin

Marketing Francja
Emmanuel Melero

Marketing Włochy
Daniele Falcone

IGS
Paul Lombardi

Nagrania
Dyrektor ds. nagrań
Christian Zeevaert

Aktorzy podkładający głos (angielski)
Lorenz Böhme
Gary Evans
Mark Humphries
Owen Lake
Jeanette McGrath
Jan Vrethen
Ellen Wagner
Elisabeth Wessalink

Aktorzy podkładający głos (niemiecki)
Kirsten Anders
Lorenz Böhme
Chiara Ferrau
Gregor Höppner
Helge Sidow
Karl Walter Sprungala
Jan Vrethen
Christian Zeevaert

Aktorzy podkładający głos (francuski)
David Berthier
Marion Billy
Mark Bouvet
Etienne Gillig
Jean Yves de Groote
Jacques Herlin
Eric LeBlanc
Marie L`Hermite
Samira Mamäche
Sophie Ostria
Patrick Pouly
Emmanuel
Rausenberger
Yves VatinPerrignon
Rémy Wibaut
Jérémy Zylberberg
Viginie Jeanroy
Andreas Geiss

GRAFICY
Black and White Fish Digital

Menedżer generalny
Wang Ranyan

Główny grafik
Wang Yuedong

Grafik modeli
Shang Xiaolei

Grafik modeli
Wang Guangdong

Grafik tekstur
Zhang Fengqi

Grafik szkiców
Ruan Liang

Devil on a Donkey
Iwelin G. „ChieFFF"
Iwanow
Krikor „Koko" Sarkizjan
Kosta „Concrete
Donkey"
Miliew
Antonio „Tony" Sławkow
Angel „Galileo"
Szumanow
Wasil S. „VSV" Wasiliew
Konstantin „Code"
Nikołow

The Light Works
Tobias Richter
Oliver Nikelowski
Arne Langenbach
Iring Freytag
Oliver Stark
Jennifer Marx
Maximilan Laska

Streamline Studios
Hector Fernandez
Stefan Baier
Renier Banninga
Gilles Ketting
Henrik Bolle
Jeroen Leurs
Steven Chagnon
Lucas Bramlage
Wanja Svasek
Andre Stiegler

Nikitowa
Olga Petrus
Maksim Dembik
Siergej Iluszin
Mirosław Baranienko
Wadim Derkacz
Witalij Smyk
Aleksandr Barsukow
Anton Jewdokimow
Artem Fanaiłow
Jewgienij Kuklew
Denis Beregecz
Denis Torgowenko
Dmitrij Borodawko
Ilia Gulajew
Maksim Domnin
Oleg Gamow
Roman Androszczuk
Siergej Wołuzin
Wadim Popenko
Aleksandr Kapłun
Anatolij Czeczel
Maksim Popow
Andriej Pozołotin
Olga Nikitowa

Liquid Development

OGRANICZONA GWARANCJA

Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niej dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.

Cenega Poland Sp. z o.o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 90 dni począwszy od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/ DVD) oraz dołączonej do niej dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania ani wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.

W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/ wydawcy programu w Polsce - Cenega Poland Sp. z o.o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o.o. ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa-Włochy; telefonicznie pod numer: (22) 574 2 574; faksem pod numer: (22) 574 2 555, bądź za pomocą poczty elektronicznej na adres serwis@cenega.pl – opisując rodzaj problemu, oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.

W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru, przedstawiciel firmy Cenega Poland Sp. z o.o. skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega Poland Sp. z o.o.

W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu, Cenega Poland Sp. z o.o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.

STEROWANIE

CELOWANIE

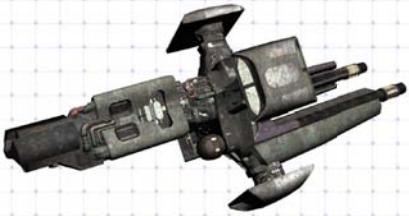
AKCJA	PRZYCISK
Śledzenie celu	[t]
Cel. do najbliższego wroga	[Shift + T]
Cel. do nast. obiektu	[Page Up], przycisk joysticka 3
Cel. do poprz. obiektu	[Page Down], przycisk joysticka 4
Cel. do nast. posiadanego obiektu	[Insert]
Cel. do poprz. posiad.obiektu	[Delete]
Cel. do nast. wroga	[Home]
Cel. do poprz. wroga	[End]

PILOTOWANIE

AKCJA	PRZYCISK
Tryb lotu na kursor	[Spacja], naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy
Klasyczny tryb lotu	[Shift + N]
Nachylenie do góry	Strzałka w dół [i]
Nachylenie do dołu	Strzałka do góry [h]
Odchylenie w lewo	Strzałka w lewo [f]
Odchylenie w prawo	Strzałka w prawo [g]
Przechylenie w lewo	[q]
Przechylenie w prawo	[e]
Zwiększenie przyspieszenia	[x], rolka myszy do góry
Zmniejszenie przyspieszenia	[z], rolka myszy w dół
Dopalacz	[Tab]
Zmniejszenie ciągu do zera	[Backspace]
Dostosow. prędkości do celu	[Shift + F]
Włączenie autopilota	[Shift + A]
Dokowanie przy wybranym celu	[Shift + D]
Katapulta	[Shift + E]
Unik w lewo	[a], przycisk joysticka 13
Unik w prawo	[d], przycisk joysticka 11
Unik w górę	[w], przycisk joysticka 10
Unik w dół	[s], przycisk joysticka 12

UZBROJENIE

AKCJA	PRZYCISK
Strzał wzdłuż osi celowania	[Ctrl], przycisk joysticka 1
Strzał na kursor	Prawy przycisk myszy
Tryb celowania laserowego	[k]
Wybór rakiety	[m], przycisk joysticka 2
Wystrzelenie rakiety	[l], przytrzymaj przycisk joysticka 2
Wybranie grupy uzbrojenia 1	[1] (nie może to być 1 na klaw. numer.)
Wybranie grupy uzbrojenia 2	[2] (nie może to być 2 na klaw. numer.)
Wybranie grupy uzbrojenia 3	[3] (nie może to być 3 na klaw. numer.)
Wybranie grupy uzbrojenia 4	[4] (nie może to być 4 na klaw. numer.)
Menu uzbrojenia	[g]



NOTATKI

POLECENIA I ZARZĄDZANIE

AKCJA	PRZYCISK
Konsola poleceń	[Shift + C]
Zmiana nazwy obiektu	[m]
Skrzydłowy – atakuj cel	[Shift + 6] (nie 6 na klaw. numer.)
Skrzydłowy – osłaniaj mnie	[Shift + 7] (nie 7 na klaw. numer.)
Droidy – atakujcie cel	[Shift + 8] (nie 8 na klaw. numer.)
Droidy – osłaniajcie mnie	[Shift + 9] (nie 9 na klaw. numer.)

INFORMACJE

AKCJA	PRZYCISK
Akcje dla wybr. obiektu	[i]
Informacje o wybranym celu	[u]
Aktualnie wybrany statek	[y]
Informacje osobiste	[p]
Mapa sektora	[.]
Mapa galaktyki	[,]
Pokaż zaznaczenie na mapie galaktyki (w menu własności)	[g]
Posiadane mienie	[r]
Dziennik wiadomości	[Shift + M]

STATKI I STACJE

AKCJA	PRZYCISK
Komunikacja	[c]
Handel ze stacją	[d]
Statki w doku	[l]
Posiadane statki	[o]
Zmiana statku	[x]

ŁADUNEK

AKCJA	PRZYCISK
Ładownia	[f]

ULEPSZENIA

AKCJA	PRZYCISK
SETA	[j]
Napęd skokowy	[Shift + J]
Podsystem wzmacn. obrazu	[Alt]
Lokalizator sprzedaży	[5] (nie może to być 5 na klaw. numer.)
Lokalizator kupna	[6] (nie może to być 6 na klaw. numer.)

NOTATKI

STEROWANIE – INTERFEJS

OGÓLNE

AKCJA	PRZYCISK
Otworzenie panelu bocznego	[Enter]
Menu opcji	[Shift + O]
Wczytanie zapisanej gry	[Shift + L]
Zapisanie bieżącego stanu gry	[Shift +S]
Zatrzymanie gry	[Shift + P], [Pause]
Wyjście z gry	[Shift +Q]

MAPA SEKTORA

AKCJA	PRZYCISK
Przesunięcie kursora w lewo	4 na kl. num.
Przes. kursora w prawo	6 na kl. num.
Przes. kursora do góry	8 na kl. num.
Przes. kursora w dół	2 na kl. num.
Przes. kursora do góry i w lewo	7 na kl. num.
Przes. kursora do góry i w prawo	9 na kl. num.
Przes. kursora w dół i w lewo	1 na kl. num.
Przes. kursora w dół i w prawo	3 na kl. num.
Przes. kursora do najbl. obiektu	5 na kl. num.
Zmiana osi mapy	[Insert]
Wł./Wy. kamery sektora	[k]
Zbliżenie obrazu mapy	[Home]
Oddalenie obrazu mapy	[End]
Budowa stacji: obrót w. osi A +	3 na kl. num.
Budowa stacji: obrót w. osi A -	1 na kl. num.
Budowa stacji: obrót w. osi B +	9 na kl. num.
Budowa stacji: obrót w. osi B -	7 na kl. num.

EDYCJA

AKCJA	PRZYCISK
Usunięcie postaci	[Delete]
Cofnięcie, powrót	[Backspace]
Na początek	[Home]
Na koniec	[End]

ARCHIWUM

AKCJA	PRZYCISK
Zrzut ekranu	[F9], [Print Screen]

WIDOK

AKCJA	PRZYCISK
Tryb widoku	[F1]
Widok zewnętrzny	[F2]
Widok celu/Pow. monitora	[F3]
Wybór monitora	[F4]
Zamknięcie monitorów	[F5]
Przełączenie HUD	[Shift + H]
Widok na l. monitorze	[Shift + 1] (nie 1 na kl. num.)
Widok na pr. monitorze	[Shift + 2] (nie 2 na kl. num.)
Zbliżenie	[+]
Oddalenie	[-]
Tryb kamery	0 na kl. num.
Widok domyślny	5 na kl. num.
Widok z północy	8, „grzybek" góra
Widok z płn.-wsch.	9, „grzybek" góra-prawo
Widok ze wschodu	6, „grzybek" prawo
Widok z pł.-wsch wschodu	3, „grzybek" dół-prawo
Widok z południa	2 na kl. num., „grzybek" dół
Widok z pł.-zach.	1, „grzybek" dół-lewo
Widok z zachodu	4 na kl. num., „grzybek" lewo
Widok z płn.-zach.	7, „grzybek" góra-lewo

MENU

AKCJA	PRZYCISK
Anulowanie/Wyjście	[Esc]
Panel boczny	[Enter], [Enter] na kl. num.
Wybór opcji	[Enter], lewy przycisk myszy, przycisk joysticka 1
Przes. kursora do góry	[strzałka do góry], „grzybek" góra
Przes. kursora w dół	[strzałka w dół], „grzybek" dół
Przes. kursora w lewo	[strzałka w lewo], „grzybek" lewo
Przes. kursora w prawo	[strzałka w pr.], „grzybek" prawo
Przewinięcie do góry	Rolka myszy do góry
Przewinięcie w dół	Rolka myszy w dół
Przewinięcie strony do góry	[Page Up]
Przewinięcie strony w dół	[Page Down]
Wyczyszcz. zaznaczenia	[Home]
Wypełnienie zaznaczenia	[End]
Zamknięcie menu	[Delete]