

Elite Legend 128k



Содержание

1. [Управление](#)
 - a) [Управление кораблём в полёте](#)
 - б) [Карта галактики](#)
 - в) [Настройки игры в режиме паузы](#)
 - г) [Управление на станции](#)
2. [Оружие и оборудование](#)
 - [Missile](#)
 - [E.C.M. Hardened Missile](#)
 - [Extra Passenger Cabin](#)
 - [Fuel Tank](#)
 - [Extra Fuel Tanks](#)
 - [Pulse Laser](#)
 - [Pulse Laser MK-2](#)
 - [Beam Laser](#)

[Beam Laser MK-2](#)
[Military Laser](#)
[Naval Military laser](#)
[Targoid Laser](#)
[Mining Laser](#)
[Large Cargo Bay](#)
[Advanced Space Compass](#)
[Target Locking Device](#)
[Hull Auto-Repair System](#)
[Cargo Bay Life Support](#)
[Advanced Navigational Array](#)
[Experimental Navigational Array](#)
[Energy Unit](#)
[Naval Energy Unit](#)
[Targoid Energy Unit](#)
[Galaxy Gyperdrive](#)
[Military Galaxy Gyperdrive](#)
[Experimental Galaxy Gyperdrive](#)
[E.C.M. System](#)
[Naval E.C.M. System](#)
[Fuel Injectors](#)
[Military Fuel Injectors](#)
[Energy Bomb](#)
[Q-Bomb](#)
[Auto ECM](#)
[Auto eject](#)
[Ship Capture System](#)
[Naval Ship Capture System](#)
[Shield Generator](#)
[Military Shields Enhancement](#)
[Laser Cooling Booster](#)
[Cloacking Device](#)
[Alien Computer](#)
[Ore Processor](#)
[Escape Pod](#)
[Fuel Collector](#)
[Fuel Scoops](#)
[Docking Computers](#)
[Autotake Cargo Device](#)
[System Discard Cargo](#)

3. [Рынок перевозок](#)

4. [Станции](#)

5. [Миссии](#)

6. [Легенды](#)

Управление кораблём в полёте

1 — передний экран.
2 — задний экран.
3 — левый экран.
4 — правый экран.
5 — покажет список текущих контрактов
S, X, N, M — управление кораблем.
SPACE — увеличить скорость.
SYMBOL SHIFT — уменьшить скорость.
A — выстрел из лазера.
T — активировать систему наведения ракеты.
U — снять ракету с наведения
F — запуск ракеты/тарглете/дрона/дозаправка/захват контейнера.
D — смена текущего оборудования для системы нацеливания (при наличии):
ракета/запуск тарглетов/дронов/дозаправка etc
J — использовать J-двигатель.
H- гиперпрыжок (во время отсчета повторное нажатие отмена)
G+H — межгалактический гиперпрыжок.
R+H — использование экспериментального галактического привода (при наличии)
E — использовать Е.С.М. систему.
W — использовать энергетическую бомбу.
Y — включить\выключить Устройство невидимости (Cloaking Device)
C — использовать стыковочный компьютер.
V — смена режима работы модифицированного компаса
Q — использовать спасательную капсулу.
B — смена режима работы сканера (отображать всё/только корабли/только контейнеры)
K — посмотреть цены на товарном рынке в текущей системе
L — Посмотреть карту пилота
I, O — вызов карты галактики
P — информация о системе
Caps Shift — пауза
Enter — просмотр грузового отсека
Из этого меню можно произвести сброс ненужных грузов при наличии Системы
сброса грузов (System Discard Cargo)
Z — активация автопилота (только на кораблях штатно оборудованных данным
устройством)

Карта галактики

I — карта галактики/список планет/список доступных галактик.
первое нажатие - карта выбранной галактики
повторное нажатие - если есть Блок навигации(Advanced Navigation Array) будет
выведен список планет текущей галактики. Если есть Экспериментальный
навигатор(Experimental Navigation Array) будет выведен список планет выбранной
галактики
повторное нажатие - если есть Военный Гиперпривод(Military Galaxy Gyperdrive),
либо Экспериментальный гиперпривод(Experimental Galaxy Gyperdrive) будет
выведен список галактик, в которые можно прыгнуть из текущей.
O — локальная карта.
R — поиск планеты в текущей галактике по заданному имени.

- P — показать данные о планете.
D — показать дистанцию до планеты.
B — вернуть курсор на ту планету, на которой вы находитесь.

Настройки игры в режиме паузы

- CAPS SHIFT — пауза.
Q — выход в титульный экран.
S — включение/выключение звука.
G — включение/выключение General Sound (Присутствует только в Tr-Dos версии)
B — инверсия управления.
Y — инверсия клавиш управления вверх\вниз.
R — инерционное управление.
D — постоянное сохранение скорости изменения угла тангажа и крена.
E — автовключение Е.С.М. (при наличии)
P — автокатапультирование при критическом уровне энергии (при наличии)
F — вкл\выкл поиск и перехват боевых кораблей таргонов в гиперпространстве.
L — включение/выключение локатора.
C — упрощеннаястыковка
U — включение подтверждения на взлет со станции
A — поворот турелей с лазерами (для некоторых кораблей)
SPACE пробел — выход из паузы

Управление на станции

- 1 — расстыковка со станцией
2 — меню покупки/продажи товаров
 S, X – вверх/вниз по списку товаров
 N, M – продать/купить одну единицу выбранного товара
 A, Space – купить/продать все товары (если в трюме есть товары данного типа, они будут проданы, в противном случае будет произведена покупка максимально-возможного количества единиц выбранного товара)
3 — покупка/продажа/выбор корабля (действует только когда корабль состыкован с орбитальной станцией)
 Первое нажатие - выдает список кораблей доступных к покупке на данной станции
 Повторное нажатие - выдает список кораблей в вашем космопарке. Тут можно сменить корабль, а если он находится на другой станции, инициировать за небольшую (зависит от удаленности станции) доставку на эту станцию.
 При смене корабля все оборудование сохраняется, а вот все товары из трюма автоматически продаются.
4 — покупка оружия и оборудования (действует только когда корабль состыкован со станцией техобслуживания)
 S, X – вверх/вниз по списку оборудования
 A, Space – отремонтировать выбранное устройство
5 — рынок перевозок/текущие контракты
 Первое нажатие - выдает список контрактов на перевозку грузов/пассажиров/посылок на текущей станции
 Повторное нажатие - выдает список текущих контрактов

K — таблица цен на товары на станции в текущей системе.

L — показать ваш текущий статус и оснащения корабля.

I, O — вызов карты галактики

P — информация о системе

ENTER — показать содержимое грузового отсека.

Symbol Shift — меню загрузки/сохранения отложенного состояния

В этом меню можно активировать режим демонстрации игры, выход из данного режима клавиша Z

Оружие и оборудование

Missile

Самая дешевая и самая слабая из доступных ракет. Уничтожается любой противоракетной системой.

E.C.M. Hardened Missile

Мощнее обычной самонаводящейся ракеты и обладает защитой от стандартной противоракетной системы. Может быть уничтожена армейской противоракетной системой.

Extra Passenger Cabin

Дополнительная пассажирская кабина. Перевозка людей бывает весьма выгодной и требует отдельной кабины для каждого пассажира. Каждая каюта, установленная на корабле, уменьшает грузовой отсек на 5 тонн.

Fuel Tank

Топливный бак. Один из способов увеличить запас топлива. На планетах с уровнем технического развития от 10 и выше можно приобрести дополнительный бак на 1 световой год за 10000 кр., который заправляется вместе с обычным. Когда в основном баке топлива недостаточно, то его можно перекачать из резервного.

Extra Fuel Tanks

Топливный бак. Один из способов увеличить запас топлива. На планетах с уровнем технического развития от 10 и выше можно приобрести дополнительный бак на 4 световых года за 50000 кр., который заправляется вместе с обычным. Когда в основном баке топлива недостаточно, то его можно перекачать из резервного.

Pulse Laser

Импульсный лазер

Самый легкий и самый слабый из доступных лазеров. Чтобы уничтожить что-либо при помощи этого лазера, потребуется много умения и терпения. Единственное достоинство - не перегревается.

Pulse Laser MK-2

Импульсный лазер МК-2

Этот лазер - хороший выбор для маленького корабля. Не такой смертельный, как лучевые лазеры, он, тем не менее, способен уничтожить небольшой корабль за несколько попаданий. Оружие для метких стрелков.

Beam Laser

Лучевой лазер

Хотя лучевой лазер, не столь мощный как импульсный МК-2, однако, будучи проще в обращении, он может оказаться более эффективным. Хорошее оружие для малых и средних истребителей.

Beam Laser MK-2

Лучевой лазер МК-2

Самый распространенный лазер. В опытных руках столь же эффективен, как и более мощные лазеры. Идеальное оружие для больших истребителей и для башен. Для эффективного использования требует наличия охлаждения.

Military Laser

Военный лазер

Достаточно мощный, чтобы испарить большинство кораблей за считанные секунды. Идеален для больших истребителей и дредноутов. С этим лазером можете летать спокойно. Без системы охлаждения малоэффективен.

Naval Military laser

Экспериментальный лазер

Самый мощный из человеческих лазеров. Рекомендуется к использованию на любом корабле. Но есть один недостаток, его непросто приобрести.

Targoid Laser

Лазер таргоидов

Идеальное оружие уничтожения... вашего корабля. Любой пилот был бы безумно рад установить такой на свой корабль. Только этот лазер способен пробить щиты новейших крейсеров Таргонов. Но есть одна проблема. Этот лазер невозможно купить.

Mining Laser

Технологический лазер

В основном используется для разработки астероидов. Из-за низкой скорострельности малоэффективен в качестве оружия против маневренных целей, но благодаря высокой поражающей силе, неплохо подходит против тяжелых кораблей. Если у вас вместительный корабль, стоит поставить его на задний лафет, и тогда вы сможете воспользоваться им, если повезет найти хотя бы один астероид.

Large Cargo Bay

Расширение грузового отсека. Можно установить не на все корабли. Увеличивает грузоподъемность на 15 тонн.

Advanced Space Compass

Модифицированный Компас. Надстройка для стандартного компаса, позволяющая выбирать необходимый режим работы (смена режима клавиша V).

Режимы меняются циклически.

Список режимов:

- Стандартный режим работы компаса
- Указатель на солнце (залитый кружок)
- Указатель на планету (кружок с косой черточкой)
- Указатель на орбитальную станцию (буква S)
- Указатель на военную станцию (буква M)
- Указатель на астероид отшельника (буква A)
- Указатель на станцию техобслуживания (буква F)
- Указатель на врата (буква J)
- Указатель сторон света

Target Locking Device

Система целенаведения. Подсвечивает захваченную в прицел цель.

Hull Auto-Repair System

Автоматическая система ремонта. Сложная система, состоящая из миниатюрных наноботов. Наноботы медленно восстанавливают поврежденную броню и оборудование. Необходимое устройство для больших кораблей, поскольку починка обшивки на верфи для большого звездолета может влететь в копеечку.

Cargo Bay Life Support

Система жизнеобеспечения трюма. Необходима, если вы собираетесь перевозить живые грузы, такие как рабы и животные. Если вы попытаетесь перевозить животных без этого устройства, то они умрут, и вы сможете продать их только как мясо, что не очень выгодно. Рабы без этого устройства превратятся в удобрения. Кроме того, наличие данной системы необходимое условие для перевозки людей и прочих негуманоидных рас в грузовом отсеке (не путать с пассажирскими кабинами, то перевозки класса люкс).

Advanced Navigational Array

Устройство Навигационного Планирования. Позволяет точно просчитать время перелета между планетами.

Experimental Navigational Array

Экспериментальное Устройство Навигационного Планирования. Позволяет приблизительно рассчитать время, которое будет затрачено на перелет между двумя планетами в пределах галактики.

Energy Unit

Дополнительный энергетический генератор. К базовым энергетическим накопителям на вашем судне можно установить дополнительный генератор, который позволит увеличить скорость их перезарядки в случае расхода энергии. В первую очередь, это помогает быстрее восстанавливать энергетическую защиту в бою. Ни одна "Железная задница" не обходится без такого генератора.

Naval Energy Unit

Армейский энергетический генератор. Специальный улучшенный энергогенератор, значительно повышает скорость зарядки энергобатарей. Применяется на судах Военно-космического флота. В свободной продаже отсутствует.

Targoid Energy Unit

Энергетический генератор, применяемый на судах Таргонов. О нем мало что известно, в лаборатории для исследования попало всего несколько экземпляров.

Galaxy Gyperdrive

Галактический гипердвигатель. Устройство, позволяющее судну совершить гиперпрыжок на значительное расстояние, из одной Галактики в другую. Такой гипердвигатель не использует топливо из топливного резервуара - оно содержится в самой конструкции двигателя, который является одноразовым. Приобретя галактический гипердвигатель, вы можете в любой момент, находясь в открытом космосе совершить гиперпрыжок в следующую по счету область Галактики.

Military Galaxy Gyperdrive

Армейский галактический гипердвигатель. Более совершенная многоразовая версия, используется в основном военными. Позволяет совершить прыжок на значительно большее расстояние.

Experimental Galaxy Gyperdrive

По слухам, эта экспериментальная модель, созданная в секретных лабораториях, основана на технологиях, почерпнутых от совершенно иных цивилизаций. Она позволяет совершить прыжок в любую область известной вселенной. Некоторые пилоты считают, что только с помощью этого устройства можно найти таинственную и легендарную Раккслу.

E.C.M. System

Электронная противоракетная система. Является одним из первых необходимых приобретений, если у вас есть желание выжить на космических трассах. ECM передает импульс на самоуничтожение всем выпущенным ракетам в зоне видимости. Стоит, однако, помнить, что некоторые виды военных ракет защищены от воздействия ECM и в этом случае лучший выход уйти от них на форсаже или даже совершить гиперпрыжок. Следует учесть, что действие ECM требует расхода энергии и каждый раз во время ее работы будет использоваться энергия из энергетических накопителей вашего судна. Действие ECM не постоянно, срабатывание и импульс на подавление ракет происходят в

течение нескольких секунд - для ликвидации всех ракет, выпущенных после, придется снова активировать систему, что опять приведет к расходу энергии в накопителях.

Naval E.C.M. System

Армейская электронная противоракетная система. Более совершенная, чем стандартная противоракетная система, уничтожает все типы ракет. Кроме того, в некоторых случаях, способна генерировать помехи, блокирующие запуск противоракетных систем противника.

Fuel Injectors

Military Fuel Injectors

Топливные инжекторы выполняют единственную функцию - позволяют значительно разогнать судно. Это крайне полезное свойство может применяться в штатной ситуации, например для пролета участков со скоплением крупных объектов - судов, астероидов, где джамп-система судна блокируется из-за опасности столкновения или для быстрого перемещения от орбитальной станции к точке, где возможно совершить гиперпереход. Так же она применяется в бою, когда необходимо преследовать противника или, напротив, уйти от преследования или от ракеты. В отличие от джамп-системы, работа топливного инжектора связана с большим расходом топлива, поэтому нужно быть очень внимательным в его применении в бою, т.к. в решающий момент вам может не хватить топлива для того, что бы добраться до ближайшей системы, если бой, происходит, например с таргоидами в межзвездном пространстве. Армейская версия отличается от стандартной меньшим расходом топлива.

Energy Bomb

Энергетическая бомба. Очень полезное устройство, вызывающее перегрузку двигателей всех кораблей, находящихся поблизости (за исключением вашего, конечно), уничтожая или сильно повреждая их. Замечательный способ избавиться от большого количества мелких раздражающих кораблей. Вы можете использовать ее только один раз, поэтому берегите ее на крайний случай.

Q-Bomb

Мощное устройство однократного использования, которое при активации испускает мощный электромагнитный пульс, разрушающий устройства плазменного сдерживания в двигателях судов, находящихся поблизости. Это приводит к катастрофическим повреждениям. Воздействует также на крупные, хорошо защищенные суда. В битвах с большим количеством таргонов это шанс последней надежды.

Auto ECM

Автоматически запускает противоракетную систему при залпе ракетами в игрока.

Auto eject

Иногда в пылу боя можно не заметить, что дела плохи и летальный исход неизбежен. Автоматическая катапульта сработает, когда уже у корабля не останется никаких шансов, сохранив жизнь его капитану.

Ship Capture System

Абордажная система. Судно, покинутое экипажем лакомый кусок для любого пилота. В каком бы состоянии оно не находилось, продать его можно за весьма неплохие деньги, а если повезет, то после небольшого ремонта, можно будет и самому сесть за штурвал такого трофея.

Naval Ship Capture System

Абордажная система. Армейская модификация. В совершенствовании программного обеспечения дронов абордажной системы, военные оставили далеко позади гражданскую версию. Дроны запускаемые армейской системой имеют куда больше шансов успешно взломать систему управления корабля.

Shield Generator

Генератор энергии защитного поля. Как только щиты, прикрывающие корабль, начинают терять энергию, тут же приходит в действие генератор, и начинает подпитывать их.

Military Shields Enhancement

Военные щиты. В условиях регулярных боев, кораблям требуется эффективная защита. Именно для этого и были созданы эти щиты. Ни на одном корабле такие щиты не покажутся лишними.

Laser Cooling Booster

Система охлаждения лазеров. Жизненно необходимое оборудование. Охлаждает лазер, позволяя чаще производить выстрелы. Мощные лазеры без него бесполезны.

Cloacking Device

Система маскировки. Военно-космический флот Галкорпа постоянно ведет разработку специального оборудования для своих нужд. Скрывающее устройство - сверхсекретный мощный генератор энергетического поля, которое укрывает судно не только от сканеров противника, но и от визуального наблюдения. В состоянии "невидимости" судно пропадает с экранов, сохраняя при этом все свои навигационные и боевые характеристики. Единственный недостаток устройства заключается в том, что при работе оно потребляет громадное количество энергии. В продаже отсутствует.

Alien Computer

Компьютер Таргоидов. Позволяет использовать таргоидские роботы-истребители. В бою эти бывшие враги будут служить вам верой и правдой. Запуск их осуществляется аналогично запуску ракеты. После боя уцелевшие роботы автоматически возвращаются на ваш корабль. Для их сбора необходимо, чтобы на корабле имелись Fuel Scoops и свободное место в трюме.

Ore Processor

Рудный процессор. Мечта любого пилота, занятого в разработке месторождений на планетах и астероидах. Он позволяет автоматически отбирать редкие и дорогостоящие материалы из всего объема добытой минеральной руды.

Escape Pod

Спасательная капсула - это, по сути, маленькое судно - шлюпка. В конструкции судна она представляет собой рубку, прилегающие к ней навигационные отсеки в которых находятся члены экипажа и небольшие двигатели с запасом топлива, способные доставить шлюпку к ближайшей орбитальной станции. В критической ситуации, когда каждую секунду решается вопрос жизни или смерти, командиру судна достаточно нажать аварийный рычаг и шлюпка будет активирована.

Как правило, вместе с приобретением спасательной капсулы вы оплачиваете страховой полис, который в случае потери судна позволяет вам получить взамен новое, включая все установленное оборудование, однако страховка не распространяется на груз.

Fuel Collector

Устройство изначально было разработано для военных кораблей зависших в гиперпространстве во время боя с таргоидами, но поскольку таргоидское топливо не подошло, то используется для автоматического пополнения бака. Топливо собирается просто во время полёта.

Fuel Scoops

Сборщик топлива. Оборудование известное как Сборщик топлива фактически имеет двойное назначение, иногда оно известно под наименованием Сборщика грузов (Cargo Scoops). В его конструкцию входят атомные сенсоры, мощный генератор электромагнитных полей, позволяющий захватывать солнечный ветер вакуумными конверторами, а также конденсаторы космического топлива. Кроме того, сборщик способен захватывать небольшие объекты, например, грузовые контейнеры, обломки, космический мусор и т.п. Без сборщика топлива не обходится ни один уважающий себя космический пилот. Это оборудование позволяет быстро и без каких-либо финансовых затрат заправить ваши топливные баки, получая водород в области кроны звезды и очищая его от примесей для того, чтобы он мог использоваться в качестве водородного топлива, применяемого в гражданских судах. Преимущество сборщика заключается в том, что процедура получения топлива не вызывает радиационного загрязнения судна, как это происходит с военными судами, работа двигателей которых основана на процессах ядерного распада и для которых используют другое, т.н. "военное топливо".

Docking Computers

Стыковочный компьютер. Может показаться, что к тому моменту, когда пилоты-новички уже заработали достаточно кредитов, чтобы купить себе стыковочный компьютер, он им не нужен, так как любой из них уже совершил достаточно ручных стыковок с орбитальной станцией, чтобы не нуждаться в специальном оборудовании. Однако, стыковочный компьютер - полезное приспособление, позволяющее значительно упростить рутинный и долговременный процесс стыковки. Кроме того, стыковочный компьютер предохранит вас от случайных столкновений, виновником которых могут быть другие пилоты и от различных несчастных случаев.

Autotake Cargo Device

Устройство автоматического сбора контейнеров. Достаточно захватить цель системой наведения ракеты (<T>), если нужно перевести управление на устройство (<D>), и активировать (<F>). После этого вся забота о взятии на борт контейнера не ваша проблема. Единственное условие чтобы на корабле имелись Fuel Scoops.

System Discard Cargo

Бывают ситуации, когда у вас трюм забит дешевым товаром, а перед вами поле боя с множеством контейнеров, в которых товары как минимум не дешевле вашего. Вот тут самое время сбросить ненужный товар и собрать более ценные контейнеры.

Рынок перевозок

При нажатии клавиши "5" вызывается страница рынка перевозок (Carrier Market). Если у вас вместительное судно или имеется несколько пассажирских кают, можете пробовать конкурировать с крупными транспортными компаниями. На рынке перевозок вы сможете заключить контракт на доставку пассажиров, груза или посылки. Объявление включает в себя для пассажироперевозок - имя пассажира (Name), место назначения (Dest.), желательный срок пребывания в пути (Within), сумму аванса, который будет вам выплачен при посадке пассажира на борт (Advance) и сумму, которая причитается вам после доставки пассажира (Fee). Для ведения грузоперевозок требования жестче, т.к., во-первых, вы должны располагать большим кораблем - как правило, груз исчисляется десятками и сотнями тонн, а во-вторых, некоторой наличной суммой, чтобы выплатить клиенту залог за его товар на случай, если с ним что-то случится в пути. Объявление о найме такого судна включает в себя информацию о грузе и его количестве (Goods), место назначения (Dest.), желательный срок пребывания в пути (Within), сумму залога (Deposit) и сумму вознаграждения за доставку (Fee). Страйтесь доставлять пассажиров и грузы в установленные контрактом сроки - сохраните свою репутацию и деньги. Что бы ориентироваться в заключенных контрактах, используйте информацию из корабельного журнала (повторное нажатие "5"), где помимо места назначения доставки значится количество дней и часов, оставшихся до окончания срока действия контракта. Будьте внимательны, прыжки на большие расстояния занимают существенно больше времени. Что бы уложиться в рамки контракта совершайте небольшие прыжки, по 5-7 световых лет.

Рынок Перевозчиков				
Свободный Каин: 1	Репутация:			
Места В Трюме: 5	Деньги:	10 000.0 Кр		
Товары	Адресат	Время	Залог	Оплата
132т Топливо	Geinona	415.6	6865	3432
21т Компьютеры	Dubeen	349.2	1866	909
143т Лекарства	Learorge	558.4	3617	2016
Пассажиры	Адресат	Время	Аванс	Оплата
Ас Оренан	Tibedied	358.6	188	188
Бис Ониксуков	Maregeis	389.4	485	485
Бина Леку	Riveis	495.2	1378	1378
Посылка	Адресат	Время		Оплата
Рецепт Салатов	Diusgeza	871.5		3869
Правила Бокса	Maregeis	232.9		1174
Конструкции Бомб	Lelieer	325.9		1332
Рецепт Котлет	Diedar	424.0		2796

Контракты, выделенные белым цветом доступны. Желтый цвет означает, что вам чего-то не хватает для заключения. Может быть мало грузоподъемность корабля, недостаточно пассажирских кают или не хватает средств для залога. Синим цветом выделены контракты, которые на данной станции вам недоступны, как правило, это означает нехватку репутации.

Репутация – важнейший параметр для пилота занятого перевозками. Именно от нее зависит, насколько выгодные контракты вам будут предлагаться. С ростом репутации будет расти и степень доверия к вам. Залоговая стоимость товара будет падать, а суммы авансов увеличиваться. С успешным выполнением любого контракта репутация будет расти. Но берегитесь, любое расторжение контракта будет ударом по репутации, вплоть до отрицательных значений. Также отразится на репутации и перелет в другую галактику. Все взятые контракты действительны в пределах только одной галактики. И при межгалактическом перелете они все будут расторгнуты.

По каждому контракту можно посмотреть подробную информацию, с указанием на карте места назначения. Тут же можно и заключить контракт, если условия удовлетворяют обе стороны.



Список заключенных контрактов можно посмотреть, нажав на клавишу «5» повторно. Красным будут выделены те контракты, время на исполнение которых просрочено. Тут же, при желании, можно отказаться от выполнения контракта.

Текущие Контракты				
Свободных Кают: 1		Репутация: 		
Места В Трюме: 19		Деньги: 12 110.0 Кр		
З/П	Товары	Адресат	Время	Залог
21т	Компьютеры	Оувеен	9.8	1666
				999
	Пассажиры	Адресат	Время	Аванс
	Ас Оренан	Tibedied	358.6	188
	Бис Оникскуов	Magegeis	389.4	485
	Бима Леку	Riveis	495.2	1378
	Посылка	Адресат	Время	Оплата
	Рецепт Салатов	Diwsreza	871.5	3869
	Правила Бокса	Magegeis	232.9	1174

Есть три вида перевозок:

1. Грузоперевозки.

Для этого желательно иметь вместительный корабль типа Питона или Анаконды и достаточно денег на счету для внесения залога за груз. При заключении контракта с вашего счета автоматически списется сумма залога, а в трюм будет загружен товар, который необходимо будет доставить в место назначения в течение оговоренного времени. Сразу после стыковки со станцией в пункте назначения на ваш счет будет зачислена сумма оплаты и возвращен залог.

2. Пассажироперевозки.

Тут вам необходима как минимум одна свободная пассажирская каюта. Вам заплатят некоторую сумму авансом, а по прибытии на место назначения заплатят вторую часть суммы.

3. Курьерская доставка.

Самый простой вид перевозок. Не нужен ни вместительный корабль, ни каюты для пассажиров. Вам вручат пакет, не занимающий места в трюме и при доставке обменяют его на кредиты.

Пара советов:

Если время контракта истекло, но вы находитесь недалеко от цели, попробуйте долететь. Заказчик может счесть контракт выполненным, но репутацию за этот контракт вы не получите.

Потеряв груз в бою, можно восполнить его на планетах по пути следования. Важно привезти нужное количество товара, при этом не имеет значения, где вы его возьмете.

Не совершайте длинные прыжки, оптимально 5-7 световых лет.

Используя спасательную капсулу, вы автоматически лишитесь груза и пассажиров. И, если груз еще можно будет купить, то пассажира вы обрекаете на смерть, и контракт автоматически расторгается.

Станции

Орбитальные станции. Находятся на орбите каждой планеты.

Кориолис (Coriolis)

Первая орбитальная станция типа Кориолис была введена в эксплуатацию на орбите Лэйв в 2752 году. Она являлась стандартом космических портов ГалКорпа в течение многих следующих лет. Поскольку предыдущие модели станций оказались намного более уязвимы, широкое распространение Кориолисов было беспрецедентно быстрым - они строились во всех уголках галактики и стали основой экономического потенциала ГалКорпа.

Орбитальные станции считаются политически нейтральными территориями. Будучи самой старой моделью орбитальной станции, Кориолисы обычно населены гуманоидами самых разных культур и происхождения, но все они предпочитают гравитацию и атмосферу близкую к земной.

Додо (Dodecahedron Station)

Сокращенно названные "Додо", эти станции стали не менее привычными в Галактике, чем Кориолисы. В основном их можно увидеть в системах с высоким уровнем технического развития. Первый опытный образец, разработанный GASEC, был построен на орбите Леести (Leesti) в 3180 году, после того, как прежняя станция Кориолис получила критически повреждения при столкновении с кометой Hal 9001. Новая модель - Додо, имела укрепленный корпус.

Окто (Truncated Octahedron)

Четырнадцатигранная станция или "Окто", появилась в 3356 году после заказа ГалКорпа на более вместительные орбитальные станции. Из-за высокой стоимости и необходимости в высококвалифицированном техническом обслуживании, встретить их можно у богатых планет с очень высоким уровнем технического развития.

Астероиды отшельников

В планетных системах с многоправительственным правлением на удалении от планеты находятся свободные торговые зоны. Обычно отшельники выбирают для своих целей крупные астероиды, остающиеся после выработок полезных ископаемых. Оборудованные наподобие орбитальных станций, астероиды отшельников являются желанной находкой для космических торговцев и бойцов. На них действуют небольшие рынки, где можно совершать выгодные торговые операции, в т.ч. с нелегальными товарами. Большим спросом здесь пользуются предметы роскоши, продовольствие и алкоголь. Драгоценные камни, золото и платину зачастую здесь можно купить по бросовым ценам. Оно из немногих мест, где можно приобрести артефакты чуждых цивилизаций.

Военные станции

В демократических системах и в системах с корпоративным правлением зачастую можно встретить военные станции, обеспечивающие порядок в своем секторе. Кое-какое вооружение там можно приобрести несколько дешевле чем на обычных станциях.

Станции техобслуживания

Станции техобслуживания позволяют недорого заправить бак, не прибегая к заправке от звёзд. Кроме того, только здесь можно подлатать корпус корабля и починить поврежденное в боях оборудование. Встречаются в системах с уровнем развития от 4 за исключением анархических и феодальных планет.

Врата

В системах с техническим уровнем от 8 и со стабильной политической системой (начиная от коммунизма) установлены врата, пролетев через которые, можно мгновенно оказаться на орбите. Однако это не благотворительное сооружение и один такой перелёт обойдётся в 250 кредитов. Очень будут полезны тяжелым перевозчикам.

МИССИИ

Nova mission

Сверхновая

В один неудачный день вы окажетесь в системе, звезда которой в ближайшее время превратится в сверхновую. Это грозит катастрофой населенной планете. Большая часть жителей уже покинула систему, но транспорта для эвакуации беженцев не хватает. Вам предложат оказать свою помощь. Для этого придется полностью освободить грузовые отсеки и вылетев из орбитальной станции срочно совершить прыжок, иначе вы погибнете вместе со своим живым грузом. Вывезя беженцев безопасную систему, вы узнаете, что им нечем расплатиться с вами за оказанную помощь, т.к. свои последние деньги они потратили на доставку к орбитальной станции. Однако, отныне вас буду чтить как героя!

Награда: Система жизнеобеспечения грузов (Cargo Bay Life Support).

Cloaking Device

Скрывающее устройство

Стычка с судном укомплектованным скрывающим устройством. Совершенно неожиданно, на вас нападет несколько судов среди которых будет Asp Mk-2. Интерпретировать это нападение можно как угодно - от предположения о том, что имперская разведка решила вас ликвидировать, до мнения о том, что снова был угнан секретный корабль с новейшим оборудованием и вам посчастливилось с ним встретиться на бескрайних космических просторах. В любом случае история об этих подробностях умолчит. Одно из нападающих судов будет оборудовано скрывающим устройством и определить его местоположение в бою будет крайне сложно - только в том случае если оно будет вести по вам лазерный огонь. Ориентируйтесь по лучу лазера и возможно вам удастся уничтожить противника. Скрывающее устройство находится в грузовом контейнере, который вы сможете найти среди обломков вражеского судна. Как только вы подберете контейнер с помощью сборщика грузов, скрывающее устройство будет установлено на вашем судне бортовыми роботами. Теперь вы готовы к выполнению самых опасных миссий.

Награда: Устройство маскировки (Cloaking Device)

Targoid Station

Захват станции

Иногда боевые вылазки Таргонов обрачиваются захватом орбитальной станции около какой-либо планеты. Нередко в таких случаях представители ГалКорп`а ищут добровольцев среди гражданских пилотов. Если вы дадите своё согласие на помочь в уничтожении захваченной станции, на ваш корабль будет установлена армейская электронная противоракетная система, вам дадут координаты захваченной станции, а дальше... Дальше всё будет зависеть только от вашего мастерства.

Награда: Армейская электронная противоракетная система (Naval E.C.M. System)

Alien Computer

Компьютер Таргонов

Иногда уничтожив корабль Таргонов, можно подобрать контейнер, содержащий это устройство, позволяющее запускать имеющиеся на борту Артефакты Чужих (Alien Items) вместо ракет. Следует добавить, что компьютер Таргонов обеспечивает еще и автоматический возврат запущенных дронов на борт корабля после уничтожения цели.

Constrictor Hunt

Охота за конструктором

В погоню за конструктором, похищенным с научно-исследовательской военной базы, вы можете отправиться, имея на счету не менее 800 подтвержденных побед. К вам обратятся с просьбой о помощи. Новейшая модель космического судна - конструктор, оборудованный сверхсекретным генератором энергетических щитов, был похищен с верфи несколько месяцев назад. Конструктор, по возможности, необходимо уничтожить. В процессе поиска вам предстоит собирать слухи о местонахождении конструктора по орбитальным станциям. Учтите, что далеко не всегда и не на любой станции такие новости можно получить. Когда злополучный конструктор будет найден, уничтожить его можно разными способами - от лазеров до энергетической бомбы. Единственным серьезным препятствием может послужить высокая скорость экспериментального судна.
Награда: Военный лазер (Naval Military laser), либо 10000 кредитов, если у вас все лазеры не хуже этого.

Thargoid plans

Планы таргоидов

Заработав хорошую репутацию (успешно завершив миссию по уничтожению конструктора) вы можете получить очередную миссию. Единственным условием здесь будет иметь 1280 сбитых противников. Миссия не представляет собой ничего выдающегося. Галактический Флот долгое время только сдерживал написк Таргоидов, но сейчас ситуация изменилась. Эскадрилья готова совершить рейд к домашним мирам Таргоидов. Агентам удалось получить планы обороны их Улья. Таргоиды догадываются, что против них что-то затевается, но не знают, что именно. Поэтому передавать планы по обычным каналам связи опасно - Таргоиды легко могут их перехватить. Вам поручают на собственном судне доставить планы в штаб-квартиру флота. Во время перелета ваше судно с большой вероятностью будут перехватывать Таргоиды и на собственном опыте вы убедитесь, что им удалось освоить язык ГалКорпа, в т.ч. табуированный.

Награда: Армейский энергетический генератор (Naval Energy Unit), либо 30000 кредитов, если на вашем корабле установлен генератор не хуже данного.

Space War

Война с таргонами

В течении более чем столетия Таргоны готовились к войне с цивилизованными галактиками. Их эскадры бороздили межзвездное пространство, и лишь изредка их корабли появлялись на границах планетных систем. Совсем недавно армада кораблей вторжения вновь пыталась захватить орбитальную станцию Федерации, но благодаря отважному коммандеру база была взорвана и угроза нашествия приостановлена.

Но вот наступил час Икс и Таргоны начинают крупномасштабное вторжение в одну из галактик. Каждый раз, когда вы получаете сообщение "MAYDAY! Атакована Галактика N", область, захваченная Таргонами, увеличивается. Планетарные системы, находящиеся в состоянии активных боевых действий, обозначаются как «Противостоящие вторжению Таргонов». Системы, в которых сопротивление подавлено, а орбитальные станции захвачены Таргонами, отмечены, как "Захвачена Таргонами". На захваченных планетах флот Таргонов организует кордон при подлете к планетам и гиперпереходы между охваченными огнем планетами становятся опасными. Межзвездное пространство заполнено эскадрами Таргонов, перехватывающими корабли Федерации.

Вы можете остаться посторонним наблюдателем, но, если Вы настоящий патриот Федерации, то непременно пожелаете вступить в ряды его добровольных защитников. Сделать это можно на любой воюющей, но еще не оккупированной планете. Вам присваивается звание – сержант, и выдается первая миссия - эвакуация гражданских лиц, раненых и беженцев из воюющих систем. После того, как командование решит, что Вы справились с этим заданием нормально, оно присваивает Вам звание - лейтенант и дает задание по доставке воды, продовольствия и медикаментов на воюющие планеты.

Когда Вы совершили необходимое количество рейсов, Вам присвоят следующее звание (капитан) и предложат помочь воюющим планетам оружием, топливом и беспилотниками. Исполняя эти первые три миссии, Вы совершаете полеты между воюющими и невоюющими планетами. Вам достаточно часто будут встречаться как одиночные Таргоны, так и целые флотилии перехватчиков. Это обеспечит достаточную практику для выполнения следующих миссий.

После присвоения звания – майор, Вы должны быть уже достаточно опытным бойцом, чтобы преодолевать кордоны из кораблей Таргонов и прорываться к захваченным ими станциям. Вам предложат совершать рейды в захваченные Таргонами системы и уничтожать станции, на которых они базируются.

Когда, наконец, Вы получите звание – подполковник, и задание по доставке десанта на оккупированные территории, Вы, взяв на борт десантный корабль, должны будете добраться до базы Таргонов и высадить десант. Запуск десанта следует выполнять с как можно более близкого расстояния к базе, чтобы до стыковки со станцией его не успели расстрелять Таргоны, обороняющие базу. Сразу после успешной высадки десанта, Вы можете сами состыковаться со станцией, она уже контролируется силами Федерации. Чем глубже в тыл Таргонов Вам удастся высадить десант, тем большее количество оккупированных планет выйдут из-под контроля Таргонов.

Последняя, предлагаемая Вам со званием полковника, миссия состоит в поиске командной базы Таргонов, расположенной где-то в глубинах космоса. Штаб сможет сообщить Вам лишь приблизительное название планетной системы, недалеко от которой эта база. Такое же задание дается всем пилотам, поступающим на службу добровольно. В принципе, исход войны уже предрешен, цивилизованные галактики снова в безопасности.

К тому моменту, когда Вы уничтожите командную базу, некоторые системы могут еще оставаться под контролем Таргонов, в таком случае вместе с очередным званием генерал, Вас отправят уничтожать разрозненные остатки агрессоров, и чем больше Вы их уничтожите, тем быстрее закончится эта война.

По окончании войны Вы получаете, независимо от того сколько миссий было Вами выполнено, очередное звание и с почетом отправляетесь в отставку.

Следует отметить, что добровольцы воюют на своих собственных кораблях, которые вооружают на собственные сбережения. Но при этом они в значительной степени остаются самостоятельными в выборе маршрутов движения, действиях и т.д.

Confrontation

Противостояние

После неудачного вторжения, Таргоны успокоились ненадолго. Во многих уголках известных галактик стали замечать их новые корабли. И военные вновь призывают независимых пилотов помочь в раскрытии замысла извечных врагов.

Награды: 1) Военная абордажная система (Naval Ship Capture System)

2) Энергоблок таргоидов (Targoid Energy Unit)

3) Лазер таргоидов (Targoid Laser)

Retribution

Возмездие

Ваша помощь в раскрытии замыслов Таргонов была неоценима. Ученые расшифровав данные с новейших кораблей Таргонов, наконец выяснили откуда те являются в обитаемые миры. Пришло время навсегда искоренить это проклятие вселенной. Но берегитесь, только лучшие бойцы, и только на отлично оборудованных кораблях, смогут выжить в этой битве...

ЛЕГЕНДЫ

Корабли поколений

До того, как были изобретены гипердвигатели, человечество отправлялось к звездам на огромных и величественных кораблях, где сменялось не одно поколение во время перелета. Некоторые так и числятся пропавшими без вести, и если тела их пилотов и экипажа за тысячу лет не рассыпались прахом, то, по предварительным подсчетам, на них могло смениться до 30 поколений. Возможность отыскать такой корабль в межзвездном пространстве все еще существует. Наказание за нападения на такой корабль – всеобщее презрение и полное изгнание (правовой статус «Изгой» (**Outlaw**))

Космические платформы.

Эти корабли можно найти в тех районах, где была война или естественная катастрофа. Это гигантские корабли-заводы. Они имеют десятки миль в длину. На них живут люди, уцелевшие от катастрофы. Они имеют тяжелое вооружение и флоты истребителей. Избегайте их любой ценой.

Raxxla

Раккслы

Раккслы - легенда такая же старая, как история космических полетов. При ее упоминании разговоры прекращаются и остаются только многозначительные взгляды. Родители с малых лет рассказывают детям сказки о призрачной планете, где-то в глубинах космоса. История о Ракксле способна воодушевить молодых пилотов, но люди опытные всегда готовы остудить этот пыл рациональным замечанием. Само ее существование вызывает сомнение, т.к. слухи о ней происходят из пограничных миров, торговых постов и других удаленных от цивилизации мест. Для установления места расположения Раккслы было предпринято множество экспедиций. Некоторые исследователи предполагают, что путь к планете пролегает через портал, возможно инородного происхождения. Кроме того, можно услышать заявления о том, что его охраняет некое тайное общество – корпус беспощадных, совершенно сумасшедших пилотов имеющих боевой рейтинг не ниже «Элиты».