

LORDS OF THE BLACK SUN



Руководство
пользователя

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Введение и обзор игры	3
2. О вселенной Lords of the Black Sun	4
Глава 1 – О Terre	4
Глава 2 – О дракианах	6
Глава 3 – Об арконоссах	6
Глава 4 – Об атроксианах	8
Глава 5 – О ксеномах	9
Глава 6 – О крифитах	10
Глава 7 – О расмутах	11
Глава 8 – О комматусах	12
Глава 9 – Об арка'аи	13
3. Характеристики рас	14
Земляне	14
Дракиане	14
ААтроксиане	14
Арконосы	14
Крифиты	14
Расмуты	15
Ксеномы	15
Комматусы	15
4. Обзор игры	16
4.1 Экран «Империя»	16
4.1.1 Внутренняя политика	17
4.1.2 Распределение бюджета	17
4.2 Управление колонией	18
4.2.1 Иммиграция	19
4.3 Информация о планете	20
4.4 Исследование космоса	21
4.5 Вторжения и десант	21
4.6 Торговля	22
4.7 Корабли	23
4.7.1 Орудия, броня, щиты и модули	23
4.8 Шпионаж	24
4.9 Научные исследования	25
4.10 Дипломатия	25
4.11 Малые расы	26
4.12 Пираты	27
4.13 Космический мусор	27
4.14 Конструирование кораблей	28
4.15 Генералы	29
4.16 Речи	29
4.17 Мораль	30
5. Создатели игры	31
6. Technical Support	32



1. ВВЕДЕНИЕ И ОБЗОР ИГРЫ

Lords of the Black Sun — эпичная, сложная, захватывающая 4X-глобальная пошаговая стратегия, действие которой разворачивается в глубоком космосе.

Встаньте во главе одной из рас и вступите в борьбу за галактическое господство. Как главе империи, вам придется исследовать звезды, заселять новые миры, управлять империей и побеждать всех, кто осмелится противостоять вам.

Галактика полна тайн и опасностей: разыскивайте древние руины и артефакты, сражайтесь или дружите с пиратами, обучайте генерала, который поведет ваш флот к победе. Плетите сложную паутину заговоров вместе с союзниками или отправляйте шпионов отыскивать уязвимости империй, главы которых поклялись вас уничтожить.

Всегда следите, чтобы ваши подданные были довольны. В противном случае готовьтесь к антиправительственным выступлениям, а при наихудшем варианте развития событий, к появлению в вашей империи мятежников.

Лишь самые могущественные правители могут удержать власть в глубинах космоса. А вам по силам стать Звездным правителем?



2. О ВСЕЛЕННОЙ LORDS OF THE BLACK SUN

ГЛАВА I – О ТЕРРЕ

Год 2231. После десятилетий напряженной политической ситуации и отсутствия экономической стабильности человечество узнало, что значит «паника». Астрономы всего мира пришли в ужас, обнаружив на Солнце необычные явления, и сообщили правительствам своих стран о том, что Солнце, как звезда, начинает умирать, и менее чем через сто лет жизнь на Земле станет невозможна.

Чтобы избежать глобальной паники, лидеры мировых держав пришли к соглашению не раскрывать всей ужасной правды о природе этого явления, а объявить о повышении температуры из-за интенсивных вспышек на солнце. Тем временем они планировали собрать больше информации о происходящем и, если угроза окажется реальной, найти путь к спасению.

Однако некий журналист в ходе собственного расследования обнаружил в сумасшедшем доме одного из астрономов, одним из первых обнаружившего опасность. Астроном рассказал журналисту все, что знал, и передал ему отчеты о результатах исследования и фотографии, которые, в конечном счете, попали в некоторые крупные газеты. Новости волной прокатились по всему миру и вызвали множество дебатов о том, насколько серьезной является угроза. Затем последовали новые исследования, правда вышла наружу и правительства больше не могли ее скрывать.

Когда о проблеме и ее последствиях стало известно широкой общественности, паника и кровопролитные массовые беспорядки охватили улицы городов, и правительства оказались не в состоянии больше контролировать население. Годы шли, из-за чрезмерного потепления некоторые районы планеты стали непригодными для жизни, а влотекущие исследования лишь подтвердили то, что человечество обречено.



В 2315 году землю посетили неожиданные гости. В Исландии приземлились огромные ни на что не похожие космические корабли, и человечество впервые установило контакт с внеземной расой. Их цивилизация продвинулась намного дальше, и, с учетом творившегося на планете хаоса, их появление могло иметь неблагоприятные последствия. К счастью, у них были добрые намерения, и они могли говорить на любом языке, что очень упростило коммуникацию.

Как объяснили пришельцы, они являлись немногими оставшимися в живых представителями вымершей цивилизации — осиян, названной так по имени звездной системы Осия, их родины. Они путешествовали по нескольким галактикам в различных измерениях, иногда останавливаясь, если им ничего не угрожало, но редко устанавливали контакт с другими расами. Они и прежде пытались контактировать с людьми, предупреждая майя, ацтеков и древних египтян о происходящих на солнце событиях, но поскольку эти цивилизации исчезли с лица земли, их знания, по большей части, были утеряны.

Осиане рассказали, что собираются спастись с погибающей Земли и что во время своих путешествий обнаружили в другом измерении очень похожую на Землю планету, которая могла бы стать для человечества новым домом.

В сотрудничестве с земными учеными они предложили технологию, позволяющую создать червоточину, через которую можно переместить в другое измерение множество людей, и тем самым спасти человеческую расу от вымирания.

Наконец, в 2317 году, когда из-за невыносимой жары население планеты уменьшилось настолько, что теперь составляло лишь малую часть от того, что было век назад, подготовка операции под названием «Большое путешествие» была завершена. Осиане

же решили оставить землян и продолжить странствовать меж звезд, в надежде на то, что люди и покинувшие их спасители когда-нибудь встретятся снова.

Тем временем остатки человечества спокойно перебрались на новую планету, которую окрестили «Террой» — в честь своего обреченного на скорую гибель дома. Там человечество было готово начать все заново, но с учетом прошлых ошибок и с использованием совершенных технологий, оставленных осиянами.

Годы ушли на воссоздание цивилизации, и вот жители Терры стали процветать и вскоре их взоры обратились к звездам.



ГЛАВА 2 – О ДРАКИАНАХ

Дракиане — древняя раса родом с пустынной планеты Дракиан. Они произошли от ящероподобных существ, и за миллионы лет эволюции стали разумными, хотя и замкнутыми, созданиями, как по природе своей, так и из-за прошлого, оставившего в их душах незарастающие шрамы.

Когда дракиане находились еще на более низкой ступени развития, на их родную планету напали арка'ави, и в короткой войне уничтожили большую часть населения, а немногие выжившие укрылись в горах.

Причина этого вторжения неизвестна, однако согласно распространенной версии пришельцы искали на планете что-то определенное, ведь эта планета не представляла для них никакой ценности и через несколько лет они просто улетели, чтобы больше никогда не возвращаться.

Выжившие дракиане восстановили цивилизацию, молодую, но более замкнутую, чем прежде, и поклялись однажды отомстить за павших праотцев.

Тысячи лет спустя дракиане стали сильнее, проворнее и несоизмеримо умнее, но сказания о нечестной битве, которую их предки вели против могущественных арка'ави составляют большую часть их преданий.

Прежние пустынные падальщики, мелкие лавочники, мошенники и воры быстро превратились в опытных торговцев и чрезвычайно талантливых шпионов, умело скрывавших от всех свою двуличность.

ГЛАВА 3 – ОБ АРКОНОССАХ

Арконосы — древняя загадочная раса прославившаяся замкнутостью, а также таинственными темными способностями и невероятным интеллектом.

Легенды арконоссов гласят, что они сосуществовали с арка'ави как расы-близнецы, соперничающие, но в то же время не способные выжить друг без друга.

Легенды рисуют арконоссов как изгоев, завистливых, особенно после того, как арка'ави возвысились и стали править галактикой.



Однажды арка'ави заподозрили арконоссов в намерении предать их, и изгнали своих собратьев на Аркон, планету известную мрачностью и поглощающей свет атмосферой. Новая планета прекрасно соответствовала образу жизни арконоссов, и они быстро на ней обосновались.

Когда арка'ави бесследно исчезли, арконосы начали потихоньку задумываться о том, как стать новыми императорами Вселенной, и, возможно, однажды встретит старинных врагов, чтобы отомстить.

ГЛАВА 4 – ОБ АТРОКСИАНАХ

Атроксиане всегда были воинственными, готовыми схватиться за оружие, но на удивление общительными существами.



Их родина — вулканическая планета Атрокс, испещренная множеством воронок, появившихся в результате многочисленных войн, которые ее жители вели как между собой, так и с теми, кто осмеливался войти в их дом. Несмотря на то, что атроксиан нельзя назвать особенно умными, они славные войны, и тактические недостатки они с лихвой восполняют почти самоубийственной отвагой и волей к победе.

Однако однажды и они узнали, что такое страх.

На вершине высочайшей горы Атрокса разбился огромный корабль арка'ави. Удивленные, и в то же время трепещущие в благоговейном страхе, атроксиане отправились на разведку, но обнаружили почти пустой корабль с одним гуманоидом-узником на борту.

Это существо казалось таким беззащитным, что атроксиане взяли его с собой и приняли в свое общество. С годами существо становилось все больше и сильнее, превратившись в наводящего ужас воина.

В одной из многочисленных межклановых битв он был смертельно ранен. Почитаемый врагами, он собрал на своей поминальной тризне все кланы, объединив тем самым всех жителей Атрокса. Атроксиане поняли, что враги боятся их больше, когда они всех вместе, нежели если они будут разрозненными кланами. Этот союз просуществовал тысячи лет, став основой общества, идущего за своим вождем, и готового сражаться у звезд.

ГЛАВА 5 – О КСЕНОМАХ

Изначально ксеномы были созданы арка'ави в результате эксперимента, в ходе которого те пытались создать разумную жизнь. Увидев, что эксперимент завершился успешно, они переместили крошечных созданий на газовую планету Ксено, где те начали строить собственную цивилизацию.



Изначально ксеномы имеют пурпурную окраску, но меняют ее в зависимости от настроения. Ксеномы славятся своим спокойствием, порой даже чрезмерным. Обычно они очень дружелюбны и доверчивы, и прибегают к войне как к последнему средству. Говорят, что когда арка'ави исчезли, вся планета Ксено на несколько дней окрасилась в черный цвет, поскольку ксеномы от грусти изменили цвет своего тела на черный.

Всегда верные своим создателям, они не оставляют надежды однажды их найти.

ГЛАВА 6 – О КРИФИТАХ

Общество крифитов представляет собой рой, возглавляемый Королевой, в котором каждый индивид от рождения и до самой смерти выполняет определенные обязанности.

О происхождении Королевы известно лишь то, что она родилась примерно два миллиарда лет назад и была первым во вселенной крифитом.



С каждой сменой времен года она омолаживает свое тело, и откладывает ежедневно миллион яиц.

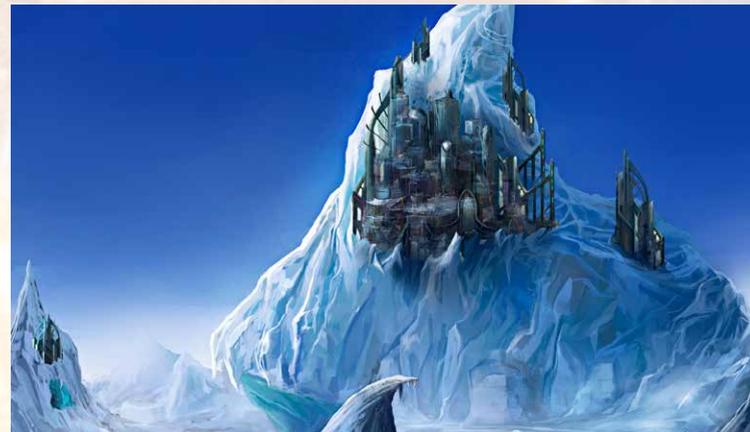
Однако это привело к тому, что родная планета крифитов оказалась перенаселенной. За тысячи лет ее ресурсы были исчерпаны, что привело к голоду и другим бедам.

Когда арка'ави обнаружили планету крифитов, они решили не нападать на них, а просто похитить Королеву. Что происходило с Королевой в плену, не знает даже она сама, но, как ни странно, она была возвращена на Криф уже через несколько дней.

Королева вернулась, но из безвольного, медлительного и даже ленивого существа она превратилась в сильную и деятельную правительницу с образом мысли императрицы и вывела свой народ из голода к сытости, установив на планете порядок и процветание.

ГЛАВА 7 – О РАСМУТАХ

Расмуты — помешанная на религии цивилизация с замерзшей планеты Тор'ка, которая мечтает захватить всю галактику, чтобы распространить свою веру. Они поклоняются Аркааму, богу ветров, и считают его своим главой, общаясь с ним посредством ветра.



Первой расой, с которой они познакомились, стали арка'ави. После того, как корабль арка'ави сел на планету, Аркаам много дней не общался со своими почитателями, и расмуты, полагая, что к этому причастны пришельцы, задумали похитить одного из глав экспедиции. В день, когда должно было состояться похищение, Аркаам вернулся и велел не нападать, но убежать от корабля и спрятаться, поскольку даже он сам настолько испугался пришельцев, что несколько дней не мог говорить.

Больше месяца расмуты прятались в ледяных пещерах, покинув свои города и жилища, пока арка'ави, наконец, не покинули Тор'ку с миром. Расмуты так и не узнали, что арка'ави делали на их родной планете, однако эти месяцы были полностью стерты из их истории, осталось лишь легенда под названием «Месяц страха Аркаама».

ГЛАВА 8 – О КОММАТУСАХ

Комматусы — высокие и волосатые существа с одним, но очень зорким, глазом, образ жизни которых не сильно отличается от образа жизни людей.

По большей части они доброжелательны, но из-за врожденной подозрительности завоевать их доверие очень тяжело.

Изначально они считались плохо организованными и плохо развитыми созданиями, но очень сильными и расторопными рабочими. Поэтому их родная планета Фиссия постоянно подвергалась нападениям и множество комматусов попало в плен. И вот однажды последний свободный комматус был взят арка'ави. Но не в плен, как считалось повсеместно, а чтобы влиться в их общество.



Этот комматус, известный как Свободный, был возвращен на родную планету, выкупил из плена и освободил нескольких комматусов, и начал войну против поработителей. Его армия росла по мере того, как все больше и больше его сородичей было освобождено из плена, пока наконец все комматусы до единого не стали свободны. Свободный был избран их главой. Так появилось новое общество, общество свободы.

Это историческое деяние, когда раса рабов обрела свободу благодаря бесстрашной борьбе и победила своих угнетателей, вдохновило и вызвало уважение остальных галактических империй, сделав комматусов весьма почитаемой расой.

ГЛАВА 9 – ОБ АРКА'АВИ

Миллионы лет назад, еще до того, как на Земле появилась жизнь, галактикой правили арка'ави.

Они создали непобедимую империю и правили вселенной, беспощадно уничтожая всякого, кто осмелится противостоять им.

От одного имени арка'ави враги трепетали в страхе. В галактике даже существовало поверье, будто они пришли из иного измерения и были совершенными бессмертными существами, ведущими свой род от богов.

Им были неведомы поражения, а их невероятный интеллект позволял создавать технологии и оружие столь же невообразимые, сколь эффективные.

Они по праву заслужили имя Владык черного солнца.



Однако по неизвестным причинам они внезапно исчезли.

С момента их исчезновения об арка'ави никто ничего не слышал, и не было ни малейшего намека на то, что могло произойти.

Появилось множество теорий, объясняющих исчезновение арка'ави, некоторые утверждают, что они перешли в высший круг существования, другие полагают, что все они погибли в результате неудачного эксперимента, третьи уверены в том, что арка'ави вовсе не исчезли и до сих пор здесь, просто невидимы невооруженному глазу.

3. ХАРАКТЕРИСТИКИ РАС

ЗЕМЛЯНЕ

Нам они известны как люди. По какой-то невероятной причине их солнце поггло, вынудив людей искать новый дом в далекой галактике. Несмотря на переселение на новую планету, которую они окрестили Terra I, земляне сохранили свою самобытность и образ мысли, но в этот раз все народы земли слились в одну расу.

Преимущества: привлекательность +1; мораль +1; высокий интеллект

Слабости: медленное воспроизводство

ДРАКИАНЕ

Жители пустынной планеты под названием Драк I, дракиане, — превосходные торговцы и шпионы.

Однако им трудно завоевать доверие других из-за врожденной лживости и весьма подлого образа действия.

Преимущества: шпионаж +2; прибыльная торговля; +1 торговый маршрут

Слабости: мораль в бою -1; дипломатия -1

ААТРОКСИАНЕ

Атроксиане, пусть и не самые умные создания, славятся воинственностью и успехами на поприще войны. Кроме того, они с умом используют свою физическую силу, когда дело доходит до работы.

Преимущества: мораль в бою +2; высокая производительность

Слабости: низкий интеллект; менее прибыльная торговля

АРКОНОССЫ

Древняя раса, известная телепатическими способностями и прекрасно умеющая ими пользоваться в собственных целях. Это очень умная и замкнутая раса, которая предпочитает, чтобы ее оставили в покое. Из-за этой замкнутости в их ряды трудно проникнуть.

Преимущества: высокий интеллект, шпионаж +1

Слабости: мораль в бою -1; дипломатия -1

КРИФИТЫ

Крифиты с планеты Криф I — трудолюбивая раса, представители которой живут, чтобы служить своей королеве, и слепо ей подчиняются. Однако из-за короткой продолжительности жизни и низкого интеллекта ученые из них плохие.

Преимущества: высокая производительность; очень высокая скорость воспроизведения; счастье +5%

Слабости: низкий интеллект

РАСМУТЫ

Расмуты — религиозные фанатики, поставившие себе целью распространение своей веры по всей галактике. Гибель в бою они рассматривают как дар, что превращает их в непобедимую армию.

Также они, хотя и очень умны, являются неудачливыми торговцами.

Преимущества: мораль в бою +1; высокий интеллект

Слабости: привлекательность -1; менее прибыльная торговля

КСЕНОМЫ

В целом, ксеномы — дружелюбная и доверчивая раса, для которой война является последним средством. Этот утопический образ жизни делает их счастливыми, но прирожденное спокойствие плохо сказывается на производстве.

Преимущества: высокий интеллект; привлекательность +2; счастье +1

Слабости: мораль в бою -1; низкая производительность; шпионаж -1

КОММАТУСЫ

Комматусы доброжелательны, но из-за прирожденной подозрительности завоевать их доверие очень тяжело. Их исторический подвиг — освобождение от рабства и данный угнетателям отпор — вдохновляет любую встреченную ими расу.

Преимущества: высокая производительность; хорошая репутация

Слабости: шпионаж -2

4. ОБЗОР ИГРЫ

4.1 ЭКРАН «ИМПЕРИЯ»



В этом меню вы можете подробно изучить свою империю: финансовое состояние, генералы и министры, изменение налогов, а также внутренняя политика или произношение официальных речей.

Если в налогах выбрать значение «нет», вы не будете получать доход в виде налогов, однако ваш народ будет больше доверять своему правительству.

Выбрав значения «очень низкие», «низкие», «средние», «высокие», «очень высокие» или «безумные», означает, что в месяц вы будете получать по 1,5; 3; 4,5; 6; 7,5 и 9 МК соответственно с каждого миллиарда жителей своих колоний.

Стоимость управления колонией зависит от условий жизни на планете, улучшить которые могут, например, бесплатное здравоохранение или пропаганда.

Если баланс вашего бюджета станет отрицательным, в вашей экономике образуется дефицит бюджета, от этого страдает ваша репутация и мнение других империй о вас ухудшится. В этом случае мудрым решением будет взять кредит и повысить налоги, чтобы как можно быстрее стабилизировать ситуацию.

4.1.1 ВНУТРЕННЯЯ ПОЛИТИКА



Внутренняя политика определяет то, как вы будете править империей. Каждый закон влияет на одну или несколько сфер жизни империи. Изменять их можно в любое время, но, чтобы начать выполнять их, населению потребуется некоторое время, особенно если решение непопулярно.

Некоторые события влияют на мнение населения о том или ином законе, и, в некоторых случаях, если народу перестает нравиться политика правительства, стоит изменить тот или иной закон.

4.1.2 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БЮДЖЕТА

В зависимости от потребностей империи можно увеличивать или уменьшать траты на такие сферы, как здравоохранение, борьба с преступностью или пропаганда.

Это особенно полезно в случае, когда с финансами у вас не очень хорошо, а повышение налогов не поможет, поскольку популярность вашего правительства отнюдь не на пике, или же ваша империя разрослась больше, нежели позволяют финансы.

4.2 УПРАВЛЕНИЕ КОЛОНИЕЙ



На экране «Управление колонией» можно изучить колонию во всех подробностях, а также строить корабли, набирать армии и возводить постройки.

Чтобы просмотреть подробную информацию о каждом параметре, просто наведите на него курсор, и откроется панель с необходимыми данными.

Строительство фабрик и прочих промышленных зданий повысит производство по всей империи, что в свою очередь ускорит производство товаров. Чем выше производительность вашей расы, тем больше товаров вы производите. Однако чем больше у вас планет, тем больше товаров нужно, чтобы удовлетворить все потребности.

Еще одним важным моментом является разработка планетарных недр. Чем больше на планете ресурсов, тем больше фабрик можно построить без угрозы исчерпать их. Проверить, насколько вы близки к исчерпанию всех ресурсов, можно на панели «Ресурсы». Чем больше население планеты, тем больше производительность.

Однако не рекомендуется сбрасывать со счетов счастье колонистов.

Чем счастливее население, тем выше уровень воспроизводства и тем быстрее прирост населения. Хорошие условия жизни на планете — теплый климат, средняя сила тяжести и очень высокая плодородность почвы — способствуют высокому уровню здоровья и увеличению населения.

Низкий же уровень счастья может послужить причиной беспорядков, значительного снижения интенсивности исследований и промышленного производства, повышения уровня преступности, а в некоторых случаях могут начаться восстания, и вы даже можете потерять контроль над планетой, так что она полностью перейдет в руки восставших.

Чтобы что-нибудь построить, выберите это из списка и нажмите кнопку «Построить» или дважды щелкните на здании.

Чтобы убрать постройку из очереди на строительство, дважды щелкните на ней.

Чтобы просмотреть информацию о здании, дважды щелкните на его изображении. Там же здание можно снести.

Если у вас есть планеты с определенными особенностями, которые могут привлечь туристов, например, прекрасные пейзажи, и соответствующие технологии, вы можете заработать на туризме. Высокий уровень преступности и низкий уровень здравоохранения пагубно сказываются на туризме. А некоторые технологии помогут увеличить прибыль от туризма.

Из-за высокого уровня преступности население может стать несчастливым, а если ситуация выйдет из-под контроля, можно ожидать серьезные вспышки вандализма, приход к власти мафии и еще дальнейшего повышения уровня преступности. Решить эту проблему могут такие меры, как строительство полицейских участков и изменение внутренней политики.

Уровень здравоохранения связан с условиями жизни и значительно влияет на счастье и рост населения. Например, строительство оздоровительных центров или исследование связанных со здравоохранением технологий могут в большей мере изменить эти показатели. В противном случае население может поразить эпидемия смертельной болезни.

4.2.1 ИММИГРАЦИЯ

Вы путешествуете по галактике и встречаете новые расы, и граждане других империй могут захотеть жить на ваших планетах, потому что там условия жизни лучше, более подходящий для них климат, низкие налоги или просто потому, что их империя, например, погрязла в войне.

Чем больше в вашей империи живет иммигрантов другой расы, тем больше вы будете нравиться этой расе. Однако ваше население не всегда может принимать иммигрантов, и тут могут начаться сложности. В таком случае можно сделать иммиграцию незаконной, отключив пункт «Разрешить галактическую иммиграцию» во внутренней политике.

Иммиграция может оказаться прекрасным способом быстро увеличить население вашей планеты, и в этом случае можно обсудить с другой империей предоставление субсидий.

Следует заметить, что иммиграция — явление двустороннее, и если ваши граждане не счастливы, они сами могут покинуть свои планеты и перебраться на другие.

4.3 ИНФОРМАЦИЯ О ПЛАНЕТЕ



Ваша родная планета (над ее названием изображена «корона») имеет для империи особое значение, и если вы ее потеряете, ваши подданные будут очень несчастны.

Если на планете начнутся беспорядки, ее уровень производства уменьшится вдвое, и она может перейти под контроль восставших.

Очень важны следующие характеристики планеты: население, размер, ресурсы, условия жизни и тип планеты.

Население напрямую влияет на уровень производства планеты. Чем больше планета, тем больше зданий можно на ней построить и тем больше жителей ее населяет.

Чем лучше условия жизни, тем счастливее население, а значит, тем быстрее оно будет расти.

Можно колонизировать планеты только с хорошими условиями жизни, однако некоторые технологии могут сделать некоторые планеты пригодными для жизни.

На панели «На базе» справа показано, какие корабли и войска базируются на вашей колонии. Чтобы отправить войска в космос, просто выберите значок и щелкните правой кнопкой мыши на месте назначения.

Будьте внимательны: необходимо оставить в колонии хотя бы одну боевую единицу, которая будет оборонять колонию (синий щит), чтобы ее не захватили без боя.

4.4 ИССЛЕДОВАНИЕ КОСМОСА



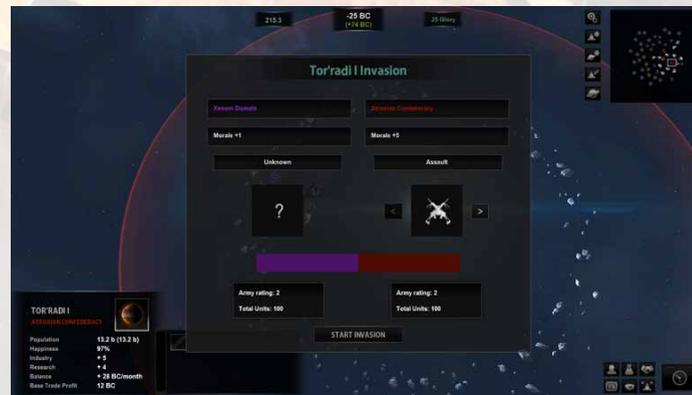
Неисследованные звездные системы будто в тумане, и вы не сможете их рассмотреть, пока туда не прилетит ваш корабль.

Некоторые звездные системы недоступны (они перечеркнуты диагональными линиями), поскольку корабли с ваших планет не могут до них долететь.

Каждая звездная система, в которой у вас есть планета, служит местом дозаправки кораблей, и вы можете путешествовать в системы, расположенные в пределах 100 астрономических единиц.

Единственный способ отправить туда корабль — это открыть технологии, увеличивающие дальность полета кораблей или колонизировать близлежащие планеты.

4.5 ВТОРЖЕНИЯ И ДЕСАНТ



Чтобы вторгнуться на планету, необходимо построить один или несколько кораблей с десантным модулем, таких как уже имеющийся у вас десантный корабль. Этот модуль позволяет перевозить наземные войска от планеты к планете.

Чтобы вторгнуться на планету, просто переместите к ней один из кораблей, так же как и обычный корабль.

Ваша империя обладает рейтингом войск, показывающим, насколько сильна ваша армия. Чем лучше армия, тем больше у вас шансов.

Выбор правильной тактики вторжения может повлиять на весь успех в целом, а иногда и на вероятность жертв среди мирного населения или разрушения зданий.

После успешного вторжения можно или уничтожить все население и постройки, вернуть планету в первоначальное состояние, или же захватить планету, сохранив на ней все, включая население. Чтобы полностью подчинить себе все население, потребуется время, в течение которого население будет несчастно и возможны восстания против вашей империи.

4.6 ТОРГОВЛЯ



НКогда вы научитесь строить грузовые корабли, то сможете начать торговлю с другими империями и пиратскими кланами, если они не наложат запрет на торговлю с вами.

Чтобы задать торговый маршрут, просто отправьте корабль на планету, с которой хотите торговать, и когда он доберется до орбиты, торговый маршрут будет установлен.

Торговля жизненно необходима вашей экономике. Обычно она приносит большую часть ваших доходов, если не все.

Чем больше на планете ресурсов, тем выгоднее торговый маршрут.

От торгового маршрута выигрываете и вы, и империя, которой принадлежит планета. Поэтому используйте их с умом, например, чтобы улучшить отношения с той империей.

С другой стороны, хорошие отношения с другими империями, стабильные и выгодные планеты — отличный способ заинтересовать других в торговле с вами. Для этого постройте на нужной планете торговый центр или торговое представительство или подпишите торговое соглашение с той или иной империей. Так торговля станет взаимовыгодной, а значит, другие тоже захотят торговать с вами.

4.7 КОРАБЛИ



Корабли нужны для нападения и защиты колоний, а также для исследования галактики.

Чтобы отправить корабль, просто нажмите правой кнопкой мыши на нужное место. Перемещать корабли можно только в пределах солнечной системы, отмеченной границами вокруг солнца.

Чтобы переместить корабль к одной из колоний, просто отправьте его к ней.

За ход корабль может пролететь определенное количество АЕ (астрономических единиц), корабли с легким корпусом имеют на 5 очков хода больше.

4.7.1 ОРУДИЯ, БРОНЯ, ЩИТЫ И МОДУЛИ

Корабли состоят из нескольких частей: двигателя, корпуса, орудий, модулей, брони и/или щитов. Тип корпуса определяет, сколько компонентов в него помещается, а также какова его начальная прочность.

В корпус обязательно нужно установить двигатель, поскольку без него корабль так и останется куском стали, плавающим в космосе. Каждый двигатель за ход может преодолевать определенное расстояние.

Корабль без орудий весьма бесполезен в бою, поэтому если вы строите боевой корабль, лучше установить на нем хотя бы одно орудие.

Щиты каждый ход поглощают определенное количество урона и частично перезаряжаются, если в предыдущем ходу корабль не был атакован. Когда корабль выходит из битвы, щиты автоматически перезаряжаются полностью.

Броня же увеличивает общую прочность корабля и, в сочетании со щитами, может обеспечить максимальный ресурс прочности в бою.

Каждый модуль служит для разных целей. Вспомогательные модули нужны при колонизации или вторжении на планету, а также, например, при прокладке торговых маршрутов, тогда как боевые модули используются исключительно в битвах, например, для проведения ремонта или отключения двигателей.

4.8 ШПИОНАЖ

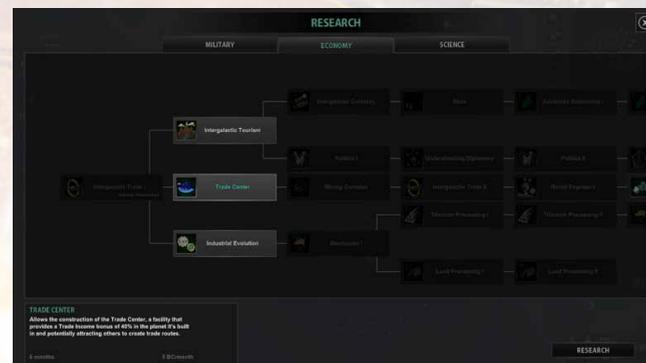


На экране «Шпионаж» можно нанимать, отправлять на задания и увольнять шпионов. Наняв нового шпиона, вы заметите, что у него есть некоторые характеристики.

«Увертливость» влияет на то, как быстро он выберется из плена, будучи схваченным. «Стойкость» подскажет, насколько сложно врагам будет заставить его признаться, на кого он работает. «Интеллект» показывает, насколько хорошо он собирает нужную информацию, а «вредительство» — насколько хорош он в организации диверсий.

Если шпиона не направить ни на какое задание, он станет заниматься контрразведкой, то есть не даст другим шпионам проникнуть в вашу империю. Но вы можете подключить его к любой операции, нажав кнопку «На задание».

4.9 НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ



Научные исследования — одна из важнейших сфер деятельности вашей империи. Вначале выберите технологию, которую хотите исследовать, а затем ждите, пока ученые завершат исследования.

Чтобы ускорить исследования, стройте больше исследовательских лабораторий и подобных исследовательских зданий. Кроме того, такая характеристика вашей расы, как «интеллект», в значительной мере влияет на исследовательскую мощность ваших планет.

Исследования проводятся в военной, экономической и научной сферах. Военные технологии в основном касаются новых компонентов кораблей и прочих достижений науки и техники, относящихся к битвам на поверхности планет и шпионажу.

Исследования в экономической сфере относятся, по большей части, к промышленности, торговле и дипломатии, тогда как исследования в области науки относятся к благополучию и счастью граждан.

4.10 ДИПЛОМАТИЯ



На экране дипломатии вы видите все империи, с которыми контактировали, и можете связаться с их представителями.

У каждой из рас складывается о вас собственное мнение, на которое влияют несколько факторов, а так же ваши действия.

Один из таких факторов — ваша репутация.

Ваша репутация ухудшается, если вы без причины объявляете империи войну, выходите из союза или, например, если один из ваших шпионов оказывается пойманным на территории дружественной империи и признается, что в этом замешаны вы.

Вы можете улучшить репутацию, уничтожив пиратский клан или заключив союз.

Прочие империи также будут судить о вас по тому, какого типа правления вы придерживаетесь. Например, если форма правления у вас — демократия, утопическое или федеративное правительство будет больше вам симпатизировать, нежели диктаторское или антиутопическое. Наконец, вас будут больше уважать, если у вас будут высокие уровни технологий, промышленности или войск.

4.11 МАЛЫЕ РАСЫ



Малые расы — цивилизации, достигшие или не достигшие высокого уровня технологического развития, но не владеющие технологией космических путешествий. Их планеты всегда богаты ценными ресурсами, поэтому торговать с ними весьма выгодно.

Чем больше они доверяют вашей империи, тем выгоднее торговые маршруты к их планетам.

Естественно, при первом контакте они могут испугаться вас или не доверять вам, но когда вы будете торговать с ними, общаться с ними, делая подарки и предлагая новые технологии, они станут доверять вашей империи все больше и больше.

Хорошим вариантом будет улучшение их обороны, ведь вы же не хотите, чтобы кто-нибудь захватил их планету.

Вы тоже можете захватить их планету, и это никак не отразится на вашей репутации. Хотя при этом вы потеряете ценный источник доходов, если что-то пойдет не так или торговля с другими империями не принесет ожидаемого дохода.

4.12 ПИРАТЫ



В галактике обитает несколько пиратских кланов, и все они хотят поживы.

Поддержание хороших отношений с пиратами может принести пользу, поскольку они могут одалживать крупные суммы денег, причем проценты зависят от их отношения к вашей империи, или за определенную плату совершать нападения на друзей и врагов.

Однако если пираты не любят вас или если вы откажетесь платить им «за крышу», они будут нападать на ваши колонии, нанося как можно больше ущерба, поэтому будьте с ними поосторожнее.

4.13 КОСМИЧЕСКИЙ МУСОР



Космический мусор можно найти в любом уголке галактики, иногда в нем можно обнаружить что-нибудь ценное.

Чтобы осмотреть мусор, просто отправьте к нему корабль.

4.14 КОНСТРУИРОВАНИЕ КОРАБЛЕЙ



На этом экране можно просмотреть имеющиеся чертежи кораблей и отметить их как устаревшие или создать новые. Устаревшие конструкции не будут отображаться в списке строительства на ваших планетах, и вы в любое время можете снять отметку «устаревший» и использовать их снова.

Можно строить корабли 4 типов: легкие, средние, тяжелые и линейные.

У легких кораблей есть 5 дополнительных очков хода, и они лучше всего подходят для исследования космоса и разведки. Средние корабли — идеальные легкие истребители, тогда как тяжелые корабли можно использовать в качестве истребителей на передовой, поскольку они обладают высокой прочностью.

В этом меню вы можете выбрать компоненты, которые хотите установить на корабль. Каждый компонент имеет определенный вес, и каждый корабль может нести ограниченную массу. Кроме того, каждый компонент увеличивает стоимость корабля. Вы можете не устанавливать на корабль орудия, броню или модуль, но любому кораблю нужен двигатель.

В бою общий урон, нанесенный кораблю, уменьшается на базовое значение.

На корабли, которые вы ставите в первую линию, броню лучше установить.

Орудия бывают двух типов: лучевые и ракетные.

У лучевых орудий меньший радиус действия, но больший угол зоны поражения, тогда как ракеты летят дальше, но с маленьким углом зоны поражения, и не могут стрелять в расположенную слишком близко цель.

4.15 ГЕНЕРАЛЫ



Генералы — это уникальные воины, которые могут повышать свой уровень и становиться невероятно могучими, а также повышать мораль войск в бою в зависимости от харизмы.

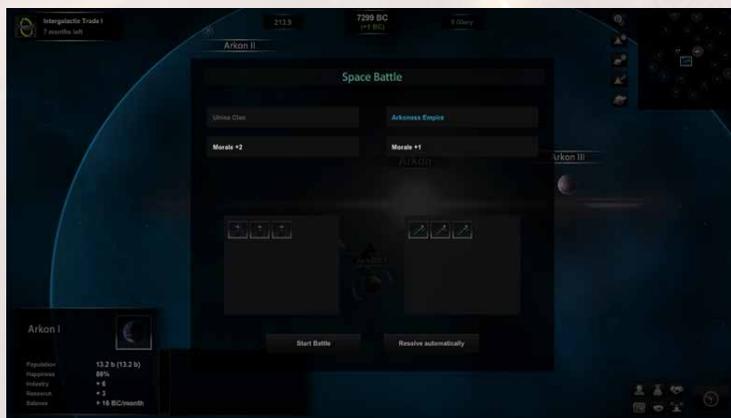
Генералы получают опыт за уничтожение вражеских кораблей в бою, и, набрав определенное количество опыта, могут повысить одну из своих характеристик.

4.16 РЕЧИ



Произнесенная речь может в корне изменить ход игры, но для произнесения речи вам потребуется довольно много очков славы. Очки славы можно заработать, завершая исследование технологий, побеждая в битвах, захватывая планеты или отыскивая древние артефакты.

4.17 МОРАЛЬ



Мораль имеет огромное значение в бою, как в космосе, так и на поверхности планет.

В битве на планете разница между моралью сражающихся сторон во многом предопределяет шансы соответствующей армии на победу, а в космической битве она влияет на вероятность удачных попаданий.

Мораль определяют следующие факторы: оборона планеты (уровень обороны добавляется к морали), если сражение происходит на орбите или поверхности планеты, общий уровень счастья населения империи (+1, если уровень счастья выше 55%, и +2 — если выше 75%) и уровень харизмы генерала, если он участвует в бою.

Значительно увеличить мораль могут некоторые технологии, расовые характеристики и наличие министра обороны.

5. СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

ARKAVI STUDIOS
ПРОДЮСЕР
Mike Domingues

ГЛАВНЫЙ РАЗРАБОТЧИК
Mike Domingues

ПРОГРАММИРОВАНИЕ
Mike Domingues

ДВУХМЕРНАЯ ГРАФИКА
André Simões
David Oliveira
Gonçalo Antunes
Jorge Oliveira
Pedro André

ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА
Edgar Ferreira
Jorge Oliveira
Pedro André

МУЗЫКА И ЗВУКИ
João Mexia

