
ИНСТРУКЦИЯ ПО ELITE: DANGEROUS, ВЕР. 2.40

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О ВРЕДЕ ДЛЯ ЗДОРОВЬЯ

Важное предупреждение о вреде для здоровья: фотогенная эпилепсия

У очень небольшой части людей возможно возникновение приступов из-за воздействия определенных визуальных изображений, в том числе мигающего света или рисунков, которые могут появиться на экране во время игры.

Даже люди, у которых не диагностирована эпилепсия и никогда не случались припадки, могут страдать от не выявленного заболевания, вызываемого так называемые «приступы фотогенной эпилепсии» во время компьютерных игр.

Эти приступы могут выражаться по-разному. Симптомы включают в себя головокружение, нарушение зрения, подергивание мышц лица или глаз, дрожание или встряхивание рук или ног, дезориентацию, растерянность и кратковременную потерю восприятия. Приступы также могут вызвать потерю сознания или судороги, которые, в свою очередь, могут привести к телесным повреждениям в результате падения и удара о мебель и другие предметы, расположенные поблизости.

Если у вас появились какие-либо из этих симптомов, немедленно прекратите игру и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны наблюдать за своими детьми или спрашивать у них об этих симптомах, т.к. дети и подростки более подвержены таким припадкам, чем взрослые. Можно уменьшить риск возникновения приступов фотогенной эпилепсии, приняв следующие меры:

- Сидите подальше от экрана.
- Используйте экран небольшого размера.
- Играйте в хорошо освещенной комнате.
- Не играйте, если устали или хотите спать.

Если вы или кто-то из ваших родственников болен эпилепсией или страдает от припадков, проконсультируйтесь с врачом, прежде чем играть.

УХОД ЗА УСТРОЙСТВОМ

(При покупке DVD-диска)

Обращаться с компакт-диском игры осторожно, чтобы избежать появления царапин или грязи на какой-либо из сторон компакт-диска. Не гните диск и не расширяйте отверстие посередине.

Для очистки компакт-диска используйте мягкую ткань, например, ткань для чистки очков. Протирайте легкими прямолинейными движениями по направлению от центра к краям. Никогда не используйте растворитель для краски, бензол или другие агрессивные химические вещества.

Не пишите и не приклеивайте ярлыки к какой-либо из сторон компакт-диска.

После игры храните компакт-диск в прилагающейся упаковке. Не храните компакт-диск в жарком или влажном месте.

Компакт-диск игры Elite: Dangerous содержит программное обеспечение для использования на персональном компьютере. Пожалуйста, не используйте данный компакт-диск на обычном CD-плеере, т.к. это может повредить наушники или колонки.

Коммерческое использование компакт-диска игры запрещено.

Запрещается производство несанкционированных копий данной инструкции.

Несанкционированное копирование и декомпиляция данного программного обеспечения запрещены.

УСТАНОВКА

(При покупке DVD-диска)

МИНИМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

Пожалуйста, убедитесь в том, что ваш компьютер отвечает минимальным требованиям, приведенным ниже:

- Direct X 11.
- Четырехъядерный ЦП (4 x 2 ГГц — приемлемый минимум).
- Оперативная память системы: 6 Гб (чем больше, тем лучше).
- 8 Гб на жестком диске (чем больше, тем лучше).
- Графический процессор видеокарты DX 10 с 1 Гб видео ОЗУ.
- Видеокарта Nvidia GTX 470.
- ATI 7240HD (обязательна поддержка DirectX 11).
- Подключение к интернету.

Поддерживаемые операционные системы:

- Windows 7/8/10, 64-разрядная версия.

Прежде чем начать установку, закройте все другие приложения. Вставьте компакт-диск игры в DVD-дисковод вашего компьютера. Если включена функция автозапуска, то установщик загрузится автоматически. Когда установщик загрузится, щелкните «Установить», чтобы начать установку.

Если функция автозапуска отключена, в окне DVD-дисковода щелкните два раза по EliteDangerousLauncherSetupDX.exe, чтобы запустить программу установщика.

ГАРАНТИЯ

Frontier Developments гарантирует настоящему покупателю данного программного обеспечения, что DVD-диск, прилагающийся к данной продукции, не проявит никаких материальных и производственных дефектов и не перестанет работать при нормальном использовании в течение 90 дней с даты покупки, указанной в счете.

Гарантия распространяется на изначальный DVD-диск, предоставленный компанией Frontier, и не касается дефектов, обычно появляющихся вследствие износа или же неосторожности, неправильного или ненадлежащего использования.

Бракованные изделия необходимо вернуть, следуя стандартной процедуре возврата, указанной на момент покупки на веб-сайте магазина Elite: Dangerous:

<https://store.elitedangerous.com/cancellations-returns/>

Если для онлайн-доступа к игре требуется игровой ключ, ответственность за сохранение ключа лежит на настоящем покупателе. Утерянные, украденные или поврежденные ключи не подлежат восстановлению.

ПОДДЕРЖКА NVIDIA

Elite: Dangerous использует превосходные графические процессоры NVIDIA для воплощения яркой визуальной графики с удивительным уровнем детализации, четкости и производительности, что позволяет игрокам наслаждаться всеми особенностями игры Elite: Dangerous.

КРАТКАЯ ИНСТРУКЦИЯ В2.40

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

Спасибо за покупку Elite: Dangerous! Мы надеемся, что вам понравятся разнообразные приключения, которые ждут вас в путешествиях по постоянно меняющейся галактике игры.

Хотите сразиться на смерть с другими кораблями, или открыть для себя величественные космические виды, или сколотить состояние на торговле, или просто проникнуться жизнью пилота космического корабля? Игра Elite: Dangerous позволит вам оставить свой пылающий след.

Данное краткое справочное руководство поможет вам в начале игры, но мир Elite: Dangerous огромен и полон множества интересных возможностей и систем. Чтобы получить максимальное удовольствие от игры, мы рекомендуем вам ознакомиться с видеоруководствами.

Их можно посмотреть, щелкнув кнопку «Обучение» в меню запуска игры, или на веб-сайте www.elitedangerous.com

Ваш корабль заправлен и готов к запуску.

Удачи, командир!



ИНТЕРФЕЙС КАБИНЫ

1. КОММУНИКАЦИОННАЯ ПАНЕЛЬ

Здесь отображаются сообщения от других кораблей и сооружений. При помощи коммуникационной панели можно отправить сообщение и начать общаться с другими игроками.

2. ИНФОРМАЦИОННАЯ ПАНЕЛЬ

Здесь отображаются уведомления о статусе вашего судна, других кораблей и преступной деятельности.

3. ПОЛОСА СИГНАТУРЫ

Этот символ показывает, насколько ваш корабль заметен для других кораблей, находящихся поблизости. Чем ярче изображение, тем больше расстояние, на котором ваш корабль может быть засечен сенсорами других кораблей.

4. УКАЗАТЕЛИ ТОПЛИВА

Здесь отображаются запасы топлива. Топливо хранится на вашем корабле в двух резервуарах. Разделенная на сегменты шкала показывает запас топлива в главном отсеке вашего корабля. Это топливо используется для выполнения гиперпространственных прыжков.

5. ИНДИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

Эти три индикатора предоставляют мгновенную информацию о статусе основных систем корабля.

Указатель «Гравитационный захват» загорается, когда ваш корабль подлетает слишком близко к звездному телу или большому сооружению. В этом случае вы не сможете запустить гиперкрейсерский режим или выполнить гиперпространственный прыжок, пока не отлетите подальше от источника гравитационного захвата.

Указатель шасси загорается, когда выпускается шасси. При этом максимальная скорость корабля будет ограничена в целях безопасности.

Указатель грузового ковша загорается, когда выпускается грузовой ковш. При этом максимальная скорость корабля будет ограничена в целях безопасности.

Если вас разыскивают органы власти на территории, где вы находитесь, то здесь появится указатель «В розыске».

6. РАСПРЕДЕЛИТЕЛЬ ПИТАНИЯ

Этот значок отображает количество энергии, доступное в конденсаторах вашего корабля на данный момент, а также скорость, с которой питание поступает в конденсаторы из силовой установки корабля. Она указывается при помощи числа «сигналов» под каждой из шкал. Чем больше сигналов на шкале, тем быстрее она восполняется.

Система распределения питания состоит из трех конденсаторов, и вы можете выбрать, какой из подсистем отдать предпочтение:

СИС: эта система отвечает за энергию, доступную для зарядки щитов и питания защитных модулей. Чем больше она получает сигналов, тем лучше щиты противостоят нападениям.

ДВГ: Эта система отвечает за энергию, доступную для запуска экстренного двигателя (ускорения). К тому же, чем больше она получает сигналов, тем корабль становится более быстрым и подвижным.

ОРУ: Эта система отвечает за энергию, доступную для охлаждения оружейных систем.

7. ПЛАН КОРАБЛЯ

Здесь отображается план вашего корабля. При нападении на ваш корабль, место попадания удара временно выделяется знаком нападения.

Текущая прочность щитов корабля отображена при помощи трех концентрических кругов, опоясывающих план. Кольца блекнут, когда щиты ослабевают.

Когда уровень прочности щитов доходит до нуля, щиты рассеиваются и спустя небольшое время должны восстановиться. Вместо концентрических кругов появляется шкала отсчета, заполняющаяся по мере того, как восстанавливаются щиты.

8. ЦЕЛОСТНОСТЬ КОРПУСА

Целостность корпуса вашего корабля отображают шкала и процентное значение, указанные под планом корабля. Если целостность корабля опустится до нуля, ваш корабль будет уничтожен.

Целостность корабля не восстанавливается сама, его можно только починить.

9. УКАЗАТЕЛЬ СКОРОСТИ

Здесь отображается ряд характеристик скорости вашего корабля. Текущая скорость представлена при помощи большой шкалы, разделенной на сегменты.

Справа от нее расположена шкала скорости/тяги. Игла шкалы отображает текущую эффективность дросселя, а размер шкалы — диапазон скорости/тяги в зависимости от количества сигналов, выделенных для конденсатора ДВГ, размера вашего корабля и мощности его двигателей.

Справа от шкалы скорости расположена голубая отметка «максимальной эффективности». Когда скорость вашего корабля достигает этой отметки, он становится наиболее подвижным и имеет наименьший диаметр поворота.

10. СКАНЕР

Здесь отображается объем пространства вокруг корабля в виде небольшого треугольника в центре диска.

Сканер находит контакты по их тепловым сигнатурам. Чем сильнее сигнатура, тем больше расстояние, на котором его можно обнаружить. Засеченные сенсорами контакты отображаются на диске метками. Контакт, находящийся справа от вас, указывается справа от диска над треугольником, изображающим ваш корабль; если контакт находится впереди вас, метка появится на передней части диска. Треугольное пространство, показанное на диске впереди вашего корабля, указывает пределы видимости контактов. Если контакт находится над диском, то линия, соединяющая его с диском, отображает, как высоко над ним он находится. Линия также соединяет контакт с диском, если он находится под ним.

Вид и цвет отметки контакта также важны. Если отметка мигает, значит, у контакта такая слабая сигнатура, что его невозможно правильно определить. В неопределенные контакты нельзя целиться, и о них нет никакой информации. Подлетите поближе к контакту, чтобы лучше его определить.

Квадратная метка означает, что у контакта убраны оружейные гнезда, а треугольная метка означает, что оружейные гнезда выпущены.

Пустая отметка означает, что контактом управляет человек, член Федерации пилотов, а закрашенная метка означает, что контактом управляет не человек. Большие астероиды обозначаются просто очертаниями.

- Враждебные контакты обозначаются красным цветом.
- Нейтральные контакты обозначаются оранжевым цветом.
- Контакты-союзники обозначаются зеленым цветом.
- Контакты, являющиеся сооружениями или аномалиями, обозначаются белым цветом.
- Мигание белым означает, что объект атакует ваш корабль.

11. РАЗМЕР СЕНСОРА

Этот индикатор отображает размер сенсорного диска. Когда указатель находится в самой левой части индикатора, сенсор маленький. Когда указатель находится в самой правой части индикатора, сенсор покрывает наибольшее расстояние. Маленький размер сенсора хорошо подходит для находящихся поблизости контактов. Большой размер сенсора хорошо подходит для контактов, находящихся очень далеко.

12. УРОВЕНЬ ВНУТРЕННЕЙ ТЕПЛОТЫ

Этот индикатор отображает текущий уровень внутренней теплоты вашего корабля в виде вертикальной шкалы и процентного значения. При потреблении топлива для работы систем корабля силовая установка генерирует тепло. Также тепло генерируется некоторыми системами корабля, например, при запуске рамочно-смесительного двигателя.

Уровень тепла выше 100 % может причинить ущерб кораблю, и системы могут перестать работать, пока температура корабля не снизится.

13. НАВИГАЦИОННЫЙ КОМПАС

Этот инструмент отображает позицию цели по отношению к носу вашего корабля. Объект отображается движущейся точкой, и чем ближе она к центру круга, тем ближе объект к носу корабля. Объект, находящийся позади вашего корабля, отображается пустой точкой.

Навигационный компас появляется при определенных условиях и указывает на:

- Гиперпространство, выбранное целью путешествия;
- Выбранное целью звездное тело в системе;
- Выделенная опора для стыковки;
- Вектор выхода из сферы притяжения (при попытке запустить гиперкрейсерский режим рядом со звездным телом).

14. ПЛАН ЦЕЛИ

Здесь отображается план сооружения или судна, выбранного целью. При необходимости в плане отображаются все щиты цели в виде концентрических кругов, а также их статус изменения.

15. ЦЕЛОСТНОСТЬ КОРПУСА ЦЕЛИ

При выборе судна, которое можно полностью сканировать, здесь отображается его целостность в виде шкалы и процентного значения.

16. ИНФОРМАЦИОННАЯ ПАНЕЛЬ ЦЕЛИ

На этой многофункциональной панели отображается различная информация в зависимости от того, что вы выбрали в качестве цели.

ЦЕЛЬ НЕ ВЫБРАНА:

отображается название места, где вы на данный момент находитесь, а также контролирующая фракция (если она есть), тип ее правительства и тип главного потребительского рынка в этой системе.

ЦЕЛЬ ВЫБРАНА:

отображается название сооружения или корабля или имя его командира, а также его боевой рейтинг в Федерации пилотов и криминальный статус в этой системе. Также указывается название места и контролирующая фракция. Если целью выбрана подсистема, то также отображается целостность ее структуры.

РЕЖИМ ФОКУСИРОВКИ

Режим фокусировки корабля позволит вам получать подробную информацию из вспомогательных панелей кабины. Для доступа к этому режиму:

Нажмите и удерживайте кнопку «Фокус на интерфейсе» (при использовании мыши и клавиатуры выполняется по умолчанию кнопкой «LSHIFT»).

При удерживании кнопки «Фокус на интерфейсе» обзор немного отодвигается, что означает, что режим фокусировки включен.

В режиме фокусировки можно перейти к трем панелям:

ПАНЕЛЬ КОРАБЛЯ:

В режиме фокусировки нажмите кнопку «Вправо на панели интерфейса» (при использовании мыши и клавиатуры выполняется по умолчанию кнопкой D), затем отпустите все элементы управления.

ПАНЕЛЬ ПРИЦЕЛИВАНИЯ:

В режиме фокусировки нажмите кнопку «Влево на панели интерфейса» (при использовании мыши и клавиатуры выполняется по умолчанию кнопкой A), затем отпустите все элементы управления.

КОММУНИКАЦИОННАЯ ПАНЕЛЬ:

В режиме фокусировки нажмите кнопку «Вверх на панели интерфейса» (при использовании мыши и клавиатуры выполняется по умолчанию кнопкой W), затем отпустите все элементы управления.

В режиме фокусировки отображается ряд экранов вкладок. Переключайтесь между экранами вкладок, нажимая кнопки «Следующая вкладка на панели» (при использовании мыши и клавиатуры выполняется по умолчанию кнопкой E) и «Предыдущая вкладка на панели» (при использовании мыши и клавиатуры выполняется по умолчанию кнопкой Q).

На некоторых экранах появляется курсор. Управляйте курсором, нажимая кнопки «Вверх на панели интерфейса», «Вниз на панели интерфейса», «Влево на панели интерфейса» и «Вправо на панели интерфейса» (при использовании мыши и клавиатуры выполняются по умолчанию кнопками W, A, S и D).

Для выбора используйте кнопку **«Выбор панели интерфейса»** (при использовании мыши и клавиатуры эта команда выполняется по умолчанию клавишей **ПРОБЕЛА**).

¹Выйти из режима фокусировки с любой из этих панелей можно, нажав кнопку **«Фокус на интерфейсе»**.

ПАНЕЛЬ КОРАБЛЯ

На панели корабля есть пять вкладок:

СТАТУС:

Здесь указывается множество ваших личных характеристик: ваш счет с балансом кредитов, стоимость вашего корабля, ваши ранги в Федерации пилотов, репутации в небольших и крупных фракциях, неоплаченные штрафы, вознаграждения за вашу голову в системе и др.

МОДУЛИ:

На этом экране отображаются все модули, установленные на вашем корабле. Здесь можно включать и выключать модули и устанавливать порядок их очередности на потребление энергии. Модули с низким уровнем очередности на потребление энергии отключаются в первую очередь в случае неисправностей в работе силовой установки, сокращающих выработку энергии.

ОГНЕВЫЕ ГРУППЫ:

Огневая группа — это ряд систем, включающихся при нажатии одной из кнопок ведения огня. Например, все лазеры можно включать для стрельбы одним спусковым крючком, в то время как ракеты могут запускаться другим спусковым крючком. Вы можете приписать к огневой группе любые модули с активной способностью, в том числе оружие и сканеры. К кнопкам на открытие основного и вспомогательного огня можно приписать сколько угодно модулей. Можно назначать разные огневые группы для разных ситуаций, например одну для боя, а другую для исследования.

ГРУЗ:

Здесь отображают все грузы на борту вашего корабля. Можно сбросить груз, выбрав его на этом экране.

ФУНКЦИИ:

У вашего корабля есть множество дополнительных функций, которые отображаются на этом экране.

ПАНЕЛЬ ПРИЦЕЛИВАНИЯ

На панели прицеливания есть пять экранов вкладок.

НАВИГАЦИЯ:

Здесь можно увидеть и выбрать целью звездные тела текущей системы, а также систем, находящихся в диапазоне гиперпространственного прыжка. С этого экрана также можно перейти к карте галактики и карте системы.

ТРАНЗАКЦИИ:

Здесь отображаются все контракты, которые вы подписали. Выбрав какой-либо из них, можно изучить его подробнее. Здесь также указываются все неоплаченные штрафы.

КОНТАКТЫ:

Здесь указываются все контакты, обнаруженные сенсорами вашего корабля. Можно выбрать один из контактов, чтобы выбрать его целью. После сканирования корабля здесь могут отображаться дополнительные сведения о нем.

При выборе космопорта или станции предоставляется доступ к дополнительным настройкам, в том числе к возможности запросить стыковку.

ПОДСИСТЕМЫ ЦЕЛИ:

Этот экран появляется только при выборе корабля. Здесь отображаются подсистемы этого корабля после его сканирования. Можно выбрать одну из подсистем, чтобы прицелиться именно в нее.

ГРУЗ:

После сканирования любого корабля приобретенным сканером груза на этом экране отобразятся данные о его содержимом.

КОММУНИКАЦИОННАЯ ПАНЕЛЬ

При выборе коммуникационной панели отображаются все полученные сообщения, а рядом с панелью указывается список контактов.

Можно перейти на коммуникационную панель, чтобы пролистать список своих сообщений.

Вы можете пройти вниз до поля для отправления сообщений. Тогда появится клавиатура, предназначенная только для набора сообщения. При нажатии на кнопку ENTER сообщение отправляется кораблю, выбранному вами на данный момент в качестве цели.

- Можно быстро отправить сообщение выбранному кораблю, нажав кнопку «Мини-панель коммуникации» (при использовании мыши и клавиатуры выполняется по умолчанию кнопкой ENTER). В таком случае сразу появится окно для отправления сообщений и клавиатура для ввода текста.

Вы можете перейти к списку контактов и выбрать контакт. При выборе игрока-человека вы сможете:

- Запрашивать чат;
- Отказываться от чата;
- Принимать чат;
- Пожаловаться на игрока
- Заблокировать игрока, чтобы перестать получать от него сообщения и уменьшить шанс встречи с ним во время игры).

ПРОЦЕДУРЫ

Вы можете изучить ряд процедур, которые вам пригодятся для успешного продвижения в качестве пилота.

Уделите время на ознакомление со следующими руководствами.

ВЫБОР ЦЕЛИ И СКАНИРОВАНИЕ

На вашем корабле установлен пассивный сенсор с обзором в 360 градусов, который может находить сигнатуры кораблей и сооружений (см. выше). Однако этот пассивный сканер может определить только основной тип корабля.

Чтобы узнать больше о контакте, нужно прицелиться в него, выбрав его на экране «Контакты» на панели прицеливания или повернув ваш корабль носом к контакту при помощи команды «Цель впереди» (при использовании мыши и клавиатуры выполняется по умолчанию кнопкой T).

При прицеливании в корабль или сооружение и повороте к ним носом сенсоры корабля могут выполнить базовое сканирование. Для базового сканирования требуется время, в течение которого корабль должен оставаться повернутым носом к цели.

После завершения базового сканирования появится следующая информация:

- Название корабля и/или имя командира;
- Прочность щита и корпуса;
- Членство во фракциях (отображается на экране «Контакты» на панели прицеливания);
- Криминальный статус на данной территории.

Очень важно выполнять базовое сканирование до начала атаки! Нападение без предварительного определения криминального статуса цели считается преступлением.

Обратите внимание на то, что сенсоры корабля полагаются на определение тепловых и электромагнитных сигнатур кораблей и сооружений, но эти сигнатуры не постоянны: если корабль сокращает свое потребление энергии, отключая модули, или переходит на бесшумный ход, закрывая внешние радиаторы, то, чтобы обнаружить его, другим кораблям придется ближе к нему подойти; если же силовая установка судна работает на максимальной мощности, то его сигнатура усиливается, что позволяет обнаружить его на большем расстоянии.

ОРУЖИЕ И ОГНЕВЫЕ ГРУППЫ

На вашем корабле установлена система огневых групп для использования оружия, усовершенствованных сканеров и т.д.

Каждая огневая группа, которую вы создаете, может активировать различные оружейные системы и модули при помощи кнопок ведения основного и вспомогательного огня (при использовании мыши и клавиатуры выполняется по умолчанию левой и правой клавишами мыши).

Огневые группы можно менять при помощи команды «Следующая огневая группа» (при использовании мыши и клавиатуры выполняется по умолчанию кнопкой N).

Оружие и некоторые модули крепятся в выдвижных гнездах вашего корабля. Для активации этих модулей нужно сначала

выдвинуть гнезда вашего корабля при помощи команды «Выпустить гнезда» (при использовании мыши и клавиатуры выполняется по умолчанию кнопкой U).

Обратите внимание, что выдвигание гнезд рассматривается некоторыми пилотами как агрессия и отображается на сканерах других кораблей. Если поблизости есть еще корабли, они получают предупреждающее сообщение. Убрать гнезда можно, выбрав функцию «Выпустить гнезда» еще раз.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Любое путешествие состоит из трех элементов:

- Стандартный космический полет. Это полет на нормальном уровне мощности двигателя, начиная расстыковкой с текущим причалом и заканчивая стыковкой. Оружие можно выдвигать только во время обычного космического полета.
- Гиперпространственный прыжок. Зарядив и активировав рамочно-смесительный двигатель, можно совершить практически мгновенный прыжок из одной системы в другую, часто находящуюся на расстоянии многих световых лет
- Гиперкрейсерский режим. Обиходное название путешествия внутри отдельно взятой системы при помощи рамочно-смесительного двигателя, часто на сверхсветовых скоростях.

Мы настоятельно советуем пройти курс обучения пилотов, чтобы изучить основы стыковки, взлета и путешествий в космосе.

ПРИМЕР ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ДЕЙСТВИЙ В ПУТЕШЕСТВИИ

Рекомендуем использовать последовательность действий, приведенную ниже, в качестве руководства по межсистемным путешествиям:

1. Покиньте службы космопорта и нажмите «Запустить».
2. Отлетите подальше от зоны притяжения космопорта или станции и уберите шасси.
3. Выберите место назначения при помощи карты галактики или экрана «Навигация» на панели прицеливания.
4. Совместите нос корабля с наведенной целью при помощи навигационного компаса и уберите гнезда.
5. Запустите рамочно-смесительный двигатель при помощи команды «Включить рамочно-смесительный двигатель» (при использовании мыши и клавиатуры эта команда выполняется по умолчанию кнопкой J) и выведите его на максимальную скорость.
6. Ваш корабль выполнит гиперпространственный прыжок, и вы окажетесь в новой системе, летя рядом с ее главной звездой в гиперкрейсерском режиме.
7. Выберите место назначения в данной системе при помощи карты галактики или экрана «Навигация» на панели прицеливания.
8. Подлетите к цели в гиперкрейсерском режиме и отключите режим, выйдя из зоны аварийного выпадения, достигнув безопасной скорости и убедившись, что нос корабля направлен на место назначения.
9. Подлетите к космопорту или станции, пока не окажетесь в зоне управления космическим движением (7 км).
10. Выберите космопорт/станцию на экране «Контакты» на панели прицеливания и запросите стыковку.
11. Получив разрешение на стыковку, подлетите к отведенному для вас причалу при помощи навигационного компаса и выпустите шасси.
12. Убедитесь в том, что ваш корабль носом направлен точно в сторону причала, и медленно подлетите к нему, чтобы успешно выполнить стыковку.

ГИПЕРКРЕЙСЕРСКИЙ РЕЖИМ

Во время путешествия в гиперкрейсерском режиме в работе вашего корабля происходят важные изменения:

- Остановка становится невозможной.
- Ваша максимальная скорость ограничивается притяжением звездных тел, расположенных поблизости. Чем дальше вы отлетаете от звездных тел, тем больше рамочно-смесительный двигатель может сжимать пространство, таким образом значительно увеличивая относительную скорость, которой вы можете достичь.
- Приблизившись слишком близко к звездному телу, вы выпадете из гиперкрейсерского режима вне зависимости от вашей скорости. Аварийное выпадение причиняет ущерб вашему кораблю.
- При выборе места назначения в системе, на информационной панели цели указывается требуемая скорость, расстояние и направление, необходимое для безопасного выхода из гиперкрейсерского режима.
- Из гиперкрейсерского режима можно выйти при помощи команды «Включить рамочно-смесительный двигатель».
- Размер сенсора автоматически меняется в зависимости от выбранной вами цели и показывает звездные тела.
- В этом режиме нельзя выпускать оружейные гнезда.

КАРТА ГАЛАКТИКИ

Открыть карту галактики можно на экране «Навигация» на панели прицеливания.

Ваше месторасположение в галактике указывается при помощи голубой стрелки над системой, в которой вы сейчас находитесь.

Выберите систему при помощи мыши, чтобы получить доступ к дополнительным параметрам.

На панели сбоку представлены несколько вкладок.

- **ИНФОРМАЦИЯ:** отображает основные данные выбранной системы.
- **НАВИГАЦИЯ:** позволяет находить системы по названиям и изучать маршруты к ним.
- **ОБЗОР:** позволяет установить фильтры для просмотра различных аспектов галактики, в том числе управляющих фракций и торговых маршрутов.
- **НАСТРОЙКИ:** позволяет указывать, какая информация должна отображаться на карте галактики по умолчанию.

КАРТА СИСТЕМЫ

Карту системы можно открыть на экране «Навигация» на панели прицеливания или на карте галактики при помощи функции выбора системы.

На карте системы отображаются звездные тела системы, а также космопорты и станции-аванпосты. Выберите звездное тело, космопорт или станцию при помощи мыши, чтобы получить доступ к информации о них на боковой панели.

Если ничего не выбрано, на боковой панели указывается информация о существующих в системе фракциях, их влиянии и о том, какая из них главная на данный момент.

При выборе космопорта или станции отображаются данные о контролирующей его/ее фракции, а также о виде рынка, главных

импортных и экспортных товарах и запрещенной продукции.

ПРЕСТУПЛЕНИЯ

При совершении любого преступления на территории и заявлении о нем органам власти, за голову преступника автоматически назначается вознаграждение.

Если органы власти какой-либо территории назначили вознаграждение за вашу голову, то в вашей характеристике появится статус «В ПОИСКЕ». Помните, что пока вы находитесь на данной территории, любое судно имеет право напасть и уничтожить вас, а вы не имеете права вести ответный огонь за исключением случаев, когда за голову нападающего тоже назначено вознаграждение.

Рекомендуется проявлять осторожность, путешествуя в зонах военных действий и системах, не имеющих действующих органов власти (анархических системах). В таких регионах космоса буква закона ничего не значит, корабли безнаказанно нападают друг на друга и за головы преступников не назначаются вознаграждения (хотя вознаграждение можно получить за успешное уничтожение цели).

В некоторых активных боевых зонах участвующие стороны могут предлагать боевые контракты. Для этого просто выберите фракцию на экране «Функции» на панели корабля. Вы на время вступите в сотрудничество и получите шанс заработать награды за уничтожение вражеских кораблей в зоне действий.

По закону вы имеете право нападать на корабль, если на информационной панели цели отображается статус «В ПОИСКЕ». Уничтожив такой корабль, вы получите вознаграждение, которое можно обменять на кредиты в любом космопорте, контролируемом фракцией, которая назначила вознаграждение.

В разделе статуса на панели системы вашего корабля можно посмотреть, какие вознаграждения назначены за вашу голову в данной системе. Долетев до космопорта или станции, вы можете выплатить (по высокой цене) эти вознаграждения или любые полученные вами штрафы.

ДОСТОВЕРНОСТЬ ЗАСЕКРЕЧЕННОГО КАНАЛА УСТАНОВЛЕНА... РАСШИФРОВКА ЗАСЕКРЕЧЕННОГО СООБЩЕНИЯ

ДОСТОВЕРНОСТЬ ИСТОЧНИКА УСТАНОВЛЕНА...

Дело, Криплл энд Снир, Адвокаты
Башня «Вихрь», Олимпийская деревня, Марс, Солнечная система O/OSO4 OL1

ДОСТОВЕРНОСТЬ ИСТОЧНИКА УСТАНОВЛЕНА...

Номер: JAS 161200/42
Дата: 16.12.3300

ПЕРЕДАЕТСЯ ПЕРВИЧНОЕ СООБЩЕНИЕ...

Всем, кого это касается.

Считаем нашим долгом доставить вам посылку, оставленную у нас благодетелем, пожелавшим остаться неназванным. Эта посылка была оставлена на наше попечение с указанием доставить в случае (исключительно в случае) вступления вами в Федерацию пилотов.

Мы узнали о вашем поступлении в результате успешной сдачи вступительных отборочных экзаменов, и выполняем данную операцию в соответствии с пожеланиями нашего клиента.

Посылка состоит из двух частей. Данное сообщение содержит первую закодированную часть — безопасный код. Данный код предоставляет доступ к учетной записи космического корабля, заранее настроенной на ваши учетные данные и содержащей полностью оплаченный договор о бессрочной аренде и полный комплект страховых услуг. Вторая часть посылки состоит в переводе кредитов на ваш личный счет, успешно выполненный на момент передачи данного сообщения.

Вместе с кодом доступа вы также получаете специальное сообщение (прилагается). Таким образом, вопрос считается решенным к удовлетворению всех заинтересованных сторон. Если у вас возникнут вопросы, обращайтесь в наши офисы. Взимается установленная комиссия в одну тысячу двести кредитов (1200 КР.) в час (не учитывая Федерального налога на услуги), а также первоначальная разовая комиссия за обслуживание, равная пяти тысячам кредитов (5 000 КР.).

С уважением,

Д. Снир

ПРИЛОЖЕНИЕ-01

Вы, наверное, сейчас ломаете голову, почему вам вдруг выпала такая удача. Ничего страшного! Я бы, на самом деле, удивился, если б дело обстояло иначе.

Теперь приступим к уроку номер один. Когда вам выпадает блестящая возможность, — а поверьте мне, дружок, их считанные единицы! — хватайтесь за них обеими руками. Иногда стоит задавать вопросы, а иногда нет. И сейчас этого делать не стоит.

Скажу вам лишь, что перед моей организацией стоят строго определенные цели: выискивать тех, кто имеет потенциал стать настоящим лидером, бесценных и редких людей, которые потенциально могут влиять на окружающую их галактику и внедрять крупномасштабные изменения.

Мы их находим, а затем испытываем. Считайте, что это ваше испытание.

Возьмите корабль. Возьмите деньги. Нет никаких условий, никаких скрытых ограничений. Распоряжайтесь ими на свое усмотрение. Оставьте свой пылающий след.

Поразите меня, и тогда, возможно, узнаете что-то большее.

Ваш друг

ИНСТРУКЦИЯ В 2.40

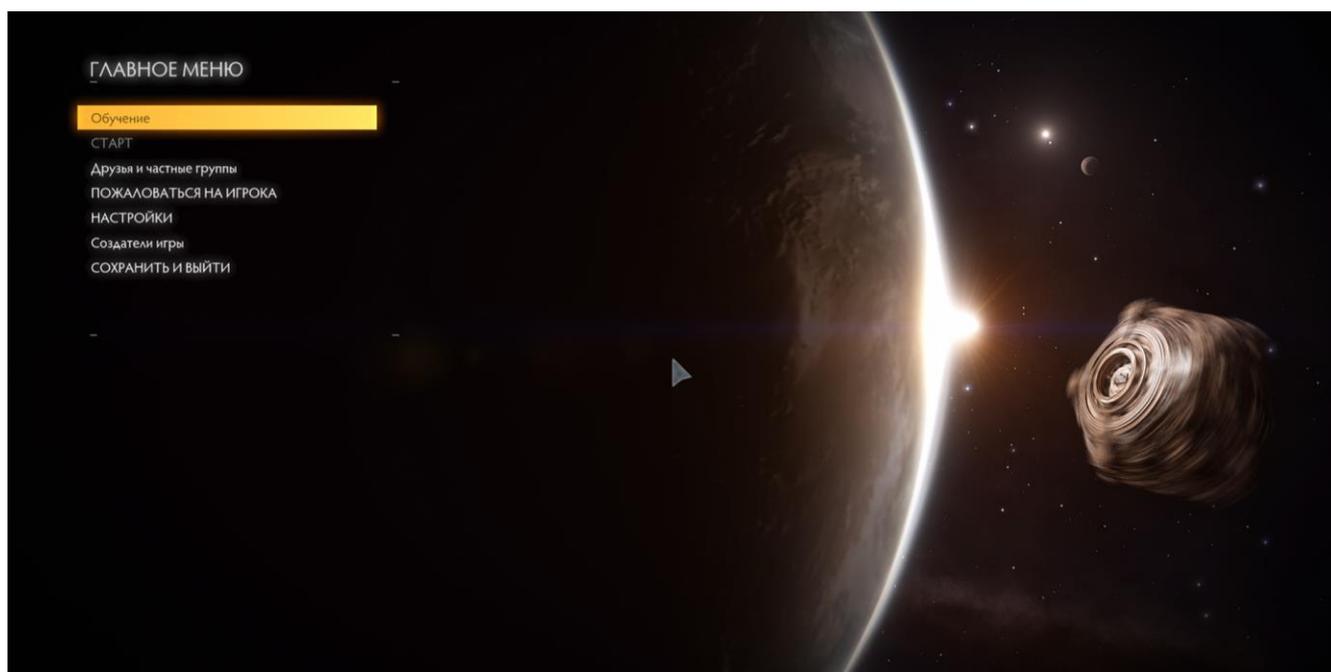
ЖИВАЯ ИНСТРУКЦИЯ

«Живая инструкция» — это инструкция, обновляющаяся по мере обновления игры, появления новых сетевых функций и небольших изменений, предназначенных для улучшения игрового процесса. Вы также будете получать уведомления об изменениях и обновлениях игры посредством статей на веб-сайте и новостей, отображающихся в программе запуска и в процессе игры. Все изменения заносятся в Журнал изменений (см. ниже).

ЖУРНАЛ ИЗМЕНЕНИЙ

- 22.12.2014. Первый выпуск инструкции.
- 23.12.2014. Добавлено краткое практическое руководство. Также добавлены ссылки на содержание и номера страниц.
- 05.01.2015. Небольшие изменения текста.
- 09.01.2015. Добавлена поддержка Nvidia.
- 18.02.2015. Небольшие изменения текста.
- 11.03.2015. Обновление разделов «Крылья» и «Коммуникационная панель». (Руководство для игрока)
- 28.07.2015, Политика.
- 08.12.2015, CQC.
- 22.12.2015, Horizons.
- 03.06.2016, обновление Horizons вер. 2.1 (Инженеры).
- 25.10.2016, обновление Horizons вер. 2.2 (Стражи).
- 11.04.2017, обновление Horizons вер. 2.3 (Командиры)
- 26.09.2017, обновление Horizons вер. 2.4 (Возвращение)

ГЛАВНОЕ МЕНЮ



Главное меню предоставляет доступ к сохраненным играм, друзьям и группам, а также позволяет настраивать параметры. Главное меню состоит из следующих разделов:

Обучение: Данный раздел содержит список обучающих упражнений. Они помогают тренироваться, выполнять различные игровые приемы безопасно и без риска испортить карьеру.

Старт: Данный раздел содержит меню, где вы сможете выбрать количество других игроков, с которыми хотите играть.

Можно начать игру в режиме «Открытая игра», который предоставляет шанс встретить всех других командиров, играющих в таком же режиме.

Можно также начать игру в частной группе. Чтобы играть в частной группе, необходимо сначала создать ее или получить приглашение в такую группу (они отображаются в меню «Друзья и частные группы»).

Можно также начать игру в режиме «Соло». В этом режиме вам никогда не повстречаются другие командиры-люди; при этом симулятор игры будет учитывать действия всех других игроков.

Друзья и частные группы: В данном разделе вы можете управлять вашими друзьями и частными группами и создавать их.

Здесь можно искать других командиров и отправлять им приглашения стать вашим другом. Если командир примет ваше приглашение, то вы станете друзьями. Вы можете видеть, какие из ваших друзей в сети, и отправить им текстовые сообщения из внутриигрового или главного меню.

Здесь также можно искать частные группы и посылать владельцу группы запрос на вступление. Частная группа состоит из отфильтрованного списка командиров, которые могут встречать друг друга во время игры в режиме частной группы; при этом исключается шанс встретить любого игрока, не состоящего в этой группе.

Можно также создать свою частную группу, послать приглашения друзьям и исключить каких-либо друзей из нее. Здесь также можно разблокировать заблокированных вами командиров.

Пожаловаться на игрока: В данном разделе отображается окно подачи жалобы на другого игрока.

Параметры: В данном разделе вы можете настроить графические элементы, звуковое сопровождение и элементы управления.

Здесь также можно удалить сохраненного командира. Обратите внимание на то, что удаленного командира невозможно восстановить.

Создатели игры: Данный раздел содержит информацию о создателях игры Elite: Dangerous.

Сохранить и выйти: Данная функция сохраняет все текущие настройки и влияющие на карьеру действия командира из данной игровой сессии и закрывает игру, возвращая вас на рабочий стол.

КРАТКАЯ ИНСТРУКЦИЯ ПО ПОЛЕТАМ

Пожалуйста, ознакомьтесь с приведенными ниже документами, прежде чем отправляться в первый самостоятельный полет. Космический корабль, управляемый неопытным пилотом, представляет значительную угрозу для пилота и для других игроков и может привести к потере жизни и/или внушительным страховым издержкам.

Мы рекомендуем ознакомиться с приведенными ниже документами в указанном порядке, т.к. более поздние статьи могут содержать информацию, подробно объясненную в предыдущих разделах.

Данная документация также содержит минимум информации, которую надо знать, чтобы начать карьеру пилота. Проведя достаточно времени за штурвалом, вы получите возможность изучить тонкости управления полетом.

Мы настоятельно рекомендуем вам посмотреть видеоруководства для начинающих пилотов (см. программу запуска игры) и изучить обучающие сценарии (см. главное меню).

ИНТЕРФЕЙС



На вашем корабле установлен стандартный интерфейс пилота, облегчающий управление даже при смене корабля.

ОСНОВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ КАБИНЫ

Каждый из элементов интерфейса пилота предназначен для отображения определенной информации. Сюда входят следующие элементы:

1. Коммуникационная панель: Здесь отображаются сообщения от других кораблей и сооружений. При помощи коммуникационной панели можно отправить сообщение и начать общаться с другими командирами. Сообщения отображаются разными цветами в зависимости от статуса источника сообщения.

- Красный цвет: судна и сооружения органов власти.
- Оранжевый цвет: пилоты, не состоящие ни в какой фракции.
- Желтый: прямой канал.
- Бирюзовый цвет: друзья.
- Белый: системные игровые сообщения.

По возможности обращайтесь внимание на получаемые вами сообщения, ведь они могут содержать полезную информацию.

2. Информационная панель: Здесь отображаются уведомления о статусе вашего судна, других кораблей и преступной деятельности.

Некоторые из уведомлений отмечаются как критически важные и отображаются сначала в виде большого голографического знака в центре передней панели, а затем перемещаются на информационную панель. Уделяйте особое внимание таким уведомлениям.

3. Кривая сигнатуры: Этот символ показывает, насколько ваш корабль заметен для других кораблей, находящихся поблизости.

Сигнатура вашего судна состоит из термических и электромагнитных излучений, которые могут быть обнаружены сенсорами. В зависимости от режима работы корабля эти излучения могут быть сильными, что позволяет другим кораблям обнаруживать ваше присутствие с дальнего расстояния, или слабыми, что позволяет кораблям обнаружить вашу позицию только с достаточно близкого расстояния.

Излучения вашего корабля отображаются в виде кривой сигнатуры. Чем сильнее излучения корабля, тем чаще и быстрее изгибается кривая сигнатуры. Чем слабее излучения корабля, тем плавнее изгиб кривой сигнатуры. При переходе на бесшумный ход (см. «Тепловое излучение и сигнатура»), на кривой сигнатуры отображается знак «ТИХИЙ ХОД».

4. УКАЗАТЕЛИ ТОПЛИВА: Здесь отображаются запасы топлива вашего корабля.

Топливо хранится на вашем корабле в двух резервуарах. Разделенная на сегменты шкала показывает запас топлива в главном отсеке вашего корабля. Это топливо используется только для выполнения гиперпространственных прыжков, т.к. для выполнения одного прыжка требуется значительный объем топлива.

При выборе места назначения в гиперпространстве зажигается указатель главного отсека с топливом, показывая, какая часть имеющегося запаса топлива будет потрачена на прыжок.

Объем действующего резервуара отображается на узкой шкале, находящейся прямо над экраном главного отсека. Топливо действующего резервуара используется силовой установкой вашего корабля для обеспечения работы систем корабля. Когда действующий резервуар опустошается, он по возможности автоматически пополняется из главного отсека.

Внимание! Не забывайте правильно заправляться. Если в главном отсеке и действующем резервуаре не останется топлива, силовая установка вашего корабля не сможет обеспечивать питание систем жизнеобеспечения.

5. ИНДИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК:

Эти три индикатора предоставляют мгновенную информацию о статусе основных систем корабля.

Указатель «Гравитационный захват» зажигается, когда ваш корабль подлетает слишком близко к звездному телу или большому сооружению. В таком случае вы не сможете запустить гиперкрейсерский режим или выполнить гиперпространственный прыжок, пока не отлетите подальше от источника гравитационного захвата.

Указатель шасси зажигается, когда шасси выпускается. При этом максимальная скорость корабля будет ограничена в целях безопасности. Вы не сможете успешно выполнить стыковку, если шасси не выпущено.

Указатель грузового ковша зажигается, когда выпускается грузовой ковш. При этом максимальная скорость корабля будет ограничена в целях безопасности. Вы не сможете успешно забрать груз из космоса, если грузовой ковш не выпущен.

Если вас разыскивают органы власти на территории, где вы находитесь, то здесь появится указатель «В ПОЫСКЕ».

6. РАСПРЕДЕЛИТЕЛЬ ПИТАНИЯ: Этот символ отображает объем энергии, доступной на данный момент в трех специальных конденсаторах, представленных в виде шкал энергии. Эти конденсаторы обеспечивают питание специализированных систем.

Вы можете выполнить такую настройку, чтобы эти конденсаторы пополнялись в первую очередь. Текущее распределение питания выражено точками под шкалами энергии. Чем больше точек, тем быстрее заряжается тот или иной конденсатор.

- **СИС:** Эта система отвечает за энергию, доступную для зарядки щитов и питания защитных модулей. Чем больше она получает сигналов, тем лучше щиты противостоят нападениям.
- **ДВГ:** Эта система отвечает за энергию, доступную для запуска экстренного двигателя (ускорения). К тому же чем больше она получает сигналов, тем корабль становится более быстрым и подвижным.
- **ОРУ:** Эта система отвечает за энергию, доступную для охлаждения оружейных систем. Если эта шкала иссякнет, орудия отключатся до начала перезарядки конденсатора.

7. ПЛАН КОРАБЛЯ: Здесь отображается план вашего корабля. При попадании на ваш корабль, место попадания удара временно выделяется знаком нападения. Цвет знака меняется в зависимости от того, было ли нападение поглощено щитами вашего корабля, или же целостности вашего корабля был нанесен ущерб.

- Голубой: попадание поглощено щитами
- Оранжевый: корпус корабля был поврежден

Текущая сила щита корабля представлена тремя концентрическими окружностями вокруг макета. Круги угасают, по мере того как ослабевают щиты корабля. При зарядке щитов круги снова становятся яркими.

Когда уровень прочности щитов доходит до нуля, щиты рассеиваются. Для перезапуска щитогенератора требуется небольшое время. Вместо концентрических кругов появляется шкала отсчета, заполняющаяся со временем. После перезапуска щитогенератор вашего корабля снова начнет работать на уровне прочности в 50 %.

Обратите внимание, что щитогенератор не сможет перезапуститься и заново включить щиты, если конденсатор СИС пуст.

8. ЦЕЛОСТНОСТЬ КОРПУСА: Целостность корпуса вашего корабля отображают шкала и процентное значение, указанные под планом корабля. Если целостность корабля опустится до нуля, ваш корабль будет уничтожен. Столкновения и попадания снарядов

уменьшают целостность корабля, если у вашего корабля нет действующего щита.

9. УКАЗАТЕЛЬ СКОРОСТИ: Здесь отображается ряд характеристик скорости вашего корабля. Текущая скорость представлена при помощи большой шкалы, разделенной на сегменты.

Справа от нее расположена шкала скорости/тяги. Игла шкалы отображает текущую эффективность дросселя, а размер шкалы — диапазон скорости/тяги на основании количества сигналов, выделенных для конденсатора ДВГ. Чем больше сигналов получает конденсатор ДВГ, тем больше максимальная скорость вашего корабля.

Слева от шкалы скорости расположена отметка «максимальной эффективности». Когда скорость вашего корабля достигает этой отметки, он становится наиболее подвижным.

10. СЕНСОРЫ: Здесь отображается объем пространства вокруг корабля, представленный в виде треугольника в центре диска.

Засеченные сенсорами контакты отображаются на диске метками. Контакт, указанный на диске над треугольником, изображающим ваш корабль, находится впереди вас; а метка слева от треугольника отображает контакт, находящийся слева от вас, и так далее.

Высота контакта отображается в виде вертикальной линии, соединяющей его с диском. Длина этой линии зависит от расстояния между вашим кораблем и контактом: контакт, от которого идет длинная вертикальная линия вниз к вашему кораблю, находится высоко над вами, а контакт, от которого отходит короткая вертикальная линия вверх, находится немного ниже вашего корабля и т.д.

Вид и цвет отметки контакта также важны.

Если отметка мигает, значит, у контакта такая слабая сигнатура, что его невозможно правильно определить. В неопределенные контакты нельзя целиться. Подлетите поближе к контакту, чтобы лучше его определить.

Квадратная метка означает, что у контакта убраны оружейные гнезда, а треугольная метка означает, что оружейные гнезда выпущены.

Пустая отметка означает, что контактом управляет человек, а закрашенная метка означает, что контактом управляет ИИ.

Цветом маркируется отношение объекта к вам:

- Враждебные контакты обозначаются красным цветом.
- Нейтральные контакты обозначаются оранжевым цветом.
- Контакты-союзники обозначаются зеленым цветом.
- Голубой: вedomые.
- Фиолетовый: враждебные крылья.
- Контакты, являющиеся сооружениями или аномалиями, обозначаются белым цветом.
- Мигание белым означает, что объект атакует ваш корабль.

11. РАЗМЕР СЕНСОРА: Этот индикатор отображает размер сенсорного диска. Когда указатель находится в самой левой части индикатора, размер сенсора маленький. Когда указатель находится в самой правой части индикатора, сенсор покрывает наибольшее расстояние. Маленький размер сенсора хорошо подходит для находящихся поблизости контактов. Большой размер сенсора хорошо подходит для контактов, находящихся очень далеко.

12. УРОВЕНЬ ВНУТРЕННЕЙ ТЕПЛОТЫ: Отображает текущий уровень внутренней теплоты вашего корабля в виде вертикальной шкалы и процентного значения. При потреблении топлива для работы систем корабля силовая установка генерирует тепло. Также тепло генерируется некоторыми системами корабля, например, при запуске рамочно-смесительного двигателя. Когда температура достигает среднего сегмента, модули корабля начинают повреждаться. При возрастании температуры до верхнего сегмента начинает убывать целостность корпуса.

13. НАВИГАЦИОННЫЙ КОМПАС: Отображает позицию цели по отношению к носу вашего корабля. Объект отображается в виде точки, и чем ближе она к центру круга, тем ближе объект к носу корабля. Объект, находящийся позади вашего корабля, отображается пустой точкой.

Навигационный компас появляется при определенных условиях:

- Гиперпространство, выбранное целью путешествия.

- Выбранное целью звездное тело в системе.
- Выделенная опора для стыковки.
- Вектор выхода из сферы притяжения (при попытке запустить гиперкрейсерский режим рядом со звездным телом).

14. ПЛАН ЦЕЛИ: Здесь отображается план сооружения или судна, выбранного целью. При необходимости в плане отображаются все щиты цели в виде концентрических кругов.

15. ЦЕЛОСТНОСТЬ КОРПУСА ЦЕЛИ: При выборе судна, которому можно нанести ущерб, здесь отображается его целостность в виде шкалы и процентного значения.

16. ИНФОРМАЦИОННАЯ ПАНЕЛЬ ЦЕЛИ: На этой многофункциональной панели отображается различная информация в зависимости от того, что вы выбрали целью.

Цель не выбрана: отображается название места, где вы на данный момент находитесь, а также контролирующая фракция (если она есть), тип ее правительства и тип главного потребительского рынка в этой системе.

Цель выбрана: сначала отображается вид выделенного целью объекта. После выполнения базового сканирования отображается следующая дополнительная информация:

- Название корабля и/или имя командира.
- Уровень прочности корпуса.
- Запас энергии щита.
- Криминальный статус на данной территории (нет/в розыске).
- Если целью выбрана подсистема, то также отображается ее название и целостность ее структуры.

Отображается название места, где вы на данный момент находитесь, и местной фракции.

РЕЖИМ ФОКУСИРОВКИ

Интерфейс пилота отображает не только основные элементы кабины, но и режим фокусировки.

Режим фокусировки предоставляет доступ к панелям фокусировки, на которых отображается дополнительная информация и с которых идет управление особыми функциями корабля. Всего есть три панели фокусировки: системная панель, панель прицеливания и коммуникационная панель.

В режиме фокусировки используются следующие команды:

НАЗВАНИЕ ЭЛЕМ. УПРАВЛЕНИЯ	К И М (ПО УМОЛЧАНИЮ)	ГЕЙМПАД (ПО УМОЛЧАНИЮ)
ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ	Удерживание LSHIFT	Кнопка X
ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ/НАЗАД	LSHIFT	Кнопка B
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ	W	Вверх (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ	S	Вниз (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО	A	Влево (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО	D	Вправо (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ	ПРОБЕЛ	Кнопка A
СЛЕДУЮЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ	E	Правый триггер
ПРЕДЫДУЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ	Q	Левый триггер

Для активации режима фокусировки нажмите и удерживайте кнопку «**ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ**». Обратите внимание на то, что

обзор немного отодвигается назад, что означает, что режим фокусировки включен. Если в этот момент вы решите не использовать режим фокусировки, просто отпустите «ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ».

Удерживая кнопку «ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ» выберите одну из следующих команд:

- «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО» для доступа к системной панели;
- «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО» для доступа к панели прицеливания;
- «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ» для доступа к коммуникационной панели;

Затем отпустите кнопку «ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ», чтобы остаться на выбранной панели.

СИСТЕМНАЯ ПАНЕЛЬ



Системная панель содержит пять разделов с различными параметрами и подробной информацией о вашей карьере и корабле. Можно переходить от раздела к разделу при помощи кнопок «СЛЕДУЮЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ» и «ПРЕДЫДУЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ».

СТАТУС

В этом разделе представлена статистика вашей карьеры. Переходите от одного подраздела полезной информации к другому при помощи кнопок «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО».

РАЗДЕЛ МОДУЛЕЙ

- Кнопка «Вкл/Выкл».
- Название модуля.
- Вид установки: неподвижная, карданная или турельная, отображенная соответствующим значком (если модуль является оружием в гнезде).
- Рейтинг эффективности, обозначенный буквой (А — самый эффективный).
- Размер, обозначенный числом (чем больше число, тем больше модуль).
- Конденсатор, используемый для подачи энергии для активных функций модуля (при наличии).
- Потребление энергии, поступающей от силовой установки корабля.
- Порядок очередности на потребление энергии (обозначен числом).
- Здравоохранение

Выделите модуль при помощи кнопок «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ». Изменить порядок очередности на потребление энергии выделенного модуля можно при помощи кнопок «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО». Включить или выключить модуль можно при помощи кнопки «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ». Под этим списком находится шкала выработки энергии, отображающая доступную энергию, вырабатываемую силовой установкой корабля, и шкала потребления энергии, отображающая количество энергии, потребляемой всеми модулями согласно порядку очередности.

Порядок очередности определяет, какие модули будут автоматически отключены, если сократится объем вырабатываемой

энергии, например, при использовании силовой установки меньшего размера или неисправности в его работе.

Если отметка на шкале выработки энергии падает ниже отметки очередности на шкале потребления, ВСЕ модули, имеющие данный уровень очередности, будут отключены до тех пор, пока объем энергии не восстановится.

РАЗДЕЛ ОГНЕВЫХ ГРУПП

В данном разделе можно настроить, какие виды оружия активируются кнопками на открытие основного и вспомогательного огня. Тут можно указать, какие группы оружия и снаряжения будут стрелять одновременно. Эти группы называются огневыми группами.

Данный раздел состоит из двух секций. Секция слева содержит список всех установленных модулей, которые можно активировать командами на открытие основного и вспомогательного огня. Эти модули сгруппированы согласно их виду.

В секции справа указаны текущие огневые группы в виде колонок. Каждой огневой группе присваивается номер. Под каждой огневой группой указана информация о каждом из модулей. Информация о каждом из модулей может отображаться следующим образом:

- 1: модуль будет активирован при запуске данной огневой группы и использовании команды на открытие основного огня.
- 2: модуль будет активирован при запуске данной огневой группы и использовании команды на открытие вспомогательного огня.
- Пусто: при запуске данной огневой группы данный модуль не может быть активирован ни первичной, ни вторичной огневой кнопкой.

Выделите модуль при помощи кнопок «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ». Затем выделите огневую группу при помощи кнопок «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ».

Выделив огневую группу, выберите одну из трех предложенных настроек (1, 2 или пусто) при помощи кнопки «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ», чтобы привязать модуль к первичной или вторичной кнопке или удалить его из огневой группы.

Огневая группа будет удалена, если для нее не указаны никакие модули. При изменении огневой группы, расположенной справа, будет создана новая группа. Можно создавать до 8 огневых групп.

РАЗДЕЛ ГРУЗА

Данный раздел состоит из двух секций.

Секция справа содержит декларацию всего груза, находящегося на борту вашего корабля.

Для каждого вида груза отведена строка информации, указывающая его категорию (значок), название и объем. В случае кражи груза или критически важного задания, указывается соответствующая информация.

Выделите вид груза при помощи кнопок «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ», «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ», «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО» и нажмите «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ», чтобы перейти к меню сброса груза.

В меню сброса груза используйте кнопки «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ», чтобы выбрать функцию сброса груза с сохранением прав собственности или функцию сброса без указания, кто может забрать его по праву.

Используйте кнопки «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО», чтобы указать объем груза для сброса, и кнопку «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ», чтобы выполнить действие.

Для выхода из меню сброса груза нажмите кнопку «ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ/НАЗАД».

Секция слева отображает статус очистителя корабля (при наличии). Более подробную информацию можно найти в разделе «Разработка месторождений» (см. ниже).

РАЗДЕЛ ФУНКЦИЙ

В данном разделе можно выполнять различные действия, связанные с работой корабля, из предложенных в списке. Используйте кнопки «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ», чтобы выделить интересующую вас функцию, и кнопку «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ», чтобы выполнить действие.

При выборе функции, рядом с которой находится бегунок, используйте кнопки «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО», чтобы увеличить или уменьшить показатели.

Доступны следующие функции:

- Фракция. Используется для выбора фракции, к которой вы хотите временно присоединиться в зоне боевых действий.
Доступна только в зоне боевых действий.
- Шасси. Выдвигает и убирает шасси.
- Грузовой ковш. Выдвигает и убирает грузовой ковш.
- Тихий ход. Включает и выключает тихий ход.
- Корабельные огни. Включает и выключает корабельные огни.
- Автопилот. Включает и отключает автопилот.
- Коррекция вращения. Включает и выключает систему коррекции вращения в соответствии со стыковочным шлюзом космопорта.
- Контрольная проверка перед полетом. Включает и отключает список контрольных проверок перед запуском.
- Режим оружия на турельной установке. Выберите одну из трех предложенных настроек: «Беглый огонь» (стрельба по враждебным кораблям в зоне досягаемости), «Только в цель» (стрельба по отмеченным враждебным кораблям) и «Стрельба вперед по курсу» (стреляет как неподвижное оружие).
- Заявить о преступлении против меня. Включает и отключает автоматическую подачу заявления о совершенном преступлении при нападении на ваш корабль.
- Яркость интерфейса. Повышает или уменьшает яркость голографического интерфейса.
- Разметка орудийного прицела. Переключение между режимами упреждения цели (цель отображается указателем прицеливания для артиллерийских орудий) и ведения цели (артиллерийское орудие целится в место, куда попадет снаряд).
- Вид сенсора. Переключение между линейным (масштаб сенсорного диска не меняется от центра к краю) и логарифмическим (масштаб увеличивается от центра к краю диска).
- Перезагрузка/починка: запустить программу диагностики, которая временно отключает корабль, после чего разбирает исправные модули, чтобы реанимировать модули с нулевой прочностью
- Самоликвидатор. Запускает самоуничтожение. Может пригодиться, если ваш корабль застрял из-за сбоя работы модулей или потери топлива.

ПАНЕЛЬ ПРИЦЕЛИВАНИЯ



Панель прицеливания содержит пять разделов с различными параметрами и подробной информацией об окружающем вас пространстве. Можно переходить от раздела к разделу при помощи кнопок «СЛЕДУЮЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ» и «ПРЕДЫДУЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ».

НАВИГАЦИЯ

В разделе навигации отображается ваше текущее местоположение и место назначения, указанное в навигационной системе, а также расстояние до него.

Здесь также отображается список известных звездных объектов, расположенных поблизости, достопримечательностей и систем. Каждое место отмечено значком, отображающим вид этого места; также указано расстояние до него.

Ближайшее от вас место отмечено в списке голубой стрелкой. Оранжевой стрелкой отмечено место, которое вы выбрали целью в системе навигации и прицеливания вашего корабля.

Список составлен в иерархическом порядке: сначала указываются звезды (согласно расстоянию до них), затем объекты на их орбите, затем сооружения на орбите объектов вокруг звезд и т.д.

Выделите место назначения при помощи кнопок «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ**», «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ**», «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО**» и «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО**». Нажмите на кнопку «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ**», чтобы перейти к меню выбранного места назначения.

Данное меню позволяет выполнять следующие функции:

- Закрепление и отмена места назначения. Позволяет закрепить место назначения или отменить его в системе прицеливания и навигации вашего корабля.
- Закрепление и гиперкрейсерский режим (если место назначения находится в вашей системе). То же действие, что указано выше; при этом корабль автоматически начинает заряжаться для перехода в гиперкрейсерский режим.
- Закрепление и запуск гипердвигателя (если место назначения находится в вашей системе). То же действие, что указано выше; при этом корабль автоматически начинает заряжаться для выполнения гиперпространственного прыжка.

В этом разделе также есть кнопки для перехода к карте галактики и карте системы. Выделите вид карты при помощи кнопок «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ**», «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ**», «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО**» и «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО**» и нажмите «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ**», чтобы перейти к выбранной карте.

ТРАНЗАКЦИИ

В данном разделе отображается информация о различных событиях.

Контракты: В данном разделе указываются все ваши действующие контракты. Для каждого контракта указывается главная цель, а также система назначения и счетчик времени на выполнение контракта.

Используйте кнопки «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ**» и «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ**», чтобы выделить контракт, и кнопку «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ**», чтобы перейти к информационной панели контракта. На данной панели указываются сведения о контракте. Здесь также имеется кнопка для его аннулирования.

Награды: В данном разделе указываются все невостребованные вознаграждения за головы преступников. Для каждой награды указывается сумма вознаграждения и система, где это вознаграждение выдается.

Штрафы: В данном разделе указываются все неоплаченные штрафы. Для каждого штрафа указывается сумма к оплате, система, где этот штраф был выписан, и счетчик времени, отпущенного на его оплату (по истечении этого времени штраф будет заменен на вознаграждение за вашу голову).

Если счетчик времени отображает статус «Приостановлено», значит, органы власти, выписавшие этот штраф, посчитали, что вы были убиты, и закрыли ваше дело. Приостановленные штрафы будут снова активированы, если вы привлечете внимание соответствующих органов власти, что может случиться при сканировании вашего корабля судном органов власти или совершении вами преступления на их территории.

КОНТАКТЫ

Этот раздел содержит список всех контактов, успешно определенных вашими сенсорами.

Выделите контакт при помощи кнопок «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ**» и «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ**». Рядом с контактом отображается цветная полоса, указывающая на ваши с ним отношения:

- Красная полоса. Таким цветом отмечается враждебный контакт.
- Зеленая полоса. Таким цветом отмечается контакт-союзник.

Выделив контакт и выполнив базовое сканирование, вы получаете доступ к дополнительной информации, в том числе о фракции, в которой он состоит, и общей сумме всех имеющихся вознаграждений за голову его командира. Выберите выделенный контакт целью при помощи кнопки **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**. После этого название выбранного целью контакта будет заключено в скобки.

Если контакт является космопортом или станцией, то данная команда вызывает меню взаимодействия. В данном меню предложены следующие функции:

- Закрепление цели. Закрепляет контакт в качестве вашей текущей цели.
- Запрос на стыковку. Закрепляет контакт в качестве вашей текущей цели и запрашивает разрешение на стыковку. Подтверждение запроса должно прийти незамедлительно.

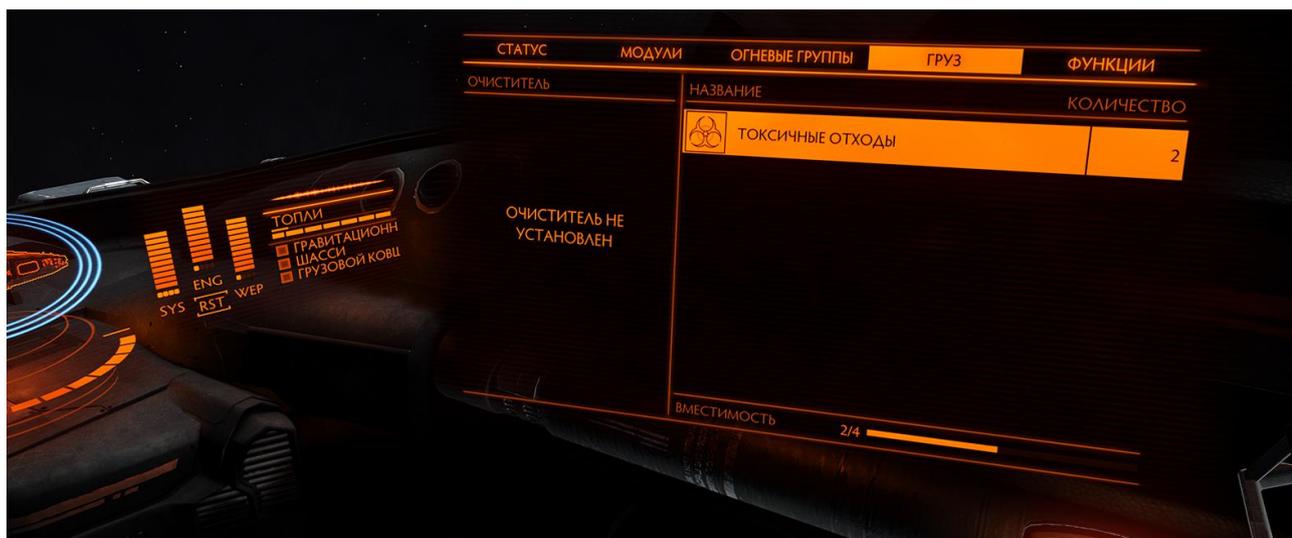
ПОДСИСТЕМЫ ЦЕЛИ

Этот раздел содержит список обнаруженных при базовом сканировании подсистем корабля, выбранного вами в качестве цели. Для каждой подсистемы указывается название модуля и его текущее состояние, а также включен ли он на данный момент.

Выделите модуль при помощи кнопок **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ»**. Можно выбрать какую-либо подсистему целью при помощи кнопки **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**. Выбрав какую-либо подсистему корабля в качестве цели, вы можете более точно в него прицеливаться, повышая таким образом шанс, что ваш удар попадет в цель и нанесет прямой ущерб.

ГРУЗ

Этот раздел содержит грузовую декларацию корабля, выбранного вами в качестве цели на данный момент; отображается после выполнения сканирования груза (для этого требуется специальный сканер груза).



ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ ПОЛЕТА

Чтобы стать успешным пилотом, нужно выучить несколько различных аспектов управления кораблем.

МАНЕВРЫ

Для выполнения маневров используются следующие команды:

НАЗВАНИЕ ЭЛЕМ. УПРАВЛЕНИЯ	К И М (ПО УМОЛЧАНИЮ)	ГЕЙМПАД (ПО УМОЛЧАНИЮ)
ПОВОРОТ ВЛЕВО	A	A
ПОВОРОТ ВПРАВО	D	D
ЗАДРАТЬ НОС	МЫШЬ ВНИЗ	ЛЕВЫЙ ДЖОЙСТИК ВНИЗ
ОПУСТИТЬ НОС	МЫШЬ ВВЕРХ	ЛЕВЫЙ ДЖОЙСТИК ВВЕРХ
КРЕН ВПРАВО	МЫШЬ ВПРАВО	ЛЕВЫЙ ДЖОЙСТИК ВПРАВО
КРЕН ВЛЕВО	МЫШЬ ВЛЕВО	ЛЕВЫЙ ДЖОЙСТИК ВЛЕВО
ПРИБАВЛЕНИЕ ТЯГИ	W	ПРАВЫЙ ТРИГГЕР
УМЕНЬШИТЬ ТЯГУ	S	ЛЕВЫЙ ТРИГГЕР
СМЕЩЕНИЕ ВВЕРХ	R	ПРАВЫЙ ДЖОЙСТИК ВВЕРХ
СМЕЩЕНИЕ ВНИЗ	F	ПРАВЫЙ ДЖОЙСТИК ВНИЗ
СМЕЩЕНИЕ ВЛЕВО	Q	ПРАВЫЙ ДЖОЙСТИК ВЛЕВО
СМЕЩЕНИЕ ВПРАВО	E	ПРАВЫЙ ДЖОЙСТИК ВПРАВО
ФОРСАЖ	TAB	Кнопка B

Комплект маневровых двигателей вашего корабля позволяет свободно двигаться в шести направлениях:

Вперед / назад. Используйте команды «ПРИБАВИТЬ ТЯГУ» и «УМЕНЬШИТЬ ТЯГУ», чтобы ваш корабль двигался прямо вперед или назад (подобно тому, как машина, которая ускоряется в движении вперед и назад). Обратите внимание, что повышение и снижение скорости корабля требует времени. При движении вперед корабль начнет двигаться назад, только когда инерция движения вперед сойдет на нет, и наоборот. Обратите внимание на то, что маневровые двигатели вашего корабля, отвечающие за движение назад, слабее двигателей, отвечающих за движение вперед, в результате чего ускорение и максимальная скорость при движении назад гораздо меньше.

Вверх / вниз. Используйте команды «СМЕЩЕНИЕ ВВЕРХ» и «СМЕЩЕНИЕ ВНИЗ», чтобы ваш корабль двигался прямо вверх или вниз (как лифт, который поднимается вверх и опускается вниз). При движении вверх корабль начнет двигаться вниз, только когда инерция движения вверх сойдет на нет, и наоборот.

Влево / вправо. Используйте команды «СМЕЩЕНИЕ ВЛЕВО» и «СМЕЩЕНИЕ ВПРАВО», чтобы ваш корабль двигался прямо влево или вправо (как футбольный вратарь, который двигается влево и вправо вдоль линии ворот). При движении влево корабль начнет двигаться вправо, только когда инерция движения вбок сойдет на нет, и наоборот.

Обратите внимание на то, что, двигаясь в трех упомянутых выше направлениях, нос вашего корабля никогда не поворачивается в другую сторону, а корабль не меняет текущую ориентацию (высоту). Чтобы сделать это, предлагаются следующие команды:

Задрать / опустить нос. Используйте команды «ЗАДРАТЬ НОС» и «ОПУСТИТЬ НОС», чтобы ваш корабль повернулся в направлении вверх или вниз (как вы поворачиваете голову, чтобы посмотреть вверх или вниз).

Крен влево / вправо. Используйте команды «КРЕН ВЛЕВО» и «КРЕН ВПРАВО», чтобы ваш корабль повернулся по или против часовой стрелки (подобно тому, как поворачивается руль).

Рыскание влево / вправо. Используйте команды «РЫСКАНИЕ ВЛЕВО» и «ВРЫСКАНИЕ ВПРАВО», чтобы ваш корабль повернулся влево или вправо вдоль своей оси (подобно тому, как поворачивается пушка танка). Внимание: рыскание меняет положения корабля меньше, чем крен или задирание и опускание носа.

Настройки управления геймпада по умолчанию включают «РЫСКАНИЕ ПРИ КРЕНЕ» при малом крене. Это означает, что при совсем легком или скором крене он переходит в рыскание.

Обратите внимание на то, что, двигаясь в трех упомянутых выше направлениях, ваш корабль не меняет свое положение в космосе.

Может случиться так, что вам понадобится чрезвычайно быстро ускориться, что часто случается во время боя. В таком случае воспользуйтесь функцией «**ФОРСАЖ**», чтобы активировать аварийный запуск двигателей вашего корабля. Этот импульс включается практически мгновенно и длится всего лишь несколько секунд, зато может разогнать ваш корабль до скорости, сильно превышающей обычные возможности, а также повысить его подвижность. Обратите внимание на то, что, когда ускорение закончится, ваш корабль медленно вернется к обычной рабочей скорости.

Для аварийной тяги нужна энергия, подаваемая конденсатором ДВГ (см. раздел «Распределение энергии» ниже). Если конденсатор ДВГ не вырабатывает достаточно энергии, то форсаж не сработает.

Чтобы умело летать, необходимо использовать все эти маневры в совокупности. Начинающим пилотам рекомендуется сначала привыкнуть к основным принципам управления дросселем при помощи крена и задиранья и опускания носа:

- Прибавьте тягу, чтобы достигнуть желаемой скорости путешествия.
- Накрените корабль так, чтобы ваша цель или место назначения находились примерно над центром вашего поля обзора.
- Задержите нос корабля вверх, чтобы ваша цель или место назначения находились примерно в центре вашего поля обзора.
- Используйте рыскание корабля, чтобы точно направить нос корабля, убедившись, что ваша цель или место назначения находятся точно в центре вашего поля обзора.

АВТОПИЛОТ

Для управления автопилотом используются следующие команды:

НАЗВАНИЕ ЭЛЕМ. УПРАВЛЕНИЯ	К И М (ПО УМОЛЧАНИЮ)	ГЕЙМПАД (ПО УМОЛЧАНИЮ)
ОТКЛЮЧИТЬ АВТОПИЛОТ	Z	Z

Ваш корабль оснащен функцией автопилота. Данная программа следит за тем, чтобы в случае необходимости маневровые двигатели корабля автоматически запускались для обеспечения обратной тяги.

Автопилот можно отключить при помощи функции «ОТКЛЮЧИТЬ АВТОПИЛОТ». При выключенном автопилоте движение, вызванное любой командой полета, будет продолжаться, даже когда команда закончится. Например, если вы **ЗАДЕРЕТЕ НОС**, нос корабля будет продолжать идти вверх даже после того, как вы отпустите кнопку команды. В таком случае необходимо вручную применить обратную тягу, что в этом случае означает то, что надо **ОПУСТИТЬ НОС**.

Отключение автопилота может пойти на пользу, т.к. это позволяет менять ориентацию корабля, не влияя на его скорость. По сути, можно лететь в одном направлении, держа нос в совершенно другом. Однако так летать сложнее.

Чтобы снова включить автопилот, нажмите кнопку «**ОТКЛЮЧИТЬ АВТОПИЛОТ**» еще раз.

СЕНСОРЫ И ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Компьютер прицеливания и сенсоры вашего корабля используют следующие команды:

НАЗВАНИЕ ЭЛЕМ. УПРАВЛЕНИЯ	К И М (ПО УМОЛЧАНИЮ)	ГЕЙМПАД (ПО УМОЛЧАНИЮ)
ЦЕЛЬ ВПЕРЕДИ	T	Кнопка Y
СЛЕДУЮЩИЙ КОРАБЛЬ	G	G
УВЕЛИЧИТЬ МАСШТАБ СЕНСОРОВ	СТР. ВВЕРХ	СТР. ВВЕРХ
УМЕНЬШИТЬ МАСШТАБ СЕНСОРОВ	СТР. ВНИЗ	СТР. ВНИЗ

На всех кораблях установлены сенсорные модули, позволяющие обнаруживать и опознавать корабли и сооружения, находящиеся вокруг вас. Сенсорный модуль отслеживает термические и электромагнитные излучения от кораблей и сооружений и сопоставляет эти сигнатуры с имеющимися данными о космических объектах.

Сенсорная система использует два вида обратной связи с пилотом. Первый вид — это сенсорный диск, расположенный в центре нижней части интерфейса пилота вашей кабины.



Сенсор отображает сферу космического пространства вокруг центральной точки — вашего корабля, а указанная плоскость является частью этой сферы, находящейся параллельно горизонтальной плоскости вашего корабля. Космические объекты, обнаруженные сенсорами корабля, отображаются метками на сенсорном диске. Положение отметки относительно центра диска указывает на расположение объекта относительно вашего корабля.

Например, метка слева от центра диска отображает объект, находящийся слева от вашего корабля. Если отметка расположена над горизонтальной плоскостью и соединяется с ней нисходящей вертикальной линией, значит, объект находится над вашим кораблем.

Размер сенсорного диска можно менять при помощи кнопок «**УВЕЛИЧИТЬ МАСШТАБ СЕНСОРОВ**» и «**УМЕНЬШИТЬ МАСШТАБ СЕНСОРОВ**». Если контакты находятся очень близко от вас, стоит уменьшить масштаб сенсора, чтобы увеличить степень детализации этих контактов. Если контакты находятся далеко от вас, стоит увеличить масштаб сенсоров.

При включенном сенсорном модуле вы имеете доступ к следующим функциям:

Пассивный сканер. Пассивный сканер все время работает и автоматически отслеживает излучения в радиусе в 360 градусов, поэтому может находить корабли и сооружения вокруг вашего корабля.

Если излучения слишком слабые или находятся слишком далеко, сенсор может только примерно определить их источник и не сможет предоставить информацию, необходимую для прицеливания. Такие излучения называются «неопределенными контактами» и отображаются на сенсорном диске в виде мигающих и постоянно передвигающихся отметок.

Если излучения достаточно сильные или расположены достаточно близко (допустимое расстояние определяется соотношением рейтинга сенсорного модуля к силе излучений и расстояния до них), сенсорная система сможет точно определить месторасположение их источника, а также вид корабля или сооружения.

Такие излучения называются «определенными контактами» и отображаются на сенсорном диске в виде неподвижных отметок, в которые вы можете прицелиться при помощи системы прицеливания.

Запуск базового сканирования. Сенсоры корабля могут также выполнять активное сканирование при помощи узкого луча, что позволяет вам узнать больше информации об определенном контакте.

Чтобы начать базовое сканирование, прицельтесь в определенный контакт и закрепите цель при помощи системы прицеливания. Это можно сделать различными способами.

Прицеливание. Первый способ закрепить определенный контакт в качестве выбранной цели состоит в прямом прицеливании в него. Для этого необходимо повернуть ваш корабль так, чтобы определенный контакт оказался прямо перед центром сенсорного диска, желательно находясь на горизонтальной плоскости диска.

Таким образом определенный контакт окажется непосредственно впереди вашего корабля. При этом вокруг объекта на индикаторе фонаря кабины появится значок ромба, разделенный на сегменты. Закрепите объект в качестве выбранной цели в системе прицеливания при помощи команды «**ЦЕЛЬ ВПЕРЕДИ**».

Также можно перейти при помощи режима фокусировки интерфейса пилота в раздел «Контакты» на панели прицеливания и выбрать определенный контакт из имеющегося списка. Таким образом вы закрепите определенный контакт в качестве выбранной цели в системе прицеливания.

И, наконец, можно автоматически прицеливаться в определенный контакт и закреплять его в системе прицеливания при помощи команды «**СЛЕДУЮЩИЙ КОРАБЛЬ**». Каждый раз, когда вы применяете эту команду, система прицеливания вашего корабля выбирает и закрепляет следующий определенный контакт, находящийся рядом с вами.

Можно закреплять в виде цели только один корабль, сооружение или аномалию за раз.

При закреплении определенного контакта в виде цели в системе прицеливания его отметка на сенсорном диске будет заключена в скобки, что позволит вам быстро ее найти. Также на интерфейсе пилота будет отображен план цели, а рядом с ним будет указан вид этого объекта.

Кроме того, когда нос вашего корабля направлен в сторону определенного контакта, закрепленного в качестве цели в системе прицеливания, объект будет отмечен на индикаторе фонаря кабины. Если цель является кораблем, то на индикаторе фонаря кабины она будет отмечена тремя треугольниками. Эти трехмерные треугольники вращаются, указывая, куда смотрит нос корабля.

Если цель не является кораблем, то на индикаторе фонаря кабины она будет отмечена скобками. Рядом с отметкой будет указано расстояние до цели, а также ее название и вид, если они известны.

Завершение базового сканирования. Для завершения базового сканирования просто убедитесь в том, что нос вашего корабля продолжает смотреть в сторону цели. На интерфейсе пилота отобразится статус «Сканирование». Через несколько секунд можно будет узнать дополнительную информацию о цели, в том числе ее название, уровень прочности ее корпуса и щитов и криминальный статус на данной территории. Также будут указаны подсистемы цели (если таковые имеются). Их можно изучить, перейдя при помощи режима фокусировки в раздел «Подсистемы цели» на панели прицеливания.

Очень важно выполнять базовое сканирование до конца. Таким образом вы не только получаете дополнительную информацию о цели, но также, если цель является кораблем, можно узнать его криминальный статус и можно ли на него по закону нападать.

После выполнения базового сканирования определенного контакта вся полученная о нем информация сохранится у вас, пока контакт находится в зоне вашей досягаемости. Если сенсоры корабля теряют из виду излучения контакта, вы снова получите доступ к результатам базового сканирования, когда этот контакт опять будет засечен вашими сенсорами.

Усовершенствованное сканирование (требуется дополнительные модули). Корабль можно оснастить рядом усовершенствованных сканеров, с помощью которых можно получить дополнительную информацию о текущей цели, которую невозможно получить из других источников.

По сути дела, такие сканеры считаются оружием, и их надо привязывать к огневой группе, чтобы «стрелять» из них по цели в течение определенного времени.

Усовершенствованные сканеры активно работают, и их легко засечь при помощи сенсоров. Вы будете уведомлены, если на вас направлен усовершенствованный сканер, хотя сенсоры вашего корабля не смогут определить его источник.

СТЫКОВКА И РАССТЫКОВКА

Для стыковки и расстыковки используются следующие команды:

Название элем. управления	К и М (по умолчанию)	Геймпад (по умолчанию)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ	W	Вверх (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ	S	Вниз (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ	ПРОБЕЛ	Кнопка A
ШАССИ	L	L

Все пилоты должны знать и уметь следовать стандартными правилам стыковки, действующими по всей галактике.

Для стыковки необходимо выполнить три условия:

- Корабли органов власти не атакуют ваш корабль.
- Вы находитесь на расстоянии до 7,5 км от космопорта или станции.
- Вы получили разрешение на стыковку.

Чтобы отправить запрос на стыковку, подлетите к космопорту или станции на 7,5 км или ближе и прицельтесь в него/нее. После прицеливания в космопорт или станцию перейдите при помощи режима фокусировки в раздел «Контакты» на панели

прицеливания.

Выделите космопорт или станцию при помощи кнопок «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ». Перейдите к меню взаимодействия при помощи кнопки «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ». Выделите и выберите функцию «Запрос на стыковку» при помощи тех же самых команд.

Вы должны получить звуковое и письменное подтверждение запроса на стыковку. Если в доке есть свободные причалы, вы незамедлительно получите разрешение на стыковку.

Когда разрешение будет получено, вам будет отведена стыковочная опора, а также указан временной интервал, в течение которого вы должны выполнить стыковку. Номер отведенной для вас стыковочной опоры и временной интервал отображаются непосредственно над сенсорным диском в интерфейсе пилота.

Космопорты и станции являются огромными сооружениями, поэтому при прицеливании в них при помощи системы прицеливания включается навигационный компас, который поможет вам подлететь к ним.

СТЫКОВКА В КОСМОПОРТАХ

Подлетите к предкамере стыковочного шлюза. В плане космопорта «Кориолис», отображаемого в интерфейсе пилота при прицеливании в космопорт при помощи системы прицеливания, на лицевой стороне космопорта появятся стрелки, указывающие на предкамеру, чтобы вам было легче ее найти.



Когда вы окажетесь внутри стыковочного шлюза, системы космопорта активируют вспомогательные системы вращения вашего корабля.

Пройдя через предкамеру в стыковочный шлюз, найдите вашу стыковочную опору и подлетите к ней.

К отведенной для вас опоре ведет освещенная голографическая дорожка снижения, на которой также отображается номер опоры. Когда ваш корабль окажется в предкамере, навигационный компас прицелится в вашу стыковочную опору и поможет вам найти ее.



Перед стыковкой выпустите шасси при помощи команды «ШАССИ». Вы не сможете выполнить стыковку, если шасси не выпущено.

Обратите внимание на то, что при выпущенном шасси летные характеристики вашего корабля меняются и его максимальная скорость уменьшается в целях безопасности.

Можно также указать команды управления шасси в разделе «Настройки» > «Элементы управления» главного меню, что позволит вам изменить схему управления и облегчить стыковку, заменив, например, команду обзора от 1-го лица на команду рыскания.

Когда вы подлетите достаточно близко к отведенной стыковочной опоре, на интерфейсе пилота вместо сенсорного диска появится окно стыковки, показывающее высоту вашего корабля и его положение относительно опоры.



При помощи этого окна расположите ваш корабль параллельно опоре и прямо над ее центральной частью так, чтобы план вашего корабля в окне стыковки был отображен носом в противоположную сторону от вас.

Когда вы найдете правильное положение, план опоры зажжется голубым цветом. Медленно опустите корабль прямо на опору. Когда вы опуститесь достаточно близко, стыковочные зажимы закрепят ваш корабль, завершив процесс стыковки.

СТЫКОВКА НА СТАНЦИЯХ

Подлетите прямо к станции. В этот момент включится навигационный компас и направит вас к отведенной для вас стыковочной опоре. Обратите внимание, что стыковочные опоры на станциях трехмерные и могут быть установлены на любой стороне сооружения.

Определив местонахождение опоры, выполните те же шаги по стыковке, что используются во время стыковки в космопорте.



ПРАВИЛА СТЫКОВКИ

Следует отметить то, что пилоты должны знать и следовать строгим правилам и законам, принятым во всех портах:

- Пропускной режим: не задерживайтесь в предкамере или над стыковочной опорой, не отведенной для вас.
- Контроль оружия: никогда не стреляйте из своих орудий, находясь внутри стыковочного шлюза.
- Контроль времени: всегда выполняйте стыковку в отведенный для этого временной интервал.
- Режим ожидания: никогда не залетайте в стыковочный шлюз, не получив разрешения на стыковку.

Нарушение этих правил может привести к штрафам, назначению вознаграждения за вашу голову и уничтожению вашего корабля.

Когда вы успешно выполните стыковку, вместо окна стыковки в интерфейсе пилота появится окно канала услуг космопорта. Используйте кнопки «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ», чтобы выделить интересующую вас функцию, и кнопку «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ», чтобы выбрать ее. Есть три функции:

- Услуги космопортов: открывает интерфейс услуг, предлагаемых космопортами.
- Вход в ангар и возвращение на поверхность: заводит ваш корабль во внутренний ангар и выводит из него. Для доступа к некоторым услугам ваш корабль должен быть перемещен во внутренний ангар
- Запуск: запрашивает разрешение на выход из космопорта или станции.

Расстыковка. Выполнять расстыковку очень легко. Выберите команду «Запуск» в окне канала услуг космопорта, и после короткого промежутка времени стыковочные зажимы будут убраны и ваш корабль сможет улететь.



Перед расстыковкой обязательно убедитесь, что тяга вашего корабля на нуле, чтобы избежать столкновений в результате снятия зажимов.

Если вы находитесь в космопорте, то вам будет указан временной интервал, в течение которого вы должны покинуть стыковочный шлюз. Обратите внимание, что при выходе из предкамеры вспомогательные системы вращения вашего корабля отключаются, поэтому покиньте предкамеру шлюза плавно и без промедления.

Вы можете в любое время активировать контрольную проверку перед полетом, воспользовавшись режимом фокусировки интерфейса пилота и перейдя в раздел «Функции» на системной панели, где и расположен соответствующий параметр. Активировав систему контрольной проверки перед полетом, вы должны выполнить ряд команд, чтобы получить разрешение на запуск.

Контрольная проверка перед полетом позволяет повторно ознакомиться с различными командами управления.

БОИ

Во время боя используются следующие команды:

Название элем. управления	К и М (по умолчанию)	Геймпад (по умолчанию)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ	W	Вверх (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ	S	Вниз (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО	A	Влево (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО	D	Вправо (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ	ПРОБЕЛ	Кнопка A
ВЫПУСК ГНЕЗД	U	Кнопка НАЗАД
ОСНОВНОЙ ОГОНЬ	МЫШЬ 1	ПРАВЫЙ КУРОК
ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ	МЫШЬ 2	ЛЕВЫЙ КУРОК
СЛЕДУЮЩАЯ ОГНЕВАЯ ГРУППА	N	Кнопка A

В галактике может быть небезопасно. Все члены Федерации пилотов должны понимать и знать, как использовать основные приемы боя с другими кораблями.

ГНЕЗДА И СЛУЖЕБНЫЕ УСТАНОВКИ

Оружейные модули можно крепить только в гнезда вашего корабля. У кораблей бывает разное количество гнезд различных размеров.



Гнезда — это внутренние оружейные отсеки, которые должны быть выпущены перед использованием. Выпустить гнезда корабля можно при помощи команды «**ВЫПУСК ГНЕЗД**».

Служебные установки — это небольшие гнезда, расположенные снаружи, к которым можно прикреплять различные модули, не управляющие оружием, как, например, противоракетные установки для точечной обороны, теплоотводные катапульты и средства выброса дипольных отражателей.

Некоторые модули, прикрепленные к служебным установкам, не требуют выпуска гнезд; при этом, может быть, их надо привязать к какой-либо огневой группе.

ОГНЕВЫЕ ГРУППЫ

Орудия корабля должны быть привязаны к какой-либо огневой группе. Огневая группа состоит из набора модулей оружия и устройств, которые одновременно активируются одной командой на открытие огня. Для каждой огневой группы есть команды на открытие основного и вспомогательного огня, что позволяет еще лучше их настраивать. Используйте кнопки **«ОСНОВНОЙ ОГОНЬ»** и **«ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ»**, чтобы активировать орудия, привязанные к этим командам в действующей огневой группе.

Убедитесь в том, что ваши орудия привязаны к какой-либо огневой группе. Воспользуйтесь режимом фокусировки интерфейса пилота, чтобы перейти к разделу «Огневые группы» на системной панели.



Выделите оружейный модуль в этом разделе при помощи кнопок **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ»**. Затем выделите огневую группу при помощи кнопок **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО»**.

Выделив огневую группу, выберите одну из трех предложенных настроек (1, 2 или пусто) при помощи кнопки **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**, чтобы привязать модуль к первичной или вторичной кнопке или удалить его из огневой группы.

ОРУЖЕЙНЫЕ СКОБКИ

Оружейные скобки на дисплее. При выпуске оружейных гнезд на индикаторе фонаря кабины появляются два больших знака скобок. Эти знаки скобок отмечаются как «Основные» и «Вспомогательные», и рядом с ними указывается номер огневой группы, активированной на данный момент.



На каждом из знаков скобок указываются элементы орудий, привязанных к данной огневой группе: для основных скобок указываются элементы, привязанные к команде открытия основного огня, а для вспомогательных скобок указываются элементы, привязанные к команде вспомогательного огня.

Огневые группы можно менять при помощи команды **«СЛЕДУЮЩАЯ ОГНЕВАЯ ГРУППА»**, что позволяет применять разные виды

оружия при помощи команд основного и вспомогательного огня.

Для каждого элемента оружия может отображаться следующая информация:

- Название оружия или устройства;
- Значок вида установки (неподвижная, карданная или турельная);
- Количество боеприпасов или шкала охлаждения;
- Предупреждение «Цель вне зоны досягаемости», появляющееся, только когда корабль выбран целью при помощи системы прицеливания.

Некоторые модули, прикрепленные к служебным установкам, не требуют выпуска гнезд; при этом их можно или нужно привязать к какой-либо огневой группе. В таком случае оружейные скобки отображаются на индикаторе, даже если гнезда не выпущены.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СКОБКИ

Некоторые модули, прикрепленные к служебным установкам или установленные внутри корабля, не требуют выпуска гнезд или привязки к какой-либо огневой группе. Для таким модулей нужна только энергия.

Когда установлены и включены такие модули, на индикаторе фонаря кабины отображаются вспомогательные скобки, отображающие имеющиеся модули. Они позволяют в любое время узнать важную информацию о каждом модуле, как, например, время зарядки и количество боеприпасов.

РАЗМЕТКА ОРУДИЙНОГО ПРИЦЕЛА



Разметка орудийного прицела. При выпуске оружейных гнезд на индикаторе фонаря кабины появляется разметка орудийного прицела. Для каждого вида оружия используется определенная разметка, и они совмещаются, когда в одной и той же огневой группе используются разные виды оружия.

На разметке каждого орудийного прицела отображается небольшая мишень, точно указывающая на место нанесения удара.

При закреплении определенного контакта в виде цели в системе прицеливания эти мишени передвигаются в соответствии с расстоянием до отмеченной цели. Это происходит потому, что ваши орудия настроены вести прямой огонь по цели вне зависимости от их расположения на вашем корабле, и хотя может казаться, что все удары выполняются в направлении центра вашего обзора, на самом деле это не так.

На больших кораблях гнезда расположены далеко друг от друга, чтобы корабли поменьше не могли вывести из строя все орудия одновременно, ведь маленькие суда могут пролететь прямо между орудиями больших кораблей. Мишень четко указывает на место, куда попадет ваш удар по достижении цели.

На разметке прицела артиллерийского оружия также отмечается еще один, дополнительный элемент. Корабль, выбранный целью при помощи системы прицеливания, отмечается на индикаторе фонаря кабины указателем прицеливания. При стрельбе из артиллерийского оружия цельтесь в указатель прицеливания, а не в саму цель, ведь этот указатель показывает место, куда попадут ваши снаряды по достижении цели.

Для активации некоторых видов оружия требуется дополнительный уточняющий захват цели. Для выполнения уточняющего захвата цели необходимо все время удерживать цель на выбранном корабле. На разметке прицела таких видов оружия указывается ход выполнения захвата цели, который сопровождается звуковым сигналом. Когда захват будет выполнен, указатель замрет, а звуковой сигнал станет непрерывным. Захват цели не удастся выполнить, если вы упустите цель из виду.

При успешном попадании удара в цель на разметке некоторых видов оружия появляется мигающий элемент. Этот дополнительный элемент полезен в тех случаях, когда артиллерийские снаряды должны пролететь значительное расстояние до цели.

ПОДСИСТЕМЫ ЦЕЛИ

Когда вы прицеливаетесь в подсистему другого корабля, на индикаторе фонаря кабины появляется новый элемент — небольшая мишень, указывающая на модуль, что помогает точнее прицеливаться.

ВИДЫ УСТАНОВОК

Для оружия используются три разных вида установок:

- **Неподвижная.** Орудие стреляет прямо вперед вдоль оси канала ствола.
- **Карданная.** Орудие на такой установке имеет возможности к ограниченному движению и полуавтоматическому слежению за кораблем, выбранным целью при помощи системы прицеливания.
- **Турельная.** Орудие на такой установке может свободно вращаться, а также автоматически следить за целью и открывать огонь по ней.

Неподвижная установка. Орудиями на такой установке легко пользоваться. Подвиньте ваш корабль так, чтобы цель оказалась на разметке орудийного прицела и, главное, в точке прицела (в случае использования артиллерийских орудий — в поле указателя прицеливания), затем выполните атаку при помощи соответствующей команды на открытие огня.

Карданная установка. Орудия на такой установке работают по-другому, когда корабль, выбранный в качестве цели при помощи системы прицеливания, находится перед вашим кораблем. В таком случае карданная установка автоматически повернется в сторону цели. Автонаведение прицела зависит от мощности ваших сенсоров и от интенсивности излучений цели.

Для выполнения атак обязательно использование команд на открытие огня.

Когда орудие на карданной установке автоматически прицеливается, мишень на интерфейсе двигается в сторону цели. Если мишень выходит за границы разметки орудийного прицела, возле нее появляется отдельная разметка, что позволяет вам быстро определить вид оружия.



Орудия на карданной установке полезны для более медленных кораблей, которые иначе не успевают за целью. Стоит заметить, что автонаведение бывает неточным, поэтому орудия могут произвольно отклоняться от курса при попытке автоматического слежения за целью, из-за чего снижается их эффективность при атаке на расстоянии или прицеливании в подсистемы. Такие орудия также часто менее мощные, чем орудия на неподвижных установках.

Турельная установка. Орудия на такой установке работают отличным образом от других видов орудий.

Орудия на турельной установке работают полностью в автономном режиме и могут отслеживать за целью и стрелять по ним без команды пилота, если цель находится в их секторе обстрела.

Турели можно настроить на три разных режима стрельбы:

- **Беглый огонь.** Орудие автоматически стреляет во все вражеские определенные контакты.
- **Только в цель.** Орудие стреляет только в корабли, выбранные целью при помощи системы прицеливания.

- Огонь вперед. Орудие целиться прямо вперед и стреляет как орудие на неподвижной установке.

Турели наводят цель по тем же самым параметрам, что и орудия на карданной установке, поэтому страдают от тех же, только еще более выраженных недостатков. Такие орудия часто более слабые, чем другие виды орудий, и могут сильно отклоняться от курса.

При этом они чрезвычайно эффективны при атаках в тех направлениях, что находятся в вашей слепой зоне.

СЛАБЫЕ СТОРОНЫ АВТОНАВЕДЕНИЯ

Орудия на карданных и турельных установках автоматически прицеливаются на основании излучений цели, и поэтому могут плохо работать, если вражеский корабль уменьшит или запутает свою сигнатуру.

Для автонаведения на корабли со слабыми излучениями необходимо подойти к ним поближе.

Корабли, на которых установлены средства выброса дипольных отражателей, могут на какое-то время полностью вывести орудия с автонаведением из строя. Когда корабль находится в облаке отражателей, все орудия с автонаведением крайне сильно отклоняются от курса на корабль, выбранный целью при помощи системы прицеливания.

ЩИТЫ

На корабль можно установить щитогенератор. Эти генераторы, приведенные в действие, создают вокруг корабля поле, поглощающее все атаки и превращающее их в безвредный свет. Каждое попадание в щит снижает эффективность его поля.

Когда корабль не атакуется, энергия от систем питания корабля упрочняет поле щита. Щит может временно сломаться, если в него попадет достаточно поочередных ударов. Если щит ломается, щитогенератор перезагружается.

После перезагрузки генератор начнет восстанавливать щит изнутри. Когда эффективность щита достигнет пятидесяти процентов от его максимальной мощности, щит расширится и снова охватит весь корабль, чтобы со временем и при поступлении достаточного количества энергии полностью восстановиться.

Щиты отображаются в интерфейсе пилота в виде концентрических голубых кругов, охватывающих план корабля. Если щит сломан, вместо концентрических кругов появляется предупреждающее сообщение со счетчиком времени на восстановление щита изнутри.



Как правило, щиты более эффективно поглощают механические удары от снарядов, но менее эффективно противостоят термическим атакам с использованием лазеров.

УЩЕРБ КОРАБЛЮ



Когда щит корабля сломан или был разрушен, а также когда на корабле нет щитогенератора, удары атакующих кораблей будут попадать в корпус, нанося долговременные повреждения, которые можно исправить только при ремонте корабля.

Корпус отображается в интерфейсе пилота в виде оранжевой шкалы и процентного значения под планом корабля.

Повреждения корпуса никак не влияют на работу систем корабля, но если целостность корпуса опустится до нуля, корабль развалится на части и будет уничтожен.

Как правило, корпус корабля более эффективно противостоит термическим нападениям с использованием лазеров, но менее эффективен против кинетических ударов от снарядов, в частности, против действия взрывной волны от ракет.

ПРОНИКАЮЩИЕ АТАКИ

Атаки, попадающие в корпус корабля, могут проникнуть через него и повредить внутренние модули.

Это может случиться, если траектория атаки проходит через модуль корабля. Шанс на проникновение зависит от вида оружия, т.к. некоторые орудия более эффективно пробивают корпус корабля, чем другие.

Когда удар проникает через корпус корабля, часть его силы теряется по пути к кораблю, нанося меньше ущерба корпусу, но при этом часть ущерба переносится прямо на модуль.

ОРУЖЕЙНЫЕ БОЕПРИПАСЫ И ОХЛАЖДЕНИЕ ОРУЖИЯ



Для стрельбы из некоторых видов оружия требуются боеприпасы. Количество боеприпасов для таких орудий отображается на элементе оружия рядом с оружейной скобкой.

Если запас боеприпасов истощится, вы не сможете стрелять из орудия, пока не пополните запас в космопорте или на станции.

Для некоторых видов оружия требуются боеприпасы с обоймами. Пустые обоймы автоматически меняются на полные, из-за чего происходит небольшая заминка в стрельбе, ведь на замену обоймы нужно время.

Все орудия соединены с замкнутой системой охлаждения, работающей отдельно от главной системы охлаждения корабля. Система охлаждения поддерживает орудия в рабочем состоянии, а энергия для этой системы поступает из специального конденсатора. Из орудий нельзя стрелять, если в конденсаторе не осталось энергии.

СИСТЕМЫ КОРАБЛЯ

Ваш корабль состоит из нескольких систем, и вы, являясь его пилотом и командиром, должны уметь ими управлять. Опытные пилоты знают, на что способны их корабли, как ими лучше управлять во время полета и как их лучше снаряжать.

КОРАБЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

На вашем корабле установлено несколько модулей, обеспечивающих его работу. Некоторые из этих модулей нужно иметь обязательно, ведь если их нет, то ваш корабль не будет готов к космическим путешествиям. Другие модули устанавливаются, если есть желание улучшить возможности корабля, не связанные с полетом.

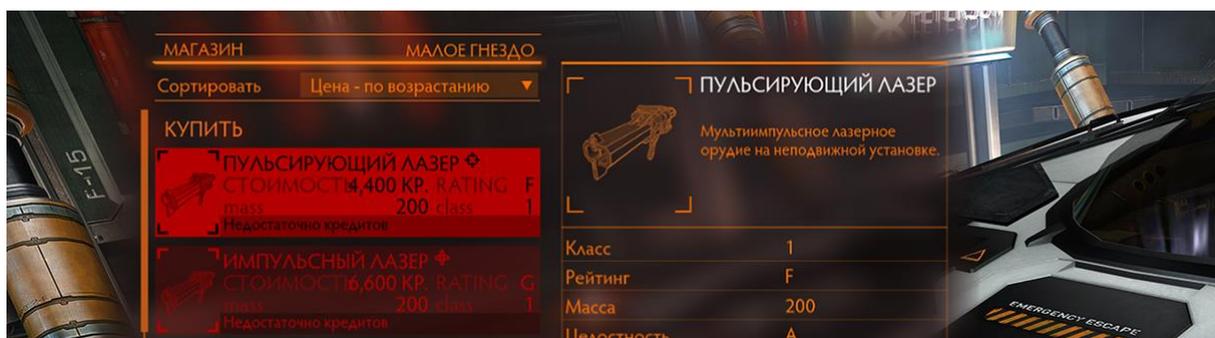
Все модули разделены на классы в соответствии с их размерами и имеют рейтинг, определяемый на основании их эффективности.

Класс. Всего классов 8: от 1 до 8. Модули класса 1 самые маленькие, а модули класса 8 — самые большие. На каждом корабле есть определенное количество модульных отсеков, в которые можно установить модули.

В отсеки можно устанавливать модули маленького размера.

Как правило, большие модули тяжелые. Важно учитывать вес модулей, ведь чем тяжелее корабль, тем сильнее должны работать двигатели и рамочно-смесительный двигатель, что уменьшает их эффективность.

Рейтинг. Рейтинг модулей отмечается буквами, и рейтинг А самый эффективный. Важно помнить, что рейтинг служит только в качестве справочной информации, и некоторые отличительные характеристики модулей могут не учитываться в рейтинге.



ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

Чтобы корабль считался пригодным к запуску в космос и смог покинуть порт, на нем должны быть установлены следующие модули:

Силовая установка. Этот модуль берет топливо из главного топливного бака вашего корабля и конвертирует его в энергию, питающую остальные модули корабля.

Разрушение силовой установки приведет к катастрофическому сбою систем и уничтожению корабля.

Система жизнеобеспечения. Этот модуль обеспечивает на корабле атмосферу, пригодную для дыхания. Энергия для его работы подается из силовой установки.

При разрушении системы жизнеобеспечения или наличии большой брешы в корпусе будет активирован ваш личный аварийный дыхательный аппарат Remlok. В таком случае необходимо немедленно найти климат с подходящей атмосферой.

Распределитель питания. Этот модуль перераспределяет энергию от силовой установки между тремя конденсаторами: СИС, ДВГ и ОРУ. Эти конденсаторы используются только для обеспечения питания, необходимого для активации специальных команд.

Топливный бак. В этом модуле хранится топливо, необходимое для работы силовой установки. Если топливо закончится, силовая установка перестанет работать, что приведет к катастрофическому сбою всех систем. Не забывайте регулярно заправляться.

Двигатели. Этот модуль состоит из набора маневровых двигателей, при помощи которых ваш корабль передвигается по космосу. Энергия, необходимая для работы этих модулей, поступает из силовой установки, а также из действующего резервуара во время полета.

Разрушение модулей двигателей приведет к потере всех летательных функций корабля. В таком случае рекомендуется покинуть корабль и уничтожить его при помощи команды на самоликвидацию.

Сенсоры. Этот модуль позволяет выполнять базовое и пассивное сканирование, а также взаимодействовать с другими объектами, например со стыковочными системами. Энергия для сенсоров подается из силовой установки.

Если сенсоры разрушены, вы не сможете находить другие корабли и сооружения и использовать систему прицеливания корабля.

Рамочно-смесительный двигатель. Этот модуль сжимает пространство вокруг корабля, что позволяет путешествовать на сверхсветовых скоростях.

Энергия, необходимая для работы РСД, поступает из силовой установки; при его активации также используется топливо. В гиперкрейсерском режиме топливо поступает из действующего резервуара, а при гиперпространственном прыжке — из главного топливного бака.

Разрушение РСД приведет к катастрофическому сбою всех систем и полному уничтожению корабля.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

Существует множество модулей, которые можно установить, чтобы улучшить функциональные возможности корабля или добавить новые. На корабль можно установить следующие дополнительные модули:

Щитогенератор Этот модуль создает вокруг корабля защитное поле, поглощающее удары от атак, способные нанести серьезный ущерб. Энергия, нужная для активации щитогенератора, поступает от силовой установки, а заряжается модуль от конденсатора СИС (см раздел «Распределитель питания»).

Теплоотводная катапульта. Этот модуль позволяет выбрасывать все тепло, выделенное кораблем на данный момент, в теплоотвод, который после выбрасывается за борт. Энергия, необходимая для работы теплоотводных катапульт, поступает из силовой установки, а для активации выброса — из конденсатора СИС.

Топливозаборник. Этот модуль позволяет исследовать поверхность звезд и собирать с них топливо прямо в главный топливный бак корабля. Энергия для его работы подается из силовой установки.

Чтобы использовать топливозаборник, подлетите к звезде в гиперкрейсерском режиме и пролетите над ее поверхностью вдоль кольца столкновения (желтого кольца, окружающего звезду и отбрасывающего минимальный угол между носом вашего корабля и центром звезды, которого вам надо придерживаться, чтобы избежать столкновения).

Чем ближе вы подлетите к кольцу столкновения звезды, тем быстрее вы сможете набрать топлива. При этом не забывайте, что наружная температура повышается по мере приближения к звезде, а значит, вы поджаритесь, если подлетите слишком близко.

Очиститель. Этот модуль позволяет очищать куски астероидов для получения драгоценных металлов. Энергия для его работы подается из силовой установки. Очистительные модули оснащены воронкой и одним или несколькими лотками для полезных ископаемых (зависит от модели).

Для использования очистителя также требуется проходочный лазер. Проходочные лазеры расщепляют и отламывают куски породы с полезными ископаемыми от астероида. Подберите кусок породы грузовым ковшем, тогда он попадет в воронку очистителя.

При помощи режима фокусировки перейдите к разделу «Груз» на системной панели интерфейса пилота. Затем воспользуйтесь интерфейсом очистителя, чтобы распределить различные полезные ископаемые из куска астероида по свободным лоткам. Когда вы указываете, в какой лоток идет полезное ископаемое, все последующие куски породы, собранные вами и содержащие это полезное ископаемое, будут автоматически очищены и добавлены в соответствующий лоток.

Если лоток наполнится, а в грузовом отсеке еще есть место, то там появится новый контейнер с очищенным сырьем. Воронку и лотки очистителя можно в любое время очистить, выкинув их содержимое в космос.

Оружие и сканеры. Существует целый ряд модулей, обеспечивающих функции нападения, защиты и взаимодействия. Для работы этих модулей требуется энергия, поступающая из силовой установки, а для активации многих из них энергия также поступает из конденсаторов СИС и ОРУ.

РАСПРЕДЕЛИТЕЛЬ ПИТАНИЯ

Распределитель питания использует следующие команды во время полета:

НАЗВАНИЕ ЭЛЕМ. УПРАВЛЕНИЯ	К И М (ПО УМОЛЧАНИЮ)	ГЕЙМПАД (ПО УМОЛЧАНИЮ)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ	W	Вверх (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ	S	Вниз (крестовина)

ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО	A	Влево (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО	D	Вправо (крестовина)

Распределитель питания перекачивает энергию из силовой установки в три конденсатора:

- **СИС.** Используется для зарядки щитов и активации сканеров и защитных модулей. Кроме того, чем больше под шкалой точек, тем большее сопротивление щиты оказывают атаке.
- **ДВГ.** Используется для запуска экстренного двигателя (ускорения). Чем больше она получает сигналов, тем корабль становится более быстрым и подвижным.
- **ОРУ:** Используется для питания замкнутой системы охлаждения оружия.

В любое время во время полета вы можете указать порядок очередности, согласно которому пополняются конденсаторы, чтобы всегда иметь доступ к необходимой энергии.



Укажите конденсатор ДВГ в качестве приоритетного при помощи кнопки «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ**».

Укажите конденсатор СИС в качестве приоритетного при помощи кнопки «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО**».

Укажите конденсатор ОРУ в качестве приоритетного при помощи кнопки «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО**».

Выберите функцию одинакового распределения энергии между всеми тремя конденсаторами при помощи кнопки «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ**».

Когда вы отдаете предпочтение какому-либо конденсатору, под шкалой этого конденсатора появляется небольшая сигнальная метка. Чем больше сигналов получает конденсатор, тем выше его порядок очередности и тем быстрее он пополнится. Как отмечалось ранее, любые дополнительные функции конденсатора, зависящие от количества сигналов, также усиливаются или ослабевают в зависимости от полученных сигналов.

Конденсатор может получать максимум 4 сигнала.

Если в конденсатор не поступает достаточно энергии, то модули, питающиеся этим конденсатором, не будут активированы, даже если модуль получает достаточно энергии, необходимой для его работы, от силовой установки.

Научившись управлять распределителем питания «на лету», вы получите существенное преимущество над пилотами, не освоившим его.

ТЕПЛО И СИГНАТУРА

Управлять теплоизлучением можно при помощи следующих команд:

НАЗВАНИЕ ЭЛЕМ. УПРАВЛЕНИЯ	К И М (ПО УМОЛЧАНИЮ)	ГЕЙМПАД (ПО УМОЛЧАНИЮ)
ТИХИЙ ХОД	DELETE	DELETE
СБРОС ТЕПЛОТВОДА	V	V
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ	W	Вверх (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ	S	Вниз (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ	ПРОБЕЛ	Кнопка A

Теплоизлучение делится на две составляющих: внутренняя температура корабля и внешняя сигнатура.

ВНУТРЕННЕЕ ТЕПЛО

При подаче энергии из силовой установки к модулям внутри корабля вырабатывается тепло. Со временем это тепло накапливается и может достичь такого опасного уровня, что корабль начнет плавиться и получит повреждения. Если за этим не следить, системы корабля дадут катастрофический сбой, в результате чего корабль будет разрушен.



Внутренняя температура корабля отображается в интерфейсе пилота в виде шкалы, находящейся слева от сенсорного диска.

На корабле установлены системы охлаждения, собирающие тепло и переносящие его к тепловым стокам. Эти стоки оснащены теплопередающими пластинами, излучающими тепло в космос, благодаря чему температура корабля сохраняется на безопасном для работы уровне.

Системы охлаждения работают автоматически, открывая стоки, когда внутренняя температура корабля поднимается до опасного уровня, и закрывая их, когда температура падает.

Системы охлаждения могут не справляться в предельно тяжелых условиях, как, например, при подлете на близкое расстояние от звезды или при полете с высоким потреблением энергии. В таком случае рекомендуется вручную отключить ненужные модули.

Это можно сделать, перейдя при помощи режима фокусировки в раздел «Модули» на системной панели.

Используйте кнопки «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ», чтобы выделить модуль, и кнопку «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ», чтобы отключить его. Чем больше энергии от силовой установки потребляет модуль, тем меньше будет выделяться тепла, когда он отключен.

Корабль, на котором установлены теплоотводные катапульты, можно резко и быстро охладить на короткое время, запустив катапульту, которая выпускает все тепло из корабля в теплоотвод. Затем этот теплоотвод сбрасывается в космос. Если теплоотводная катапульта привязана к какой-либо огневой группе, тогда активировать сброс тепла можно, выбрав огневую группу и воспользовавшись соответствующей командой на открытие огня. Также активировать сброс тепла можно при помощи кнопки «СБРОС ТЕПЛОТВОДА».

Помните, что теплоотводные катапульты служат только кратковременным решением, т.к. температура корабля будет продолжать подниматься до тех пор, пока не будет отключен источник тепла.

СИГНАТУРА И ТИХИЙ ХОД

Сигнатура корабля состоит из исходящего от него тепла и электромагнитных излучений от некоторых из его модулей (в основном, щитов). Сенсоры корабля засекают сигнатуру, что позволяет им найти их источник и идентифицировать его.



Сигнатура корабля состоит, в основном из тепла, но она не равняется внутренней температуре корабля, хотя и зависит от нее. Скорее, она зависит от количества тепла, исходящего от корабля.

Проще говоря, чем выше внутренняя температура корабля, тем сильнее работает система охлаждения, и тем больше корабль излучает тепла, а значит, тем сильнее его сигнатура.

Чем сильнее сигнатура корабля, тем больше расстояние, на котором ее могут обнаружить в виде неопределенного контакта сенсоры других кораблей, а значит, тем больше расстояние, на котором сенсоры могут точно определить местонахождение ее источника и идентифицировать его, что, в свою очередь, способствует прицеливанию и сканированию.

Отключая некоторые из модулей, получающих энергию от силовой установки, можно уменьшить внутреннее тепло корабля до такой степени, что сигнатура тоже уменьшится, из-за чего ее будет труднее обнаружить. Сигнатуру корабля можно таким образом значительно уменьшить, чтобы она оставалась малозаметной столько времени, сколько может продержаться пилот без отключенных модулей.

Если модули не отключаются вручную, охлаждение корабля происходит автоматически, а значит, чем больше температура корабля, тем легче его обнаружить. Можно вручную отменить функцию охлаждения корабля, перейдя на бесшумный ход.

Перейти на бесшумный ход можно при помощи команды «**ТИХИЙ ХОД**». При активации тихого хода тепловые стоки закрываются, что предотвращает излучение тепла в космос. В этом случае также отключается и щит корабля (при наличии).



При полете на бесшумном ходу корабль выделяет как можно меньше различных тепловых излучений.

Некоторые модули будут продолжать излучать тепло, как, например, маневровые двигатели, а это значит, что корабль может быть обнаружен сенсорами даже на тихом ходу. Однако можно значительно сократить расстояние, на котором корабль будет обнаружен.

Следует отметить, что даже при бесшумном ходе силовая установка корабля продолжает генерировать тепло, подавая энергию к модулям. Это тепло накапливается внутри корабля и может быстро достичь опасного уровня. Поэтому не рекомендуется идти бесшумным ходом в течение долгого периода времени.

Нажмите на «**ТИХИЙ ХОД**» еще раз, чтобы корабль снова стал работать на полную мощность, а также чтобы включилась автоматическая система охлаждения и снова заработал щит (при наличии).

ПУТЕШЕСТВИЕ

Во время путешествия используются следующие команды:

НАЗВАНИЕ ЭЛЕМ. УПРАВЛЕНИЯ	К И М (ПО УМОЛЧАНИЮ)	ГЕЙМПАД (ПО УМОЛЧАНИЮ)
ВКЛЮЧИТЬ РСД	J	J
ВЫПУСК ГНЕЗД	U	Кнопка НАЗАД
ШАССИ	L	L
ГРУЗОВОЙ КОВШ	HOME	HOME

Путешествовать на корабле можно в трех различных режимах. В зависимости от длины путешествия пилот может решить лететь в обычном космическом пространстве при помощи обычных маневровых двигателей.

Для более длительных путешествий внутри одной системы пилот включает рамочно-смесительный двигатель, который сжимает пространство вокруг корабля, создавая впечатление (которое недалеко от правды) того, что корабль летит на сверхсветовой скорости.

Для путешествия между системами пилот снова включает рамочно-смесительный двигатель, но уже на полную мощность. Это позволяет передвигаться на невероятные расстояния в считанные секунды. Однако такой способ передвижения неточен и требует специального прицеливания в место назначения.

ОБЫЧНОЕ КОСМИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО

При обычных условиях полета корабль движется по космосу за счет маневровых двигателей. Большинство видов деятельности (например бои, стыковка и разработка месторождений) происходит в обычном космическом пространстве.

Управляйте кораблем во время полета в обычном космическом пространстве при помощи элементов управления, указанных в разделе «Основные приемы полета».

ГИПЕРКРЕЙСЕРСКИЙ РЕЖИМ



Звездные системы слишком большие, чтобы летать по ним в обычном космическом пространстве. Даже самому быстрому кораблю, летящему на максимальной скорости, понадобится по крайней мере два столетия, чтобы долететь до Плутона от земной орбиты.

Поэтому для таких путешествий используется рамочно-смесительный двигатель, который сжимает пространство вокруг корабля, сокращая время путешествия до минут даже при использовании обычного двигателя. Такой способ путешествия называется в народе «гиперкрейсерским режимом».

Для активации гиперкрейсерского режима при помощи рамочно-смесительного двигателя существует ряд требований и стадий.

АКТИВАЦИЯ ГИПЕРКРЕЙСЕРСКОГО РЕЖИМА ПРИ ПОМОЩИ РСД

Гравитационный захват. Перед тем как запускать рамочно-смесительный двигатель необходимо убедиться в том, что ваш корабль не находится в гравитационном поле большого сооружения, например космопорта или станции. Статус гравитационного захвата вашего корабля отображается в интерфейсе пилота справа от плана корабля.

Если горит указатель «Гравитационный захват», вам нужно отлететь при помощи обычных двигателей от объекта, в гравитационном поле которого вы находитесь, двигаясь до тех пор, пока указатель не погаснет.

Убирание гнезд, снаряжения и грузового ковша. Движение с включенным РСД оказывает огромное давление на корпус вашего корабля, поэтому перед его активацией нужно обязательно убрать гнезда, шасси и грузовой ковш.

Уберите выпущенные гнезда при помощи команды «**ВЫПУСК ГНЕЗД**».

Уберите выпущенное шасси при помощи команды «**ШАССИ**».

Уберите выпущенный грузовой ковш при помощи команды «**ГРУЗОВОЙ КОВШ**».

Зарядка двигателя. Убедившись в том, что корабль не находится в гравитационном поле звездного объекта, запустите рамочно-смесительный двигатель при помощи команды «**ВКЛЮЧИТЬ РАМОЧНО-СМЕСИТЕЛЬНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**». На индикаторе фонаря кабины появится шкала зарядки, показывающая, сколько времени осталось до того, как РСД сожмет пространство вокруг корабля.



Если рядом с вашим кораблем находятся другие корабли, для сжатия пространства РСД потребуется больше времени, т.к. это усложняет его задачу. Чем больше ваш корабль, тем больше времени надо на зарядку РСД. Если что-то препятствует работе РСД, то на интерфейсе появится соответствующее уведомление.

Другие корабли не мешают зарядке, но следует отметить, что во время зарядки РСД генерирует большое количество тепла. Если зарядка занимает слишком много времени, внутренняя температура корабля может достичь опасного уровня.

Рекомендуется отлететь от других кораблей подальше, прежде чем запускать рамочно-смесительный двигатель, чтобы избежать риска выработки излишнего тепла.

Вектор выхода из сферы притяжения. Если вы находитесь чрезвычайно близко к звездному телу, например к планете, прежде чем запускать рамочно-смесительный двигатель, необходимо повернуть корабль носом от объекта, чтобы не полететь прямо в звездное тело или его атмосферу.



Вектор выхода из сферы притяжения, появляющийся на индикаторе фонаря кабины, поможет вам повернуть корабль в безопасном направлении. Просто направьте корабль в сторону вектора выхода из сферы притяжения во время зарядки. В это время также включится навигационный компас, указывающий на вектор выхода из сферы притяжения, что позволит вам быстрее увидеть его через фонарь кабины.

Прибавление тяги. Когда рамочно-смесительный двигатель полностью зарядится, вам необходимо прибавить тягу до максимума и лететь прямо, чтобы начать процесс сжатия пространства. Тягу можно прибавить в любой момент во время зарядки.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ГИПЕРКРЕЙСЕРСКОМ РЕЖИМЕ

После выполнения всех условий и зарядки рамочно-смесительный двигатель сожмет пространство вокруг вашего корабля и войдет в гиперкрейсерский режим.

Управление кораблем в гиперкрейсерском режиме похоже на управление в обычном режиме, за исключением нескольких пунктов:

Минимальная скорость. В гиперкрейсерском режиме корабль всегда летит прямо с минимальной скоростью в 30 км в секунду, даже если тяга находится на нуле.

Меняющаяся максимальная скорость. Максимальная скорость, которую можно достигнуть в гиперкрейсерском режиме, зависит от близости к звездным телам и их массы.

Когда корабль летит близко к звездному телу, его масса негативно влияет на работу рамочно-смесительного двигателя, уменьшая доступную максимальную скорость. По мере того как корабль отлетает все дальше, звездное тело теряет свое влияние на РСД, в результате чего потенциальная максимальная скорость увеличивается.

Следует отметить то, что негативное влияние звездного тела не абсолютно. Корабль может достичь скорости, большей той, что

обычно возможна поблизости от звездного тела, если сначала отлететь подальше так, чтобы негативное влияние сошло на нет, прибавить скорость и подлететь обратно к звездному телу.

Когда корабль снова попадет под влияние звездного тела, его скорость будет медленно снижаться вместо того, чтобы резко упасть до возможного максимума. Не забывайте об этом во время долгих путешествий, когда ваша скорость резко повышается.

Удерживая индикатор дросселя на голубой отметке «максимальной эффективности», вы способствуете общему замедлению корабля до приемлемой скорости при приближении к звездному телу, не используя никаких других команд.

Ограниченное управление. Для поддержания гиперкрейсерского режима корабль должен лететь вперед. Повороты в любом направлении, отличном от направления движения, или движение вбок могут спровоцировать аварийное выпадение в обычное космическое пространство. Поэтому автопилот не может быть отключен, и также отключены функции вертикального и бокового движения.

Пилоты также могут заметить, что в гиперкрейсерском режиме корабль медленно реагирует на команды.

Дополнительный индикатор фонаря кабины. Для облегчения навигации в гиперкрейсерском режиме на индикаторе фонаря кабины появятся дополнительные линии орбит существующих звездных тел.

Вокруг звездных тел также отображаются голубые кольца сближения, помогающие определить расстояние до них.

Если корабль подлетит близко к звезде, планете или луне, вокруг них появится желтое кольцо столкновения. Оно отображает минимальный угол между носом вашего корабля и центром звездного тела, которого вам следует придерживаться, чтобы избежать попадания в его зону притяжения, что спровоцирует аварийное выпадение из гиперкрейсерского режима.

При курсе на столкновение в кабине включается сигнал предупреждения об ударе.

В гиперкрейсерском режиме на индикаторе фонаря отображается элемент места назначения, выбранного вами в компьютере навигации, показывающий расстояние до него и расчетное время прибытия.

Изменения сенсорного диска. Во время путешествия в гиперкрейсерском режиме сенсорный диск работает немного по-другому. Размер диска автоматически меняется, отображая звезды и планеты, находящиеся в 2 минутах от вашего корабля, на основании максимальной скорости, которую может достичь ваш корабль с учетом негативного влияния зон притяжения ближайших звездных тел.



Корабли, находящиеся на временном горизонте в 40 секунд (рассчитываемом на основании максимальной скорости корабля), отображаются автоматически.

При закреплении корабля в качестве цели в системе прицеливания, размер сенсорного диска автоматически меняется, чтобы показывать цель примерно на полпути от центра диска до его края — так она лучше различима.

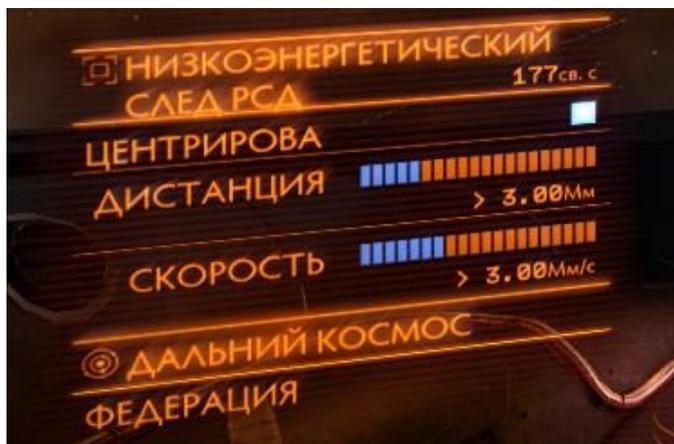
Информация о путешествии в интерфейсе пилота. Чаще всего гиперкрейсерский режим используется для путешествия от одного места к другому внутри одной системы, например от звезды системы к космопорту.

Чтобы облегчить эту задачу, на информационной панели цели в интерфейсе пилота отображается информация о путешествии к любому месту, выбранному в качестве цели в компьютере навигации (выделенное и выбранное в разделе «Навигация» на панели прицеливания в интерфейсе пилота) и представляющему собой объект повышенного интереса.

Для места, закрепленного в качестве цели в компьютере навигации, отображают три вида данных:

- **Направление.** Этот указатель загорается, когда ваш корабль повернут носом в сторону места назначения, что является обязательным условием для успешного выпадения в месте назначения.

- **Расстояние.** На этой шкале отображается диапазон расстояния, выделенный голубым цветом, который подходит для успешного выпадения в месте назначения.
- **Скорость.** На этой шкале отображается диапазон скорости, который подходит для успешного выпадения в месте назначения.



Данная информация используется по окончании путешествия, чтобы точно настроить выход из гиперкрейсерского режима. Чтобы выпасть обратно в обычное космическое пространство в месте назначения, убедитесь, что ваше направление, расстояние и скорость находятся в указанных пределах.

ВЫХОД ИЗ ГИПЕРКРЕЙСЕРСКОГО РЕЖИМА

Из гиперкрейсерского режима можно выйти разными способами, как сознательно, так и в результате непредвиденных обстоятельств.

Точное выпадение в месте назначения. Если место назначения, закрепленное в качестве цели в компьютере навигации, представляет собой точно определенное место, в том числе навигационный маяк, неопределенный источник сигнала, космопорт или станцию, вы можете попытаться выйти из гиперкрейсерского режима точно около места назначения, т.е. на расстоянии нескольких километров от него.

Чтобы успешно выполнить точное выпадение, вы должны:

- Смотреть в сторону места назначения;
- Находиться на расстоянии до 1000 км (1 мегаметр) от места назначения;
- Лететь со скоростью до 1000 км/с.

Когда все эти требования удовлетворены, на интерфейсе пилота появится знак **«БЕЗОПАСНО ДЛЯ ВЫПАДЕНИЯ»**. Выполните точное выпадение в месте назначения при помощи команды **«ВКЛЮЧИТЬ РАМОЧНО-СМЕСТИТЕЛЬНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ»**.



Стандартное выпадение. Корабль может выйти из гиперкрейсерского режима и выпасть в обычное космическое пространство в любой момент. Снизьте тягу до нуля (30 км/с) и выйдете из гиперкрейсерского режима в открытый космос при помощи команды **«ВКЛЮЧИТЬ РАМОЧНО-СМЕСИТЕЛЬНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ»**.

Столкновение со звездным телом. Рамочно-смесительный двигатель даст сбой, если корабль подлетит слишком близко к звездному телу (звезде, планете, луне). Перед тем как корабль влетит в эту зону, в кабине прозвучит сигнал предупреждения об ударе. Вслед за этим корабль выполнит аварийное выпадение из гиперкрейсерского режима.

Аварийное выпадение немедленно выводит корабль из гиперкрейсерского режима. Однако такое неожиданное действие повредит корпус и модули корабля, и неизвестно, каковы будут скорость и вращение корабля при попадании в обычное космическое пространство.

Ручное аварийное выпадение. Аварийное выпадение можно выполнить вручную в любой момент путешествия в гиперкрейсерском режиме на скорости выше минимальной. Для этого дважды нажмите на кнопку **«ВКЛЮЧИТЬ РАМОЧНО-СМЕСИТЕЛЬНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ»**. Обратите внимание на то, что выполнение аварийного выпадения вручную все равно повредит ваш корабль и его модули.

Перехват. На некоторых кораблях установлены специальные модули-перехватчики. Эти модули используются в гиперкрейсерском режиме в качестве оружия и могут вытащить корабль из гиперкрейсерского режима вместе с кораблем-перехватчиком в место совместного аварийного выпадения.

При успешном перехвате повреждаются корпуса и модули обоих кораблей.

Охлаждение рамочно-смесительного двигателя. После выхода из гиперкрейсерского режима должно пройти какое-то время, прежде чем вы сможете снова запустить рамочно-смесительный двигатель. Обычно эта задержка не превышает 5 секунд. После аварийного выпадения рамочно-смесительный двигатель должен перезапуститься, поэтому задержка может длиться около 40 секунд. При охлаждении рамочно-смесительного двигателя в интерфейсе пилота появляется соответствующий указатель.

Отмена рамочно-смесительного двигателя. Вы можете отменить запуск рамочно-смесительного двигателя в любой момент (до начала пятисекундного отсчета времени до запуска) при помощи повторного выбора команды **«ВКЛЮЧИТЬ РАМОЧНО-СМЕСИТЕЛЬНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ»**. Вы не сможете выйти из этого режима после начала отсчета 5 секунд до запуска.

ПЕРЕХВАТ



При путешествии в гиперкрейсерском режиме пилоты должны помнить об одной важной вещи. Корабли, на которых установлены специальные модули, могут выбрать другой корабль в качестве цели в своей системе прицеливания и попытаться вытащить и этот корабль, и себя из гиперкрейсерского режима в одно место в обычном космическом пространстве.

Такое действие называется «перехватом».

Если ваш корабль перехватывается, на индикаторе фонаря кабины появляется соответствующий элемент. Он состоит из вектора выхода и колец выравнивания. Постарайтесь все время держать корабль точно в направлении вектора выхода. Таким образом, ваш корабль будет продолжать лететь в гиперкрейсерском режиме.

Кольца выравнивания сожмутся и засветятся, когда ваш корабль будет повернут в правильном направлении. Они исчезнут, если корабль повернется в какую-либо другую сторону.

Корабль-перехватчик будет стараться держать ваш корабль в центре своего экрана.

Голубая шкала слева от колец выравнивания заполняется, по мере того как вы опережаете корабль-перехватчик. Красная шкала справа от колец выравнивания заполняется, если корабль-перехватчик опережает вас. Если вы оба летите примерно одинаково, то обе шкалы заполнятся до половины.

Если ваша шкала полностью заполнится, то вы избежите перехвата. А корабль-перехватчик все равно должен будет выполнить аварийное выпадение. Если шкала вашего противника полностью заполнится, вы будете перехвачены, и тогда оба корабля выполнят аварийное выпадение из гиперкрейсерского режима в одно место в обычном космическом пространстве.

Если оба пилота находятся на одном уровне, перехват может продолжаться какое-то время. Чем больше времени проходит, тем опаснее эффект от перехвата, а это значит, что даже самые маленькие ошибки могут привести ко все более значительным последствиям.

ГИПЕРПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ПРЫЖОК

Рамочно-смесительный двигатель может сжимать пространство так, что корабли могут пролетать целые световые года за несколько секунд и прыгать из одной системы в другую за одно мгновение. Такой способ путешествия называется «гиперпространственным прыжком».

Гиперпространственные прыжки по определению неточны. Только звезды достаточно большие, чтобы служить целью для них. Поэтому при гиперпространственном прыжке можно перелететь только к главной звезде системы, и по прибытии корабль выпадет в случайном месте около нее.

Как и при путешествии в гиперкрейсерском режиме, для выполнения гиперпространственного прыжка необходимо выполнить ряд шагов и требований. Они приведены еще раз ниже.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РСД ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ГИПЕРПРОСТРАНСТВЕННОГО ПРЫЖКА

Гравитационный захват. Как и перед запуском гиперкрейсерского режима, перед тем как запускать рамочно-смесительный двигатель необходимо убедиться в том, что ваш корабль не находится в гравитационном поле большого сооружения, например космопорта или станции. Статус гравитационного захвата вашего корабля отображается в интерфейсе пилота справа от плана корабля.

Если горит указатель «Гравитационный захват», вам нужно отлететь при помощи обычных двигателей от объекта, в гравитационном поле которого вы находитесь, двигаясь до тех пор, пока указатель не погаснет.

Убирание гнезд, снаряжения и грузового ковша. Гиперпространственный прыжок оказывает еще большее давление на корпус вашего корабля, поэтому перед его активацией рамочно-смесительного двигателя нужно обязательно убрать гнезда, шасси и грузовой ковш.

Уберите выпущенные гнезда при помощи команды «**ВЫПУСК ГНЕЗД**».

Уберите выпущенное шасси при помощи команды «**ШАССИ**».

Уберите выпущенный грузовой ковш при помощи команды «**ГРУЗОВОЙ КОВШ**».

Зарядка двигателя. Убедившись в том, что корабль не находится в гравитационном поле звездного объекта, запустите рамочно-смесительный двигатель при помощи команды «**ВКЛЮЧИТЬ РАМОЧНО-СМЕСИТЕЛЬНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**». На индикаторе фонаря кабины появится шкала зарядки, показывающая, сколько времени осталось до того, как РСД сожмет пространство вокруг корабля.

В отличие от гиперкрейсерского режима, время зарядки для гиперпространственного прыжка не зависит от присутствия других кораблей, т.к. эффект такого впечатляющего сжатия подавляет общий массовый эффект кораблей. Зарядка для гиперпространственного прыжка всегда занимает 15 секунд.

Выравнивание на место назначения. В отличие от гиперкрейсерского режима, для выполнения гиперпространственного прыжка в качестве цели в компьютере навигации выбирается звездная система. В интерфейсе пилота можно включить режим фокусировки и выбрать звездную систему, находящуюся поблизости, в разделе «Навигация» на панели прицеливания; можно также выбрать звездную систему прямо на карте галактике.

До выполнения гиперпространственного прыжка вы должны выравнивать корабль так, чтобы он смотрел в сторону места назначения, отображенного на индикаторе фонаря кабины.

При закреплении звездной системы в качестве цели в компьютере навигации включится навигационный компас, чтобы помочь вам найти место назначения, если его изначально не видно.

Линия эффекта. Для прицеливания в звездную систему необходимо иметь прямую линию эффекта. Если линия эффекта блокируется объектом в местной звездной системе, например звездой или планетой, вы не сможете выполнить прыжок.

В таком случае необходимо долететь в гиперкрейсерском режиме до места в системе, где у вас будет прямая линия эффекта к звездной системе, выбранной в качестве цели, и попробовать еще раз.

Прибавление тяги. После выполнения всех условий прибавьте тягу и начните лететь прямо в направлении цели, чтобы запустить гиперпространственный прыжок.

Отмена гиперпространственного прыжка. Вы не сможете отменить прыжок после начала отсчета 5 секунд до запуска. Чтобы отменить прыжок до этого момента, нажмите еще раз на кнопку «**ВКЛЮЧИТЬ РАМОЧНО-СМЕСИТЕЛЬНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**».

Сам прыжок занимает немного времени, и по его окончании вы окажетесь около главной звезды выбранной вами звездной системы, летя на ней в гиперкрейсерском режиме. Постарайтесь не подлетать слишком близко к звезде по прибытии в звездную систему.

Расчет для гиперпространственного прыжка. Следует отметить, что во время гиперпространственного прыжка топливо не тратится линейно.

По мере того как увеличивается расстояние для прыжка, расход топлива увеличивается экспоненциально. Также стоит обратить внимание на то, что у каждого рамочно-смесительного двигателя определена максимальная дальность одного прыжка. В независимости от того, сколько топлива содержится в главном танке вашего корабля, расстояние каждого отдельного гиперпространственного прыжка, выполняемого вами, не может превышать максимальную дальность вашего модуля РСД.

РАМОЧНО-СМЕСИТЕЛЬНЫЙ СЛЕД

При запуске или выходе из гиперкрейсерского режима, а также при выполнении гиперпространственного прыжка корабли оставляют за собой облако частиц, которое называется «рамочно-смесительным следом».

Со временем рамочно-смесительные следы рассеиваются, но пока они видны, ими могут воспользоваться пилоты с определенным уровнем навыков и снаряжения.

Рамочно-смесительные следы делятся на два вида;

- Низкоэнергетический след РСД. Остается после кораблей, входящих и выходящих из гиперкрейсерского режим внутри одной звездной системы.
- Высокоэнергетический след РСД. Остается после корабля, выполнившего гиперпространственный прыжок в другую систему.

НИЗКОЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ СЛЕД РСД

Пилоты могут закреплять низкоэнергетические следы РСД, обнаруженный в обычном космическом пространстве, в качестве цели в системе прицеливания их кораблей. В таком случае корабль переходит в гиперкрейсерский режим и имеет более высокий шанс войти в гиперкрейсерский режим возле корабля, оставившего след.



Для этого пилот должен всего лишь запустить рамочно-смесительный двигатель и закрепить низкоэнергетический след РСД в качестве цели в системе прицеливания. Закрепив низкоэнергетический след РСД в качестве цели в системе прицеливания вашего корабля, запустите рамочно-смесительный двигатель при помощи команды **«ВКЛЮЧИТЬ РАМОЧНО-СМЕСИТЕЛЬНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ»**. Помните, что при этом вы должны соблюдать все стандартные требования для запуска гиперкрейсерского режима.

Находясь в гиперкрейсерском режиме, пилот может закрепить низкоэнергетический след РСД в качестве цели в системе прицеливания. Это позволит кораблю безопасно выйти из гиперкрейсерского режима, имея более высокий шанс вернуться в обычное космическое пространство возле корабля, оставившего след.

При закреплении низкоэнергетического следа РСД в качестве цели в системе прицеливания во время гиперкрейсерского режима на информационной панели цели в интерфейсе пилота появляются те же самые дополнительные элементы, которые отображаются при точном прицеливании в объект: требуемое направление, расстояние и скорость.

Выполнив эти три требования, вы можете при помощи команды **«ВКЛЮЧИТЬ РАМОЧНО-СМЕСИТЕЛЬНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ»** безопасно выйти из гиперкрейсерского режима в обычное космическое пространство, может быть, оказавшись около корабля, оставившего след.

Количество времени, которое вы потратите на использование низкоэнергетического следа РСД, крайне важно. Чем больше времени вы тратите на использование низкоэнергетического следа РСД, тем меньше ваш шанс оказаться возле вашей цели.

ВЫСОКОЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ СЛЕД РСД

Похожим образом можно следовать за кораблями, выполнившими гиперпространственный прыжок. Но для этого требуется усовершенствованный сканер — «Сканер рамочно-смесительного следа».



При закреплении высокоэнергетического следа РСД в качестве цели в системе прицеливания место назначения сначала обозначается как «неизвестное».

Если вы выполните сканирование высокоэнергетического следа РСД при помощи сканера рамочно-смесительного следа, информация о месте назначения обновится, и будет указано название системы, куда корабль выполнил прыжок.

Закрепив отсканированный высокоэнергетический след РСД в качестве цели в системе прицеливания, выполните прыжок в систему назначения при помощи команды «**ВКЛЮЧИТЬ РАМОЧНО-СМЕСИТЕЛЬНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**», и, может быть, вы окажетесь рядом с кораблем, оставившим след. Помните, что при этом вы должны соблюдать все стандартные требования для выполнения гиперпространственного прыжка. Если ваш рамочно-смесительный двигатель плохо работает, вам не удастся выполнить гиперпространственный прыжок.

Количество времени, которое вы потратите на использование любого следа РСД, крайне важно. Чем раньше вы используете след для полета, тем больше шанс, что вы окажетесь рядом с кораблем, оставившим след.

Если вы потратите слишком много времени на использование высокоэнергетического следа РСД, это помешает вашему сканеру определить систему назначения.

КАРТА ГАЛАКТИКИ

На карте галактики используются следующие команды:

НАЗВАНИЕ ЭЛЕМ. УПРАВЛЕНИЯ	К И М (ПО УМОЛЧАНИЮ)	ГЕЙМПАД (ПО УМОЛЧАНИЮ)
ПОВЕРНУТЬ ГАЛАКТИЧЕСКУЮ КАМЕРУ ВВЕРХ	T	-
ПОВЕРНУТЬ ГАЛАКТИЧЕСКУЮ КАМЕРУ ВНИЗ	G	-
ПОВЕРНУТЬ ГАЛАКТИЧЕСКУЮ КАМЕРУ ВЛЕВО	Q	-
ПОВЕРНУТЬ ГАЛАКТИЧЕСКУЮ КАМЕРУ ВПРАВО	E	-
G C ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ВПЕРЕД	W	-
G C ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ НАЗАД	S	-
G C ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ВЛЕВО	A	-
G C ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ВПРАВО	D	-
G C ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ВВЕРХ	R	-
G C ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ВНИЗ	F	-
УВЕЛИЧИТЬ МАСШТАБ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ	Z	-
УМЕНЬШИТЬ МАСШТАБ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ	X	-
ОСЬ ВЕРТИКАЛЬНОГО ПОВОРОТА		

ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ	-	ПРАВЫЙ ДЖОЙСТИК вверх/вниз
ОСЬ ГОРИЗОНТАЛЬНОГО ПОВОРОТА ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ	-	ПРАВЫЙ ДЖОЙСТИК влево/вправо
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ПО ОСИ	-	ЛЕВЫЙ ДЖОЙСТИК вверх/вниз/влево/вправо
ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОСЬ Y ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ КАК ОСЬ X	-	Кнопка X
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ	W	Вверх (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ	S	Вниз (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО	A	Влево (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО	D	Вправо (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ	ПРОБЕЛ	Кнопка A
СЛЕДУЮЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ	E	ПРАВЫЙ ТРИГГЕР
ПРЕДЫДУЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ	Q	ЛЕВЫЙ ТРИГГЕР

Карту галактики можно открыть при помощи режима фокусировки в интерфейсе пилота, зайдя в раздел «Навигация» на панели прицеливания, затем выделив и выбрав функцию карты галактики в левом нижнем углу панели.



Карта галактики показывает трехмерное изображение галактики. Звездные системы отмечаются звездочками, рядом с которыми указываются их названия. Звездная система, в которой вы находитесь на данный момент, обозначается голубым значком.

Системы, которые имеют отношение к вашим текущим заданиям, обозначаются значком глобуса. Если у вас есть несколько кораблей, системы, где они находятся, обозначаются значком корабля.

От системы, в которой вы находитесь на данный момент, отходят голубые линии к соседним системам. Этими линиями отмечаются системы, куда вы можете выполнить гиперпространственный прыжок.

Пунктирными линиями обозначаются места, куда ваш корабль мог бы выполнить прыжок, если бы у вас было больше топлива.

В левой части экрана расположена панель-заголовок, в которой есть несколько разделов. На этой панели указывается полезная информация о звездных системах.

ДВИЖЕНИЕ НА КАРТЕ ГАЛАКТИКИ

На карте галактики отображается горизонтальная плоскость сетки. Звездные системы, находящиеся выше или ниже этой плоскости, соединяются с ней вертикальными линиями. По горизонтальной плоскости движется голубое кольцо искателя.

Кольцо искателя можно передвигать при помощи команд «**ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ВЛЕВО**», «**ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ВПРАВО**», «**ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ВПЕРЕД**» и «**ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ НАЗАД**» (при использовании клавиатуры). Когда кольцо искателя приближается к точке пересечения с вертикальной линией, оно притягивается к ней.

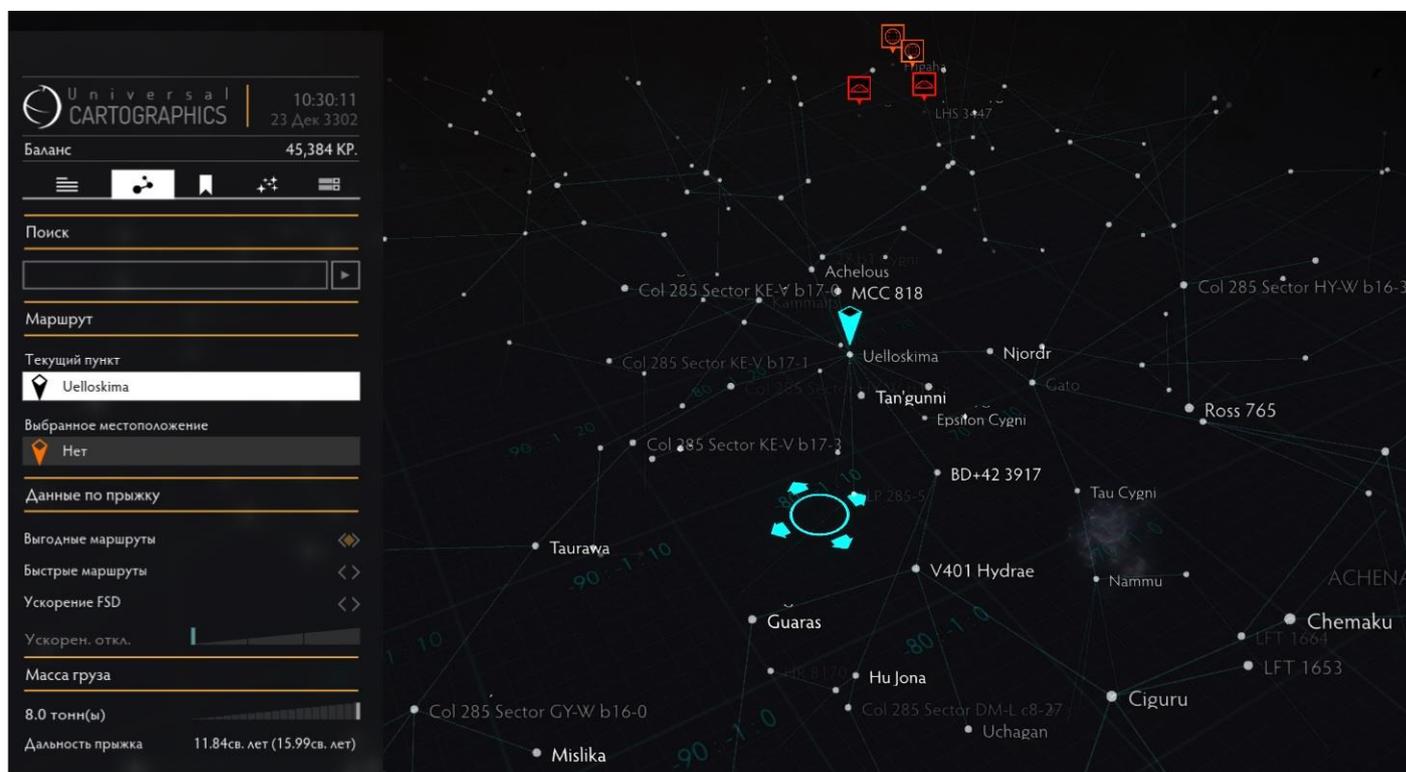
При использовании геймпада кольцо искателя можно двигать при помощи команды «**ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ПО ОСИ**».

Обратите внимание, что при перемещении кольца искателя по плоскости от него отходят стрелки, показывающие ось движения.

Поле обзора и плоскость сетки можно поднимать и опускать. При использовании клавиатуры и мыши это можно сделать при помощи команд «**ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ВВЕРХ**» и «**ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ВНИЗ**».

При использовании геймпада, это можно сделать, удерживая кнопку X и воспользовавшись командой «**ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ПО ОСИ**».

Обратите внимание на то, что при перемещении плоскости кольца искателя и поля обзора вверх и вниз от кольца искателя отходят стрелки, показывающие ось движения.



Можно увеличивать и уменьшать масштаб карты галактики. Поменять масштаб карты можно при помощи команд «**УВЕЛИЧИТЬ МАСШТАБ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ**» и «**УМЕНЬШИТЬ МАСШТАБ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ**» (при использовании мыши и клавиатуры).

При использовании геймпада это можно сделать при помощи ЛЕВОГО и ПРАВОГО курка. Достаточно уменьшив масштаб, можно увидеть всю галактику.

Можно менять угол обзора карты галактики. Повернуть камеру вверх или вниз можно при помощи команд «**ПОВЕРНУТЬ ГАЛАКТИЧЕСКУЮ КАМЕРУ ВВЕРХ**» и «**ПОВЕРНУТЬ ГАЛАКТИЧЕСКУЮ КАМЕРУ ВНИЗ**» (при использовании мыши и клавиатуры).

При использовании геймпада это можно сделать при помощи команды «**ОСЬ ВЕРТИКАЛЬНОГО ПОВОРОТА ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ**».

Можно повернуть угол обзора карты галактики влево и вправо относительно одной точки на плоскости сетки. Повернуть камеру влево или вправо можно при помощи команд «**РЫСКАНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ВЛЕВО**» и «**РЫСКАНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ВПРАВО**» (при использовании мыши и клавиатуры).

При использовании геймпада можно поворачивать угол обзора при помощи команды «ОСЬ ГОРИЗОНТАЛЬНОГО РЫСКАНИЯ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ».

ПАРАМЕТРЫ ВЫБОРА НА КАРТЕ ГАЛАКТИКИ

Звездную систему можно выделить, передвинув кольцо искателя к месту, где она соединяется с плоскостью сетки. Следует заметить, что кольцо искателя «приклеивается» к точке пересечения, что облегчает выбор звездной системы.

Можно также просто щелкнуть по отметке звездной системы левой кнопкой мыши, тогда кольцо искателя автоматически перейдет в эту точку и выделит точку пересечения звездной системы с плоскостью сетки.

При выделении отметки звездной системы на карте галактики появляются новые элементы.

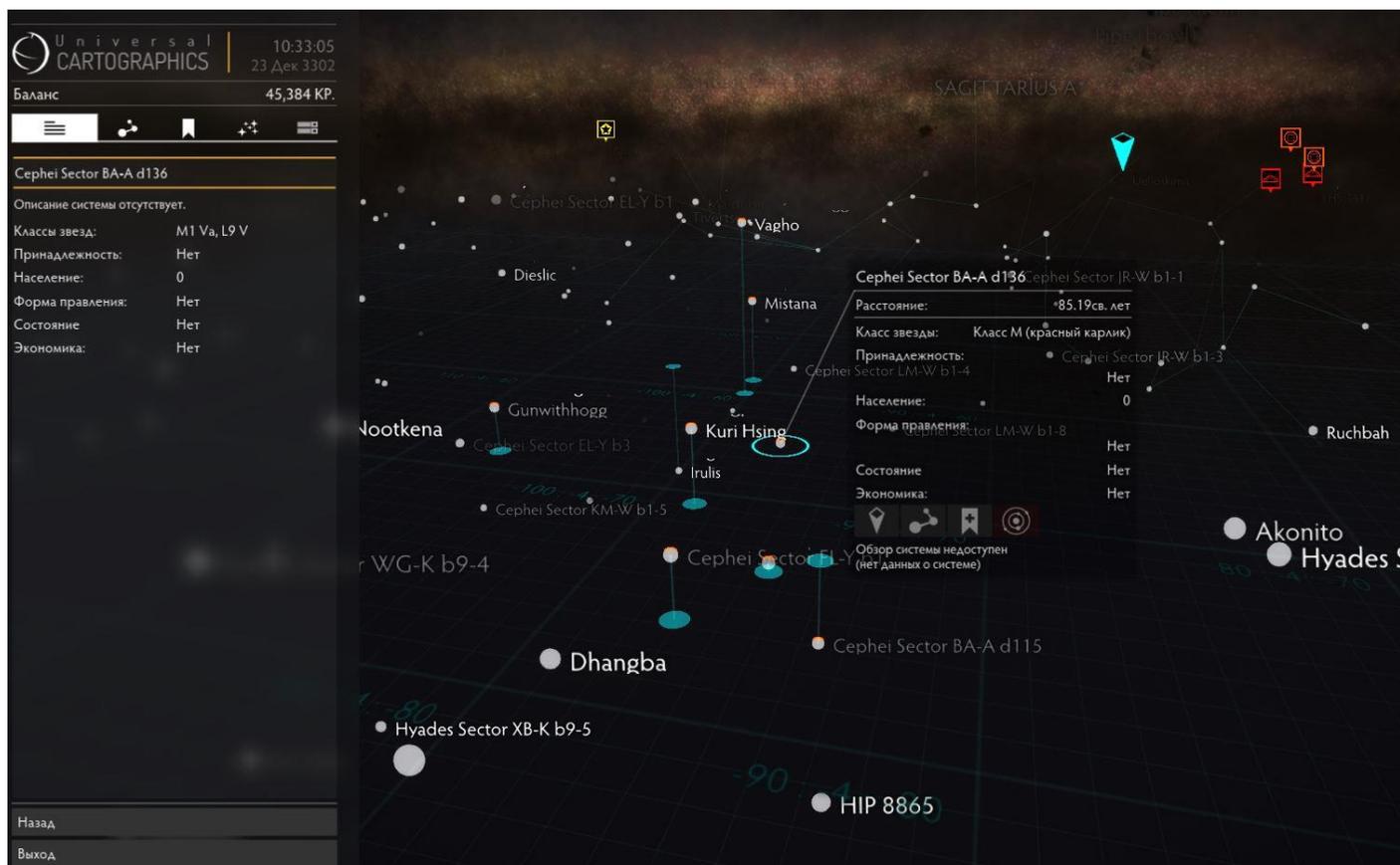
Меню взаимодействия. Рядом с выделенной звездной системой появляется меню взаимодействия. В этом меню отображается расстояние от вашего текущего месторасположения до системы; также имеются пять кнопок.

- Выбор. При помощи этой кнопки можно выбрать систему и отметить ее оранжевой стрелкой.
- Маршрут пилота. При помощи этой кнопки можно распланировать маршрут к системе.
- Обзор системы. При помощи этой кнопки можно посмотреть карту выделенной системы.
- Приобрести исследовательские данные. При помощи этой кнопки можно купить исследовательские данные о выделенной системе. Для этого ваш корабль должен быть состыкован, а выделенная система должна находиться на расстоянии до 20 световых лет от вашей текущей системы.
- Приобрести торговые данные. При помощи этой кнопки можно купить торговые данные о выделенной системе. Для этого ваш корабль должен быть состыкован, а выделенная система должна находиться на расстоянии до 20 световых лет от вашей текущей системы.

Используя клавиатуру и мышь, щелкните левой кнопкой мыши по меню взаимодействия, чтобы активировать его.

Используя геймпад, выберите подходящую кнопку при помощи команд «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО». Активировать выбранную кнопку можно командой «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ».

Покупка данных. При покупке торговых или исследовательских данных о звездной системе, в соответствующих панелях интерфейса автоматически появляется дополнительная информация.

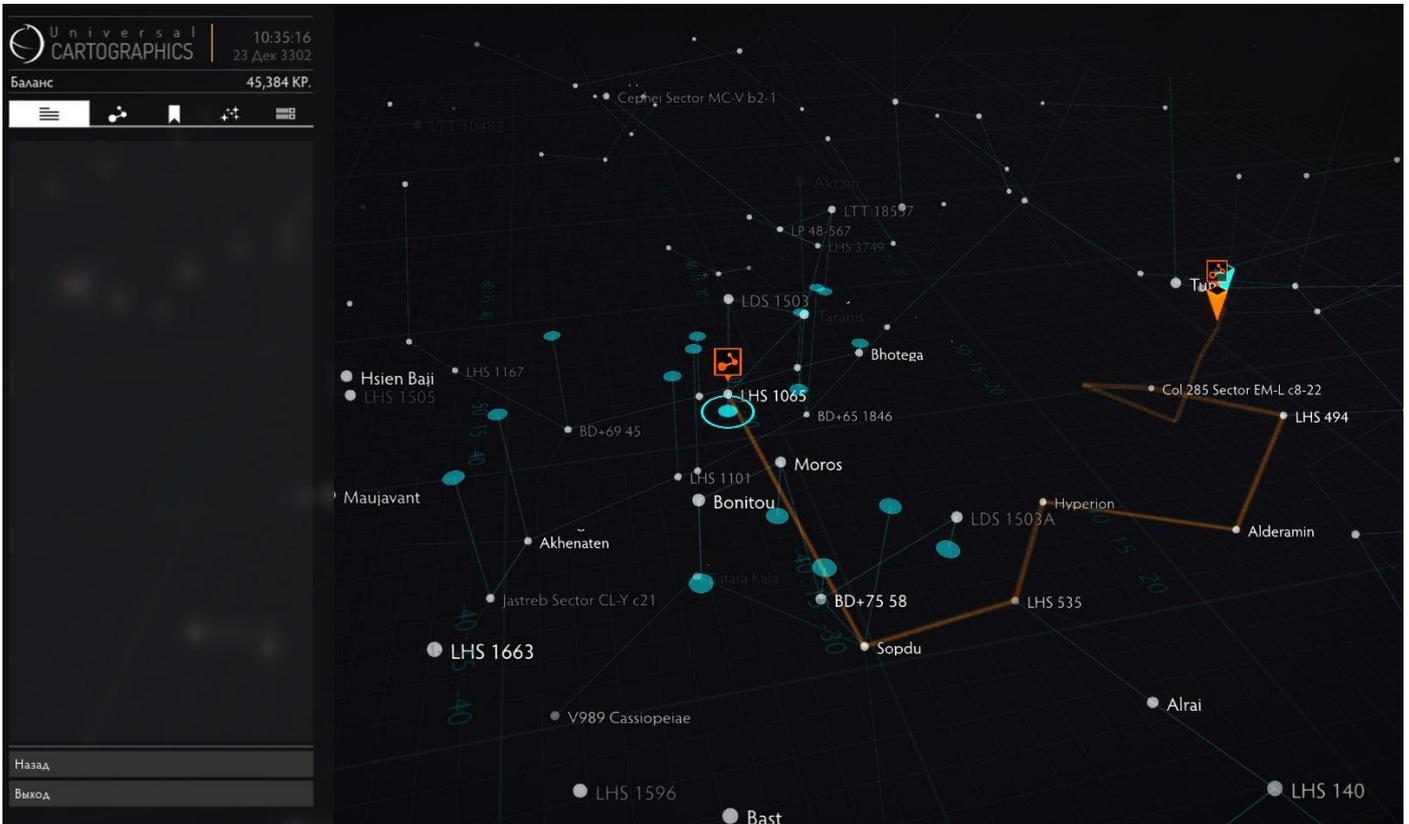


Планирование маршрута. При планировании маршрута к системе с использованием соответствующей кнопки меню взаимодействия линии маршрута отображаются оранжевым цветом. Затем место назначения вашего первого гиперпространственного прыжка будет закреплено в качестве цели в компьютере навигации и выделено на карте галактики.

После успешного выполнения гиперпространственного прыжка согласно маршруту следующее место назначения из списка будет автоматически закреплено в качестве цели в компьютере навигации и выделено на карте галактики.

В режиме фокусировки интерфейса пилота следующее место назначения, указанное в плане маршрута, отмечается значком маршрута в разделе «Навигация» на панели прицеливания, чтобы его было легче найти в списке.

Система планирования маршрута имеет ограниченную дальность.



ПАНЕЛЬ-ЗАГОЛОВОК КАРТЫ ГАЛАКТИКИ

Панель-заголовок содержит информацию о выделенной системе. В панели есть четыре раздела. Выбрать раздел можно при помощи команд «**СЛЕДУЮЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ**» и «**ПРЕДЫДУЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ**».

Выбирать и включать или отключать параметры разделов можно при помощи команд «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ**», «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ**», «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО**», «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО**» и «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ**».

Также это можно сделать, щелкнув левой кнопкой мыши по нужному параметру.

Раздел «Информация». Здесь указываются базовые известные данные о какой-либо системе, в том числе вид звезды, вид правительства, имеющиеся рыночные экономики и количество населения.

Раздел «Навигация». В этом разделе можно найти звездную систему по названию (выберите эту функцию при помощи команды искать «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ**», затем напечатайте название системы при помощи клавиатуры).

Здесь также можно найти систему, в которой вы находитесь на данный момент, или выбранную вами систему.

Также предлагаются параметры для изменения данных маршрута прыжка из текущей системы. Для этого указываются экономичные маршруты (прыжки на маленькое расстояние) или более быстрые маршруты (прыжки на большое расстояние).

В этом разделе также имеется бегунок, при помощи которого можно проверить максимальную дальность прыжка и маршрута в соответствии с объемом груза на борту. Передвиньте оранжевый бегунок вправо, чтобы узнать возможную дальность при большом объеме груза. Передвиньте оранжевый бегунок влево, чтобы узнать возможную дальность при небольшом объеме груза. Голубая отметка показывает объем груза, имеющийся на борту на данный момент.

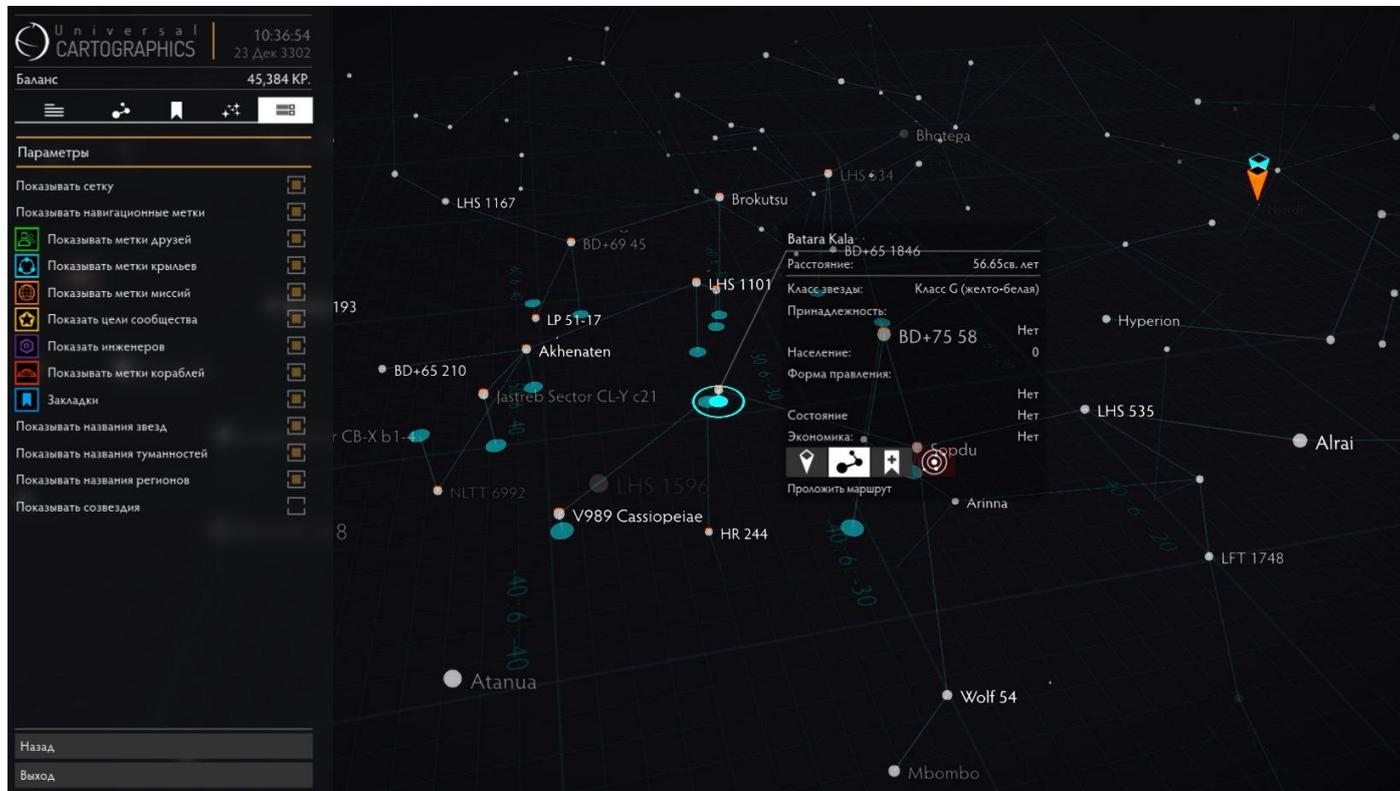
Раздел «Обзор». В этом разделе можно установить различные фильтры для отображения информации на карте галактики.

Их можно настроить так, чтобы указывалась приверженность звездных систем каким-либо фракциям вместе с известными торговыми путями между ними. Эти торговые пути показывают все корабли, осуществляющие торговлю между системами, а не только других командиров-пользователей.

Купленные торговые данные о системе отображаются в виде торговых маршрутов в разделе обзора, появляющихся при выборе торговых данных.

Более подробно ознакомиться с категориями продающихся товаров можно, щелкнув стрелку рядом с каждой из групп.

Раздел «Настройки». Этот раздел содержит ряд визуальных параметров, которые можно выбрать для карты галактики.



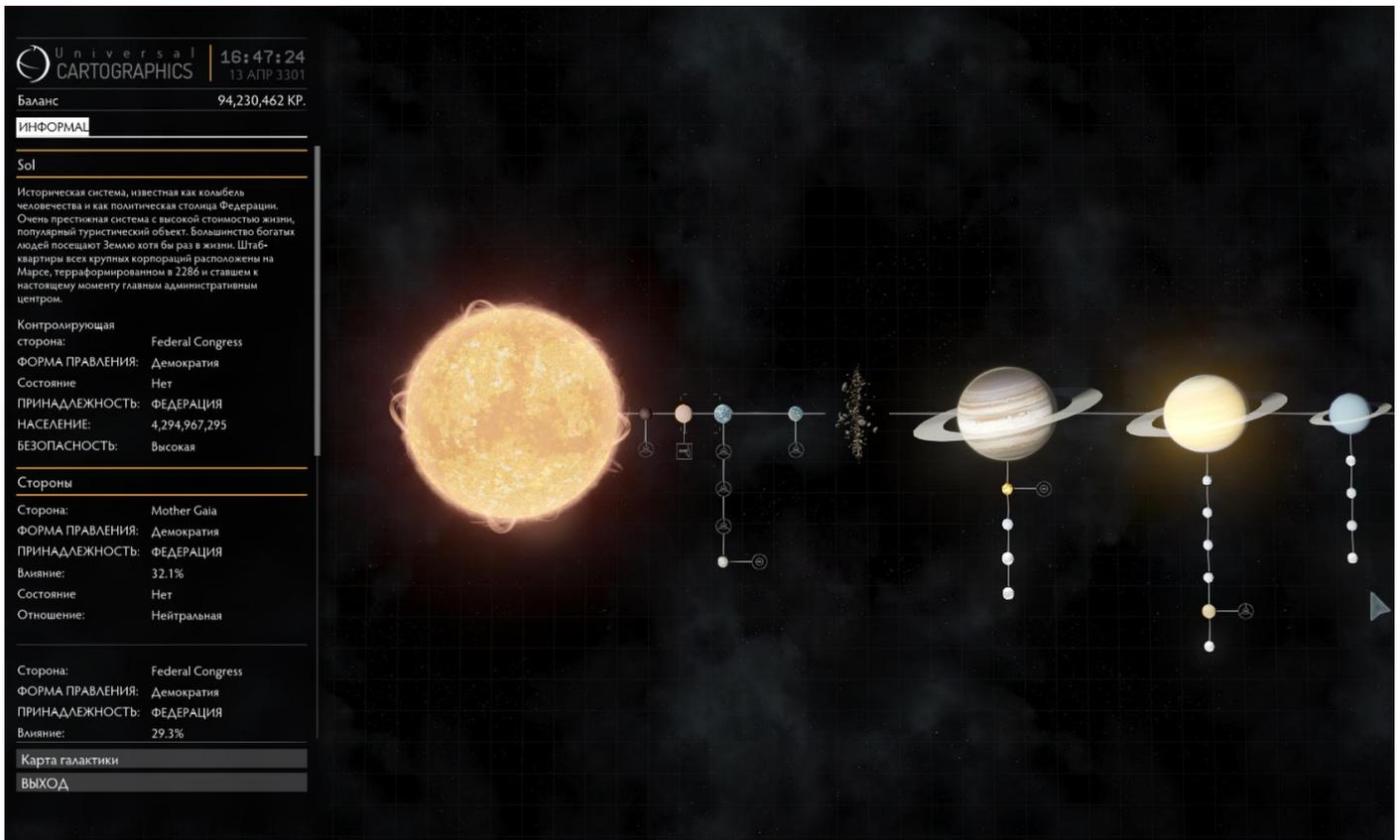
КАРТА СИСТЕМЫ

В карте системы используются следующие команды:

НАЗВАНИЕ ЭЛЕМ. УПРАВЛЕНИЯ	К И М (ПО УМОЛЧАНИЮ)	ГЕЙМПАД (ПО УМОЛЧАНИЮ)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ	W	Вверх (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ	S	Вниз (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО	A	Влево (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО	D	Вправо (крестовина)
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ПО ОСИ вверх/вниз/влево/вправо	-	ЛЕВЫЙ ДЖОЙСТИК
УВЕЛИЧИТЬ МАСШТАБ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ	Z	-
УМЕНЬШИТЬ МАСШТАБ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ	X	-

На карте системы отображаются известные звездные тела системы.

Карта представляет собой двухмерное изображение системы, на котором отображаются звездные тела с их орбитами. В центре поля обзора отображается квадратик искателя.



ДВИЖЕНИЕ НА КАРТЕ СИСТЕМЫ

Используя мышь и клавиатуру, поворачивайте поле обзора при помощи команд «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ», «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ», «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО», «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО», и меняйте масштаб карты при помощи команд «УВЕЛИЧИТЬ МАСШТАБ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ» и «УМЕНЬШИТЬ МАСШТАБ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ».

Поменять угол обзора также можно, сначала одновременно нажав и удерживая нажатыми левую и правую клавишу мыши и затем подвинув мышь, а изменить масштаб карты можно при помощи колесика мыши.

В заключение, можно просто щелкнуть левой клавишей мыши по звездному телу или сооружению, чтобы сфокусировать на нем квадратик искателя.

При использовании геймпада повернуть поле обзора можно командой «ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ КАМЕРЫ ПО ОСИ», а изменить масштаб можно при помощи **ЛЕВОГО** и **ПРАВОГО КУРКА**.

Следует заметить, что квадратик искателя «приклеивается» к звездным телам и сооружениям, фокусируясь на них при приближении.

ПАНЕЛЬ-ЗАГОЛОВОК КАРТЫ СИСТЕМЫ

Слева от экрана отображается панель-заголовок, содержащая информацию об объекте, на котором сфокусирован квадратик искателя в данный момент.

Если квадратик искателя ни на чем не сфокусирован, панель-заголовок отображает информацию о целой системе. Сюда входит краткое описание системы и подробные данные о действующих в ней фракциях.

При фокусировке квадратика искателя на звездном теле указываются данные о его химическом составе.

При фокусировке квадратика искателя на сооружении указываются данные о фракции, контролирующей его в данный момент, о торговле и запрещенных товарах (при наличии), а также данные о его орбите. Космопорт или станция, где расположен ваш корабль (или корабли), отмечается значком корабля.

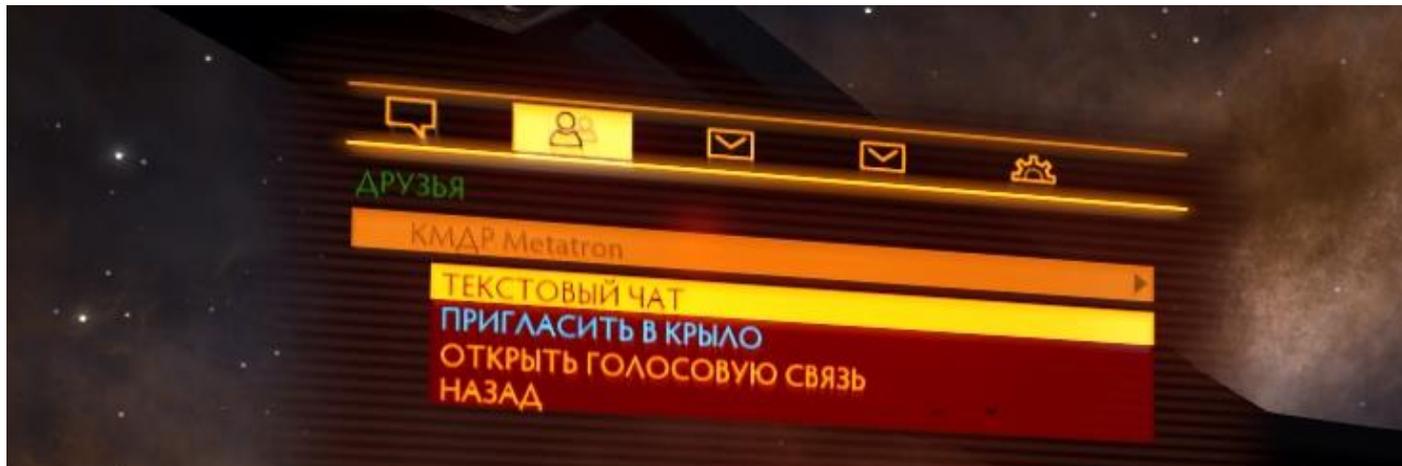
Купленные исследовательские данные о системе отображаются в виде ранее не известных вам звездных тел.

ОБЩЕНИЕ

Для общения используются следующие команды:

НАЗВАНИЕ ЭЛЕМ. УПРАВЛЕНИЯ	К И М (ПО УМОЛЧАНИЮ)	ГЕЙМПАД (ПО УМОЛЧАНИЮ)
МИНИПАНЕЛЬ КОММУНИКАЦИЙ	ENTER	ENTER
ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ	Удерживание LSHIFT	Кнопка X
ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ/НАЗАД	LSHIFT	Кнопка B
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ	W	Вверх (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ	S	Вниз (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО	A	Влево (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО	D	Вправо (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ	ПРОБЕЛ	Кнопка A
СЛЕДУЮЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ	E	ПРАВЫЙ ТРИГГЕР
ПРЕДЫДУЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ	Q	ЛЕВЫЙ ТРИГГЕР
ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ КАНАЛА СВЯЗИ	TAB	TAB

На вашем корабле есть устройство для связи, позволяющее вам общаться с другими командирами. Коммуникационная панель расположена в левом углу обзора в интерфейсе пилота.



МИНИПАНЕЛЬ КОММУНИКАЦИЙ

Коммуникационную панель можно использовать двумя способами. Можно открыть мини-панель коммуникаций при помощи команды «**МИНИ-ПАНЕЛЬ КОММУНИКАЦИЙ**». При этом открывается окно чата и включается режим ввода с клавиатуры.

Напечатав сообщение, нажмите кнопку «**МИНИ-ПАНЕЛЬ КОММУНИКАЦИЙ**» еще раз, чтобы отправить сообщение. По умолчанию сообщение передается всем кораблям, находящимся поблизости. При помощи команды «**ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ КАНАЛА СВЯЗИ**» можно указать, кому отправляется сообщение: по «**МЕСТНОМУ**» каналу отсылаются сообщения всем близлежащим кораблям; по «**ПРЯМОМУ**» каналу сообщение отсылается кораблю, выбранному в качестве цели; по каналу «**НАПРЯМУЮ**» сообщение отсылается командиру, отправившему вам последнее сообщение; а по каналу «**КРЫЛО**» отсылаются сообщения всем командирам, состоящим в вашем крыле.

Вы также можете начать сообщение со следующих оперативных комбинаций:

- /L указывает, что сообщение должно быть отослано по местному каналу.
- /T указывает, что сообщение должно быть отослано кораблю, выбранному в виде цели.
- /R указывает, что сообщение должно быть отослано командиру, от которого вы получили последнее

сообщение.

- /W указывает, что сообщение должно быть отослано всем кораблям, состоящим в вашем крыле.
- /help показывает информацию о доступных оперативных комбинациях.

Сообщения в ленте сообщений обозначаются разными цветами:

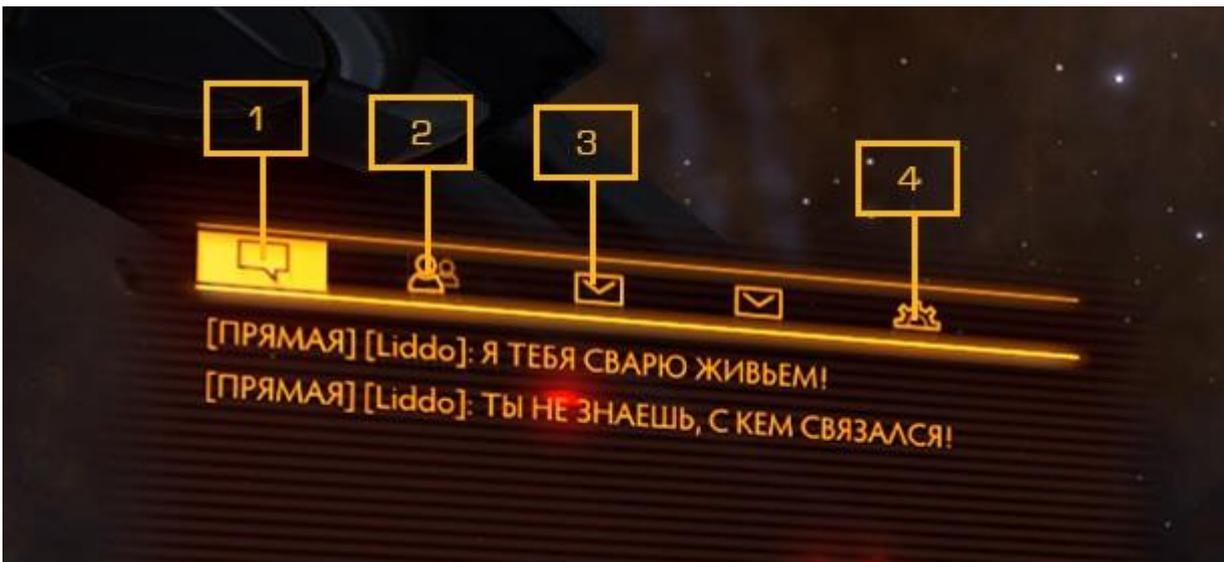
- ОРАНЖЕВЫЙ: местный канал
- ГОЛУБОЙ: канал «КРЫЛО»
- ЖЕЛТЫЙ: прямой канал
- КРАСНЫЙ: канал правоохранительного судна
- БЕЛЫЙ: системный канал

При нажатии кнопки ENTER для отправки сообщения вы переходите в обычный режим обзора.

ВКЛАДКИ КОММУНИКАЦИОННОЙ ПАНЕЛИ

Открыть коммуникационную панель также можно, запустив режим фокусировки интерфейса пилота и перейдя к панели (удерживая при этом «**ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ**» и «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ**», затем отпустив все кнопки).

На коммуникационной панели представлены несколько вкладок. Переходить от одной вкладки к другой можно при помощи команд «**СЛЕДУЮЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ**» и «**ПРЕДЫДУЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ**».



1. ВКЛАДКА «ЛЕНТА СООБЩЕНИЙ»

В этом разделе показываются все полученные сообщения. Здесь же находится окно чата, которое позволяет осуществлять ввод и отправку сообщений.

По сути дела, этот раздел не отличается от мини-панели коммуникаций. Единственное различие заключается в том, что при нажатии кнопки ENTER для отправки сообщения вы остаетесь в этой же вкладке.

При использовании мыши и клавиатуры используются игровые настройки по умолчанию, поэтому, чтобы открыть окно чата во время просмотра вкладки «Лента сообщений», необходимо нажать кнопку ENTER, а чтобы закрыть окно чата — нажать кнопку ESCAPE.

Эти функции можно изменить так, чтобы окно чата автоматически открывалось при просмотре вкладки «Лента сообщений». Это можно сделать, активировав функцию «АВТОФОКУС НА ПОЛЕ ВВОДА ТЕКСТА» в меню управления. При использовании геймпада или джойстика для симуляции полета используйте команды «СЛЕДУЮЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ» и «ПРЕДЫДУЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ», чтобы автоматически закрыть окно чата и перейти к другим вкладкам.

Пролистать ленту сообщений вверх или вниз можно с помощью команд «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ**» и «**ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА:**

ВНИЗ».

Если вы получите сообщение, когда раздел «Лента сообщений» закрыт, то рядом с названием вкладки появится указатель сообщения.

2. ВКЛАДКА «КОНТАКТЫ КОММУНИКАЦИОННОЙ ПАНЕЛИ»

В этом разделе показаны данные ваших друзей по Elite: Dangerous и местных командиров. Здесь также отображается статус их игрового режима, если он отличается от вашего (Соло/Открытая игра).

Ваши друзья всегда отображаются в этом списке. Другие командиры показаны, если находятся поблизости.

При помощи команд «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ», «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ» можно просмотреть дополнительные параметры для каждого командира:

- Пригласить в крыло. Позволяет пригласить командира присоединиться к вашему крылу.
- Включить или отключить функцию «Закрепление навигации на корабль крыла» (необходимо состоять в крыле). Позволяет синхронизировать ваш след РСД с кораблем крыла.
- Текстовый чат. Организует прямой канал чата с командиром.
- Отключить или включить звук. Включает или отключает голосовую связь с командиром, а также понижает шанс встретить его.
- Отправка запроса на личный канал голосовой связи. Приглашает командира начать сеанс голосовой связи.
- Назад. Выход из этого меню.

Если вы состоите в крыле, то корабли вашего крыла указываются под заголовком «Крыло» вместе с пунктом «Параметры». При выборе пункта «Параметры» отображаются дополнительные настройки крыла:

- Включить или отключить маяк крыла. Активирует ваш маяк крыла.
- Текстовый чат. Запускает канал чата крыла.
- Отключить или включить голосовую связь. Открывает или закрывает канал голосовой связи с крылом.
- Покинуть крыло. Позволяет покинуть крыло.
- Назад. Выход из этого меню.

3. ВКЛАДКА «ВХОДЯЩИЕ СООБЩЕНИЯ»

В этом разделе отображаются все действующие приглашения и запросы на вступление в крыло.

Принять или отклонить приглашение на вступление в крыло можно при помощи команд «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ», «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ», «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО», «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ».

Если вы получите приглашение на вступление в крыло, когда раздел «Лента сообщений» закрыт, то рядом с названием вкладки появится указатель сообщения.

4. ВКЛАДКА «ПАРАМЕТРЫ КОММУНИКАЦИОННЫХ СООБЩЕНИЙ»

Этот раздел предоставляет доступ к ряду параметров коммуникационных сообщений:

- Местный канал ВКЛ/ВЫКЛ. Разрешает или запрещает прием сообщений по местному каналу.
- Голосовая связь ВКЛ/ВЫКЛ. Разрешает или запрещает принятие текстовых сообщений от командиров, с которыми у вас установлена голосовая связь.
- Крыло ВКЛ/ВЫКЛ. Разрешает или запрещает прием текстовых сообщений от командиров крыла.

- Сообщения, полученные напрямую от других игроков ВКЛ/ВЫКЛ. Разрешает или запрещает прием текстовых сообщений, отправленных вам напрямую.
- Автоматический прием голосовых сообщений от командиров крыла ВКЛ/ВЫКЛ. При активации этого параметра вы автоматически присоединяетесь к голосовому чату крыла, если состоите в таковом.

КАНАЛ ГОЛОСОВОГО ЧАТА

Если другой командир отправит вам голосовой запрос-приветствие, вы получите звуковое уведомление, а имя командира в списке будет выделено во вкладке «Контакты коммуникационной панели». Вы можете принять или отказаться от запроса командира при помощи меню взаимодействия.

Если вы принимаете запрос-приветствие, открывается канал аудиочата между вами и командиром, отправившим запрос.

Выйти из канала чата можно в любое время при помощи меню взаимодействия с командиром.

В один канал голосового чата можно пригласить до шести командиров.

ПОДАЧА ЖАЛОБЫ НА ИГРОКА

Подать жалобу на игрока можно в интерфейсе главного меню.

Чтобы подать жалобу на игрока, надо заполнить жалобную анкету, которая будет отослана Frontier Developments Plc. Вам необходимо подробно рассказать, почему вы хотите подать жалобу. Пожалуйста, подавайте жалобу только в случае серьезного нарушения правил поведения.

КРЫЛЬЯ

В крыле используются следующие команды:

НАЗВАНИЕ ЭЛЕМ. УПРАВЛЕНИЯ	К И М (ПО УМОЛЧАНИЮ)	ГЕЙМПАД (ПО УМОЛЧАНИЮ)
МИНИПАНЕЛЬ КОММУНИКАЦИЙ	ENTER	ENTER
ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ	Удерживание LSHIFT	Кнопка X
ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ/НАЗАД	LSHIFT	Кнопка B
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ	W	Вверх (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ	S	Вниз (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО	A	Влево (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО	D	Вправо (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ	ПРОБЕЛ	Кнопка A
СЛЕДУЮЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ	E	ПРАВЫЙ ТРИГГЕР
ПРЕДЫДУЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ	Q	ЛЕВЫЙ ТРИГГЕР
ВЫБРАТЬ КОРАБЛЬ КРЫЛА 1	7	7
ВЫБРАТЬ КОРАБЛЬ КРЫЛА 2	8	8
ВЫБРАТЬ КОРАБЛЬ КРЫЛА 3	9	9
ВЫБРАТЬ ЦЕЛЬ КОРАБЛЯ КРЫЛА	O	O
ЗАКРЕПЛЕНИЕ НАВИГАЦИИ НА КОРАБЛЬ КРЫЛА	-	-
ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ КАНАЛА СВЯЗИ	TAB	TAB

Вы можете создать крыло и включить в него до четырех командиров, чтобы работать вместе в одном отряде: часто это более эффективно, нежели летать в одиночку.

СОЗДАНИЕ И ВСТУПЛЕНИЕ В КРЫЛО

Создать крыло можно, отправив приглашение другому командиру. Откройте коммуникационную панель при помощи команд **«ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**.

Перейдите в раздел «Контакты коммуникационной панели» при помощи команд **«СЛЕДУЮЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ»** и **«ПРЕДЫДУЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ»**.

В этом разделе указываются все ваши друзья по Elite: Dangerous, а также командиры, находящиеся поблизости.

Выберите командира, которого хотите пригласить в крыло, при помощи команд **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ»**, **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**.

Из меню дополнительных параметров выберите «Пригласить в крыло». Таким образом приглашение вступить в ваше крыло будет отправлено командиру.

При получении приглашения на вступление в крыло в заголовке вкладки входящих сообщений на коммуникационной панели появится значок сообщения.

Откройте коммуникационную панель при помощи команд **«ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**. Затем перейдите в раздел «Входящие сообщения» при помощи команд **«СЛЕДУЮЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ»** и **«ПРЕДЫДУЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ»**. Выберите приглашение при помощи команд **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ»**, **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**, затем используйте команды **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО»**, **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**, чтобы принять приглашение (значок галочки) или отклонить его (значок крестика).

Крыло создается, когда приглашение принимается командиром. В крыле нет лидера, у всех в крыле равный статус, и все участники могут отправлять приглашения до тех пор, пока крыло не заполнится (пока не наберется четыре командира).

ВЫХОД ИЗ КРЫЛА

Чтобы покинуть крыло, откройте коммуникационную панель при помощи команд **«ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**. Затем перейдите в раздел «Контакты коммуникационной панели» при помощи команд **«СЛЕДУЮЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ»** и **«ПРЕДЫДУЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ»**.

Выберите пункт «Параметры» в разделе «Крылья» при помощи команд **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ»**, **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**.

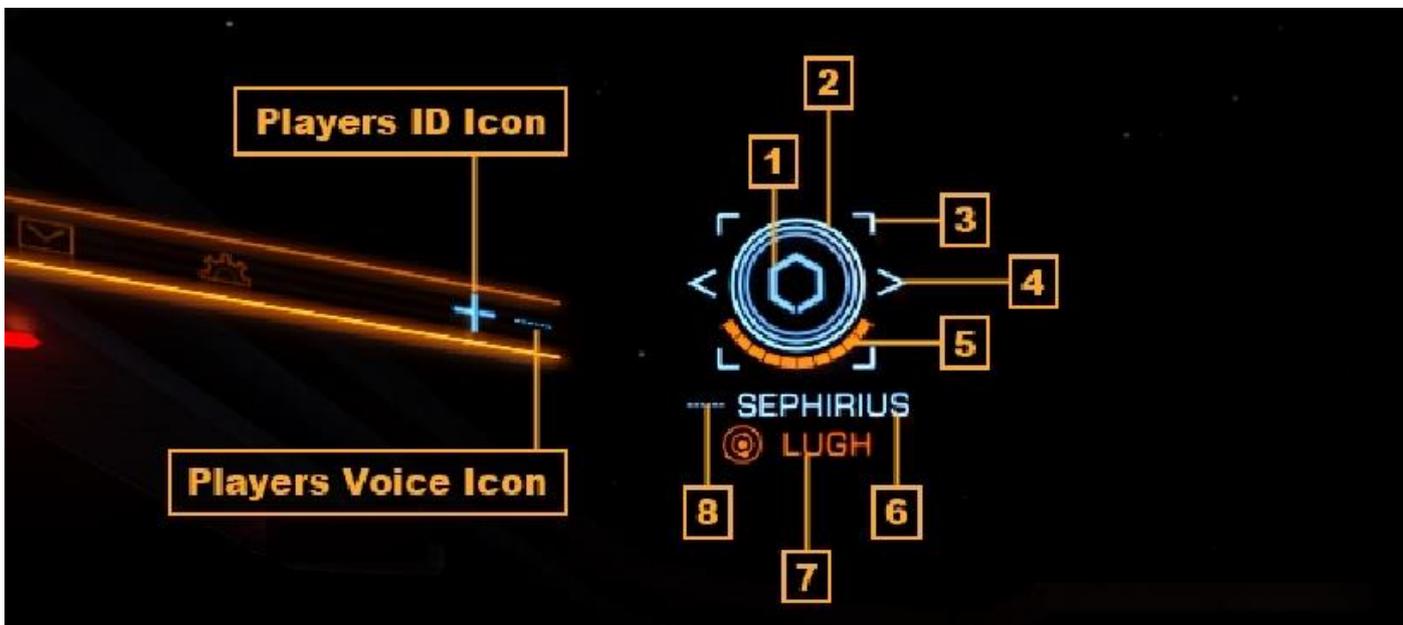
Откроется меню дополнительных параметров.

Выберите параметр «Покинуть крыло» при помощи команд **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ»**, **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**. Вы будете сразу же удалены из крыла.

Если вы покинете крыло, должно пройти определенное время, прежде чем вы сможете вступить в другое крыло.

ИНТЕРФЕЙС КРЫЛА

Интерфейс крыла находится в верхней части вашего поля обзора, между коммуникационной и информационной панелями. В данном интерфейсе указываются данные о каждом корабле, состоящем в вашем крыле.



В данном пункте указываются различные данные:

- **1. Значок крыла.** Каждый корабль крыла обозначается идентификационным значком на индикаторе фонаря кабины.
 - Ваш идентификационный значок указывается в верхнем правом углу окна раздела коммуникационной панели.
- **2. Значок щита.** Статус щита корабля крыла отображается при помощи концентрических кругов.
 - Круги угасают, по мере того как ослабевают щиты корабля.
- **3. Значок закрепления навигации.** Закрепление навигации обозначается квадратными скобками.
 - Этот значок отображается, только если вы выполнили закрепление навигации на корабль крыла.
 - Значок обозначается красным цветом, если вы находитесь вне зоны закрепления навигации.
 - Значок обозначается бирюзовым цветом, если вы находитесь в зоне закрепления навигации.
- **4. Значок искателя.** Искатель обозначается треугольными скобками.
 - Этот значок отображается, только если вы прицелились в корабль крыла, и он находится в той же местности, что и вы.
- **5. Значок корпуса.** Состояние корпуса корабля крыла обозначается при помощи шкалы, разделенной на сегменты.
 - Значение в шкале уменьшается, если корпус повреждается.
- **6. Имя командира.** Имя командира корабля крыла.
- **7. Значок цели.** Текущая цель корабля крыла.
 - Если корабль крыла находится в другой системе, то здесь отображается и название данной системы, а также ее символ.
 - Если корабль крыла нацелен на другое судно, то здесь отображается название данного судна и его значок.
 - Если корабль крыла нацелен на навигационную цель, то здесь отображается название навигационной цели, а также символ системы.
- **8. Значок голоса.** Голосовой статус корабля крыла.

Если корабль крыла нацелен на судно, то идентификационный значок корабля крыла отображается рядом с судном, когда вы на него смотрите.

Все элементы индикатора фонаря кабины, связанные с крылом, обозначаются бирюзовым цветом, чтобы вам было легче их

найти.

Корабль, враждебно настроенный по отношению к участнику вашего крыла, но не к вам, обозначается на вашем индикаторе фонаря кабины фиолетовым цветом.

При прицеливании в корабль и выполнении базового сканирования информация, состоит ли данный корабль в крыле и сколько участников имеет это крыло, отображается в нижнем левом углу информационной панели цели.

Вы можете быстро прицелиться в корабль крыла, воспользовавшись командами **«ВЫБРАТЬ КОРАБЛЬ КРЫЛА 1»**, **«ВЫБРАТЬ КОРАБЛЬ КРЫЛА 2»** и **«ВЫБРАТЬ КОРАБЛЬ КРЫЛА 3»**.

Прицелившись в корабль крыла, вы можете выбрать его цель при помощи команды **«ВЫБРАТЬ ЦЕЛЬ КОРАБЛЯ КРЫЛА»**. Таким образом можно прицелиться в корабли, сооружения и навигационные цели, но только если вы находитесь в том же месте, что и корабли вашего крыла.

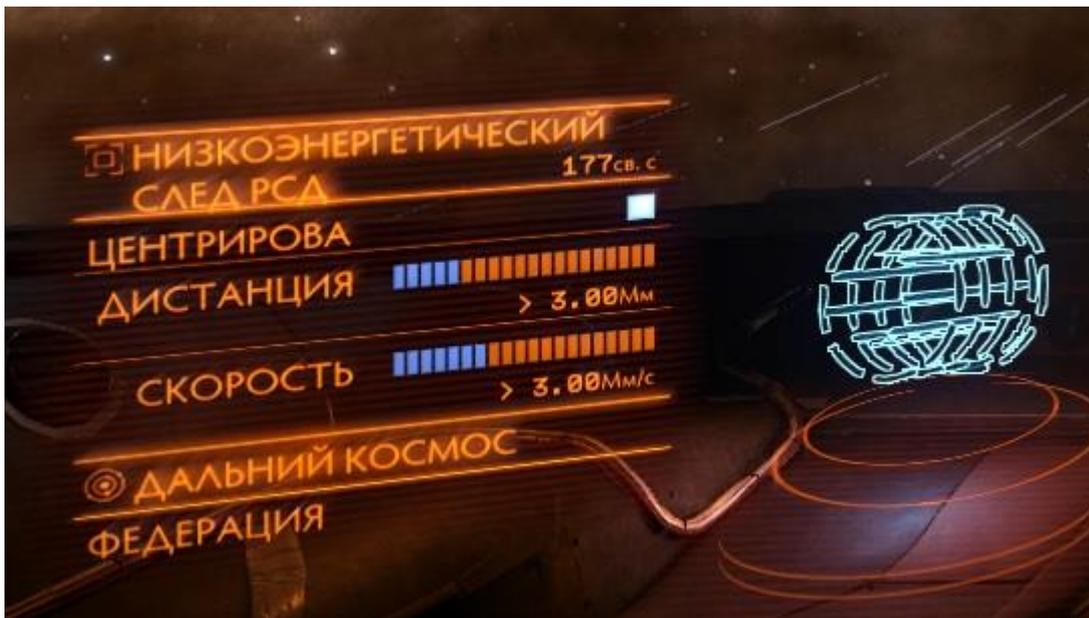
Если корабли вашего крыла находятся в другой, расположенной поблизости системе, то вы можете прицелиться в систему, где они находятся, при помощи команд **«ВЫБРАТЬ КОРАБЛЬ КРЫЛА 1»**, **«ВЫБРАТЬ КОРАБЛЬ КРЫЛА 2»** и **«ВЫБРАТЬ КОРАБЛЬ КРЫЛА 3»**.

ПРЕИМУЩЕСТВА КРЫЛА

Членство в крыле имеет ряд автоматических преимуществ:

- **Общий доступ к данным.** Все результаты сканирования кораблей мгновенно отсылаются всем кораблям крыла, находящимся в этой местности.
- **Распределение вознаграждений.** Вознаграждения поровну разделяются между всеми участниками крыла, участвующими в захвате цели.
- **Дополнительная прибыль от исследований.** Данные сканирования, полученные во время исследований, сообщаются всем участникам крыла, находящимся в той же системе, что позволяет всем таким участникам продать исследовательские данные.
 - Участник, первый продавший данные, может получить дополнительные кредиты, если эта система еще не была обнаружена; при этом все участники крыла, находящиеся в системе во время сканирования, будут названы в качестве первооткрывателей.
- **Защита от преступлений.** Корабли крыла не могут совершать преступления против друг друга.
 - Помните: корабли крыла могут совершать преступления против других кораблей или сооружений.
 - Все крыло может свободно перевозить груз, и с юридической точки зрения считается, что груз принадлежит всем участникам крыла.
- **Дополнительная прибыль от торговли.** Корабли крыла получают дивиденды от прибыли, полученной от торговли, от космопорта, если находятся в той же системе, что и корабль, заключивший сделку.

СИГНАЛ МАЯКА КРЫЛА



Сигнал маяка крыла — это особая способность, доступная всем участникам крыла. Он позволяет кораблям крыла, находящимся в какой-либо местности, подавать сигнал, который видят участники крыла, летящие в гиперкрейсерском режиме, что позволяет им использовать данный сигнал в качестве рамочно-смесительного следа и выйти из режима в том же месте.

Чтобы включить сигнал маяка крыла, откройте системную панель при помощи команд **«ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**. Затем перейдите в раздел «Функции» при помощи команд **«СЛЕДУЮЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ»** и **«ПРЕДЫДУЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ»**.

Выберите параметр «Маяк» при помощи команд **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ»**, **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**, чтобы просмотреть дополнительные параметры маяка.

Выберите пункт «Крыло» в меню дополнительных параметров и активируйте сигнал маяка крыла при помощи команд **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ»**, **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**.

Выберите пункт «Выкл.» в меню дополнительных параметров, чтобы выключить сигнал маяка крыла, при помощи команд **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ»**, **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**.

ЗАКРЕПЛЕНИЕ НАВИГАЦИИ НА КОРАБЛЬ КРЫЛА

Вы можете синхронизировать ваш рамочно-смесительный двигатель с кораблем крыла. Это называется «закреплением навигации». Оно позволяет вашему кораблю автоматически следовать за кораблем, закрепленным в виде цели в навигационной системе, когда он запускает рамочно-смесительный двигатель.

Откройте коммуникационную панель при помощи команд **«ФОКУС НА ИНТЕРФЕЙСЕ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**. Затем перейдите в раздел «Контакты коммуникационной панели» при помощи команд **«СЛЕДУЮЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ»** и **«ПРЕДЫДУЩАЯ ВКЛАДКА НА ПАНЕЛИ»**.

Выберите корабль крыла, который вы хотите закрепить в системе навигации, при помощи команд **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ»**, **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**. Откроется меню дополнительных параметров.

Выберите функцию «Включить закрепление навигации на корабль крыла» в меню дополнительных параметров при помощи команд **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ»**, **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ»** и **«ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ»**.

Закрепить навигацию на корабль крыла также можно, прицелившись в него и воспользовавшись командой **«ЗАКРЕПЛЕНИЕ НАВИГАЦИИ НА КОРАБЛЬ КРЫЛА»**.

При закреплении навигации на корабль крыла возле строки с его данными в интерфейсе крыла появляется значок закрепления навигации. Красный значок закрепления навигации означает, что ваше судно находится слишком далеко для автоматического запуска рамочно-смесительного двигателя.

Если значок закрепления навигации горит бирюзовым цветом, значит ваше судно находится достаточно близко для автоматического запуска рамочно-смесительного двигателя.

При закреплении навигации на корабль крыла в зоне закрепления навигации активируются следующие преимущества:

- Вы автоматически последуете за кораблем, на который вы закрепили систему навигации, в гиперкрейсерский режим.
- Вы автоматически последуете за кораблем, на который вы закрепили систему навигации, когда он выйдет из гиперкрейсерского режима.
- Вы автоматически последуете за кораблем, на который вы закрепили систему навигации, если его перехватят.
- Вы автоматически выпадете из режима, следуя по рамочно-смесительному следу корабля, на который вы закрепили систему навигации.
- Ваш корабль автоматически начнет заряжаться для выполнения гиперпространственного прыжка, когда корабль, на который вы закрепили систему навигации, выполнит гиперпространственный прыжок.

При этом также действуют все стандартные требования для гиперпространственного прыжка или гиперкрейсерского режима, то есть, вы все равно должны убрать оружейные гнезда, шасси и грузовой ковш, у вас должно быть достаточно топлива и заряда в РСД для выполнения прыжка и т.д.

Ваше закрепление навигации автоматически отключится, если вас перехватят. Вам будет необходимо активировать его заново.

СЛУЖБЫ КОСМОПОРТА

В службах космопорта используются следующие команды:

ЭЛЕМЕНТ УПРАВЛЕНИЯ	К И М (ПО УМОЛЧАНИЮ)	ГЕЙМПАД (ПО УМОЛЧАНИЮ)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ	W	Вверх (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ	S	Вниз (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО	A	Влево (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО	D	Вправо (крестовина)
ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ	ПРОБЕЛ	Кнопка A
ИНТЕРФЕЙС НАЗАД	BACKSPACE	Кнопка B

Выполнив стыковку с космопортом или станцией, используйте команды «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ», чтобы выделить желаемую службу космопорта и начать сессию обслуживания. В таком случае в вашей кабине появится особый интерфейс служб космопорта. В таком случае в вашей кабине появится особый интерфейс услуг космопорта.



Прокрутите интерфейс при помощи кнопок «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВВЕРХ», «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВНИЗ», «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЛЕВО» и «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВПРАВО» и нажмите «ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСА: ВЫБРАТЬ», чтобы выбрать параметры. Вернуться на шаг назад на любой странице интерфейса можно при помощи команды «ИНТЕРФЕЙС НАЗАД».

Этот интерфейс состоит из нескольких страниц. Обратите внимание, что не все службы доступны в разных космопортах и станциях.

Главная. На этой странице отображается базовая информация о космопорте, вашем корабле и карьере. Командиры, у которых мало времени, могут также воспользоваться функциями дозаправки, мелкого ремонта и покупки боеприпасов.

Еще здесь отображается лента новостей. Можно выбрать какую-либо новость, чтобы узнать подробности.

Боеприпасы. (При наличии.) При помощи этой функции можно пополнить запасы отдельных модулей, для работы которых требуются боеприпасы или ресурсы.

Запчасти. (При наличии.) При помощи этой функции можно починить отдельные модули и восстановить корпус.

Доска объявлений. (При наличии.) Здесь отображаются предлагаемые в этом космопорте контракты. Вы можете выбрать контракт, чтобы ознакомиться с ним подробнее или согласиться на него.

Контакты. (При наличии.) Здесь отображается список игроков и организаций, к которым вы можете обратиться за различными услугами, в том числе по вопросам о выплате вознаграждений за головы преступников, оплате штрафов и вознаграждений на вашу голову и посещения местного черного рынка.

Обратите внимание, что не на всех космопортах и станциях предлагаются один и те же контакты.

Снаряжение. (При наличии.) Позволяет вам посетить рабочий ангар и продать или купить модули для вашего корабля.

Космоверфь. (При наличии.) Здесь можно купить новый корабль. Вам будет представлен ряд возможностей по обмену вашего старого корабля или хранению его в данном космопорте или станции.

Потребительский рынок. (При наличии.) Здесь можно купить и продать товары с местного рынка.

Универсальная картография. (При наличии.) Здесь можно продать исследовательские данные, полученные вами во время путешествия.

СНАРЯЖЕНИЕ СУДОВ ОБНОВЛЕНО В ВЕР. 2.1: СТР. 160

СНАРЯЖЕНИЕ

При открытии раздела снаряжения ваш корабль переносится в рабочий ангар, а вы получаете доступ к интерфейсу снаряжения.



В правом нижнем углу панели описания отображается базовая информация о весе вашего корабля, потенциальном потреблении

энергии, грузоемкости и дальности прыжков.

Просмотрев модули на продажу или для покупки, вы можете узнать, как они повлияют на эти характеристики корабля. Эффект модуля отображается числовым значением, выделенным красным цветом, и стрелкой вниз, если он негативно сказывается на характеристиках, и числовым значением, выделенным голубым цветом, и стрелкой вверх, если улучшает характеристики.

Интерфейс снаряжения состоит из трех разделов:

Гнезда. Здесь указывается список всех гнезд, что есть на корабле, и модулей, установленных в них (при наличии). Для каждого гнезда отображаются следующие данные:

- Название модуля. Название установленного в гнездо модуля.
- Вид установки (если уместно). Вид установки модуля (неподвижная, карданная или турельная).
- Название гнезда. Название отдельного гнезда.
- Рейтинг модуля. Рейтинг эффективности модуля.
- Класс модуля. Размер модуля.

Для выбранного гнезда отображается развернутое меню, где указывается вес модуля и функции взаимодействия:

- Покупка и установка. Здесь предлагается список доступных запасных частей для данного гнезда.
- Продажа. Позволяет продать модуль, установленный в данном гнезде.
- Замена. Позволяет передвинуть модуль в другое подходящее гнездо. Если в другом гнезде уже установлен другой модуль, их можно поменять местами.

Когда вы выбираете функцию покупки нового модуля для гнезда, в интерфейсе появляется список всех подходящих для этого гнезда модулей, которые доступны в данном космопорте или станции. Можно выделить модуль, чтобы перейти к сопутствующей панели и ознакомиться с его подробными характеристиками.

Слишком дорогие модули отмечаются красным цветом.

Если в космопорте или станции предлагаются модули для какого-либо гнезда, в правом верхнем углу графы этого гнезда появится голубой значок «+».

Внутренние компоненты. Также как и интерфейс гнезда, интерфейс внутренних компонентов содержит список внутренних отделений корабля и установленных в них модулей (при наличии таковых).

Для некоторых отделений подходят только определенные виды модулей. Например, в бассейн ядерного реактора можно установить только модули силовой установки. Другие отделения, наоборот, являются универсальными и подходят для широкого ряда модулей.

Те же самые параметры применяются и в интерфейсе гнезда. В интерфейсе внутренних компонентов предлагаются такие же функции, как и в интерфейсе гнезда.

Следует заметить, что обязательные модули нельзя продавать, а только улучшать, покупая и устанавливая новые модули подходящего вида.

Раскраска. Данный интерфейс содержит список всех наклеек, которыми можно украсить корабль, а также данные об окрасках. При помощи этого интерфейса вы можете выбрать наклейку и окраску для вашего корабля.

ТОРГОВЛЯ

BEAGLE 2 LANDING
Бедная, Крошечная population Высокие технологии and Высокие технологии есономy (НЕЗАВИСИМЫЕ, Корпоративная)

14:53:59
12 ФЕВ 3301

ТОВАРЫ	СТОИМОСТЬ			СПРОС	ПОСТАВКА	СРЕДНЕЕ ПО ГАЛАКТИКЕ
	ПРОДА	КУПИТЬ	ГРУЗ			
ЛЕГАЛЬНЫЕ ПСИХОАКТИВНЫЕ						
ВИНО	254	-	-	337 НИЗК.		324 КР.
ПИВО	177	-	-	618 НИЗК.		240 КР.
СПИРТНОЕ	817	-	-	340 СРЕД.		738 КР.
ЛЕКАРСТВА						
ВЕТМЕДИКАМЕНТЫ	881	904	-	1,910 СРЕД.		1,154 КР.
КЛЕТКИ-ПРЕДШЕСТВЕННИКИ	6,489	6,560	-	1,033 СРЕД.		7,031 КР.
ОСНОВНЫЕ ЛЕКАРСТВА	226	242	-	165 СРЕД.		395 КР.
ФАСИЛИТАТОРЫ	6,736	6,810	-	23 НИЗК.		7,031 КР.
МАШИНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ						
ВОДОЧИСТИТЕЛИ	303	-	-	106 НИЗК.		378 КР.
Микробные печи	112	125	-	9,736 СРЕД.		266 КР.
ЭЛЕКТРОГЕНЕРАТОРЫ	740	-	-	552 ВЫСО		631 КР.
МЕТАЛЛЫ						
PLATINUM	19,401	-	-	315 ВЫСО		18,814 КР.
БЕРИЛЛИЙ	8,079	-	-	181 НИЗК.		8,549 КР.
ГАЛЛИЙ	5,067	-	-	1,297 НИЗК.		5,426 КР.
ЗОЛОТО	9,235	-	-	1,363 НИЗК.		9,742 КР.

ВИНО
ЛЕГАЛЬНЫЕ ПСИХОАКТИВНЫЕ ВЕЩЕСТВА

ПРОДАТЬ НА РЫНКЕ КУПИТЬ НА РЫНКЕ
254 КР.

Производится: системами с сельскохозяйственной экономикой. Потребляется: всеми системами.

Дорогой напиток, производимый путем сбраживания фруктов. Содержит этанол, является легким наркотиком, создан из натуральных ингредиентов. Из-за содержания этанола объявлен вне закона в некоторых системах.

ПОСТАВКА -
ГРУЗ -
ИМПОРТИРОВАНС Erarin, i Bootis, Opala, Aulis

SIDEWINDER
МЕСТО ПОД Использовано 2 из 4
CMDR QA-Scented Lady
БАЛАНС 1,000 КР.

Интерфейс торговли предназначен для продажи и покупки товаров. Он отображается в виде таблицы с расположенной справа панелью описания.

Можно выделить товар, чтобы узнать подробную информацию о нем в панели описания.

При выборе товара появляется панель транзакций, на которой можно продавать и покупать товары сообразно обстоятельствам.

Обратите внимание, что не на всех рынках можно покупать и продавать все товары.

Рыночные экономики динамично развиваются, и на них влияют торговые действия других командиров и происходящие в системе события.

Средняя величина по галактике. В колонке средней величины по галактике отображается средняя цена на какой-либо товар на данный момент. При выборе средней величины по галактике появляется раскрывающийся список недавно посещенных рынков, а также рынков, для которых вы купили торговые данные.

При выборе графы вместо средней величины по галактике указывается информация о том, экспортирует ли или импортирует выбранная вами система данный товар.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ФЕДЕРАЦИЮ ПИЛОТОВ!

Начиная карьеру пилота космического корабля, а также нового члена Федерации пилотов, ознакомьтесь с указанными ниже краткими руководствами, содержащими дополнительную информацию, которая может вам пригодиться во время путешествий по галактике.

ГАЛАКТИКА ОГРОМНА

Галактика, в которой вы живете, состоит из миллиардов звезд. Большинство из них еще не исследованы космическими державами. Но даже та малюсенькая часть галактики, которую мы называем «обжитым космосом», состоит из тысяч звездных систем, раскиданных на расстоянии в сотни световых лет.

Обжитый космос практически не меняется, но теперь, с появлением рамочно-смесительного двигателя, способного деформировать и сжимать пространство, сокращая таким образом время путешествий по галактике от многих недель до всего лишь мгновений, человечество стоит на пороге нового золотого века открытий и расширения изученных пространств. Каждое инновационное событие будоражит и волнует гигантскую паутину межзвездных политических отношений, опутывающую все космические державы. Нити лопаются, ломая старые союзы и разрушая планы, и формируются снова, образуя новые связи и порождая новые заговоры.

Пора сделать волнующий первый шаг ввысь, навстречу огромному миру, в котором таятся опасности.

ФРАКЦИИ



Сегодня большая часть обжитого космоса живет мирно. Холодная война между двумя крупными фракциями — Федерацией, старейшей межзвездной державой, и Империей, рожденной в результате жесткого откола от нее, — немного поутихла, но новый кризис может нагреться в любой момент.

Значительно сократились опосредованные войны и конфликты малой интенсивности, и отношения стали более стабильными. Это нельзя назвать «всеобщим миром», ведь то тут, то там еще вспыхивают конфликты. На арене появился новый игрок. За короткое время Альянс разросся из маленькой горстки миров в огромную коалицию систем, объединенных на политическом уровне в целях стабильности. Его присутствие заставило старые державы понять, что галактика уже им не принадлежит.

Большинство систем, заселенных людьми, продолжают оставаться независимыми. Они освещают темное космическое пространство богатым разнообразием культур и поверий. Жители и правительства этих миров стремятся освоить неизведанные части космоса в поисках новых возможностей.

РЕПУТАЦИЯ

Во время путешествия по галактике вы повстречаете много различных фракций, стремящихся захватить контроль одной станции или даже нескольких систем. Будьте осторожны при общении с ними. Каждый контракт, который вы выполняете, проваливаете или аннулируете, каждый корабль, на который вы нападаете, вся прибыль, которую вы получаете или теряете, — все это влияет на вашу репутацию.

Хорошая репутация дает множество преимуществ, от более низких цен на специализированные корабли до временных союзов, а потеря репутации может привести к серьезным наказаниям и даже открытой вражде. Все зависит от того, на чью сторону вы встанете и против кого будете выступать, ведь теперь можно дружить с кем угодно.

От этого выбора никуда не денешься. Вы можете заработать или потерять репутацию у мелких фракций и трех главных держав. Всегда можно попробовать заслужить репутацию в рядах военных флотов Федерации и Империи.

ВЛИЯНИЕ

Контроль над какой-либо системой всегда принадлежит одной фракции. Однако в системе могут быть и другие фракции, пытающиеся захватить власть. Такие фракции классифицируются по рейтингу влияния согласно уровню их власти в системе.

Поддерживая фракции, вы можете увеличить их влияние и, может быть, даже способствовать смене правительства системы как мирным способом, так и путем жестокой гражданской войны.

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ

Перед вами открыто множество различных профессий и видов деятельности, и вы можете перепробовать все из них, пожиная плоды и переживая последствия.

Федерация пилотов не обращает внимания на ваши нравы, а заботится только о вашем умении. За вами пристально следят и оценивают согласно различным уровням мастерства в области боя, торговли и исследований.

Немногим удастся достигнуть звания «Элитный» в одной сфере, и только единицы добиваются совершенства во всех областях.

Ниже приведены примеры профессий с указанием советов для начинающих и инструкций к успеху.

ТОРГОВЛЯ



Ваш ключ к успеху (и богатству) может лежать в вашей уникальной способности превратить один кредит в сотню при помощи торговли.

Для осуществления торговли не требуется ничего, кроме начального капитала, а весь секрет заключается в простой, непреложной истине: покупайте дешево и продавайте дорого. Занимаясь торговлей, вы должны внимательно изучать рыночные экономики систем, через которые вы пролетаете.

Научитесь замечать не только изменения в цене товаров при продаже и покупке в разных системах, но и события и состояния этих систем, способные породить редчайшие возможности или помочь расплатиться с постоянно растущими долгами.

КОНТРАБАНДА



Не все решают следовать правилам и соблюдать границы. Став контрабандистом, вы отправитесь на поиски богатств далеко за пределы закона. Вам могут сулить как огромные награды, так и жестокие наказания, если вам поймают с поличным.

Вы должны научиться избегать обнаружения и находить самые ценные запрещенные и украденные товары, чтобы продавать их на черном рынке. Вы также в совершенстве овладеете искусством полета начеку.

Контрабандисты обычно торгуют товарами в меньшем объеме, чем торговцы. Им особенно подходят быстрые корабли, способные идти на холодном ходу, ведь лучший контрабандист — это тот, кто сумел во время убежать.

ПИРАТСТВО



В их рядах найдутся те, кто смеются над законами и правилами общества, презрительно относясь к своей репутации среди законопослушных граждан, а иногда даже упиваясь страхом, которые они всеяют в сердца людей своими преступлениями.

Все пираты считают, что все, что они могут захватить силой, принадлежит им по праву, но, чтобы стать лучшим пиратом, вы должны научиться находить баланс между наградой и риском и обрабатывать торговцев, летающих по торговым путям, на которых вы промышляете, а не убивать их в пылу бессмысленной кровожадности, что приведет только к насилию и мести.

Пират должен не только надеяться на свои извращенные нравы, но и вкладывать деньги в покупку различных модулей для своих кораблей, чтобы стать лучшим из лучших. При помощи устройства для перехвата вы сможете вытаскивать своих беспомощных жертв из гиперкрейсерского режима, а при помощи трюмного взломщика вы сможете забрать себе все, что хотите, не нанося кораблю излишний ущерб.

ОХОТНИКИ ЗА НАГРАДАМИ



Находясь практически в оппозиции к пиратам, охотники за наградами занимаются своей деятельностью по всей галактике, разыскивая и расправляясь с нарушителями закона ради кредитов. Те, кто умудряются уничтожить самых главных злодеев, пожинают самые большие награды.

Став охотником за наградами, вам нужно решить, как далеко вы готовы зайти в стремлении осуществлять свое собственное правосудие. Ведь те, кто считаются преступниками в одной системе, могут быть героями-защитниками в другой, а значит, приводя в жизнь один закон, вы можете нарушить другой.

Живя под постоянной угрозой насильственной смерти от рук преступников, чьи способности и корабли превосходят ваши, вы

должны понимать, что, становясь другом и помогая одной фракции, вы только усиливаете враждебность другой.

Кто угодно может стать охотником за наградами, но если вы всерьез беретесь за это дело, то постарайтесь заполучить сканер рамочно-смесительного следа, при помощи которого вы сможете искать и находить своих жертв.

ИССЛЕДОВАНИЕ



Вслед за изобретением рамочно-смесительного двигателя наступила благоприятная пора для вступления в поредевшие ряды великих космических исследователей. Им достаются не только удивительные виды, никем раньше не виданные, но и деньги за сбор данных для мегакорпорации Universal Cartographics.

Исследователи лучше других понимают долгосрочные риски, связанные с космическими путешествиями, и ведут себя соответственно. Вы должны быть мастером на все руки и уметь браться за любые краткосрочные контракты, понимая, что, разъезжая по далеким пространствам, вы не только находите новые возможности, но также быстро можете и их потерять.

Корабли исследователей должны быть идеально оснащены для путешествия на большие расстояния, поэтому желательно обзавестись большим топливным баком и мощным рамочно-смесительным двигателем. Хотя больше всего вам, скорее всего, подойдет топливозаборник, при помощи которого вы можете бесплатно получать топливо, если, конечно, не побоитесь его использовать.

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ



Жизнь шахтера может быть опасной и даже обескураживающей, ведь она проводится в поисках основного пласта. На пути к этой профессии также стоят достаточно дорогие преграды, ведь ваш корабль должен иметь и проходочный лазер, и модуль очистителя.

Вам придется улететь совсем далеко в поисках поясов и скоплений астероидов, богатых полезными ископаемыми. Пополнив свои

запасы, вы должны проявить силу и смекалку, чтобы попасть обратно в порт, где вы сможете продать очищенные вами полезные ископаемые.

Разработка месторождений не для слаонервных, но и не для нетерпеливых. Но умелый и терпеливый шахтер имеет шанс найти неизведанные полезные ископаемые, а значит, сколотить состояние из всего лишь холодного камня.

ПРЕСТУПЛЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ

Очень важно знать, как работает сфера преступления и наказания в галактике, чтобы не оказаться по ту сторону закона.



ТЕРРИТОРИИ

Летая в обычном космическом пространстве, вы часто будете находиться на территории той или иной небольшой фракции, контролирующей эту местность. Большинство систем контролируется одной фракцией. Все космическое пространство системы считается ее территорией, за исключением пространства вокруг космопортов и станций, которые обычно контролируются другими фракциями.

Название фракции, на чей территории вы находитесь, отображается в нижней части информационной панели цели в интерфейсе пилота. Любое преступление, совершенное вами в этой местности, попадает под юрисдикцию контролирующей фракции.

Именно эта фракция будет выписывать штрафы и вознаграждения на вашу голову.

В некоторых системах и пространствах внутри систем может отсутствовать действующее правительство. Сюда входят анархические системы, правительство которых состоит из преступников или переживает распад; пустые системы, не имеющие вообще никакого правительства; и зоны боевых действий, где обычные законы не действуют из-за идущей борьбы за власть.

На таких территориях закон отсутствует. Здесь преступления не засекаются и не учитываются. Будьте внимательны и осторожны, путешествуя в таких пространствах.

ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Совершаемые вами преступления могут быть засечены различными способами. Чаще всего это происходит, когда вы совершаете преступление против судна, находящегося на чьей-либо территории. Это судно сообщит о преступлении органам власти, и тогда за вашу голову будет назначено вознаграждение.

Транспортировка украденных или незаконных товаров может быть обнаружена только в результате успешного сканирования груза, выполненного кораблем органов власти. В таком случае вам немедленно выпишут штраф или назначат вознаграждение за вашу голову. Командиры могут выполнять сканирование груза и видеть, если на вашем борту есть украденные товары, но это не приведет к сообщению о преступлении.

Незаконный сброс груза может быть засечен только кораблями органов власти, которые обнаружили вас в качестве определенного контакта. Преступления в космопортах и на станциях (например стрельба в зоне воспрещения огня) будут мгновенно засечены, и будут предприняты соответствующие меры.

ЗАКОН

В большинстве систем законы похожи, но за их нарушение могут назначаться разные наказания. Ниже приведены наиболее часто встречающиеся законы:

- Нападение. Стрельба и нанесение ущерба кораблю, который не находится в розыске в данной местности.
- Убийство. Уничтожение корабля, который не находится в розыске в данной местности.
- Транспортировка украденных и/или незаконных товаров. Попадание под сканирование кораблем органов власти при наличии украденных или незаконных товаров на борту.
- Стрельба в зоне воспрещения огня. Стрельба мимо цели в зоне воспрещения огня космопорта или станции.
- Праздношатание в предкамере или над стыковочной опорой. Слишком долгое нахождение в предкамере космопорта или над стыковочной опорой, не предназначенной для вас.
- Незаконный сброс груза. Сброс груза в космическое пространство рядом с космопортом или сброс токсичных отходов.

ШТРАФЫ И НАГРАДЫ

Некоторые преступления считаются менее серьезными нарушениями закона. За совершение менее серьезного нарушения вам, скорее всего, выпишет штраф фракция, контролирующая территорию, на которой вас поймали с поличным.

Штрафы должны быть оплачены в местном офисе службы безопасности или чиновника-посредника, который можно найти на странице «Контакты» в разделе служб космопорта. Если вы не оплатите штраф в течение 24 часов (в реальном времени), они будут переведены в вознаграждение, назначенное за вашу голову.

Если вас поймают за совершением более серьезного преступления (в большинстве систем таковыми считаются преступления с применением насилия), тогда на вашу голову будет назначено вознаграждение.

Если на вашу голову есть действующее вознаграждение, то вы будете находиться в розыске на всех территориях, контролируемых фракцией, назначившей его. Корабли могут узнавать ваш криминальный статус, выполняя базовое сканирование, и в случае наличия вознаграждения безнаказанно нападать на вас. Если вы будете отстреливаться, то, скорее всего, совершите еще несколько преступлений.

Награда за вашу голову будет снята, если вас убьет другой командир. В таком случае командир получит награду, которую он сможет обналичить в космопорте или на станции.

В случае уничтожения вашего корабля включится аварийная система спасения, которая выбросит вас из корабля и перенесет в космопорт, где ваш корабль был на стыковке в последний раз, где против вас возбудят дело органы власти и ваша страховая компания.

Если космопорт принадлежит фракции, выписавшей вам неоплаченный штраф или действующее вознаграждение, то вам придется заплатить стоимость вознаграждения, прежде чем вы сможете получить другой корабль. Если космопорт не принадлежит фракции, выписавшей вам неоплаченный штраф или действующее вознаграждение, то органы власти вас не тронут, а те штрафы и вознаграждения будут приостановлены, т.к. фракции, выписавшие их, будут считать вас убитым.

Командиры не видят ваши приостановленные штрафы и вознаграждения. Приостановленные штрафы не переходят в статус вознаграждения за вашу голову по истечении отпущенного на их оплату времени. Однако приостановленные штрафы и вознаграждения будут снова активированы, если ваш корабль попадет под сканирование кораблем органов власти той фракции, которая выписала их, или если вас поймут при совершении преступления на ее территории.

СТРАХОВЫЕ ВЗНОСЫ

По сути, ваш первый корабль дается вам в займы и покрывается всесторонним страховым полисом, что значит, что вам надо будет только оплатить штрафы или вознаграждения, чтобы получить новый корабль.

Модули, которые вы покупаете и устанавливаете на корабль, покрываются страховкой похуже, и для их замены вам придется выплатить премиальные комиссионные.

Если вы покупаете корабль, он тоже покрывается страховкой похуже, и в случае его уничтожения вам придется заплатить премиальные комиссионные за него и за все установленные на нем модули.

Хотя премиальные комиссионные составляют только небольшую часть от действительной стоимости корабля и модулей, выставленный вам счет может быть внушительным и, может быть, даже вам не по карману.

В таком случае у вас несколько вариантов. Если вы можете оплатить стоимость корпуса, в том числе и всех обязательных модулей, вы можете отказаться от оплаты дополнительных модулей, что сократит ваши расходы.

Вы можете обратиться к кредитору, который может вам одолжить до 200 000 кредитов. В таком случае со всех кредитов, которые вы впоследствии заработаете, будет взиматься 10% до тех пор, пока вы не выплатите долг.

Если у вас хранятся корабли в хранилище, вы можете отказаться от заявки на текущий корабль и активировать другой корабль.

Если у вас нет других кораблей и недостаточно кредитов, чтобы оплатить даже штраф или вознаграждение (если после уничтожения вашего корабля вы попадаете в космопорт или станцию выписавшей их фракции), то вас объявят банкротом. Все ваши долги и преступления будут удалены, и вы перенесетесь на исходную позицию, где получите займы новый корабль для начинающих.

Это значит, что ваша карьера тоже обнулится, но заработанные или потерянные звания и репутация и звание сохранятся (чтобы полностью сбросить карьеру, необходимо удалить все сохраненные данные в главном меню).

ПОЛИТИКА

Политический процесс отражает махинации наделенных властью индивидуумов и организаций, которые пытаются взять под контроль обитаемый космос ради своих целей.

В сущности, политический процесс представляют собой битву за территорию. Каждая держава пытается осуществить экспансию на новые системы, извлечь из них ресурсы, чтобы заплатить за продолжение экспансии и защитить уже эксплуатируемые системы.

Будучи командиром космического корабля, вы можете предложить свою поддержку той или иной державе и выполнять ее задания в обмен на вознаграждение и поощрения.

ДЕРЖАВЫ И ФРАКЦИИ

Державы — это четко очерченные образования в отличие от малых и основных фракций.

Малые фракции обычно контролируют отдельные области космоса в пределах системы. Как правило, одна малая фракция преобладает, контролируя львиную долю космоса в системе.

Основные фракции — это крупные супердержавы, которые контролируют обширные участки обитаемого космоса. Многие (но не все) малые фракции ассоциируют себя с основными фракциями, принимая их законы и традиции.

Державы находятся между основными и малыми фракциями. Теоретически они могут контролировать десятки, если не сотни систем, хотя порой их бывает всего горстка.

Многие державы напрямую связаны с основными фракциями, поскольку ими управляют имперские сенаторы или политики Федерации, однако другие остаются независимыми.

Важно, что даже если держава связана с основной фракцией, это не мешает ей плести интриги против «союзников» этой фракции. В конечном итоге каждая держава выступает сама за себя.

Галактические державы

СЛЕДУЮЩИЙ ЦИКЛ
0 ДН. ОСТАЛОСЬ

GALNET
Все о вашей галактике

Позиции галактических
by GALNET

Просмотр свежих новостей

Просмотр позиций держав

Выход

Вы не присягнули ни одной из галактических сверхдержав. Выберите определенную сторону, чтобы получить уникальные привилегии, ранг, а также принять участие в формировании будущего всей галактики. Для начала необходимо выбрать раздел «Просмотр позиций держав».

КОМАНДНЫЙ КАПИТАЛ [КК]

У каждой державы есть командный капитал [КК], которым она может заплатить за свои начинания. КК отражает финансовый, политический и социальный вес, который держава может направить на достижение целей.

КК получают из эксплуатируемых державой систем. Чем больше население системы, тем больше КК можно из нее извлечь.

КК жизненно необходим державе. Без него она не может расширяться и защищать территорию.

ЦИКЛЫ

Политика происходит циклами, каждый из которых длится 7 дней реального времени.

Цикл обозначает период времени, за который державы принимают существенные решения. В конце каждого цикла определяется результат всех принятых в ходе него решений и вычисляется запас КК державы на следующий цикл.

КОНТРОЛИРУЕМЫЕ СИСТЕМЫ И ЭКСПЛУАТАЦИЯ

Державы не могут получить прямой контроль сразу над всеми системами, которые хотят охватить. Они сосредотачиваются на отдельных системах, захватывают там власть и превращают их в контролируемые.

В течение каждого цикла держава должна платить за содержание контролируемых систем из своего КК. Сумма прямо связана с расстоянием до контролируемой системы от домашней системы державы. Чем выше это расстояние, тем больше нужно платить.

Помимо содержания, каждая держава должна оплачивать накладные расходы. Это общие логистические издержки на поддержание контроля. Чем больше контролируемых систем есть у державы, тем выше эта сумма.

Контролируемая система автоматически собирает КК со всех ближайших систем в радиусе 15 световых лет. Эти системы становятся эксплуатируемыми.

Важно, что контролируемые и эксплуатируемые системы не могут быть объектом экспансии для других держав.

КРИЗИС И БУНТ

Если держава начинает цикл с дефицитом КК, у нее появляются проблемы, поскольку ей не хватает сил для контроля над всеми системами, находящимися в ее ведении.

Контролируемые системы, за содержание которых нужно платить больше всего, попадают в кризис, а стоимость содержания вычитается из резерва КК, имеющегося у державы. Аналогичным образом попадают в кризис остальные контролируемые системы — до тех пор, пока у державы не образуется положительный резерв КК.

В начале очередного цикла контролируемые системы, уже находящиеся в кризисе, больше не могут эксплуатировать ближние системы и получать с них доход в виде КК, но в конце цикла все равно нужно будет заплатить стоимость за содержание.

Все подконтрольные системы, которые начали цикл в кризисе, в конце цикла будут бунтовать, если держава все еще испытывает дефицит КК. Бунтующие системы больше не контролируются державой.

Обратите внимание, что бунтующие системы неспособны повлиять на дефицит КК и другие системы могут попасть в кризис.

ЭФФЕКТЫ КОНТРОЛЯ

Когда держава контролирует или эксплуатирует систему, она не просто собирает с нее КК. Она еще и применяет один или несколько эффектов контроля.

Эффекты контроля бывают разными и зависят от державы. Например, можно закрыть все черные рынки, ужесточить меры наказания для преступников, легализовать определенные товары или сделать их незаконными.

ПОЛИТИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС

В политическом процессе есть три элемента: подготовка, экспансия и контроль.

Прежде всего, нужную систему надо подготовить к экспансии. Для этого сторонники выполняют задания, которые различаются в зависимости от державы.

Как только систему успешно подготовят, для следующего цикла можно купить попытку экспансии. И снова разные системы дают сторонникам разные задания, чтобы успешно осуществить экспансию.

Сторонники других систем могут открыто противостоять экспансии или препятствовать достижению успеха.

Как только произошла экспансия, сторонники могут укрепить систему, чтобы сократить утечку КК у державы.

Сторонники других держав могут ослаблять контролируемые системы, повышая стоимость их содержания и вероятность бунта.

The screenshot shows the 'Zachary Hudson' character page. At the top, there are tabs: 'Обзор', 'Поддержка', 'Подготовка', 'Экспансия', 'Контроль', and 'Характеристики'. The 'Обзор' tab is selected. The page displays a portrait of Zachary Hudson on the left. To the right of the portrait, there are several statistics: 'Год рождения: 83', 'Планида: Фелерация', 'Текущий статус: 1 Положение в галактике (Упрочнение позиции)', 'КК - доход от эксплуатируемых систем (901): 7244', 'КК - поддержка контролируемых систем (81): 2182', 'Издержки КК: 5030', and 'Всего доступно командного капитала (КК): 31'. On the right side, there are three sections: 'Экспансия', 'Контроль', and 'Бои'. Each section has a description and a 'Бои' icon. At the bottom, there are buttons: 'Выход', 'Назад', 'Посмотреть державу на карте', 'Присягнуть', and 'Помощь'. The top right corner shows 'Последнее обновление: 7:16 7 Июл 3302'.

ПОДГОТОВКА

Отдав свою поддержку какой-либо державе, вы можете готовить системы к экспансии. Задания, которые необходимо выполнить, описаны на вкладке подготовки в интерфейсе «Политика».

The screenshot shows the 'Zachary Hudson' character page with the 'Подготовка' tab selected. The page displays a portrait of Zachary Hudson on the left. To the right of the portrait, there are several statistics: 'КК на этот цикл: 31 КК'. Below the portrait, there is a message: 'Системы для подготовки отсутствуют. На данный момент ни одна система не получила необходимых для начала подготовки 50 очков.' On the right side, there is a section titled 'Подготовка' with a red icon and text: 'Вы еще не присягнули данной державе (Zachary Hudson). Присягнув, вы получите возможность выполнять задания по подготовке.' Below this, there is a description: 'С помощью разведанных, поставляемых как военными, так и гражданскими федеральными службами, президент Хадсон держит руку на пульсе событий и решает, на чем сосредоточить силы.' At the bottom, there are buttons: 'Выход', 'Назад', 'Присягнуть', and 'Помощь'. The top right corner shows 'Последнее обновление: 7:16 7 Июл 3302'.

К экспансии можно подготовить любую систему со следующими оговорками:

- Система должна быть обитаемой.

- Система не должна быть контролируемой какой-либо державой.
- Система не должна быть эксплуатируемой другой державой.

Кроме того, у каждой целевой системы есть стоимость экспансии. Она будет вычтена из резерва КК державы в конце цикла, если система будет выбрана для попытки экспансии.

Систему нельзя подготовить, если стоимость экспансии превышает резерв КК, имеющийся у державы.

ДЕСЯТКА САМЫХ ПОДГОТОВЛЕННЫХ СИСТЕМ

Хотя готовить можно любое число систем, держава может сделать не более 10 попыток экспансии за цикл.

Важно, что ее выбор зависит от того, насколько подготовлена система, а не от стоимости экспансии.

В конце цикла попытки экспансии приобретаются в этом порядке, за исключением случаев, когда:

- Попытки экспансии приобретаются для всех десяти наиболее подготовленных систем.
- У державы заканчивается КК.

Чтобы подготовить систему, необходимо выполнить достаточно заданий и дойти до определенного уровня. Если сторонники державы этого не сделают, система не сможет войти в десятку наиболее подготовленных.

ГОЛОСОВАНИЕ ЗА НОМИНАЦИИ

Приобретая определенное влияние в державе, ее сторонники могут голосовать за более активную подготовку системы, занимающей верхнюю позицию на вкладке подготовки. В этом случае подготовка ускоряется и повышается вероятность, что попытка экспансии будет куплена для этой системы.

ПОДГОТОВКА С УЧАСТИЕМ НЕСКОЛЬКИХ ДЕРЖАВ

Несколько держав могут готовить одну систему одновременно. В таких случаях держава, которая сделала больше остальных, получает право купить попытку экспансии. Попытки всех остальных держав в этом случае считаются неудачными.

В системах, находящихся в радиусе потенциальной эксплуатации (15 световых лет) друг от друга, подготовку могут вести несколько держав.

В таких случаях держава, которая сделала больше остальных, получает право купить попытку экспансии. Попытки всех остальных держав в этом случае считаются неудачными.

ПОДГОТОВКА И КАРТА ГАЛАКТИКИ

Чтобы увидеть на карте галактики наиболее подходящих кандидатов для подготовки, выберите режим «Политика», найдите свою державу в выпадающем меню и включите фильтр «Экспансия».



Обзор экспансии показывает все неподконтрольные вам системы с отметками.

- Цвет сообщает, какова будет ценность системы, если она попадет под ваш контроль:
- Зеленые — наиболее прибыльные, красные — наименее прибыльные, оранжевые — средние
- Серые системы потребуют вливания КК для содержания даже после того, как со всех эксплуатируемых систем будет собран доход
- Не отмеченные цветом системы нельзя подготовить по одной из следующих причин:
- Стоимость содержания выше, чем весь резерв КК, имеющийся у державы в этом цикле.
- Другая держава контролирует систему.
- Другая держава эксплуатирует систему.
- Другая держава пытается совершить экспансию, в случае успеха которой система будет эксплуатироваться.
- Необитаемые системы не отображаются вообще.

Десять самых подготовленных систем отображаются на карте галактике в режиме «Политика», когда включен фильтр «Экспансия». Каждой такой системе присваивается номер, обозначающий ее положение среди десяти.

Когда вы выбираете систему или указываете на нее, появляется информационная панель с подробной информацией, где также отображаются все системы, которые станут эксплуатируемыми после получения контроля.

ЭКСПАНСИЯ



После покупки попытка экспансии в подготовленную систему делается в ходе следующего цикла.

Сотратники участвующих держав могут получить разные задания в зависимости от своей державы. После их выполнения уровень экспансии в целевую систему повышается.

Необходимо добиться определенных показателей успеха. Попытка экспансии считается успешной, если в конце цикла ценность экспансии оказывается выше, чем порог успеха.

Посмотреть список активных попыток экспансии и информацию о них можно на вкладке «Экспансия» в интерфейсе «Политика».

Здесь же можно увидеть, какие именно задания необходимы вашей державе, чтобы повысить уровень экспансии.

На вкладке экспансии для другой державы видны задачи по противодействию экспансии.

ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ

Сотратники других держав могут напрямую противодействовать вашей экспансии, выполняя определенные задания в системе. Выполнение этих заданий повышает уровень противодействия.

Чтобы экспансия была успешной, ее уровень должен превышать как порог успеха, так и уровень противодействия.

ЭКСПАНСИЯ И ИДЕАЛЫ

У каждой державы есть идеалы, которые определяют метод экспансии. В зависимости от типа политического устройства в целевой системе, включая эксплуатируемые ею системы, идеалы могут облегчить или усложнить экспансию.

Это отражается на увеличении или уменьшении порога успеха. Если идеалы особенно уместны, порог снижается. Если идеалы особенно неуместны, он повышается. Если более 50% систем, которые должны стать эксплуатируемыми в результате потенциальной экспансии, имеют политическое устройство, для которого особенно уместны эти идеалы, порог успеха существенно понижается.

Если более 50% систем, которые должны стать эксплуатируемыми в результате потенциальной экспансии, имеют политическое устройство, для которого эти идеалы особенно неуместны, порог успеха существенно повышается. Эффект от идеалов при том или ином политическом устройстве вычисляется в конце цикла. Все изменения в политическом устройстве контролирующих систем применяются только в следующем цикле.

ЭКСПАНСИЯ И ДЕФИЦИТ

Если успешная по прочим параметрам попытка экспансии образует у державы дефицит КК в начале следующего цикла, она не

увенчается успехом вне зависимости от поддержки.

В конце каждого цикла определяется результат экспансии, начиная с самой успешной попытки (с учетом противостояния и порога успеха). Если попытка экспансии не увенчается успехом из-за необходимости сохранить КК, другие попытки могут быть удачными, потому что стоимость содержания и накладные расходы окажутся меньше.

ЭКСПАНСИЯ И КАРТА ГАЛАКТИКИ

Чтобы увидеть на карте галактики активные попытки экспансии, выберите режим «Политика», найдите свою державу в выпадающем меню и примените фильтр «Экспансия». Символ экспансии появятся над всеми системами, где у вас есть активные попытки. Выберите одну из этих систем или укажите на нее, чтобы посмотреть значения экспансии и противодействия, а также порог успеха.



КОНТРОЛЬ

Контролируемую систему могут усилить соратники державы и ослабить — соратники других держав.

УСИЛЕНИЕ

Как только держава получает контроль над системой, она в каждом цикле оплачивает ее содержание своим КК и получает доход в виде КК от эксплуатируемых систем. Соратники державы могут на время сократить плату за содержание контролируемой системы, выполняя задания, чтобы усилить ее на время этого цикла. Это позволяет увеличить уровень усиления системы.

Для каждой контролируемой системы существует порог успешности усиления. Если в конце цикла система усилена выше этого порога, плата за ее содержание сокращается. Этот эффект продолжается в течение одного цикла и отменяется с началом следующего. Чтобы вернуть достигнутый эффект, необходимо добиться его снова.



На вкладке «Контроль» интерфейса «Политика» перечислены все контролируемые системы, которые усиливаются в настоящий момент, а также задания, необходимые для их усиления.

УСИЛЕНИЕ И ИДЕАЛЫ

Как и в случае с экспансией, идеалы каждой державы определяют методы укрепления системы. Они могут быть особенно эффективны для одних типов политического устройства и неэффективны для других.

Если политическое устройство контролируемой системы восприимчиво к идеалам державы, порог успешности усиления понижается. Если устойчиво — повышается. Если более 50% эксплуатируемых систем имеют политическое устройство, восприимчивое к идеалам державы, порог успешности усиления снижается еще больше. Если более 50% эксплуатируемых систем имеют политическое устройство, устойчивое к идеалам державы, порог успешности усиления дополнительно повышается.

Эффект от идеалов при том или ином политическом устройстве вычисляется в конце цикла. Все изменения в политическом устройстве контролируемых систем применяются только в следующем цикле.

ОСЛАБЛЕНИЕ

Соратники одних держав могут попытаться ослабить системы, контролируемые другими державами.

У каждой контролируемой системы существуют задания, которые противодействующие соратники могут выполнить для ее ослабления. Также есть порог ослабления. Если в конце цикла система будет ослаблена больше этого уровня, то она окажется временно ослабленной.

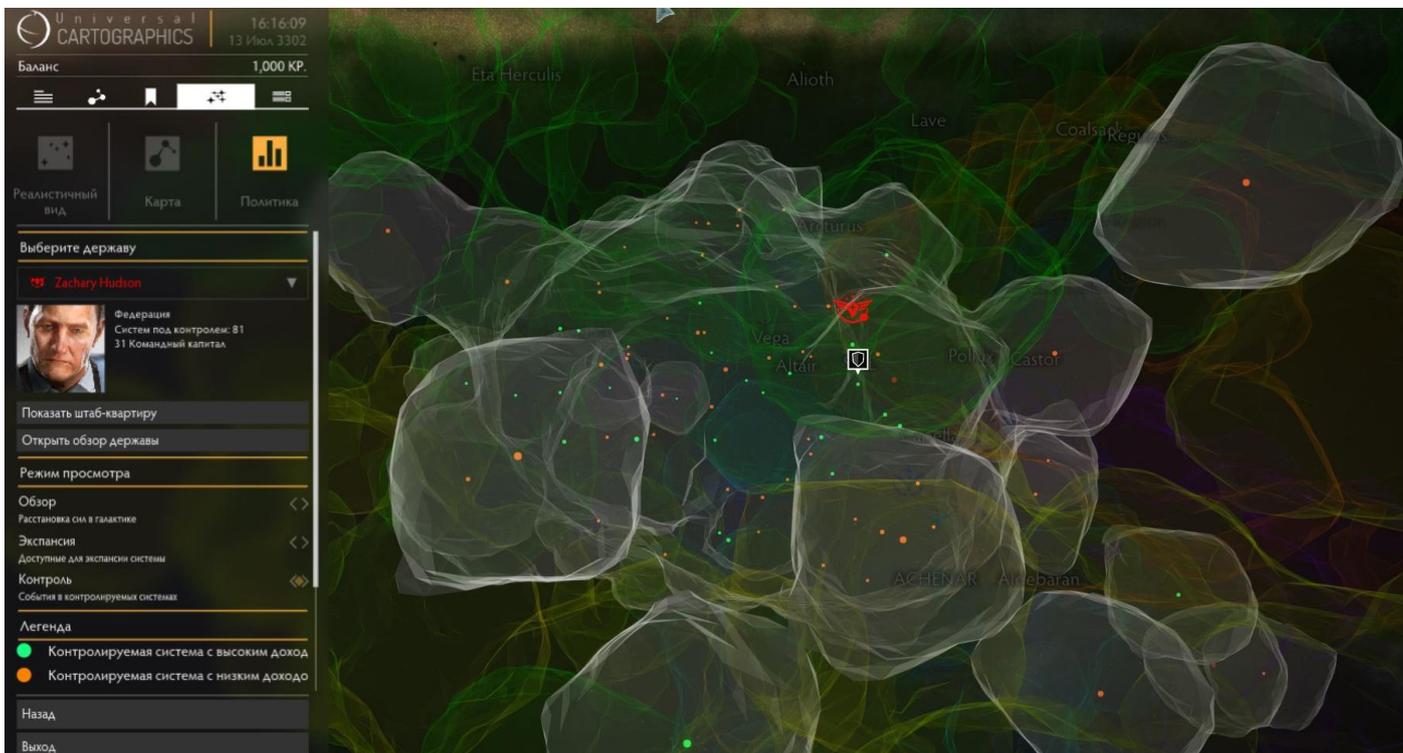
Стоимость содержания ослабленной системы повышается на сумму, эквивалентную полному доходу КК от эксплуатируемых систем. Как и усиление, ослабление бывает временным. Штрафной КК за содержание системы взимается в конце цикла, и в следующем цикле ослабление отменяется. Чтобы вернуть достигнутый эффект, необходимо добиться его снова.

СОВМЕСТНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

Система, которая и усиливалась, и ослаблялась в ходе цикла, не становится ни той, ни другой — один статус отменяет другой.

УСИЛЕНИЕ, ОСЛАБЛЕНИЕ И КАРТА ГАЛАКТИКИ

Чтобы увидеть на карте галактики статус усиления и ослабления контролируемых систем, выберите режим «Политика», найдите свою державу в выпадающем меню и примените фильтр «Контроль».



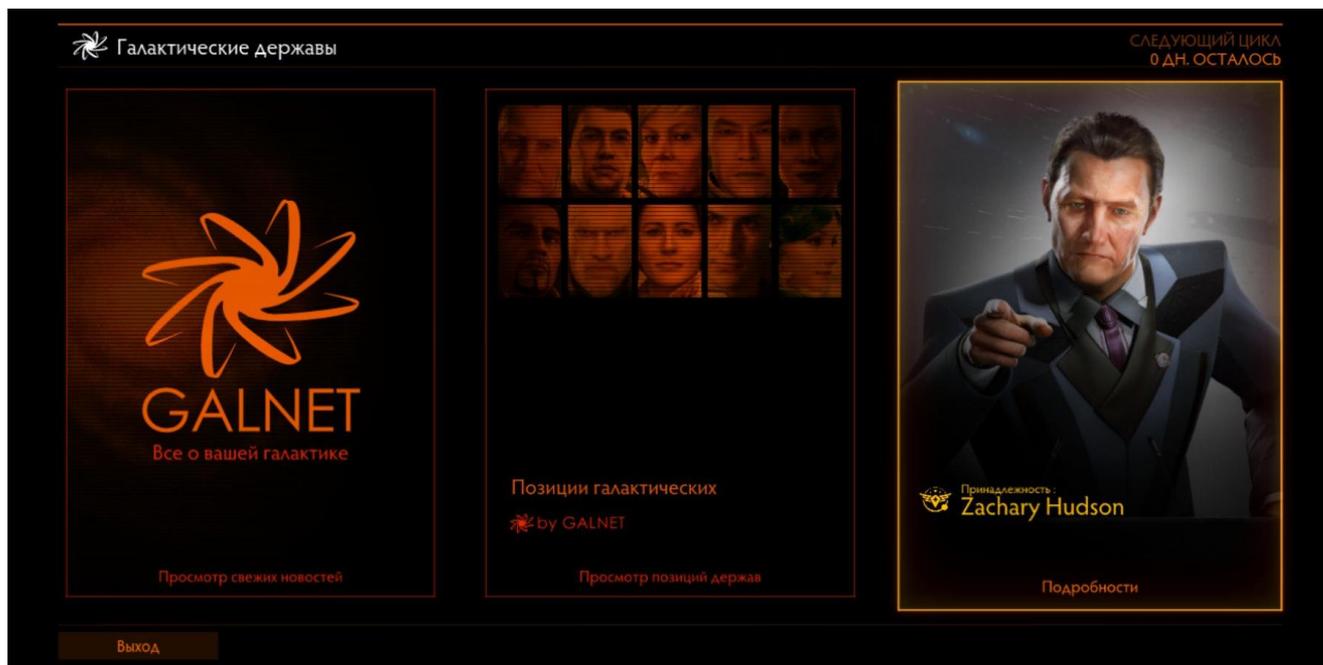
Контролируемые системы, которые подвергаются усилению, отмечены символом усиления (щитом).

Контролируемые системы, которые подвергаются ослаблению, отмечены символом ослабления (мишенью).

Системы, которые одновременно усиливаются и ослабляются, отмечены символом той деятельности, которая ведется успешнее.

ПОЛИТИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

С помощью интерфейса «Политика» можно оказать поддержку любой державе. На выбор могут повлиять такие факторы, как идеалы державы, ее связь с основной фракцией или просто эффекты контроля и награды.



Как только вы присягнете фракции, вам будет присвоен ранг, равный единице. Его можно повышать, успешно занимаясь подготовкой, экспансией, ослаблением и усилением по заданию державы.

Делая это, вы получаете поощрения от державы. В конце каждого цикла ваши поощрения определяют ранг на следующий цикл.

Поощрения, заработанные в предыдущем цикле, влияют на ранг, но засчитываются в уменьшенном объеме.

Ваши поощрения из предыдущего цикла делятся пополам, а потом добавляются к значению нынешнего цикла. Спустя два цикла это число снова делится пополам перед добавлением. Спустя три цикла оно еще раз делится пополам. Спустя четыре цикла оно больше не добавляется.

ПРЕИМУЩЕСТВА ПОДДЕРЖКИ

Преимущества от поддержки державы связаны с рангом. По мере роста ранга вам становится доступен дополнительный политический груз и больше голосов, влияющих на подготовку систем. Эти преимущества одинаковы для всех держав.

Кроме того, каждая держава имеет одно или два уникальных преимущества. Это могут быть скидки на снаряжение или увеличенные награды за поимку.

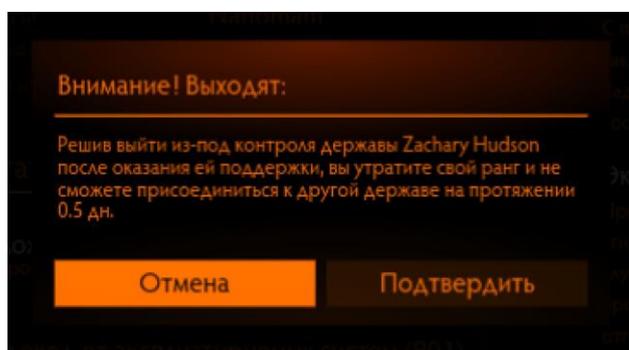
Преимущества поддержки той или иной державы указаны на вкладке «Поддержка» в интерфейсе «Политика».

ОТКАЗ ОТ ПОДДЕРЖКИ

Отказаться от поддержки державы можно в любой момент.

Выходя из державы, вы немедленно лишаетесь всех преимуществ, но все модули, открытые в качестве награды или купленные, сохраняются за вами.

После выхода из одной державы можно присоединиться к другой, когда пройдет определенный переходный период.



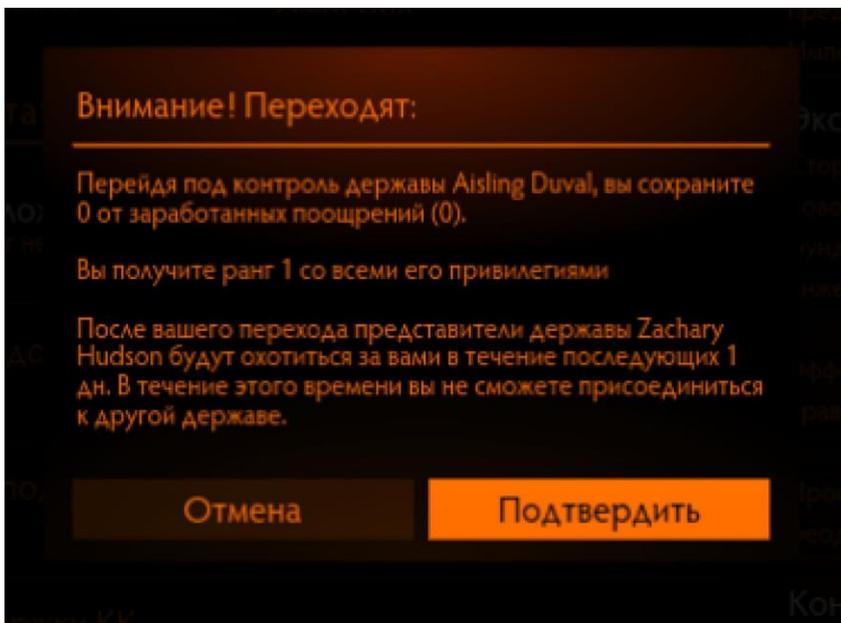
ПЕРЕХОД

Вы можете перейти непосредственно из одной державы в другую.

При этом за вами сохраняются поощрения, заработанные в прежней державе.

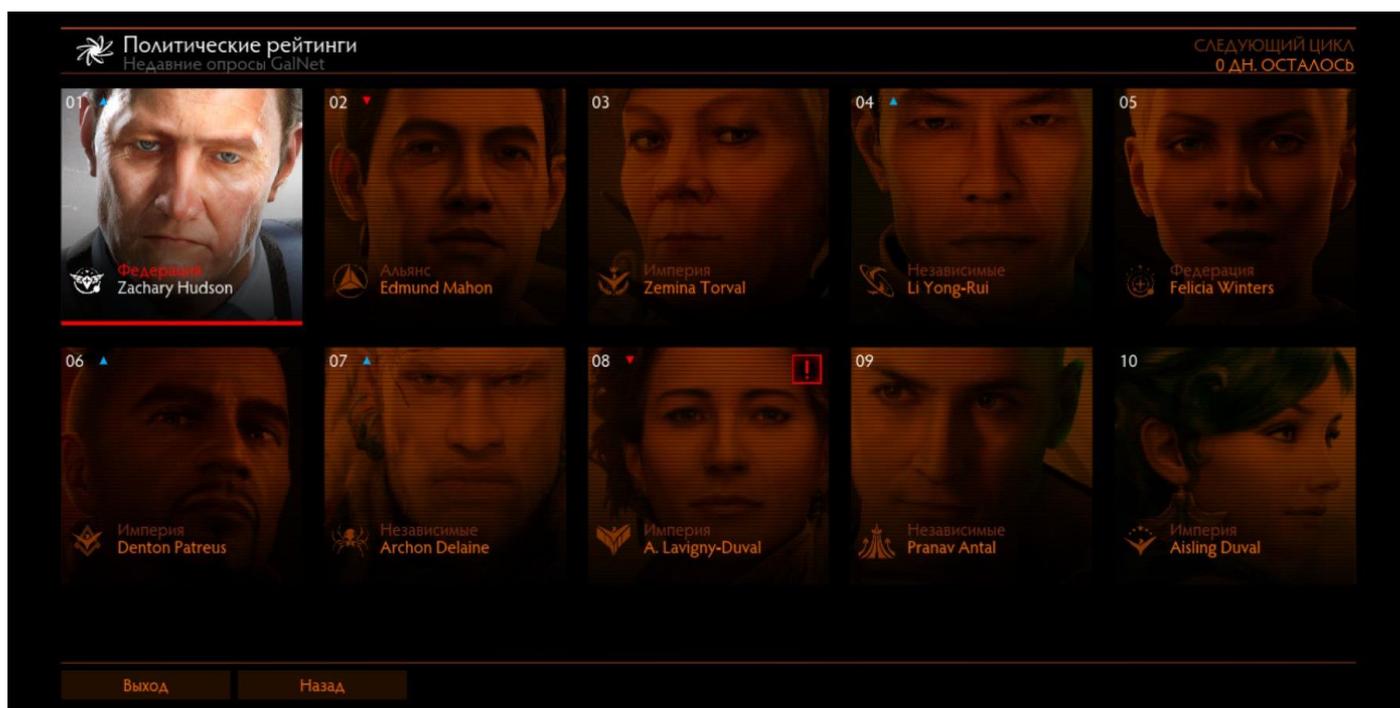
Однако после перехода на вас смогут охотиться наемники, работающие на оставленную вами державу. Чем выше был ваш рейтинг при переходе, тем дольше продлится охота.

После перехода нельзя делать следующий переход, пока за вами ведется охота. Можно покинуть новую державу, но нельзя отдать свою поддержку еще какой-либо, пока охота не закончится.



ПОЛОЖЕНИЕ В ГАЛАКТИКЕ

В конце каждого цикла рассчитывается положение активных держав, что позволяет показать их рейтинг относительно друг друга.



Положение в галактике определяют следующие элементы:

- Число контролируемых и эксплуатируемых систем (чем больше, тем лучше);
- Число успешно подготовленных систем и экспансий (чем больше, тем лучше);
- Число систем в кризисе (чем меньше, тем лучше);
- Число бунтующих систем (чем меньше, тем лучше).

Помимо понятного рейтинга, положение в галактике имеет две дополнительные функции:

- Три державы, занимающие самые верхние позиции в рейтинге, предлагают повышенные преимущества за поддержку (у каждой державы есть хотя бы одно преимущество, эффективность которого может повыситься).

- Три державы, занимающие нижние позиции в рейтинге, рискуют разориться.

ДЕРЖАВЫ И ФРАКЦИИ

Державы, занимающие три нижние позиции в рейтинге, рискуют разориться и совсем исчезнуть.

Если держава просто оказалась на одной из трех нижних позиций, это не еще не значит, что она рискует. Для этого необходимо, чтобы в течение цикла она не провела ни одной экспансии.

Чем больше циклов держава остается на нижней строчке рейтинга без экспансий, тем больше шансов, что она разорится. Сопратники разорившейся державы освобождаются от службы. Как только они оправятся от бесчестья, связанного с неспособностью спасти державу, они могут поддержать другую державу.

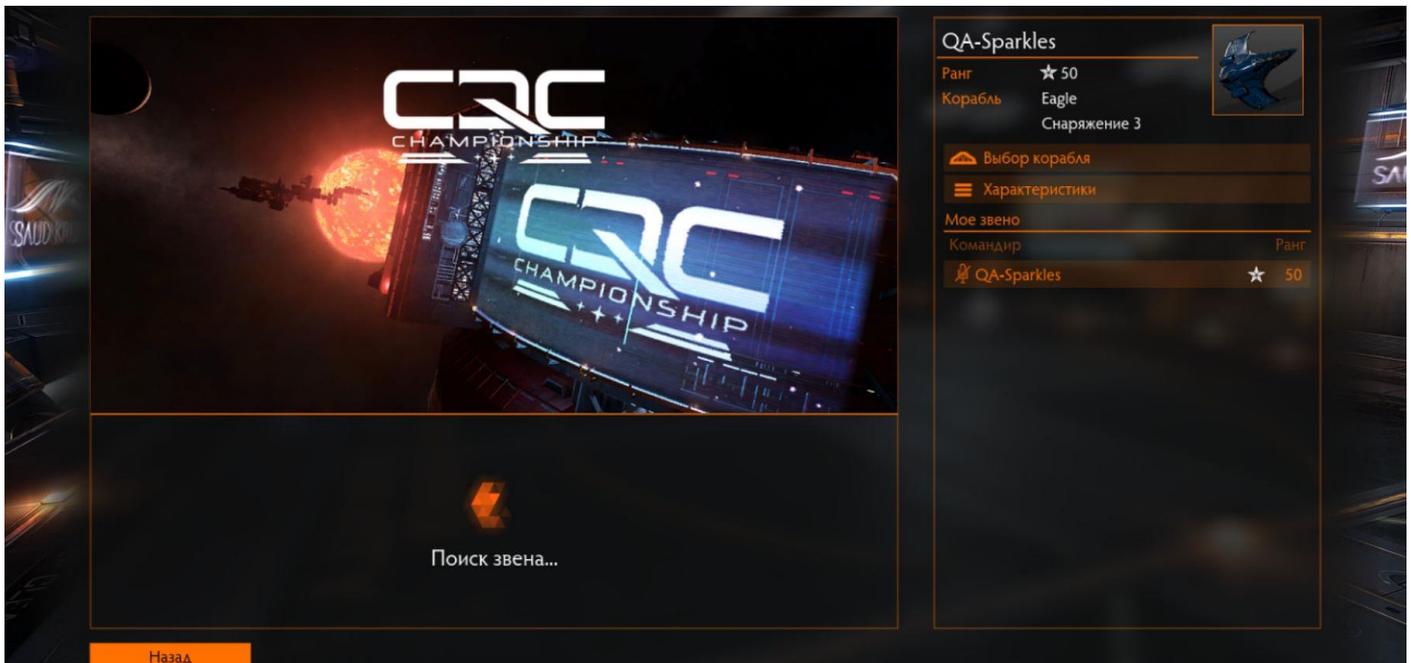
ЧЕМПИОНАТ ССС («БЛИЖНИЙ БОЙ»)

Чемпионат в режиме ССС («Ближний бой») — это сражения на арене в игре Elite: Dangerous. Докажите свое мастерство: уничтожьте каждого пилота, который встанет на вашем пути к заветному титулу элиты.

Чтобы участвовать в ССС, войдите в полную версию игры и выберите режим ССС.



Войдя в меню ССС, можно выбрать тип игры, причем каждый из них представляет разные сочетания карты и режимов. Когда выбор будет сделан, вы будете готовы к началу состязания и окажетесь в зале ожидания.



Карта будет выбрана для вас из списка случайным образом, если такой вариант предпочтет достаточно игроков; первоначально выбранную карту можно пропустить, тогда будет автоматически выбрана другая; после каждого матча следующая карта будет новой.

УПРАВЛЕНИЕ В ПОЛЕТЕ

Управление в бою происходит точно так же, как в основном режиме игры, но с несколькими исключениями. Подробное описание системы управления можно найти в соответствующем разделе. Ниже перечислены основные настройки по умолчанию в режиме CQC.

ЭЛЕМЕНТ УПРАВЛЕНИЯ	К И М (ПО УМОЛЧАНИЮ)	ГЕЙМПАД (ПО УМОЛЧАНИЮ)
ПОВОРОТ ВЛЕВО	A	A
ПОВОРОТ ВПРАВО	D	D
ЗАДРАТЬ НОС	Мышь вниз	Левый джойстик вниз
ОПУСТИТЬ НОС	Мышь вверх	Левый джойстик вверх
КРЕН ВПРАВО	Мышь вправо	Левый джойстик вправо
КРЕН ВЛЕВО	Мышь влево	Левый джойстик влево
ОБЗОР ОТ 1-ГО ЛИЦА	Мышь З	Мышь З
МЕНЮ	Esc	
ЭКРАН СТАТИСТИКИ		
ЗАХВАТ	T	Y
ФОРСАЖ	TAB	Кнопка B
ОГОНЬ ИЗ ОРУДИЙ	Мышь 1	Правый курок
ПРИМЕНИТЬ ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ	Мышь 2	Левый курок
ПРИБАВЛЕНИЕ ТЯГИ	W	ПРАВЫЙ ТРИГГЕР
УМЕНЬШИТЬ ТЯГУ	S	ЛЕВЫЙ ТРИГГЕР
СМЕЩЕНИЕ ВВЕРХ	R	ПРАВЫЙ ДЖОЙСТИК ВВЕРХ

СМЕЩЕНИЕ ВНИЗ	F	ПРАВЫЙ ДЖОЙСТИК ВНИЗ
СМЕЩЕНИЕ ВЛЕВО	Q	ПРАВЫЙ ДЖОЙСТИК ВЛЕВО
СМЕЩЕНИЕ ВПРАВО	E	ПРАВЫЙ ДЖОЙСТИК ВПРАВО
ВКЛ./ВЫКЛ. АВТОПИЛОТА	Z	
ТИХИЙ ХОД	Delete	
УСИЛИТЬ ПИТАНИЕ ЩИТОВ	Стрелка влево	Влево (крестовина)
УСИЛИТЬ ПИТАНИЕ ДВИГАТЕЛЕЙ	Стрелка вверх	Вверх (крестовина)
УСИЛИТЬ ПИТАНИЕ ОРУДИЙ	Стрелка вправо	Вправо (крестовина)
СБАЛАНСИРОВАТЬ РАСПР. ЭНЕРГИИ	Стрелка вниз	Вниз (крестовина)

Больше сведений об управлении кораблем в полете можно прочесть в разделе «Основы полета» этой инструкции. Внутриигровые тренировочные сценарии и видеоролики доступны здесь:

Основы боя и основы полета: <https://community.elitedangerous.com/tutorial-videos>

ВЫБОР КОРАБЛЯ

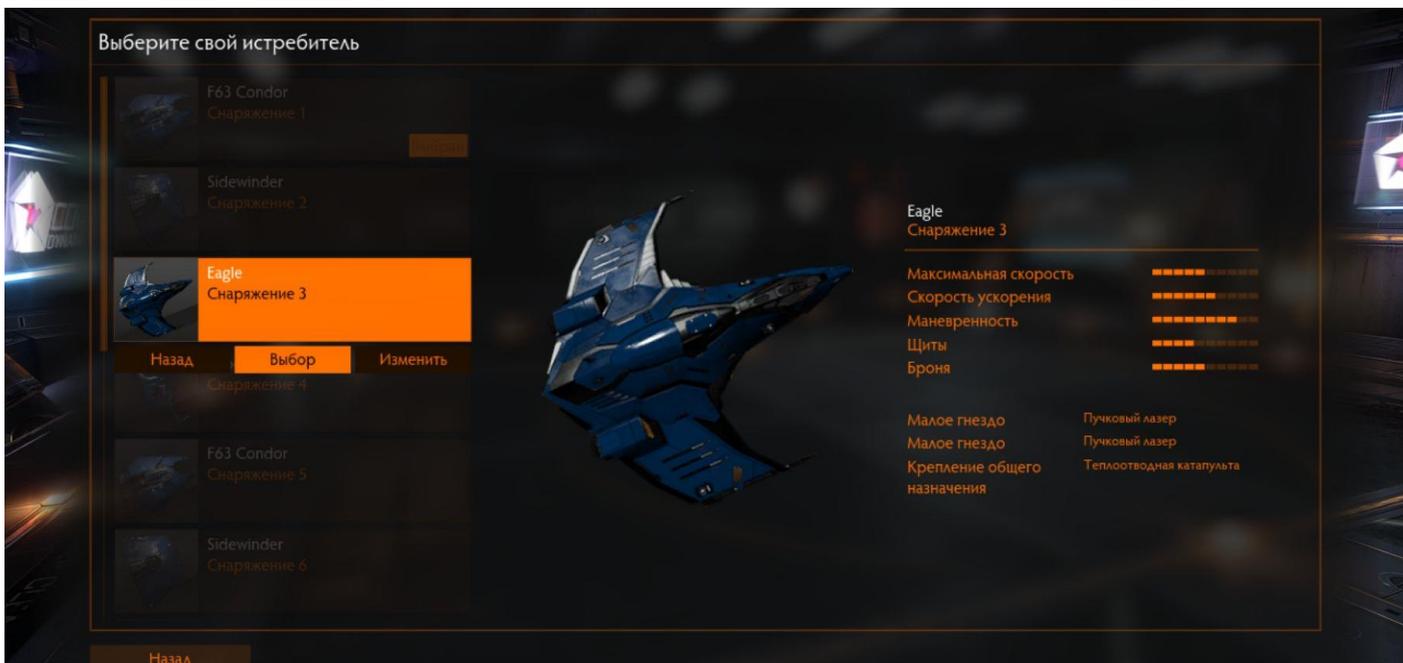
Перед матчем, если у вас 2-й уровень или выше (в CQC можно повышать свой уровень, зарабатывая очки и открывая новое снаряжение кораблей), вы можете выбрать, на каком корабле начнете состязаться. Выберите пункт меню «Выбор корабля». Затем просмотрите разблокированные корабли, снаряжение, их статистику и выберите, на каком отправитесь в сражение.

НАСТРОЙКА СНАРЯЖЕНИЯ

На уровне 4 вы сможете начать настраивать снаряжение своего корабля. По мере продвижения вы разблокируете новые редактируемые ячейки для снаряжения у каждого своего корабля. Всего на каждом корабле может быть 3 настраиваемых элемента снаряжения. Кроме того, вы откроете новое оружие, внутренние узлы и способности каждого судна — из них можно выстраивать разные сочетания, подходящие под тот или иной стиль игры.

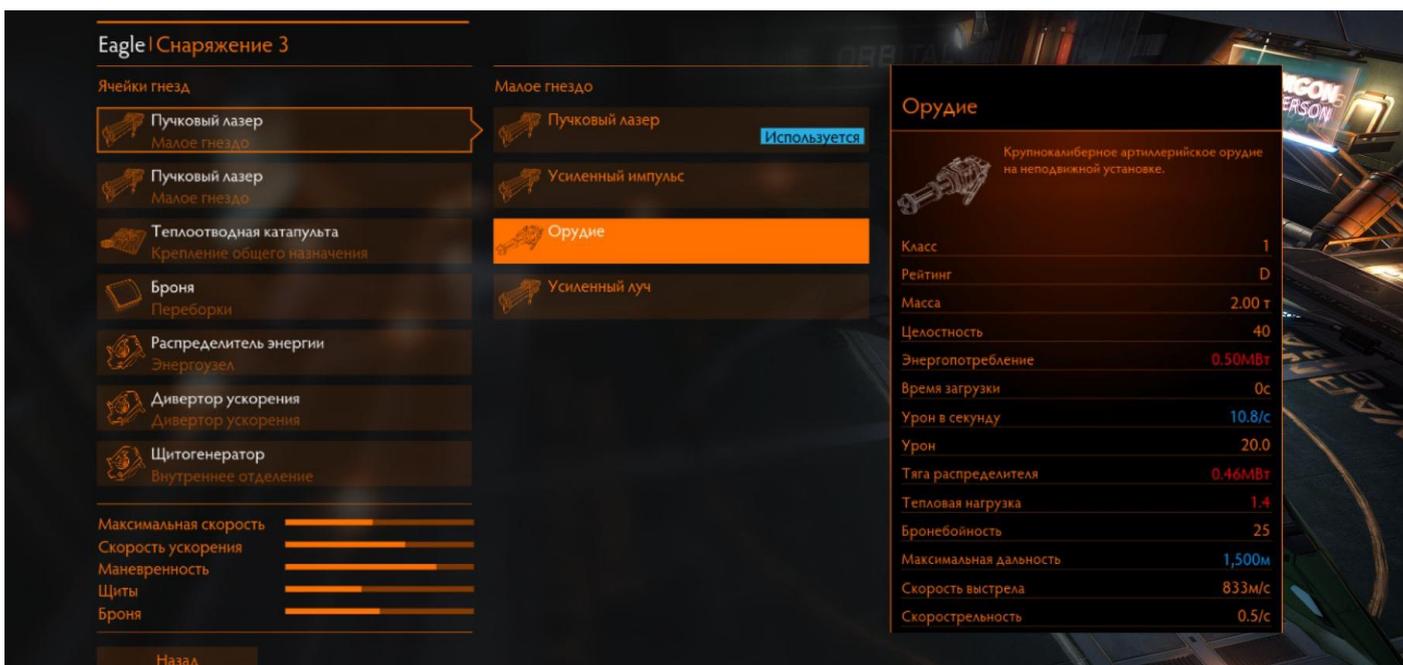
Чтобы отредактировать снаряжение, нужно перейти в раздел «Выбор корабля», выделить нужное снаряжение, нажать кнопку A и выбрать «Изменить». Также можно нажать «Изменить снаряжение» в главном меню CQC, чтобы скорректировать текущее снаряжение.





Выбрав снаряжение для настройки, вы увидите в левой колонке разные детали: ячейка оружия 1, ячейка оружия 2, крепление общего назначения (возможность), броня, распределитель питания, дивертор ускорения, генератор щита и т. п.

В правой колонке перечислены все модули. Заблокированные модули будут отмечены значком замка. Если выделить любой открытый модуль, вы увидите предварительный анализ того, как установка этого модуля скажется на статистике корабля — это будет видно внизу слева. Если нажать кнопку А, корабль будет оснащен выбранным модулем.



Если изменить корабль, он будет автоматически выбран для следующего матча.

ИЗМЕНЕНИЕ КОРАБЛЯ ВО ВРЕМЯ МАТЧА

Если вы гибнете, вам дается возможность изменить свой корабль (если у вас уже хотя бы 2-й уровень, а также разблокировано другое снаряжение). Выберите пункт «Сменить снаряжение» и нажмите кнопку А, чтобы войти в раздел выбора истребителя.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Во время битвы в режиме ближнего боя (CQC) все происходит практически так же, как в основном режиме игры, с той лишь разницей, что здесь все настроено для безумных ближних боев. Вам придется летать в очень ограниченном пространстве, поэтому преследование врага станет для вас настоящим испытанием.

На вашем корабле два орудия, оба приводятся в действие правым триггером, хотя их можно переназначить на левый триггер.

Опытные игроки также могут пользоваться захватом вторичных целей, что вызовет помехи в модуле корабля-жертвы и повреждение корпуса.

В зависимости от выбранного вами судна и снаряжения, у вас может быть доступ к соответствующим оборонительным модулям (таким, как отражатель). Срабатывают они при нажатии левого триггера (можно переназначить команду на правый триггер). Пассивную защиту могут обеспечить такие модули, как усилитель щита, который на постоянной основе повышает емкость щита.

ПРЯМАЯ ВИДИМОСТЬ

Чтобы прицелиться во врага, нужно его видеть. Если враг скрылся за каким-то объектом, нацелиться на него вы не сможете.

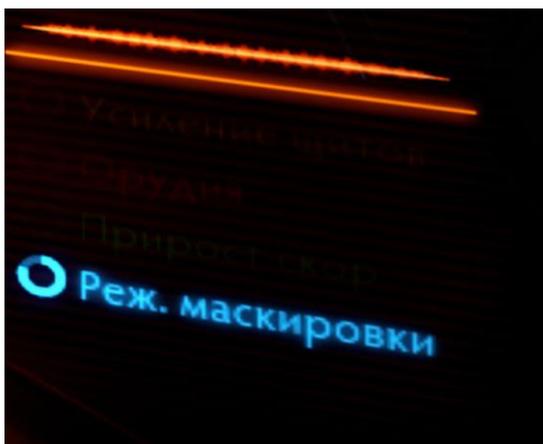
Если вы прицелились во врага, а он залетел за какой-то объект, значит, вы потеряли его из прямой видимости, цель ушла из захвата — при этом вы получите сообщение «Цель отсутствует». Если вы, не мешкая, восстановите прямую видимость сразу после ее потери, повторный захват цели произойдет автоматически.

Если враг целится в вас и собирается атаковать, лучшая стратегия — попытаться сделать так, чтобы между вами и врагом была помеха. Здания, туннели, астероиды и многое другое может пригодиться, чтобы уйти из прямой видимости врага и подготовить контратаку.

УСИЛЕНИЯ

В режиме ССС есть разные усиления. Чтобы активировать усиление, просто пролетите сквозь него. Усиления действуют недолго. Кольцо усиления, через которое вы пролетели, восстановится для следующего использования через некоторое время.

- | | |
|--------------------------|---|
| Усиление щитов: | Щиты восстанавливаются мгновенно и становятся мощнее на 30%, затем эффект медленно сходит на нет. |
| Прирост скорости: | Ускорение поможет преодолеть большие расстояния или оторваться от врага. |
| Усиление оружия: | Врагам наносится повышенный урон. |
| Режим маскировки: | Вы исчезаете с вражеских радаров, и ваше судно становится недоступным для захвата. |



ИНТЕРФЕЙС КАБИНЫ

Интерфейс кабины немного изменен специально для нужд ССС.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ CQC

1. Коммуникационная панель: в текстовом чате можно общаться с другими игроками. Речь других игроков можно отключить на крайней правой вкладке.

2. Информационная панель: показывает, кто кого убил.

3. Счет: показывает ваш текущий счет. При игре в режимах «Командный бой на выживание» и «Захват флага» счет вашей команды будет синим, а противника — красным. В «Бою против всех» ваш счет будет синим, а наивысший счет противника — красным.

4. Таймер: показывает, сколько времени еще продлится матч.

5. Индикаторы усиления: показывают, какие усиления работают и сколько еще продлится их действие.

6. Сканер: показывает область вокруг вашего корабля, представленного треугольником в центре диска.

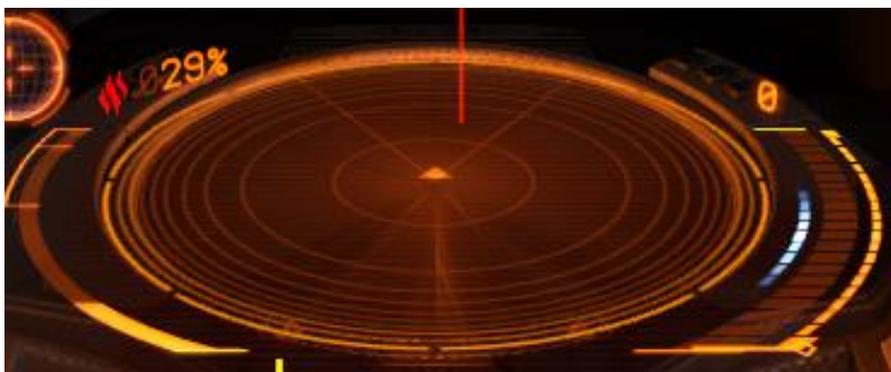
Обнаруженные объекты («контакты») отображаются в виде меток на диске; объект над треугольником соответствует кораблю прямо перед вами, слева от треугольника — слева от вас и т. д.

Высота контакта отображается в виде вертикальной линии, соединяющей его с диском. Так, объект с длинной вертикальной линией под ним находится значительно выше плоскости вашего корабля, контакт с короткой вертикальной линией над ним — немного ниже и т. д.

Цветом маркируется отношение объекта к вам:

- Красный — враги.
- Голубой — союзники.
- Белый — усиления.
- Цели обозначаются красным цветом, если относятся к команде противника.
- Цели обозначаются синим цветом, если относятся к вашей команде.

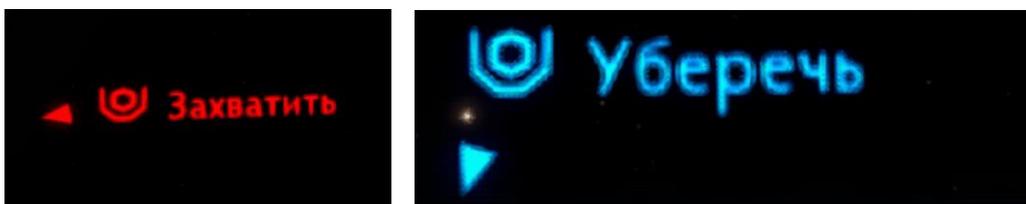
Мигание белым означает, что объект атакует ваш корабль.



7. Навигационный компас: на этом приборе показано положение центра карты относительно вашего корабля. Точка — это центр; чем ближе она к центру круга, тем ближе к центру направлен нос корабля. Если точка выглядит как кружок, центр находится у вас позади.



8. Маркеры целей: в некоторых режимах ССС присутствуют цели. Во время таких матчей в кабине вы увидите стрелки-маркеры. Они будут указывать в направлении целей, а в тексте будет описание необходимых действий.



9. Индикатор попаданий: когда в вас стреляет и попадает враг, появляется этот индикатор, показывая, откуда был произведен выстрел (только в режиме ССС).

10. Экран статистики: нажмите кнопку «Просмотр», чтобы открыть статистику во время игры. Здесь вы сможете оценить свои успехи. Нажмите кнопку В или кнопку «Просмотр» еще раз, чтобы вернуться к игре.

ОБЩЕЕ

11. Шкала сигнатуры: дает понять, насколько заметен ваш корабль для других кораблей в окрестности. Чем она «беспокойнее», тем с большего расстояния ваш корабль будет замечаться чужими радарами.

12. Распределитель питания: показывает, сколько энергии хранится в трех конденсаторах. Эти конденсаторы отвечают за работу систем, двигателя и орудий.

Текущее распределение питания выражено точками под шкалами энергии. Чем больше точек, тем быстрее заряжается тот или иной конденсатор. Приоритет зарядки конденсатора можно изменить, меняя количество точек.

Три главных конденсатора:

- **СИС:** Эта система отвечает за энергию, доступную для зарядки щитов и питания защитных модулей. Кроме того, чем больше под шкалой точек, тем большее сопротивление щиты оказывают атаке.
- **ДВГ:** Эта система отвечает за энергию, доступную для запуска экстренного двигателя (ускорения). Кроме того, количество точек под этой шкалой указывает на маневренность и скорость корабля.

- **ОРУ:** Эта система отвечает за энергию, доступную для охлаждения оружейных систем. Если эта шкала иссякнет, орудия отключатся до начала перезарядки конденсатора.



13. Макет корабля: здесь показан макет вашего корабля. Если вас атакуют, на макете в месте попадания ненадолго появляется метка. Цвет метки указывает, была ли атака поглощена щитами и получил ли повреждения корпус корабля.

- Голубой: попадание поглощено щитами
- Оранжевый: корпус корабля был поврежден

Текущая сила щита корабля представлена тремя концентрическими окружностями вокруг макета. Круги угасают, по мере того как ослабевают щиты корабля. При зарядке щитов круги снова становятся яркими.

Когда сила щитов падает до нуля, они пропадают. После этого требуется некоторое время для сброса генератора щита. На месте концентрических окружностей появляется шкала ожидания, которая заполняется со временем. Когда генератор щита будет сброшен, щиты корабля, специально настроенные для режима ССС, восстановятся с 90% силы.

Внимание: генератор щита не сможет сброситься и перезарядиться, если конденсатор СИС пуст.



14. Целостность корпуса: показана шкалой и процентным значением под макетом. Если она упадет до нуля, корабль развалится. Столкновения и попадания из орудий снижают целостность корпуса корабля, если только у него нет действующих щитов.

15. Индикатор скорости: сообщает о скорости корабля.

Узкая полоска справа — шкала тяги. Положение синего индикатора на ней указывает на текущее положение дросселя, а длина самой шкалы — диапазон дросселя, определяемый количеством точек, выделенных для конденсатора ДВГ. Чем выше приоритет у конденсатора ДВГ, тем выше максимальная скорость, развиваемая судном.

Ваша скорость показана в виде числа, а также обозначена сегментами на более крупной шкале.

Слева от шкалы скорости расположен индикатор «оптимального хода». При скорости в данном диапазоне корабль будет обладать наилучшей маневренностью.



16. Уровень внутреннего тепла: этот индикатор (в виде вертикальной сегментной шкалы и процентного показателя) сообщает об уровне внутреннего нагрева корабля. Тепло выделяет силовая установка, расходуя топливо и питая корабельные системы. Дополнительное тепло выделяется при работе определенных систем корабля, например орудий. Когда температура достигает среднего сегмента, модули корабля начинают повреждаться. При возрастании температуры до верхнего сегмента начинает убывать целостность корпуса. Если корпус корабля оказывается уничтожен, отремонтировать корабль невозможно.

17. Макет цели: здесь показан корабль, в который вы целитесь. Щиты цели, если они есть, отображаются в виде концентрических окружностей.



18. Целостность корпуса цели: когда вы прицеливаетесь в корабль, целостность его корпуса появляется под схемой в виде шкалы и процентного значения.

ИНТЕРФЕЙС ССС

При модернизации кораблей для ССС боковые панели данных тоже были усовершенствованы.

НАВИГАЦИОННАЯ ПАНЕЛЬ

В режиме ССС у судна активны только вкладки «Контакты» и «Вторичные цели». На вкладке контактов выводится список союзников и противников, замеченных радаром. На вкладке вторичных целей видно снаряжение судна, взятого на прицел, и можно выбрать, по какому модулю бить.



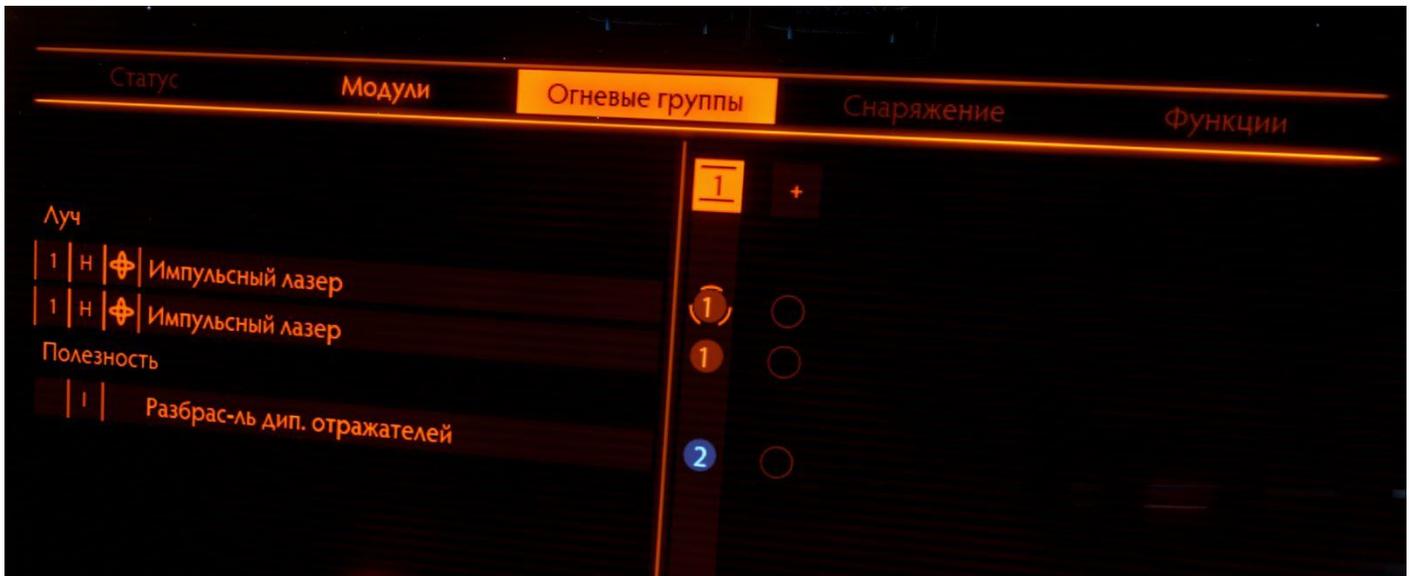
СИСТЕМНАЯ ПАНЕЛЬ

На системной панели в режиме ССС есть две вкладки: «Модули» и «Огневые группы».

На вкладке модулей можно включать и выключать модули; для этого нужно выделить тот или иной модуль и нажать кнопку А. Также можно менять приоритетность модулей посредством выделения модуля и нажатия влево или вправо на крестовине. Чем выше число, тем ниже приоритетность питания.



В разделе «Огневые группы» можно назначать для использования оружия удобную вам кнопку. 1 назначает оружие правому триггеру, а 2 — левому триггеру. Чтобы изменить номер, выделите оружие и нажмите кнопку А.



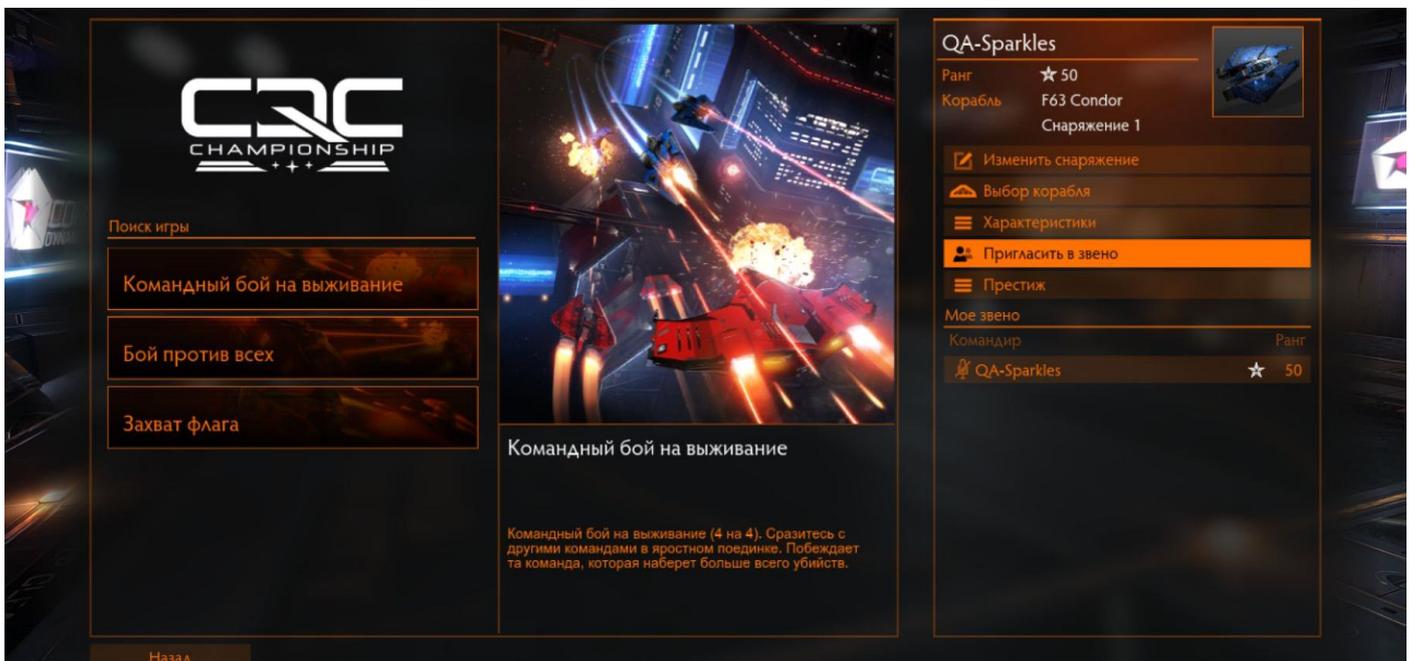
КОММУНИКАЦИИ

В зале ожидания вы автоматически можете общаться с другими игроками, у которых есть гарнитура. Чтобы сделать неслышной речь игрока, выделите его в списке зала ожидания, нажмите кнопку A (появится CQC-статистика игрока) и выберите соответствующий пункт.

В командных матчах с другими членами команды можно общаться посредством голосовой связи.

СОЗДАНИЕ ЗВЕНА

Других игроков можно пригласить в свое звено. В главном меню выберите «Пригласить в звено». Там вы увидите список своих друзей с пометками, кто из них в сети. Чтобы пригласить кого-то, выделите его имя, нажмите кнопку A и выберите «Пригласить». Если ваше приглашение примут, человек будет добавлен в звено. Принять предложение игроки могут в любой момент, даже если играют в другую игру.



Если вы первый игрок (то есть первыми пригласили в звено друга), то вы становитесь лидером звена и решаете, в какой тип игры хотите поиграть.

При выходе из зала ожидания в главное меню вы покидаете звено.

ТИПЫ И РЕЖИМЫ ИГРЫ

Когда вы в первый раз входите в меню ССС, вам на выбор предлагается несколько типов игры.

Командный бой на выживание: вам придется работать в команде, чтобы уничтожить врагов и одержать над ними победу.

В обычном бою на выживание все сражаются против всех, так что здесь каждый пилот старается проявить себя.

Для победы в режиме захвата флага нужно суметь захватить флаг врага, защитив при этом свой.

Ниже приведено описание каждого из режимов. В будущем непременно появятся новые карты, режимы и типы игр.

КОМАНДНЫЙ БОЙ НА ВЫЖИВАНИЕ

Длительность матча: 15 мин.

Максимум игроков: 8

Предел убийств: 25

В командном бою на выживание вам и вашим союзникам надо сообща уничтожить команду противников. Выигрывает первая команда, которая совершит 25 убийств, или та, которая наберет больше убийств к моменту истечения времени таймера.

БОЙ ПРОТИВ ВСЕХ

Длительность матча: 7,5 мин.

Максимум игроков: 8

Предел счета: 750 оч.

Всеобщий бой на выживание. Вы должны расправиться с противниками так, чтобы на вашем счете набралось как можно больше убийств или помощи. Выигрывает игрок, первым набравший 750 очков, или тот, у кого будет самый высокий счет по истечении времени таймера. За каждое убийство дается по 100 очков, а за помощь в убийстве — по 50.

ЗАХВАТ ФЛАГА

Длительность матча: 15 мин.

Максимум игроков: 8

Захватов для победы: 3

В игре «Захват флага» нужно залететь на базу противников и забрать их флаг. Затем надо доставить его на свою базу и пролететь через ворота, чтобы захват был засчитан. Но будьте внимательны: чтобы вы победили, ваш флаг должен остаться на своем месте, так что работайте сообща и защищайте свой флаг, пока воруете чужой.

Если вы убьете врага, который несет ваш флаг, противник потеряет флаг. Если его перехватит другой противник, он снова окажется у них. Если же его перехватите вы или ваш союзник, он автоматически вернется к вам на базу.

В этом режиме вы будете получать меньше очков за обычные убийства и помощь, но зато очки можно получить за перехват флага, возвращение его на базу и убийство его похитителя.

Первая команда, которой удастся похитить флаг 3 раза, выигрывает; если же истечет время таймера, победит команда, у которой захватов будет больше. Если счет равный, будет ничья.

ПРОДВИЖЕНИЕ В ССС

По мере роста вашего уровня в ССС вы будете открывать новые корабли, ячейки для снаряжения, орудия, внутренние модули и способности.

Для повышения ранга нужно зарабатывать очки, а для этого нужно участвовать в матчах. Во время матча очки начисляются за

победы, убийства, помощь и достижение целей, например за захват флага. Заработав достаточно очков, вы повысите свой ранг и, возможно, откроете новые полезные предметы.

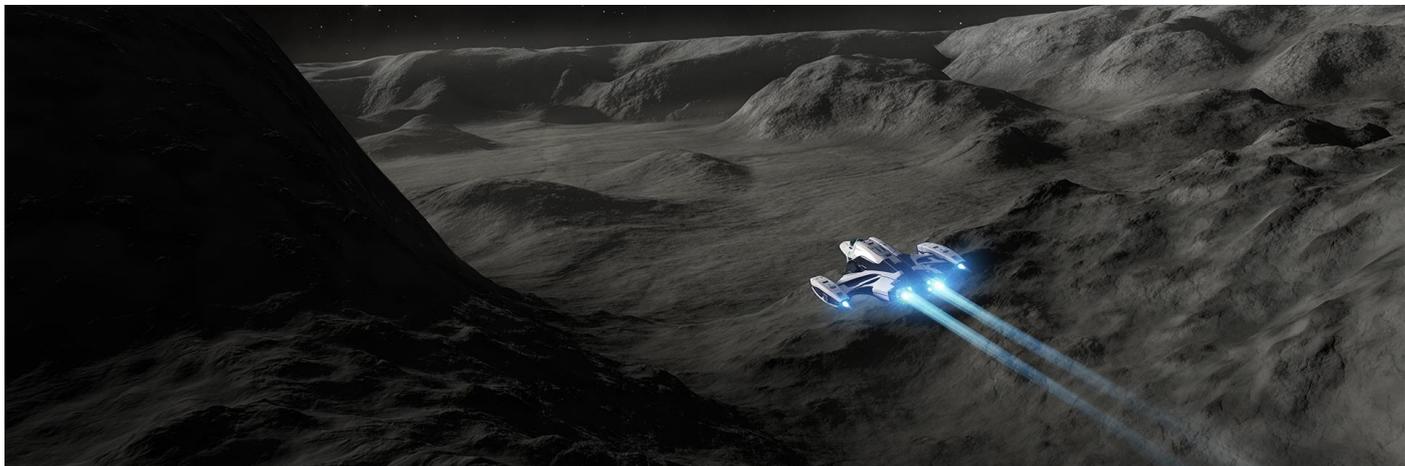
СQC — одна из возможностей строить свою карьеру в Elite. Здесь даются не только очки за старания, но и кредиты за каждый матч, в котором вы участвуете по ходу продвижения по карьерной лестнице Elite.

ПРЕСТИЖ

Когда вы достигнете 50-го уровня в СQC, вам откроется возможность «Престиж», которая улучшит ваш статус в сообществе СQC. В этот момент ваш ранг сбрасывается до 1-го, и все, что вы разблокировали, исчезает, чтобы вы могли вновь проявить себя на поле боя. Но это не так уж плохо: вы сможете зарабатывать больше кредитов за матч, чем раньше, у вас появится пропуск в космопорт Attilius Orbital в CD-43 11917, а еще ваше имя теперь будет отмечено символом престижа.

ОБНОВЛЕНИЕ ВЕР. 2.0 – ELITE DANGEROUS: HORIZONS

ПРОЦЕДУРЫ ПЛАНЕТАРНЫХ ПОЛЕТОВ



ВЫДЕРЖКА ИЗ ВСТУПЛЕНИЯ

«Благодарим за приобретение комплекта для исследования планет. Мы уверены, что его рабочие характеристики удовлетворят все ваши ожидания и превзойдут их.

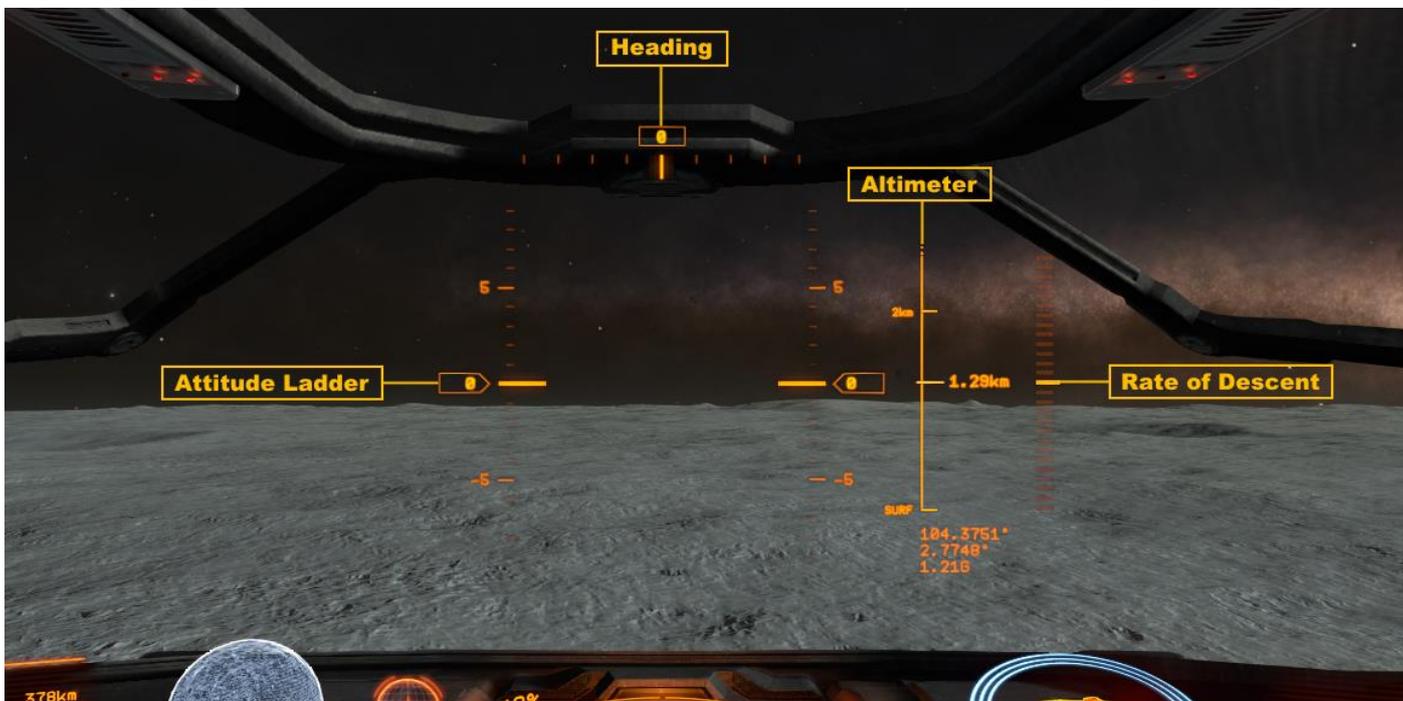
Тем не менее просим ознакомиться со следующими базовыми процедурами. Это позволит избежать вреда здоровью и уничтожения имущества».

КОНТРОЛЬНЫЙ СПИСОК ДЛЯ ПЛАНЕТАРНЫХ ПОЛЕТОВ

1. Найдите подходящую планету
2. Приблизьтесь к ней в гиперкрейсерском режиме
3. Ориентируясь на дистанцию, перейдите в орбитальный полет
4. Ориентируясь на дистанцию, выйдите из орбитального полета маневровым планированием
5. Задействуйте двигатели для планетарного полета

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ИНТЕРФЕЙСА

Для обеспечения безопасности планетарных полетов на дисплее (интерфейсе) корабля появилось несколько новых элементов, отображаемых в зависимости от контекста и необходимости. Они перечислены ниже:

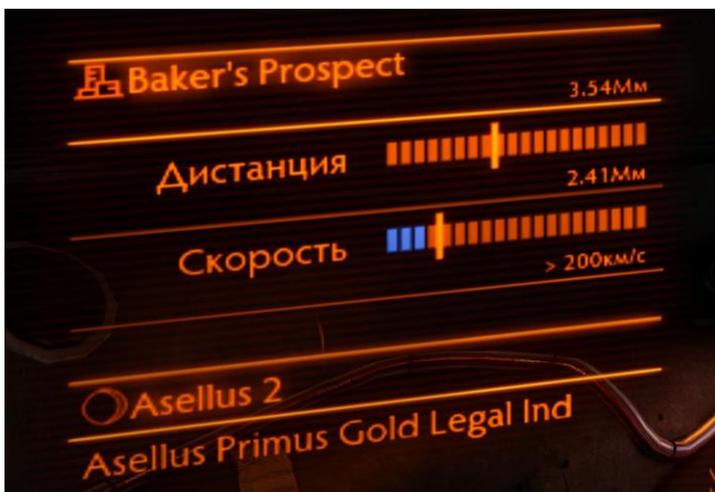


ДИСТАНЦИЯ ДО ПЕРЕХОДА НА ОРБИТАЛЬНЫЙ ПОЛЕТ

Когда в гиперкрейсерском режиме вы нацеливаетесь на небесное тело, поддерживающее планетарные полеты, отображается элемент «Дистанция до перехода на орбитальный полет».

Индикатор дистанции отображает текущую дистанцию до плоскости перехода в орбитальный полет. По достижении этой точки оборудование для исследования планет автоматически переведет РСД и маневровые двигатели корабля в режим орбитального полета.

Индикатор скорости отображает вашу текущую скорость и максимальную безопасную скорость для перехода в орбитальный полет. При достижении плоскости перехода в орбитальный полет на небезопасной скорости РСД корабля автоматически выполнит экстренный сброс.



АЛЬТИМЕТР

При нахождении возле плоскости перехода в орбитальный полет на дисплее появляется альтиметр.

Он показывает высоту над поверхностью планеты, а также важные плоскости перехода:

- ОП [орбитальный полет]: соответствует плоскости перехода в орбитальный полет — области на определенном расстоянии от поверхности планеты, при подходе к которой корабль перейдет в режим орбитального полета
- СБР [сброс]: в орбитальном полете соответствует высоте над поверхностью планеты, на которой корабль начинает маневровое планирование

(позволяющее совершать планетарные полеты на высокой скорости), а РСД отключается

- ПВРХ [поверхность]: соответствует поверхности планеты. Избегайте контакта с ней на высокой скорости

АВИАГОРИЗОНТ

При нахождении возле плоскости перехода в орбитальный полет на дисплее появляется авиагоризонт.



Авиагоризонт отображает тангаж и крен корабля относительно поверхности планеты. Числа на нем соответствуют тангажу (при 0 градусов корабль летит параллельно поверхности).

Наклон авиагоризонта соответствует крену (при отсутствии крена шкала строго вертикальна).

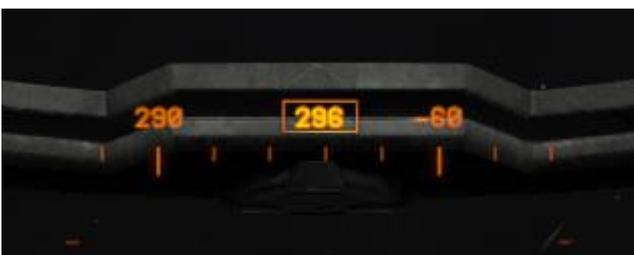
При орбитальном полете на авиагоризонте отображается синий сегмент. Удерживая тангаж корабля в пределах этого угла, можно повысить скорость для быстрого облета планеты.

При орбитальном полете на авиагоризонте отображается красный заштрихованный сегмент. Он означает, что маневровое планирование из орбитального полета начать не удастся, и оно приведет к экстренному сбросу, а потому не рекомендуется.

При маневровом планировании на авиагоризонте отображается синий сегмент. Удерживая тангаж корабля в пределах этого угла, можно полностью выполнить маневровое планирование. При задирании носа за пределы синего сегмента маневр будет прерван, а корабль вернется к обычному планетарному полету.

При маневровом планировании на авиагоризонте отображается красный заштрихованный сегмент. При опускании носа в этот сегмент корабль совершит экстренный сброс из маневрового планирования, потому делать это не рекомендуется.

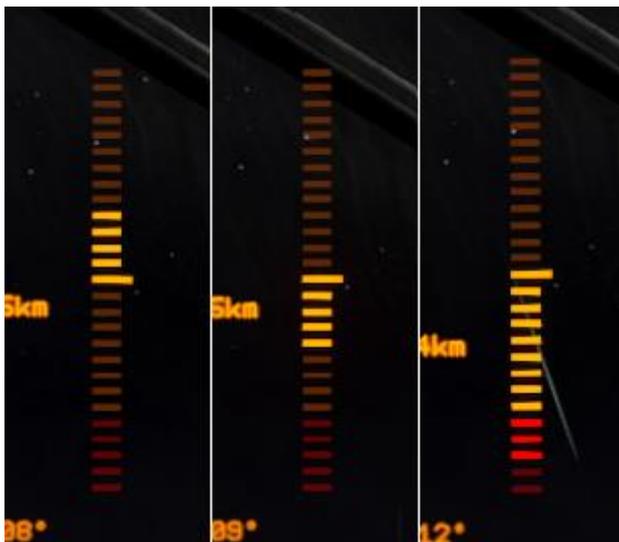
ИНДИКАТОР КУРСА



При нахождении возле плоскости перехода в орбитальный полет на дисплее появляется индикатор курса.

Он указывает курс корабля в градусах относительно северного направления (север считается нулем).

ВАРИОМЕТР

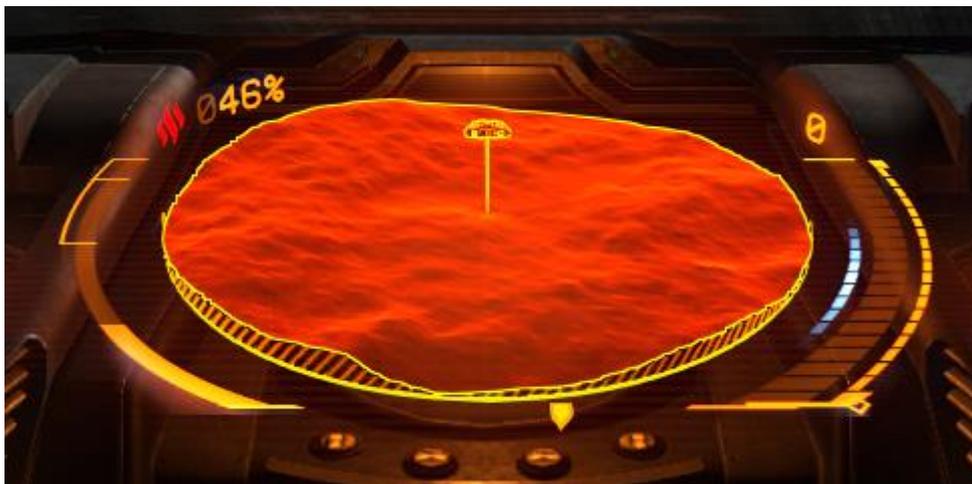


При нахождении возле плоскости перехода в орбитальный полет на дисплее появляется вариометр.

Этот индикатор указывает вашу вертикальную скорость, то есть скорость сближения с поверхностью планеты или отдаления от нее. Движение в остальных направлениях на вертикальную скорость не влияет.

Если индикатор становится красным, это означает, что скорость снижения выходит за пределы безопасного интервала и вам стоит пересмотреть направление и скорость.

ИНДИКАТОР ЛАНДШАФТА



Если корабль находится менее чем в 820 м от поверхности планеты с выпущенным шасси или менее чем в 75 м — с убранном, на диске сенсора появляется трехмерная модель ландшафта, помогающая в навигации. Она полезна при приземлении и при применении ТРП.

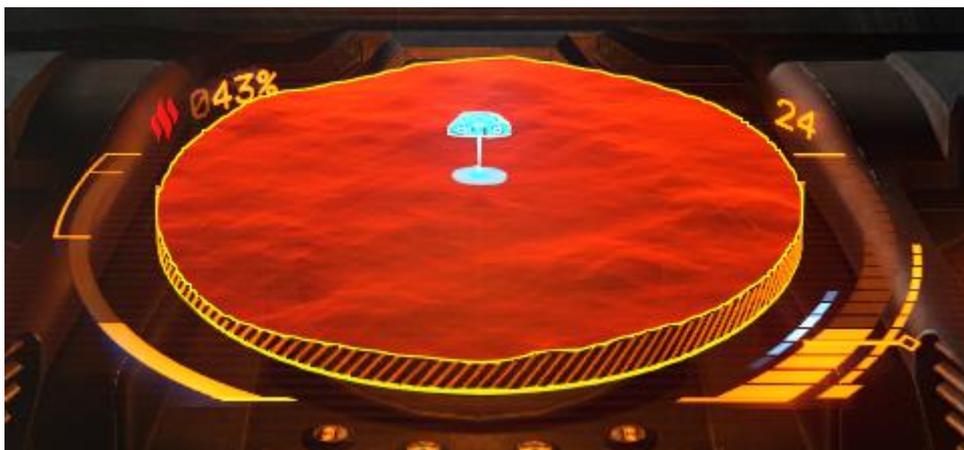
ПОСАДОЧНЫЕ ИНДИКАТОРЫ

При планетарных полетах на высоте менее чем в 150 м от поверхности планеты с выпущенным шасси в центральной области индикаторов появляются посадочные индикаторы.



Если корабль движется слишком быстро или не находится над подходящей поверхностью, на посадочном индикаторе высвечивается соответствующее красное сообщение.

Под моделью корабля на индикаторе ландшафта высвечивается диск. Если он окрашен в синий цвет, то поверхность под кораблем подходит для посадки.



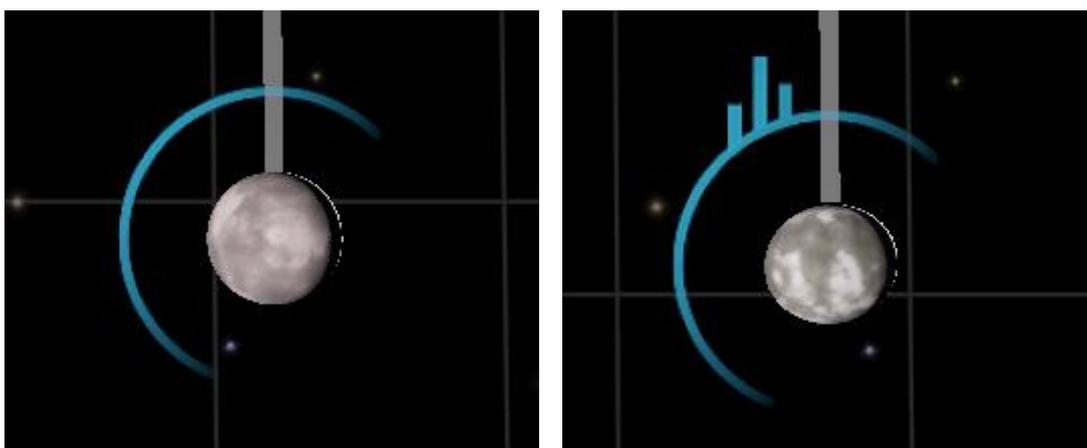
Если корабль не параллелен поверхности места посадки, появляются кавычки-шеvronы, помогающие привести корабль в необходимое для безопасной посадки положение.



Как только корабль будет выровнен, посадочный индикатор станет синим и заблокируется. Модель корабля на индикаторе ландшафта тоже станет синей.

УЛУЧШЕНИЕ КАРТЫ СИСТЕМЫ

Карта систем корабля была усовершенствована и теперь выводит информацию о планете.

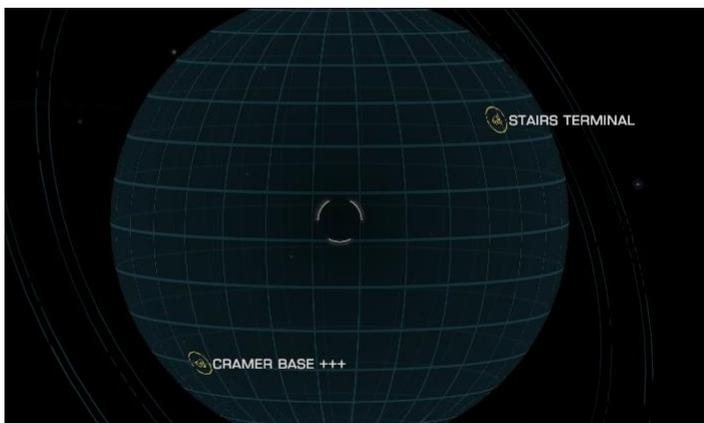


Безвоздушные планеты, по которым можно ездить, получили различимый индикатор.

Видоизмененный вариант этого же индикатора используется для планет с известными поселениями и портами.

Увеличивая масштаб или используя кнопку карты планеты, можно открыть для таких планет тактическое представление. В нем отмечено местоположение всех известных поселений на поверхности планеты.

Размер поселения обозначается плюсами: чем больше плюсов, тем крупнее поселение.



Поворачивать тактическое представление и выбирать поселения можно теми же элементами управления, что и на карте галактики. Имейте в виду, что законы в поселениях могут различаться.

ОРБИТАЛЬНЫЙ ПОЛЕТ

ВНИМАНИЕ! Для подлета к планетам корабль должен быть оснащен модулем полета над планетами.

Орбитальный полет — видоизмененный гиперкрейсерский режим, в котором РСД корабля используется для быстрого перемещения к планетам и над их поверхностью.

При орбитальном полете все устройства перехвата и перехода по следу отключены из соображений безопасности.

При расположении корабля параллельно поверхности (с тангажом в синем сегменте авиагоризонта) повышается эффективность работы маневровых двигателей корабля в комбинации с РСД. Это позволяет безопасно перемещаться на скоростях, превышающих обычные гиперкрейсерские ограничения по массе.

Для использования орбитального полета корабль должен находиться на высоте в двадцать пять или более километров над поверхностью планеты (высота может быть увеличена при наличии на поверхности гор, высота которых превосходит это расстояние). Высота отмечается на альтиметре корабля индикатором СБР.

При спуске ниже этой высоты орбитальный полет прерывается одним из двух способов:

- Если угол спуска корабля находится в красном сегменте авиагоризонта, будет выполнен экстренный сброс.
- Если угол спуска корабля находится в оранжевом или синем сегменте авиагоризонта, корабль начнет маневровое планирование.

ПЛАНИРОВАНИЕ

При выходе из орбитального полета под достаточно малым углом корабль переходит в маневровое планирование. Это позволяет кораблю после выключения РСД на короткое время сохранить достаточно высокую скорость.



Во время планирования у вас сохраняется полный контроль над кораблем. Однако если угол тангажа корабля выйдет из синего сегмента авиагоризонта, планирование прервется:

- Если угол спуска окажется в красном сегменте авиагоризонта, корабль выполнит экстренный сброс из планирования.
- Если угол спуска окажется в оранжевом сегменте авиагоризонта, корабль прекратит планирование и перейдет в планетарный полет.

Поскольку маневровое планирование представляет собой переход от орбитального полета к планетарному, оно в итоге заканчивается, и корабль в любом случае переходит в планетарный полет.

ПЛАНЕТАРНЫЙ ПОЛЕТ

Планетарный полет аналогичен космическому и выполняется за счет маневровых двигателей корабля. Если включен автопилот, мощность автоматически подается на подфюзеляжные маневровые двигатели, что упрощает горизонтальный полет над поверхностью.

Хотя результатом этого становится устойчивый горизонтальный полет, остальные маневровые двигатели становятся слабее, что при полете на малой скорости вызывает следующие эффекты:

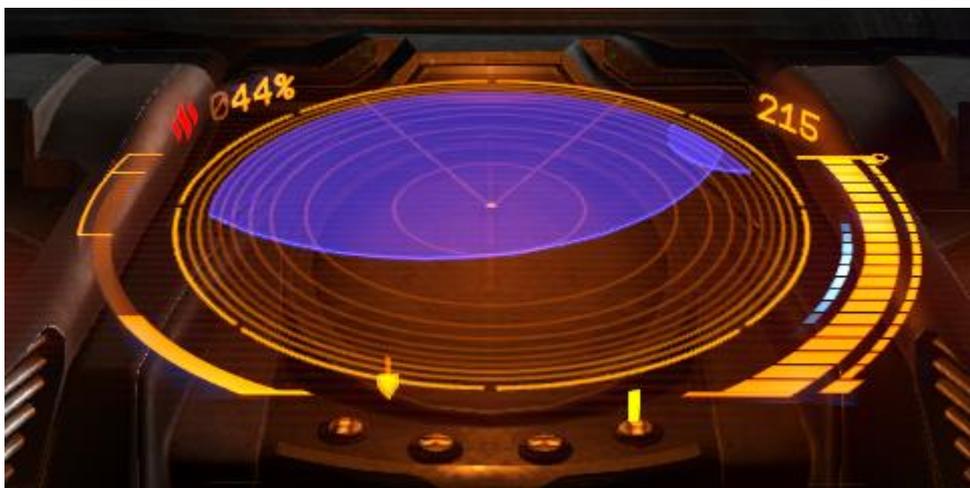
- Корабль будет терять устойчивость при наклоне носа вниз.
- Корабль будет терять высоту при отклонении от горизонтали по тангажу или крену.

Для управления кораблем в планетарном полете используются обычные элементы управления кораблем.

Имейте в виду, что уровень гравитации может значительно влиять на производительность корабля. При полете над планетами с высокой гравитацией рекомендуется летать горизонтально и быстро во избежание нежелательной потери высоты.

СЕНСОРЫ И СИГНАЛЫ

Во время планетарного полета сенсоры работают обычным образом, хотя их способность распознавать сигнатуры значительно снижена, поскольку они сконструированы для космического полета.



Принятые, но не распознанные сигналы отображаются на сенсорах в виде синего круга. Точное место происхождения сигнала не показывается, но его можно найти, опустив корабль рядом и исследовав поверхность на транспорте для разведки поверхности.

ПРИЗЕМЛЕНИЕ

Корабли, оборудованные комплектом для исследования планет, могут опускаться на поверхность планеты при выполнении следующих условий:

- Выпущено шасси.
- Поверхность под кораблем достаточно горизонтальна для посадки с имеющимся оборудованием.
- Корабль параллелен поверхности по тангажу и крену.
- Корабль неподвижен.

Если все эти условия выполнены, посадку можно произвести, просто медленно опустив корабль на поверхность планеты.

После приземления корабля основные двигатели автоматически отключаются. Для их запуска следует в течение некоторого времени отдавать команду подъема: двигатели запустятся, и корабль оторвется от поверхности.

Имейте в виду, что уровень гравитации будет влиять на способность корабля приземляться и взлетать.

ПОРТЫ И СТАНЦИИ НА ПЛАНЕТЕ

На поверхности некоторых планет имеются порты и станции, действующие аналогично космопортам и станциям в космосе. При попытке приземлиться на них с ними можно взаимодействовать тем же самым способом. Необходимо приблизиться на расстояние 7,5 км, запросить стыковку и спуститься на назначенную площадку за отведенное время.

Имейте в виду: планетарные порты и станции, как и космические, оснащены оборонительными сооружениями (классов «земля-воздух» и «земля-земля») и всегда готовы защититься от агрессии.



ИНСТРУКЦИИ ПО УПРАВЛЕНИЮ ТРП



ОБЗОР ТРП

ТРП «Скарабей» (Scarab) — восьмиколесный вездеходный транспорт для разведки поверхности, оснащенный плазменной турелью, сканером данных, прыжковыми реактивными двигателями, генератором щита и фронтальным волновым сканером. Он выводится из обычного грузового люка и может выполнять расширенное исследование планеты.

АНГАР ДЛЯ ПЛАНЕТНОГО ТРАНСПОРТА И ГАРАЖНЫЕ ОТСЕКИ

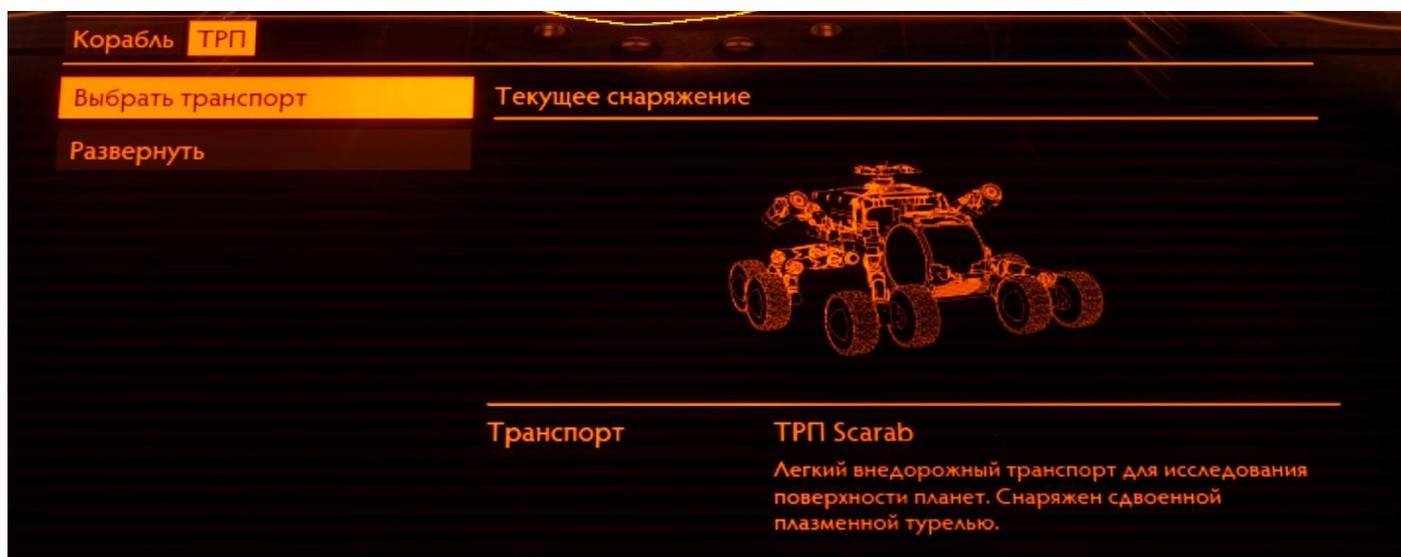
Для езды по поверхности планеты необходимо установить модуль ангара для планетного транспорта. Его можно купить на станциях в разделе служб «Снаряжение». Имейте в виду, что доступность некоторых модулей зависит от типов портов.

После установки ангара для планетного транспорта вам потребуется приобрести гаражные отсеки. В разделе «Снаряжение» гаражные отсеки приведены непосредственно под ангаром для планетного транспорта. Ангары бывают разных размеров; чем крупнее ангар, тем больше транспортных отсеков в него можно установить.

2	2E Щитогенератор (Арендовано) Внутреннее отделение
2	2H Гараж для планетарного транспорта (Арендовано) Внутреннее отделение
1	Гаражный отсек для Scarab Ячейка транспорта Нет базового
1	1E Базовый сканер обнаружения (Арендовано) Внутреннее отделение

Каждый транспортный отсек вмещает один ТРП и поставляется вместе с ним. Но имейте в виду, если этот ТРП будет уничтожен, вам придется приобрести новый. Это можно сделать на любой стыковке, где доступна служба «Припасы».

ИНТЕРФЕЙС ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ РОЛИ



Улучшения на корабле включают в себя интерфейс переключения роли. Его можно открыть из кабины с помощью элементов управления «Фокус на интерфейсе» и «Вниз в интерфейсе».

Интерфейс переключения роли позволяет выбрать активный ТРП и выкатить его из корабля (или из порта, в котором находится корабль). Этот же интерфейс используется в ТРП для отправки корабля на безопасную орбиту и для вызова корабля в текущее место нахождения ТРП — обе операции выполняются автопилотом из комплекта для исследования планет.

И наконец, интерфейс переключения роли используется для непосредственной погрузки на корабль, если ТРП расположен точно под грузовым люком корабля или в выделенном гараже в порту, где стоит корабль.

ИНСТРУКЦИИ ПО ЕЗДЕ

ТРП во многом похож на корабль: здесь есть модули, распределитель питания, щиты, топливо, огневые группы. К примеру, распределитель питания позволяет получить те же преимущества, что и его аналог в корабле: чем больше точек назначено щитам, тем быстрее они перезаряжаются.

По умолчанию при езде на ТРП вы напрямую управляете скоростью и тормозом. Опционально можно включить автопилот, управляющий скоростью по тому же принципу, что и в корабле (пилот выставляет желаемую скорость).

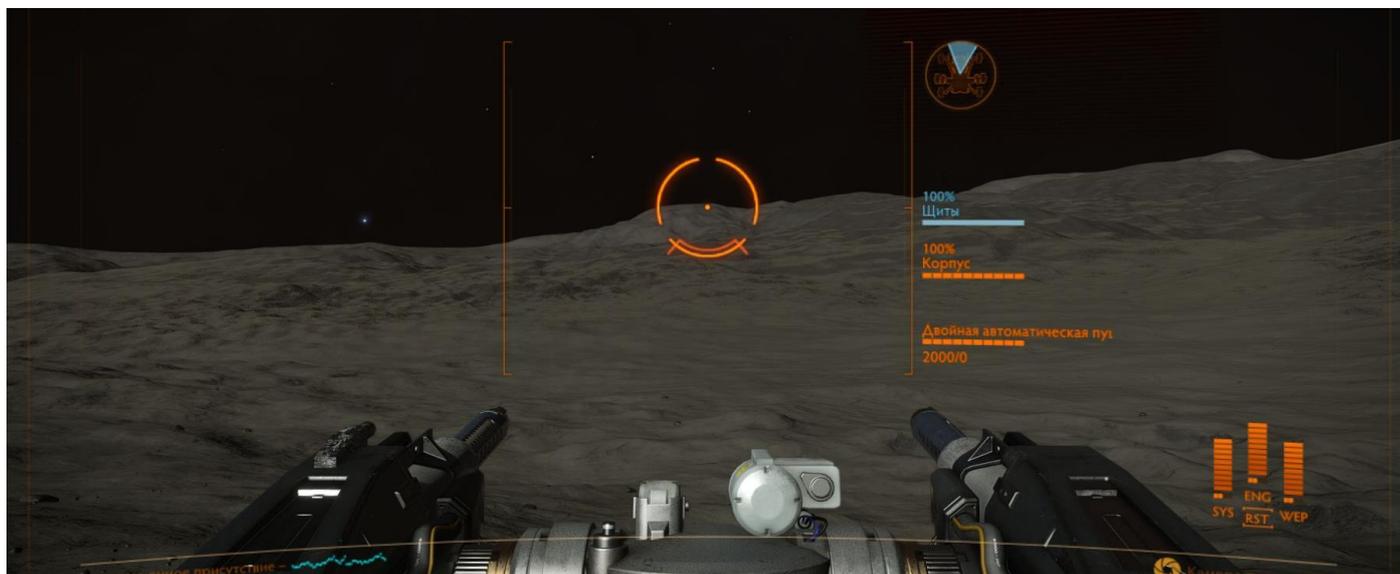
ТРП оборудован прыжковыми реактивными двигателями. Их использование истощает конденсатор **ДВГ**. Находясь в воздухе, можно управлять тангажом и креном ТРП так же, как на корабле, и тем самым контролировать приземление. Имейте в виду, что щиты ТРП не защищают от столкновений с поверхностью прочих объектов, хотя с помощью прыжковых двигателей можно замедлить падение и снизить возможный урон от столкновения с поверхностью.

ТРП потребляет топливо тем же образом, что и корабль. Заправка происходит автоматически при стыковке в любом порту. Если

запас начинает иссякать, потребление топлива можно снизить за счет более медленной езды и отключения модулей. Топливо (и прочие ресурсы) также можно синтезировать (стр.153) в самом ТРП, собирая необходимые материалы с поверхности планеты.

ТРП оснащен грузовым ковшом и хранилищем для двух универсальных контейнеров. Чтобы подобрать груз, следует выпустить ковш и медленно наехать на груз.

ВИД ИЗ ТУРЕЛИ



ТРП оснащен турелью с нейронной привязкой.

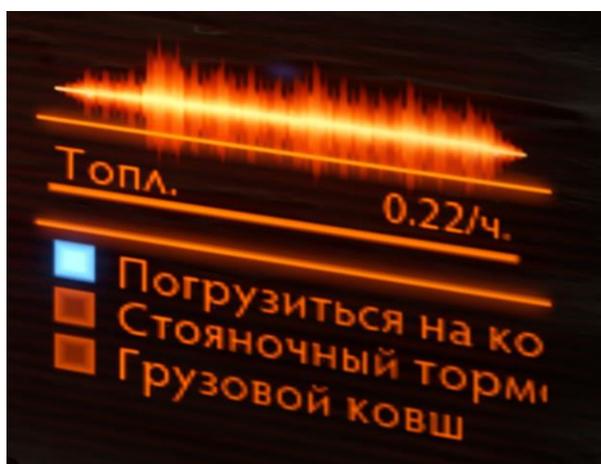
Управлять турелью можно без отрыва от управления самим ТРП. Таким образом, двигаясь куда-то по поверхности, можно отслеживать цели и стрелять из турели на шарнире с ограниченной подвижностью.

Вид из турели позволяет наводить турель вручную на любую цель вокруг ТРП и под ограниченным углом вверх или вниз. Индикатор в интерфейсе вида из турели показывает расположение турели относительно ориентации ТРП.

Турель ТРП «Скарабей» оснащена двойной плазменной пушкой. Как и большинство плазменного оружия, эта пушка использует как боеприпасы, так и энергию конденсатора ОРУ. Для стрельбы из турели используется кнопка основного орудия.

Турель оснащена сканером данных. Это особый сканер, используемый в режиме турели. Он позволяет подключаться к выбранным объектам; при этом зачастую становятся доступны контекстные команды. Для использования сканера наведите на объект и удерживайте кнопку соответствующей огневой группы.

ПОГРУЗКА НА КОРАБЛЬ



Если ТРП находится рядом с кораблем, турель складывается, чтобы можно было заехать под корабль. Для погрузки следует подъехать под грузовой люк так, чтобы зажегся индикатор погрузки.

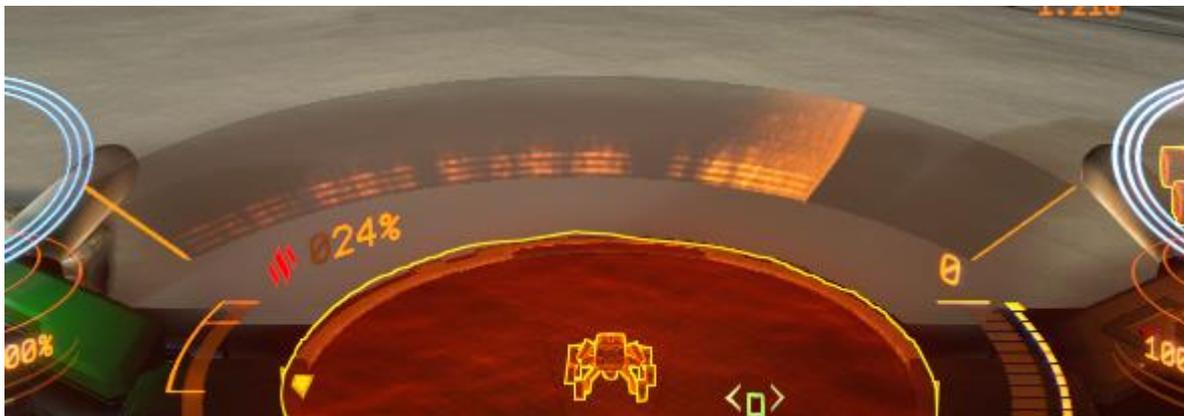
Встав нужным образом, следует открыть интерфейс переключения роли и выбрать вариант «Погрузиться на корабль».

ТРП И ПОРТЫ НА ПЛАНЕТЕ

Если корабль находится на стыковке в порту, а вы ездите на ТРП, у вас есть два способа вернуться на корабль.

- С помощью интерфейса переключения роли вызовите корабль в свое текущее местоположение (для этого необходимо находиться на расстоянии нескольких километров от порта или поселения).
- Запросите стыковку в порту, находясь в ТРП. При этом навигационный компас укажет на отведенный вам гараж. Внутри гаража можно будет вернуться на судно с помощью опции «Погрузиться на корабль».

ВОЛНОВОЙ СКАНЕР



ТРП оснащен волновым сканером — его индикатор расположен прямо над диском сенсора. Волновой сканер — это пассивный фронтальный сканер, способный распознавать сигнатуры разнообразных объектов.

Включить и выключить волновой сканер можно на вкладке модулей в интерфейсе кабины при управлении ТРП. Волновой сканер распознает сигнатуры расположенных на поверхности объектов — от залежей минералов до рукотворных объектов и приземлившихся кораблей.

Дисплей волнового сканера состоит из набора полос, по которым производится сканирование. Сигнатуры отображаются в виде светящихся областей из одной или нескольких этих полос.

Каждая сигнатура состоит из некоторого количества светящихся полос, отображаемых на дисплее по вертикали. Разным объектам свойственны разные комбинации светящихся и несветящихся полос.

На расстоянии сигнатуры неразборчивы и покрывают большую часть полос волнового сканера. По мере приближения они уточняются, и светящиеся полосы становятся ярче.

На расстоянии 50 м от источника сигнатуры обычно появляется возможность выбрать его целью напрямую.

СИНТЕЗ



МАТЕРИАЛЫ

На поверхности планет можно собирать новый вид ресурсов: материалы. Обнаружив их, вы можете зачерпнуть их грузовым ковшом ТРП.



Материалы хранятся в личном багажном отсеке и не теряются при уничтожении корабля или ТРП.

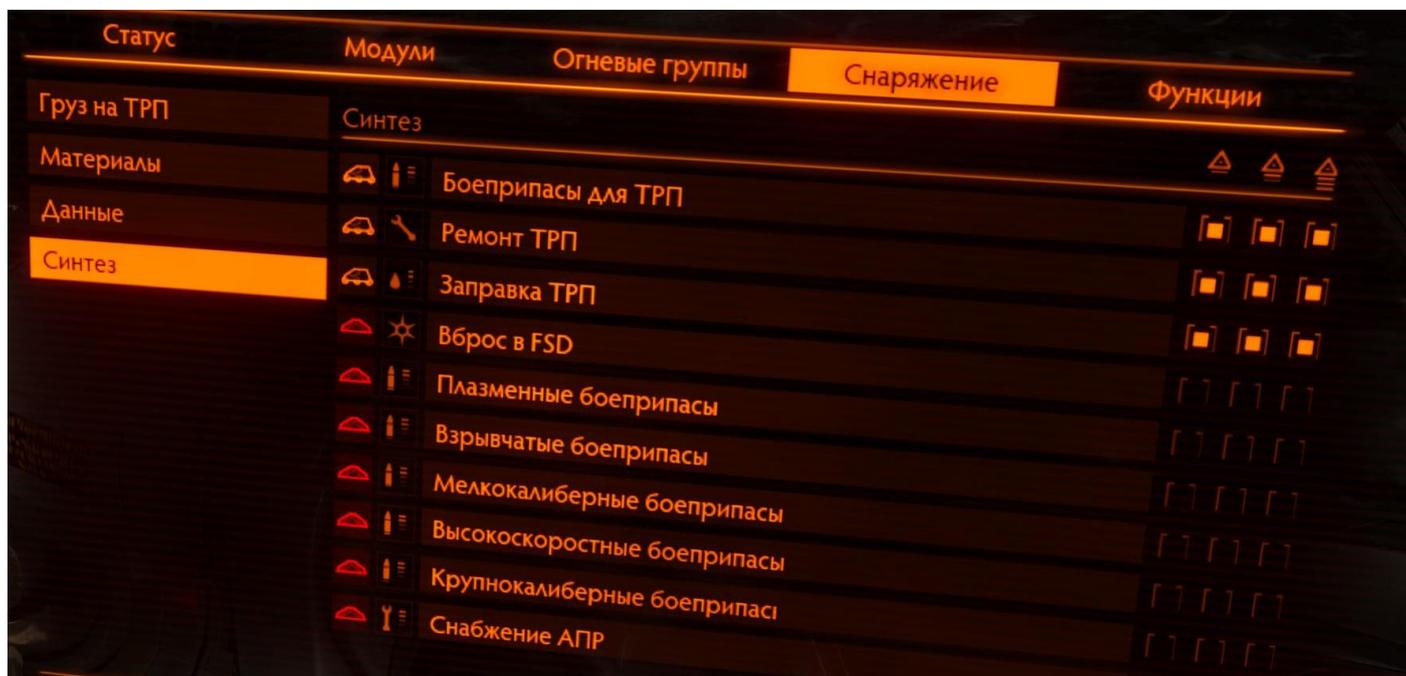
Просмотреть имеющиеся материалы можно на вкладке груза в разделе материалов.

Объем отсека для материалов ограничен. Ненужные материалы следует выбрасывать с помощью данного интерфейса.

Материалы различаются степенью редкости и используются в синтезе.

РЕЦЕПТЫ

Вам доступна новая процедура — синтез. С ее помощью можно пополнить припасы и улучшить разные аспекты корабля и ТРП. При синтезе расходуются материалы.



Просмотреть рецепты синтеза можно на вкладке груза в разделе синтеза.

У каждого рецепта есть три варианта: базовый, стандартный и премиальный. Для каждого требуется свой набор материалов, при этом для стандартного и премиального варианта обычно требуются более редкие материалы и в большем количестве.

Кроме того, стандартный и премиальный варианты синтеза не только пополняют запасы модулей или ТРП, но и дают различные временные преимущества.

Начать синтез можно из меню грузовой вкладки или напрямую для того или иного модуля на вкладке этого модуля.

ОБНОВЛЕНИЕ 2.1 «ENGINEERS»

Добро пожаловать в обновление для пакетов разведанных, версия 2.1. Пожалуйста, ознакомьтесь со следующим документом, чтобы и дальше совершать безопасные и законные операции в юрисдикциях всех звездных систем.

ОБНОВЛЕНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

Интерфейс снаряжения в службах снаряжения порта успешно обновлен. Цель этого обновления — улучшить доступ к важнейшей информации о характеристиках модулей, чтобы командиры могли принимать более взвешенные решения при совершенствовании своих кораблей.

ГРУППИРОВКА СНАРЯЖЕНИЯ

Новый интерфейс снаряжения доступен через интерфейс стационарной службы. Вы окажетесь на экране выбора группы в узле интерфейса снаряжения. Здесь можно выбрать группу модулей, с которой вы хотите работать.



После выбора группы интерфейс изменится: появится список соответствующих ячеек для модулей вашего текущего корабля.

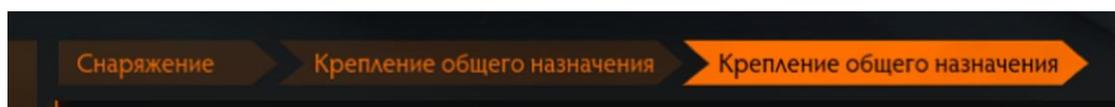
ХАРАКТЕРИСТИКИ КОРАБЛЯ

В обновленном интерфейсе снаряжения характеристики корабля всегда видны в нижней части интерфейса. В этом разделе содержатся важнейшие сведения о судне; они будут автоматически обновляться по мере выбора новых возможных модулей, отображая эффект от их установки на ваш корабль.

Характеристики корабля		Общая мощность	Макс. 10.40МВт
Целостность	216.0	Убрано	6.48МВт
Максимальная скорость	281м/с	Выпущено	7.68МВт
Скорость ускорения	402м/с		
Общая масса	261.0/279.0/420.0 т	Переключить: мин./текущ./макс.	9.64/10.30/10.30св. лет

ПРОВОДНИК РАЗДЕЛОВ

Обратите внимание: теперь, когда вы делаете выбор и переходите в новый раздел интерфейса, у вас есть доступ к проводнику разделов. Вы можете выбрать любой элемент проводника, чтобы сразу перейти в нужный раздел.



СТАТИСТИКА СНАРЯЖЕНИЯ

В интерфейсе снаряжения теперь отображается подробная статистика модулей, она поможет яснее представлять преимущества разных модулей.



Гнезда
выбор слота

2	2F Импульсный лазер Среднее гнездо	+
2	2F Импульсный лазер Среднее гнездо	+
1	1G Многоствольное орудие Малое гнездо	+
1	1G Многоствольное орудие Малое гнездо	+

Снаряжение → **Гнезда**

Класс 1

1G Многоствольное орудие

- Кард. подвес

Класс	1
Рейтинг	G
Масса	2.00 т
Целостность	40
Энергопотребление	0.37МВт
Время загрузки	0с
Урон в секунду	6.8/с
Урон	0.8
Тяга распределителя	0.07МВт
Тепловая нагрузка	0.1
Бронебойность	22
Максимальная дальность	4,000м
Скорость выстрела	1,600м/с
Скорострельность	8.3/с
Размер боекомплекта	90
Макс. боекомплект	2,100
Время перезарядки	4с
Проникающий урон	0.7

Характеристики корабля

Целостность	216.0	Общая мощность	Макс. 10.40МВт
Максимальная скорость	281м/с	Убрано	6.48МВт
Скорость ускорения	402м/с	Выпущено	8.42МВт

При выборе ячейки появится подробный статистический анализ используемого модуля.

Выбрав ячейку, вы можете перейти к дополнительным действиям:

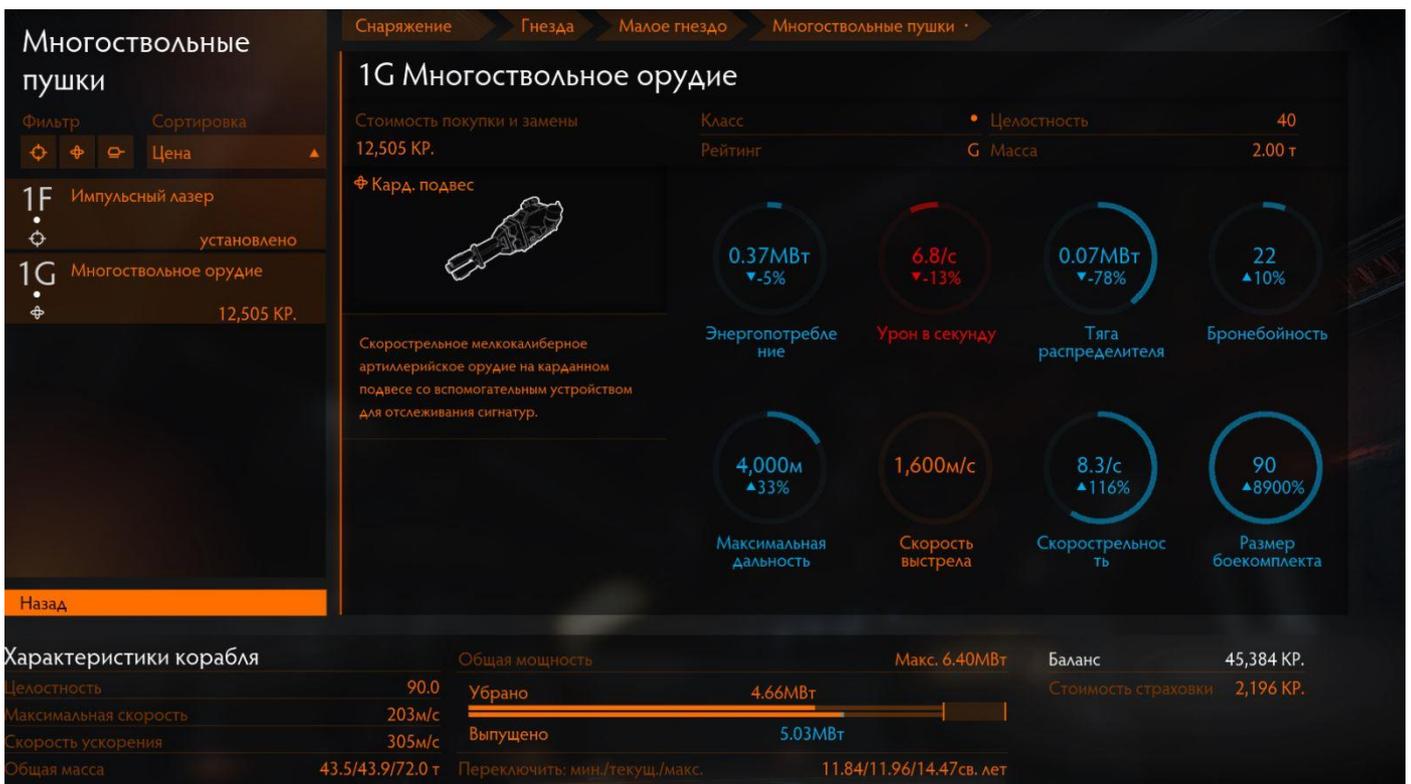
- «ПРОСМОТРЕТЬ МАГАЗИН»: посмотреть доступные для покупки модули, подходящие для этой ячейки.
- «МОДИФИКАЦИИ»: посмотреть улучшения инженеров для модуля этой ячейки.
- «ПРОДАТЬ»: продать модуль этой ячейки.
- «ПОМЕНИТЬ»: заменить модуль этой ячейки другим модулем корабля.

Если вы выберете «ПРОСМОТРЕТЬ МАГАЗИН», то увидите доступное в продаже оборудование, разбитое по категориям.



Будет отображаться выбранная ячейка модуля. После выбора категории вы увидите список доступных для покупки модулей. В начале списка есть фильтры, которые помогут найти в списке то, что вам нужно.

Выберите модуль, чтобы увидеть, какие изменения статистики произойдут, если вы решите заменить текущий модуль новым.



Модули красного цвета не могут заменить текущий установленный модуль. При выборе такого модуля появится сообщение, объясняющее причину.

Все изменения статистики красного цвета показывают, какие показатели ухудшатся, а изменения голубого цвета показывают те, которые улучшатся. Если нажать на модуль, характеристики корабля поменяются, отображая изменения, которые произойдут при установке модуля на корабль. Красные показатели также обозначают ухудшение параметров, а голубые — улучшение.

Вы можете выбрать доступный модуль для отображения дополнительных возможностей: покупки модуля, а также просмотра подробной статистики. Между показателями статистики в списке можно переключаться, чтобы увидеть дополнительные пояснения.

ОБНОВЛЕНИЕ МИССИЙ

Обновление коснулось коммуникационных служб порта: они добавлены в интерфейс доски объявлений, чтобы командиры могли быстро и без лишних волнений находить нужные контакты.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ФРАКЦИЙ

При выборе доски объявлений в службах космопорта вы увидите список представителей фракций, работающих в данной системе.

В каждую запись включено изображение представителя фракции, название фракции, ваша репутация в этой фракции и количество предлагаемых заданий по контрактам.



Если фракция является союзником какой-либо сверхдержавы (например Империи или Федерации), то в записи будет соответствующая пометка.

Также в записи будет указана фракция, которая контролирует данную систему.

В списке представителей фракций есть так называемые «Цели сообщества». При выборе этой записи вы сможете просмотреть и присоединиться к текущим целям сообщества во всем известном обитаемом космосе.

РЕПУТАЦИЯ У ФРАКЦИИ

Фракции теперь более точно описывают вашу репутацию у них. Дополнительная ступень «Приветливая» означает первый шаг к более дружеским отношениям.

По мере улучшения вашей репутации во фракции отношение к вам представителей и связанных может меняться в зависимости от того, насколько вы полезны фракции.

При «враждебной» репутации все космопорты, принадлежащие данной фракции, будут отказывать вам в стыковке и атаковать при обнаружении. Со временем репутация будет медленно улучшаться и превратится в «недружественную».

ДОСКА ОБЪЯВЛЕНИЙ ФРАКЦИЙ

При выборе фракции появится интерфейс доски объявлений. Здесь можно найти сведения обо всех текущих заданиях, разделенных на два списка: доступные и недоступные.



Советник Samira Zamora

« Это честь для меня, командир QA-Sparkles. Я советник Samira Zamora, к вашим услугам. Если у вас есть время, у нас есть для вас задания. »»

People's Anlave for Equality



Принадлежность к сверхдержаве: Federation

Текущее состояние: Нет

Состояние восстановления: Нет

Ожидающие состояния: Нет

Влияние в системе:

Репутация у группировки: **Нейтральная**

Политик. Члены этой группировки активно вовлечены в продвижение демократически одобренной политической платформы.

Доступные миссии

 <p>Найдите и верните 16 шт. товара Имперские рабы 581,624 КР., Реп++, Инф++</p>	<p>Пункт назначения Anlave (0.00св. лет)</p>
 <p>Найдите и верните 18 шт. товара Одежда 85,500 КР., материалы [2], Реп++, Инф++</p>	<p>Пункт назначения Anlave (0.00св. лет)</p>
<p>Не соответствует требованиям </p>	
 <p>Сгоняйте на поверхность за 27 шт. товара Муассанит 514,624 КР., товары [4], Реп+, Инф++</p>	<p>Количество 27</p>

Кроме того, тут отображены сведения о статусе фракции, включая тип правительства, влияние фракции в системе и государственные объединения, в которых она состоит, к которым стремится или из которых выходит.

СПИСОК ЗАДАНИЙ

Каждая запись о задании включает важнейшую информацию: описание задания, предлагаемую награду и пункты назначения. Задания, для выполнения которых требуется предпринять какие-то действия на поверхности планеты, отмечены соответствующим значком.



Для недоступных заданий будут показаны неудовлетворенные требования, такие как плохая репутация, нехватка денег (если задание предполагает внесение пожертвования) или места для груза.

СВЕДЕНИЯ О ЗАДАНИИ

Если выбрать запись о задании, появится экран с подробным описанием задания. Здесь можно найти такие данные, как цель задания, потенциальные опасности и риски и исчерпывающую информацию о награде.

НАГРАДЫ ЗА ЗАДАНИЯ

Награды за задания могут включать кредиты, улучшение репутации у фракции, товары и материалы для изготовления улучшений модулей.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ СООБЩЕНИЯ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ФРАКЦИЙ

Если у вас есть текущее задание, вы можете получать новые сообщения от представителей фракций в процессе полета.

Обычно подобные сообщения оказываются в папке входящих сообщений. Обращайте на них внимание: эти сообщения могут содержать информацию об изменениях заданий.

ИНЖЕНЕРЫ

Инженеры — это исключительно талантливые судовые механики, способные изготавливать улучшения для модулей, которые значительно совершенствуют возможности кораблей.



Инженеры, с одной стороны, полагаются на инстинкт и природный талант, а с другой — на знания и опыт, но при этом они часто эксцентричны и малообщительны и предпочитают экспериментировать и корпеть над собственными таинственными проектами.

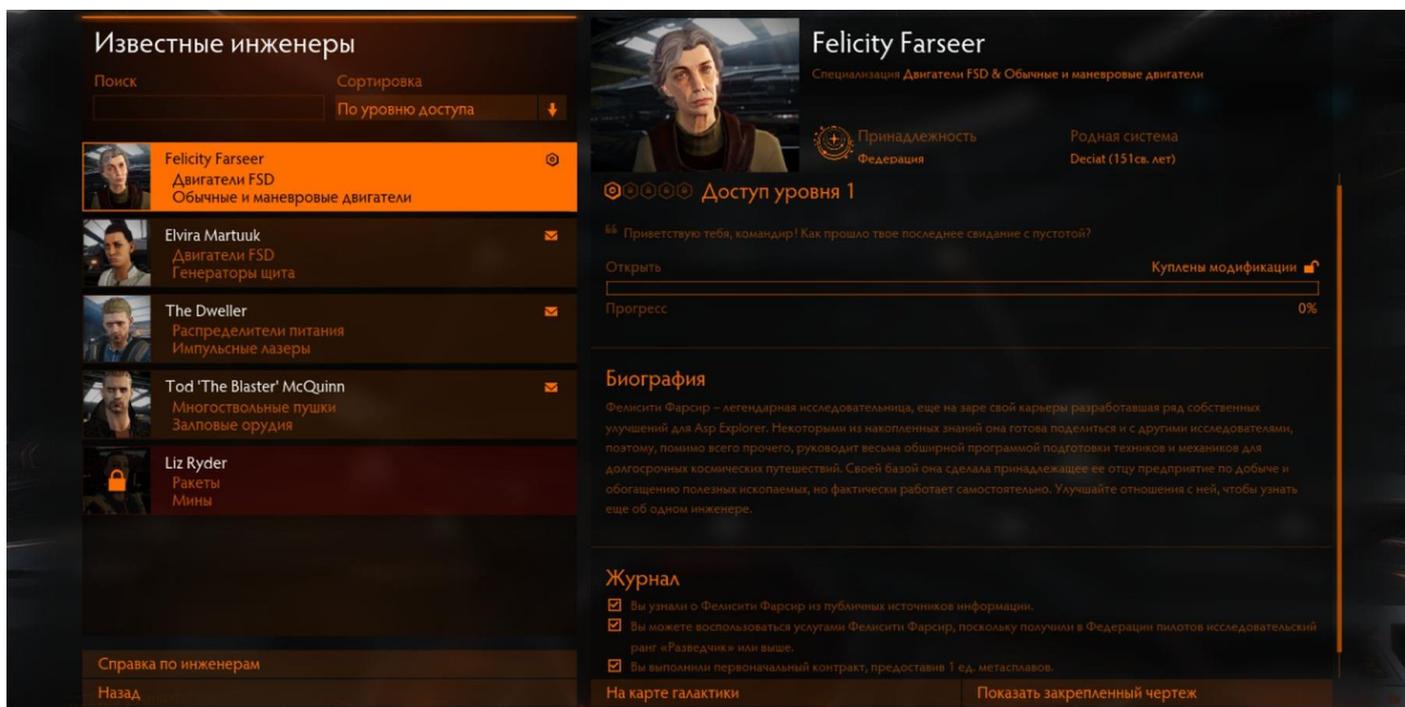
НАГРАДЫ ЗА ЗАДАНИЯ

Вы можете зайти в интерфейс инженера, выбрав опцию «Данные инженеров» на вкладке «Статус» интерфейса кабины. В интерфейсе инженера отображается список инженеров. В каждой записи указано имя инженера, модули, которыми инженер занимается, и ваша текущая репутация у него.

НАГРАДЫ ЗА ЗАДАНИЯ

Ваша репутация у инженера может иметь один из следующих уровней:

- **•Неизвестно:** вам ничего не известно об этом инженере, и его нет в списке интерфейса.
- **•Заблокировано (значок замка):** у вас нет прямого контакта с инженером. Такие инженеры есть в списке, но они еще не приглашали вас поработать с ними.
- **•Приглашены (значок конверта):** инженер обратил на вас внимание, и вы получили от него приглашение посетить его мастерскую, но вам еще недостаточно доверяют, чтобы работать с вами.
- **•Уровень 1-5 (шестигранники 1-5):** у вас есть доступ к улучшениям модулей соответствующего уровня, которые инженер может создать для вас, когда вы предоставите все нужные ресурсы.



СВЕДЕНИЯ ОБ ИНЖЕНЕРЕ

Вы можете выбрать инженера из списка, чтобы появилась панель сведений о нем. На этой панели отображается биография инженера, ваша текущая репутация у него и задания, которые придется выполнить, чтобы получить приглашение или добиться доверия инженера.

Если вы получили приглашение, вам также будет видно местоположение мастерской инженера и ссылка на его координаты на карте галактики.

И наконец, если вы получили доступ к мастерской инженера, выполнив соответствующее задание, то отобразится опция «**ПОКАЗАТЬ ЗАКРЕПЛЕННЫЙ ЧЕРТЕЖ**». Она будет доступна, только если вы закрепили чертеж при просмотре улучшений инженера.

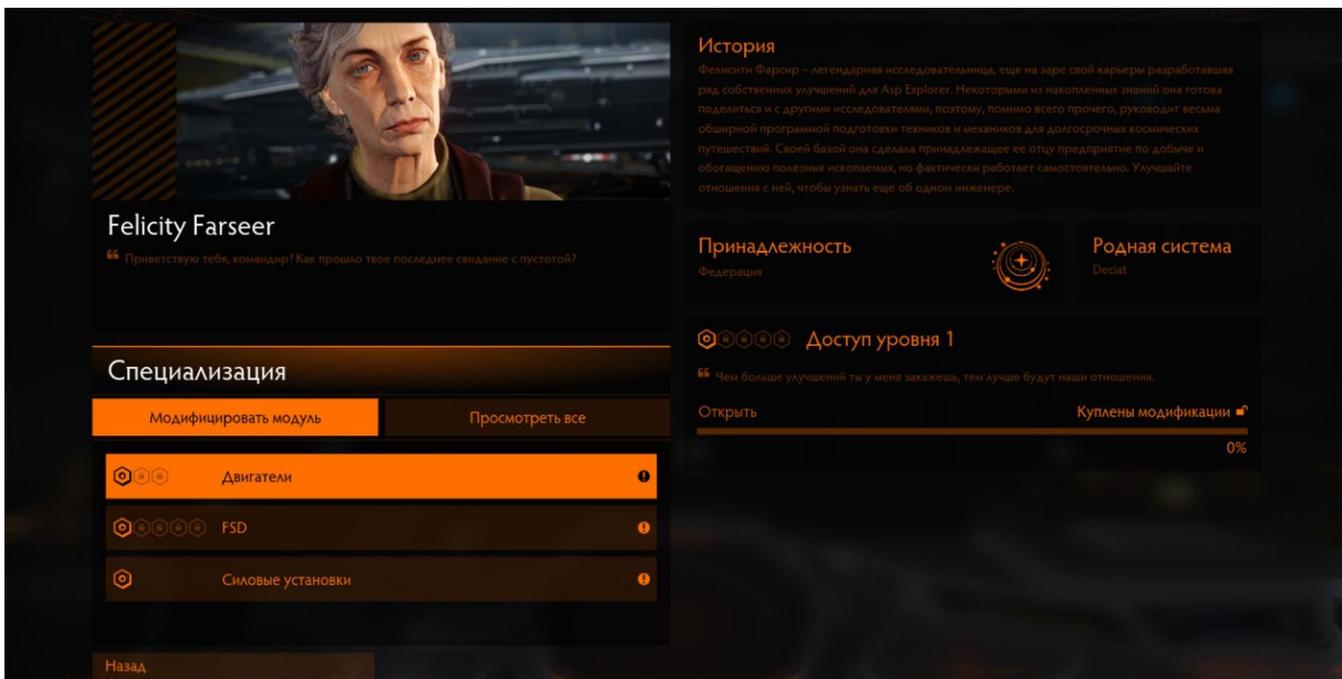
БАЗА ИНЖЕНЕРА

Если вы получили приглашение, то можете приблизиться к соответствующей базе и запросить разрешение на стыковку.

Местоположение инженера отмечено шестигранным значком на картах галактики и системы. Чтобы приземлиться на базе инженера, необходимо выполнить стандартную процедуру стыковки. После этого вы сможете войти в мастерскую инженера через интерфейс служб космопорта.

ИНТЕРФЕЙС МАСТЕРСКОЙ

Этот интерфейс позволяет вам просмотреть все чертежи улучшений, которые может предложить инженер, и заказать у инженера создание улучшения для модуля, используемого в данный момент на вашем корабле.



Вкладка «**МОДИФИЦИРОВАТЬ МОДУЛЬ**» показывает список всех используемых сейчас на вашем судне модулей, для улучшения которых у инженера есть чертежи. Если список пуст, значит, сейчас на вашем судне нет модулей, для которых инженер может создать улучшения.

Вкладка «**ПРОСМОТРЕТЬ ВСЕ**» показывает список всех типов модулей, для улучшения которых у инженера есть чертежи. Эта опция позволяет вам изучить каждый чертеж, чтобы понять требования для их создания и производимый ими эффект.

ЧЕРТЕЖИ

Чертеж описывает определенное улучшение указанного типа модуля. В целом улучшения, создаваемые по чертежам, предпочтительней. Однако инженеры — не только механики, но и творцы, так что результат всегда немного отличается от плана. Одни улучшения оказываются лучше других, а некоторые могут даже привести к всестороннему повышению характеристик.



Чертеж состоит из нескольких частей.

- **Название и описание:** указывают на то, какой общий эффект будет иметь улучшение, изготовленное по этому чертежу.
- **Уровень:** количество шестигранников указывает на уровень чертежа, а также на репутацию, которую вам нужно иметь, чтобы инженер создал для вас улучшение по этому чертежу.

- **Стоимость:** это список материалов и товаров, необходимых инженеру для создания улучшения по чертежу.
- **Основные эффекты:** ключевые изменения статистики, которые произойдут при использовании улучшенного по чертежу модуля.
 - Указан только общий уровень основных эффектов, точные значения статистики будут известны после окончания работы.
- **Дополнительные эффекты:** дополнительные изменения статистики, которые могут проявиться при использовании улучшенного по чертежу модуля.
 - Они могут быть самыми разными, но в чертеже будет указана вероятность проявления положительных или отрицательных изменений.
- **Экспериментальный эффект** (не показан): есть небольшой шанс, что улучшения орудий, созданные по чертежу, будут иметь некий экспериментальный эффект. Это может быть значительное изменение орудия, иногда даже появление новой возможности.

ЗАКРЕПИТЬ ЧЕРТЕЖ

Вы можете закрепить чертеж каждого инженера, к которому у вас есть доступ.

Когда чертеж закреплен, вы можете просматривать сведения о нем, будучи не на базе инженера: для этого нужно зайти в интерфейс инженера на вкладке «Статус» интерфейса кабины.

Закрепленный чертеж ⊙ Усиление двигателя Сорт 1

Основные эффекты

Attribute;	Min;	Max;
Масса	10%	0%
Целостность	10%	20%
Тепловая нагрузка	0%	-11%
Оптимальный усилитель	-3%	0%

Дополнительные эффекты

У данного чертежа побочных эффектов нет.

Стоимость Доступно попыток: 3

Микроресурсы	Стоимость	Текущ.
⊙ Углерод	1	7
⊙ Щитоизлучатели	2	7

Назад

ЗАТРАТЫ РЕСУРСОВ

Есть два типа ресурсов, нужных для воплощения чертежа: материалы и другие товары.

Материалы можно получать следующими способами:

- Сбирать обломки уничтоженных кораблей;
- Добывать на астероидах;
- Добывать на поверхности планет;
- Сбирать данные при сканировании датчиков, следов и кораблей;
- Дрейфовать к источникам сигнала;
- Получать в качестве награды за задания.

Выберите материал, чтобы получить подсказку о том, как его найти. Для воплощения некоторых чертежей также требуются товары. Выберите товар, чтобы получить подсказку о том, как его найти.

Товары для создания можно получать различными способами:

- Сбирать грузы на судах определенных типов;
- Дрейфовать от источников сигнала;
- Покупать на рынке;
- Получать в качестве награды за задания.

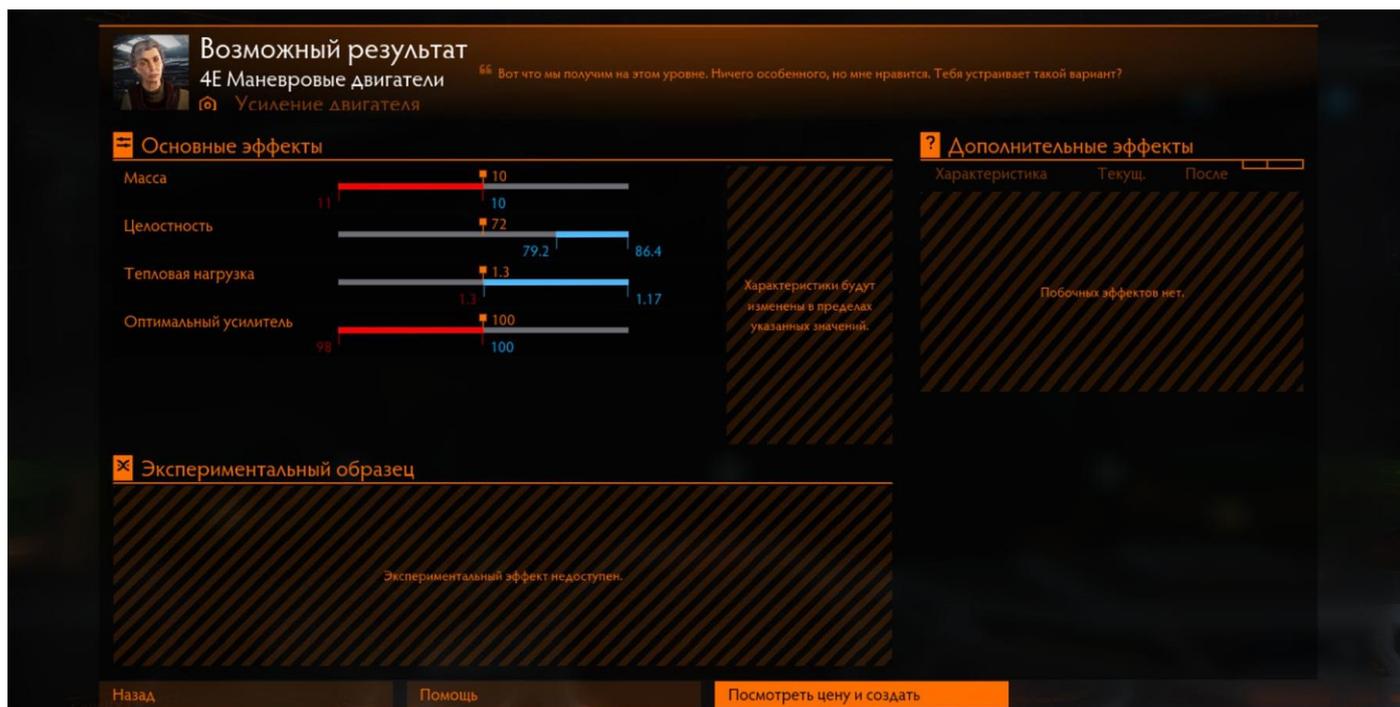
Обратите внимание, что некоторые товары можно найти только в определенных областях космоса.

СОЗДАНИЕ УЛУЧШЕНИЯ

Вы можете заказать у инженера создание улучшения, если выполняются следующие условия:

- На вашем судне сейчас используется модуль, для которого у инженера есть чертеж;
- У вас есть нужные материалы и товары для воплощения выбранного чертежа;
- Уровень вашей репутации у инженера достаточен для воплощения выбранного чертежа.

Если все эти условия соблюдены, вы можете **«ПОСМОТРЕТЬ РЕЗУЛЬТАТ»**.



Этот экран показывает, как изменится статистика задействованного модуля от основных эффектов, а также какой экспериментальный эффект может появиться в ходе создания.

Если вас устраивает возможный результат, вы можете продолжить: **«ПОСМОТРЕТЬ ЦЕНУ И СОЗДАТЬ»**.

Этот экран показывает необходимые для создания ресурсы и имеющиеся у вас запасы. Решив продолжить, вы можете нажать **«СОЗДАТЬ»**. В таком случае начнется процесс создания и появятся результаты.

Когда все будет готово, у вас будет три возможности:

- Отказаться: убрать и выбросить улучшение. Обратите внимание, что при этом ресурсы будут потеряны.
- Применить: использовать улучшение для модуля. При этом все прежние улучшения будут сняты и выброшены.
- Повторить попытку: если у вас достаточно ресурсов, вы можете снять и выбросить это улучшение и немедленно

повторить создание улучшения.

РАЗЛИЧНЫЕ ОБНОВЛЕНИЯ

В галактике произошел ряд изменений, и вам стоит знать о них.

БЕСШУМНЫЙ ХОД И ОРУЖИЕ

В результате изменения эффективности затрат на корабль и постройку модулей было увеличено количество вырабатываемого орудиями тепла при работе в бесшумном режиме.

В галактике произошел ряд изменений, и вам стоит знать о них.

РАКЕТЫ И ТОРПЕДЫ

В результате совершенствования технологий ракетных боеприпасов все снаряды и торпеды теперь обладают следующими свойствами по умолчанию:

- Увеличенный урон против щитов;
- Способность повреждать все внешние модули (гнезда, крепления общего назначения и двигатели), оказавшиеся в радиусе взрыва.

Кроме того, у самонаводящихся ракет улучшены подсистемы, что приводит к более эффективному наведению.

УЛУЧШЕНИЕ СЕНСОРОВ

Улучшение ПО модулей базовых сенсоров теперь позволяет всем кораблям сканировать навигационные маяки и источники сигналов для получения дополнительной информации.

Кроме того, источники сигналов, связанные с заданиями, теперь имеют другой цвет для большей узнаваемости.

И наконец, усовершенствованное ПО улучшит контакт с двигателями РСД и повысит допуски остановки двигателя для источников сигнала. Обратите внимание, что на допуски влияет гравитация: чем дальше источник гравитации, тем выше допуск остановки.

СХЕМАТИЧЕСКАЯ ПАНЕЛЬ СТАТУСОВ

Интерфейс кабины вашего корабля улучшен: теперь в нем есть схематическая панель статусов. На панели появляются значки, когда на корабль наложены особые эффекты.

На рисунке ниже показано, какое значение имеют разные значки на панели статуса.

	Перегрузка системы прицеливания		Восстановление
	Гравитационный захват		Сбой
	Перезагрузка FSD		Термальная атака
	Сбой в работе сенсоров		Импульсная атака
	Коррозия		Сбой в работе системы прицеливания
	Перезагрузка двигателя		Каскадные повреждения щитовой ячейки
	Перезагрузка щитов		Поражение щитогенератора
	Сбой в работе двигателя		Пробитие щитов
	Увеличение излучения		Внутренний урон
			Огромный внутренний урон

ОБНОВЛЕНИЕ 2.2 «GUARDIANS»

ИСТРЕБИТЕЛИ, ЗАПУСКАЕМЫЕ С КОРАБЛЯ

Теперь на некоторых кораблях можно будет устанавливать модули ангаров для истребителей. В ангарах можно собирать и обслуживать истребители. Запуск истребителей происходит с помощью отдельной системы рельсовых направляющих.

Ангары для истребителей можно установить на следующих кораблях:

- Keelback
- Federal Gunship
- Type 9 Heavy
- Anaconda
- Federal Corvette
- Imperial Cutter

Ангар для истребителя можно приобрести в разделе **«Снаряжение»**.

После установки ангара в разделе **«Снаряжение»** вы можете приобрести отсеки для разных видов истребителей.



ИНТЕРФЕЙС ИСТРЕБИТЕЛЯ

После приобретения ангара и отсека для интересующего вас истребителя вы можете запускать его с помощью панели переключения роли в интерфейсе кабины.

Управление истребителями происходит дистанционно. Современная программа виртуальной реальности создает иллюзию полного визуального погружения и ощущение присутствия в кабине истребителя. Дистанционное управление действует на расстоянии до 30 км. Вы можете вернуться к управлению основным судном в любой момент, используя панель переключения роли.

Вы можете запросить разрешение на стыковку с основным судном в любой момент, используя панель переключения роли. Корабль выпустит рельсовые направляющие для запуска и стыковки и покажет коридор траектории стыковки. Следуйте по коридору для безопасной стыковки и возвращения на основное судно.



ФУНКЦИЯ АВТОПИЛОТА

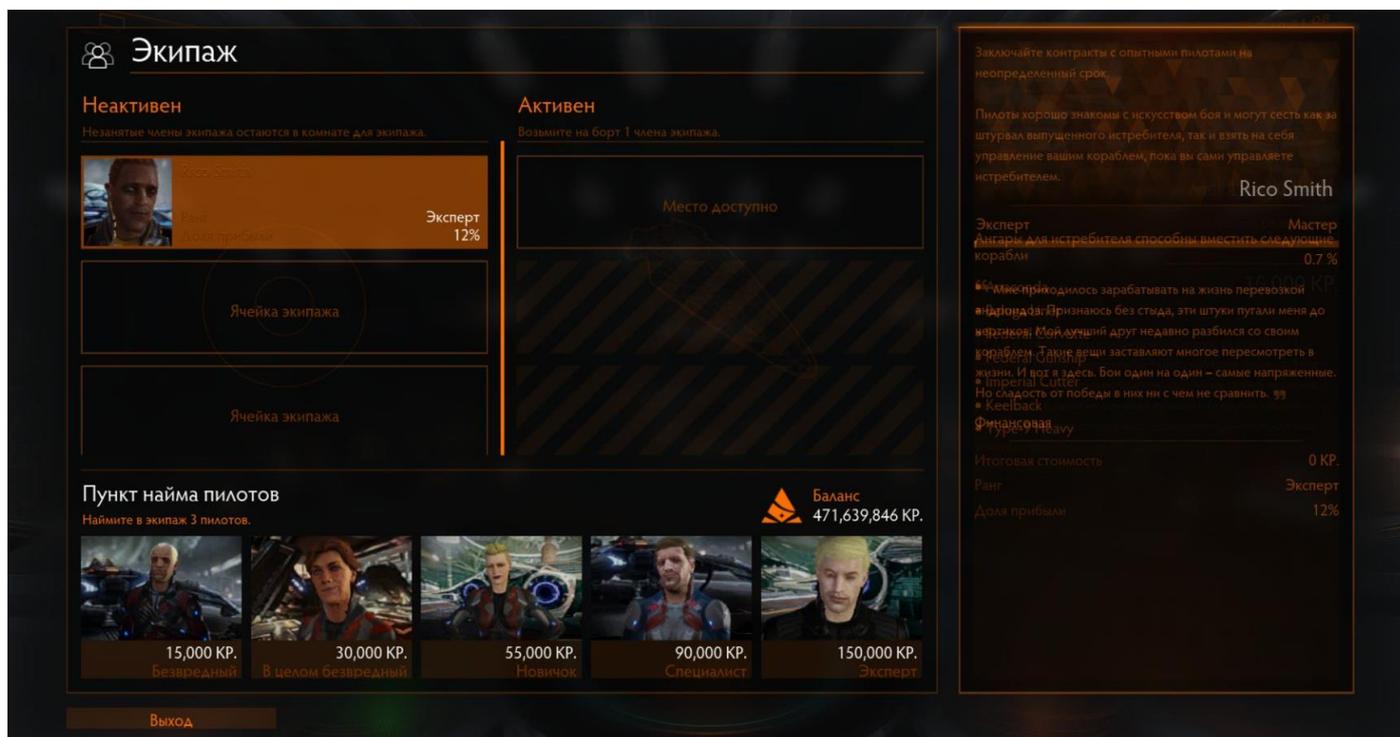
Когда одновременно активны два корабля (истребитель и основное судно), на корабле, который вы в текущий момент не пилотируете, действует ограниченный функционал автопилота. По умолчанию судно движется в режиме сопровождения и держится на расстоянии 3 км от корабля, которым вы управляете.

С помощью панели переключения роли вы можете отдать судну команду удерживать позицию. В этом случае корабль задержится в текущей позиции. Если вы отлетите более чем на 25 км, судно автоматически переключится в режим сопровождения во избежание потери дистанционного управления.

Также с помощью панели переключения роли вы можете отдать остановившемуся судну команду следовать за вами. В этом случае оно вновь начнет следовать за кораблем, который вы пилотируете. Все турели, установленные на судне, управляемом автопилотом, продолжают работать в соответствии с настройками, выбранными, когда вы в последний раз пилотировали судно.

УПРАВЛЕНИЕ ЭКИПАЖЕМ

Нанять экипаж истребителя вы можете с помощью интерфейса комнаты экипажа в службах космопорта.



При найме членам экипажа необходимо выплатить жалование, а затем они будут забирать себе часть ваших наград и прибыли от торговли и выполнения миссий. Размер жалования членов экипажа соответствует их боевому рангу. Вы можете нанять до трех членов экипажа. Если вы отметите члена экипажа как активного, то он взойдет к вам на борт и сможет выполнять обязанности пилота. При уничтожении корабля активный член экипажа гибнет. В интерфейсе комнаты экипажа вы можете увольнять членов

экипажа и менять активного пилота.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ ДЛЯ ПИЛОТА ИСТРЕБИТЕЛЯ

Если у вас на борту находится экипаж истребителя, то с помощью панели переключения роли вы можете приказать им вылететь на истребителе и управлять им.

Когда вашим истребителем управляет другой пилот, вы можете отдавать ему дополнительные команды. Пилот по мере возможности постарается их выполнить.

- Защищать: пилот будет атаковать только корабли, нападающие на истребитель или основное судно
- Атаковать цель: истребитель атакует цель, которую вы выбрали
- Атаковать по усмотрению: истребитель будет атаковать всех противников
- Сохранять строй: истребитель будет следовать за вами и не будет атаковать
- Следовать за мной: истребитель будет стараться держать строй
- Удерживать позицию: истребитель задержится в текущем местоположении
- Отозвать истребитель: истребитель вернется на основное судно, пристыковавшись с помощью рельсовых направляющих

С помощью панели переключения роли вы в любой момент можете взять на себя управление истребителем, который в данный момент пилотирует экипаж истребителя. В этом случае пилот переключится на управление основным судном. Пилоту, управляющему основным судном, вы можете отдать те же команды, что и в случае управления истребителем.

СБОРКА ИСТРЕБИТЕЛЯ

Если истребитель отдалится от основного судна на расстояние более 30 км, то дистанционное управление прервется, а корабль самоуничтожится.

При потере истребителя в его отсеке начнется сборка нового. На некоторое время запуск истребителя будет невозможен.

В отсеке для истребителя может быть собрано ограниченное число истребителей, после чего необходимо пополнить отсек необходимыми материалами в космопорту.

ПАССАЖИРСКИЕ КАЮТЫ

Вы можете приобрести модули пассажирских кают в разделе «Снаряжение».

Установка этих модулей позволит вам перевозить людей по галактике, выполняя пассажирские контракты.

Просмотреть пассажирские контракты вы можете в комнате пассажиров в службах космопорта.

Существует несколько видов пассажирских кают, отличающихся друг от друга степенью роскошности. Некоторые пассажиры будут готовы заключить с вами контракт только в том случае, если вы располагаете каютой высокого класса.

Самые роскошные модули пассажирских кают могут быть установлены только на пассажирских судах.

Пассажирские каюты

Фильтр Сортировка
 Цена

2E Каюта пассажира эконом-класса установлено

3D Каюта пассажира бизнес-класса 2,286 КР.

5E Каюта пассажира эконом-класса 2,991 КР.

4D Каюта пассажира бизнес-класса 4,866 КР.

5D Каюта пассажира бизнес-класса 7,903 КР.

4C Каюта пассажира первого класса 14,596 КР.

Назад

Снаряжение Необязательное внутреннее Внутреннее отделение Пассажирские каюты

5D Каюта пассажира бизнес-класса

Стоимость покупки и замены 7,903 КР. Класс D Масса 20.00 т

Рейтинг 10 ▲400%

Вместимость каюты Бизнес

Класс каюты

Каюта пассажира бизнес-класса

Характеристики корабля

Общий груз	0.0/44.0 т	Общая мощность	Макс. 16.80МВт	Баланс	471,639,846 КР.
Максимальная скорость	▼ 195м/с	Убрано	10.69МВт	Стоимость страховки	180,695
Скорость ускорения	▼ 273м/с	Выпущено	11.47МВт		
Общая масса	1,804.0/1,848.0/2,160.0 т	Переключить: мин./текущ./макс.	▼ 8.75/8.96/8.96 св. лет		

СПАСАТЕЛЬНЫЕ КАПСУЛЫ

Все пассажирские каюты оснащены спасательными капсулами.

В случае уничтожения корабля все пассажиры безопасно эвакуируются в спасательных капсулах.

Для выполнения пассажирских контрактов необходимо пополнять запас спасательных капсул в службах космопорта.



МЕЖЗВЕЗДНЫЕ АГЕНТЫ

В космопортах, расположенных в системах с рейтингом безопасности 40 и ниже, вы сможете установить контакт с Межзвездными агентами (Interstellar Factors).

Межзвездные агенты — это организация с несколько сомнительной репутацией, с помощью которой вы можете оплачивать штрафы, получать награды и обналичивать боевые фонды, находясь в любой точке галактики.

При пользовании услугами Межзвездных агентов с вас будет взиматься комиссионный сбор, который устанавливается в процентах от уплачиваемой или получаемой вами суммы.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОРАБЛЯ И ДИСТАНЦИОННАЯ ПРОДАЖА

За определенную плату грузовой перевозчик может переместить корабль в ваше текущее местоположение.

Эта услуга доступна только в космопортах, оснащенных верфями.

Вы можете оплатить перемещение кораблей в ваш текущий космопорт через интерфейс верфи.

Стоимость перевозки зависит от цены корабля и расстояния, на которое его необходимо переместить.

Перемещение занимает некоторое время. Чем больше расстояние, тем дольше придется ждать доставки судна.

После начала перевозки корабль будет находиться в пути, с ним нельзя будет взаимодействовать, а перемещение нельзя будет отменить.

Также через интерфейс верфи вы можете дистанционно продавать корабли, находящиеся на стыковке в удаленных космопортах.

ОБНОВЛЕНИЕ 2.3 «COMMANDERS»

MULTI-CREW

Корабли, в кабине которых есть несколько летных кресел, поддерживают режим Multi-crew. Благодаря этому режиму два или три командира могут совместно управлять кораблем.



СПИСОК КОРАБЛЕЙ С MULTI-CREW

Режим Multi-crew поддерживают следующие корабли. Цифра в скобках — максимальная численность экипажа:

- Adder (2)
- Cobra Mk III (2)
- Cobra Mk IV (2)
- Asp Scout (2)
- Asp Explorer (2)
- Vulture (2)
- Imperial Clipper (2)
- Federal Dropship (2)
- Federal Gunship (2)
- Federal Assault Ship (2)
- Orca (2)
- Type 9 (3)
- Python (2)
- Beluga (3)
- Fer-de-Lance (2)
- Anaconda (3)
- Federal Corvette (3)
- Imperial Cutter (3)

РОЛИ В РЕЖИМЕ MULTI-CREW

В режиме Multi-crew на корабле могут быть следующие роли:

Первый пилот: Роль первого пилота всегда выполняет владелец корабля с Multi-crew. Он пилотирует корабль, стреляет из неподвижно или шарнирно закрепленных вооружений, а также пользуется всеми интерфейсами, относящимися к звездным системам и космопортам (за некоторыми исключениями — см. ниже).

Нет роли: У игрока, который только что стал членом экипажа корабля в режиме Multi-crew, сначала нет роли. Воспользовавшись панелью переключения роли, он может выбрать роль «наводчик» или «летчик-истребитель».

Наводчик: Наводчик управляет всеми орудийными турелями, ракетными пусковыми установками, контрмерами, усовершенствованными сканерами и магнитными снарядами. Воспользовавшись интерфейсом огневых групп, он может задать огневые группы для вышеперечисленных модулей. В этом интерфейсе также есть две дополнительные кнопки для ячеек быстрого действия. Эти кнопки можно назначить любому отдельному модулю под управлением наводчика.

Наводчику доступна усовершенствованная камера с видом от третьего лица, дающая видимость на 360 градусов вокруг корабля. Поскольку все модули позволяют целиться, используя перекрестье прицела, наводчик может сосредоточить огонь, запустить сканирование или выполнить захват цели ракетой под любым углом. Однако турели позволяют целиться и стрелять лишь в пределах дуги их перемещения.

В виде от третьего лица обнаруженные корабли помечаются флажками, что позволяет наводчику узнать, где они находятся, даже когда он их не видит.

По умолчанию в перекрестье прицела наводчика автоматически выбирается ближайший корабль; выбор цели автоматически переключается для обеспечения максимальной точности. Чтобы выбор цели автоматически не переключался, наводчик может применить к кораблю захват цели.

Наводчику доступен дополнительный интерфейс «Распределитель питания», что дает возможность повысить эффективность корабля с Multi-crew.



Летчик-истребитель: Данная роль доступна лишь в случае, если корабль с Multi-crew оснащен ангаром для истребителя. Летчик-истребитель может взять на себя управление таким истребителем.

Если корабль-носитель оснащен ангаром, поддерживающим несколько отсеков для истребителей, то роль «летчик-истребитель» будет доступна двум членам экипажа.

Летчику-истребителю доступен дополнительный интерфейс «Распределитель питания», что дает возможность повысить эффективность корабля с Multi-crew.



ПРИГЛАШЕНИЕ В ЭКИПАЖ

Чтобы пригласить какого-то игрока в свой экипаж, командир корабля с Multi-crew может воспользоваться **коммуникационной панелью**. Есть два способа приглашения игроков. Оба способа позволяют выбрать такой стиль игры, чтобы приглашенные игроки оптимально подходили для вашего экипажа. Если вы выбрали законопослушный стиль игры, то член экипажа, нарушающий закон при нахождении на борту вашего корабля, будет автоматически удален с корабля после предупреждения:

- **Прямое приглашение:** вы можете напрямую отправить друзьям или командирам из списка «История» приглашения в экипаж (точно так же, как отправляете приглашения в крыло). Если получатель даст свое согласие, он вскоре присоединится к вашему экипажу.
- **Найти экипаж:** используя эту новую функцию, можно позволить любым игрокам, желающим стать членами экипажа, присоединиться к вам. Игроки, подыскивающие корабль, чтобы стать членами его экипажа, будут автоматически выбраны и добавлены в ваш экипаж.

ВСТУПЛЕНИЕ В ЭКИПАЖ

Есть два способа стать членом экипажа на корабле другого командира, используя **коммуникационную панель**:

- **Прямое приглашение:** можно принять прямое приглашение от другого командира. Тогда вы автоматически выйдете из текущей игры и сразу же вступите в экипаж этого командира. Если в данный момент вам угрожает опасность, придется подождать, пока не истечет таймер опасности; процесс вступления в экипаж продолжится только после этого.
- **Поступить на другой корабль:** используя эту функцию, можно найти корабль, чей командир также использует функцию «подбор игроков» для приглашения членов экипажа, и поступить на него. Выберите такой стиль игры, чтобы вы оптимально подходили для данного корабля с Multi-crew. Если вы выбрали законопослушный стиль игры, то в случае неоднократного нарушения закона вас автоматически удалят с корабля. Если всё прошло успешно, вы сначала автоматически выйдете из текущей игры, а затем вступите в экипаж.

торговли.

А наказания — это штрафы (активные награды преобразуются в штрафы).

ВКЛАДКА «ИСТОРИЯ» НА КОММУНИКАЦИОННОЙ ПАНЕЛИ

С обновлением режима Muti-crew на коммуникационной панели также появляется вкладка «История». На этой вкладке находится список командиров, с которыми вы недавно имели дело. Этот список позволяет быстро добавлять командиров в друзья или блокировать их.

HOLO-ME

Функция «Holo-Me» позволяет игроку настроить внешний вид своего персонажа-командира. Результат можно в любое время посмотреть или изменить через вкладку «Статус» интерфейса кабины.



КОМПЛЕКТ КАМЕРЫ

Комплект камеры расширен и теперь содержит дополнительные элементы управления и эффекты. Теперь доступны несколько положений камеры — как внутри, так и снаружи.



Как и раньше, для доступа к комплекту камеры можно использовать привычную команду **Вкл./выкл. комплект камеры**. В

режиме комплекта камеры, как и раньше, доступны основные элементы управления кораблем: можно маневрировать и стрелять из всех активных вооружений.

После входа в режим комплекта камеры можно использовать кнопки или иные элементы управления, соответствующие командам переключения с камеры на камеру: **Следующая** и **Предыдущая**.

При использовании любой камеры можно **Войти в режим свободной камеры**. В этом режиме можно поворачивать и приближать (удалять) изображение от внутренней камеры, а также полностью управлять изображением от внешней камеры. Если внешняя камера столкнется с каким-то объектом (например, с вашим кораблем), вы потеряете ее сигнал; тогда вам придется выбрать другую камеру или сманеврировать камерой так, чтобы избежать столкновения с кораблем.

Также доступны дополнительные функции:

- **Зафиксировать на транспорте** — в режиме свободной камеры можно «зафиксировать» камеру на транспорте. Далее вы будете управлять кораблем или вездеходом, а камера будет перемещаться вместе с этим транспортным средством.
- **Зафиксировать вращение** — когда камера зафиксирована на транспорте, нажатие кнопки «Зафиксировать вращение» блокирует вращение камеры, что позволяет поворачивать транспортное средство независимо от камеры.
- **Зафиксировать на окружении** — Можно «зафиксировать» камеру на каком-то местоположении в окружающем мире. Это дает вам возможность, например, снять впечатляющий взлет вашего корабля либо его спуск и последующее приземление возле камеры.
- **Режим «Приближение» / «Глубина резкости»** — нажатие на кнопку переключения между режимами «Приближение» и «Глубина резкости» переключает с управления приближением на управление глубиной резкости, и наоборот. В режиме «Приближение» можно регулировать приближение камеры в пределах от 0 до 4. В режиме «Глубина резкости» можно регулировать размытие и фокусное расстояние. Сильное размытие позволяет сосредоточиться на одном объекте, при этом задний или передний план будет размыт. Слабое размытие дает высокую четкость изображения — все его участки находятся в фокусе.
- **Скрыть интерфейс** — любителям делать эффектные снимки экрана и видеозаписи прохождения игры пригодится кнопка «Скрыть интерфейс». Интерфейс можно включить обратно при помощи той же кнопки.



Управление камерой

105m

Приближение R/L

2.1x

Приближение / Размытие (переключатель)

Крен ⬅️ LB / RB ➡️

Тангаж ⏪ LT / RT ⏩

Скорость ⏪ +LB / +RB ⏩

Стабилизатор – выкл. ⏪ +A ⏩

Управление кораблем ⏪ RS CLICK ⏩

Открепить камеру ⏪ LS CLICK ⏩

Назад

Выкл. [Левый CTRL]+[Левый ALT]+[ПРОБЕЛ]



Корабль Передняя часть

Скрыть интерфейс

ОБНОВЛЕНИЕ 2.4 «ВОЗВРАЩЕНИЕ»

НАГРАДА ФЕДЕРАЦИИ ПИЛОТОВ

Федерация пилотов обычно почти не вмешивается в действия своих членов. Однако к конфликтам, не имеющим легальных оснований, в Федерации относятся критически.

Если вы уничтожите корабль невиновного члена Федерации пилотов в космическом пространстве под какой-либо правовой юрисдикцией, Федерация пилотов назначит за вашу голову особую награду.

Награда Федерации пилотов действует на всех территориях, кроме анархий, а также территорий, не находящихся под защитой закона. Во всех остальных отношениях она действует так же, как другие награды в системах. Если награда не будет востребована, она будет преобразована в действующий штраф Федерации пилотов. Штраф будет необходимо выплатить при выкупе корабля на любой территории, кроме анархий, а также территорий, не находящихся под защитой закона.

Награда Федерации пилотов может быть объявлена только за убийство другого игрока-командира.

Также награда не может быть объявлена при следующих условиях:

- Нападающий и жертва присягнули враждующим между собой державам, а убийство произошло в системе, принадлежащей фракции-союзнику одной из этих держав
- Нападающий и жертва присягнули державам-союзникам, убийство произошло в системе, принадлежащей фракции-союзнику одной из этих держав, а жертва была замечена за перевозкой ваучеров или груза, принадлежащих нападающему.

Во всех других случаях Федерация пилотов объявит награду за вашу поимку, если вы убьете другого игрока-командира, даже если один из вас или вы оба присягнули какой-либо державе.

НЕУСТОЙКА ЗА ПОВТОРНУЮ ПОКУПКУ КОРАБЛЯ

В целях обеспечения правосудия Федерация пилотов вводит в действие неустойку за повторную покупку корабля для тех, кто совершил убийство другого члена Федерации.

Сумма неустойки рассчитывается исходя из стоимости судна, с помощью которого было совершено преступление.

Если вы совершили убийство другого члена Федерации пилотов и выкупаете корабль в космопорте, контролируемом фракцией, которая назначила вознаграждение за вашу поимку, стоимость выкупа корабля для вас всегда будет не ниже стоимости корабля, с помощью которого вы совершили преступление.

Если судно, которое вы выкупаете, стоит меньше, чем то, с помощью которого вы совершили преступление, вам будет предъявлена дополнительная неустойка за выкуп. Величина неустойки будет равна разнице между стоимостью выкупаемого корабля и стоимостью выкупа корабля, управляя которым, вы совершили преступление.

Если вы убили нескольких других игроков-командиров, размер неустойки будет равен разнице между стоимостью текущего корабля и стоимостью самого дорогого из кораблей, с помощью которых вы совершили эти преступления.

Неустойка за повторную покупку корабля

Поскольку вы совершили как минимум одно преступление против члена Федерации пилотов, вам вменяется дополнительный штраф. Этот штраф равен разнице цен повторной покупки вашего текущего корабля и корабля, на котором было совершено преступление.

Корабль, использованный против Федерации пилотов (Dolphin)

+32 476 КР.

OK

ПРОДАЖА КОРАБЛЕЙ ДЛЯ ВЫКУПА ДРУГОГО КОРАБЛЯ

Теперь в процессе повторной покупки корабля вы сможете продавать свои суда из хранилища, чтобы набрать сумму, необходимую для выкупа корабля, который вы сейчас используете.

Эти корабли могут находиться в хранилище любого космопорта. Они будут проданы в их существующем состоянии, со всеми используемыми на них модулями. Вы можете выбрать корабли, которые хотите продать для выкупа нужного вам корабля, с помощью интерфейса.

 **Корабль уничтожен**

Ваша пилотская страховка позволяет вам выкупить снаряжение старого корабля по сниженной цене или взять бесплатно базовый Sidewinder.

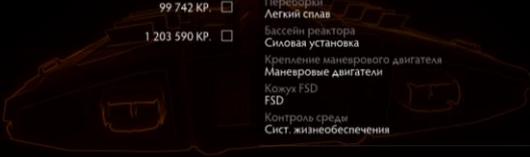
продать корабль	настроенное снаряжение
Macmillan Terminal Sidewinder 28 800 КР. <input checked="" type="checkbox"/>	Малое гнездо Импульсный лазер
Kirk Market Eagle 40 320 КР. <input type="checkbox"/>	Малое гнездо Импульсный лазер
Macmillan Terminal Imperial Eagle 99 742 КР. <input type="checkbox"/>	Перфоратор Легкий сплав
Macmillan Terminal Dolphin 1 203 590 КР. <input type="checkbox"/>	Бассейн реактора Силовая установка
	Крепление маневрового двигателя Маневровые двигатели
	Кожух FSD FSD
	Контроль среды Сист. жизнеобеспечения

Баланс

первоначальный баланс 4 998 708 642 КР.

Цена повторной покупки корабля (со всеми скидками) -799 КР.

итоговый баланс 4 998 707 843 КР.



назад
продать

УЛУЧШЕНИЕ ПРОКЛАДКИ МАРШРУТА

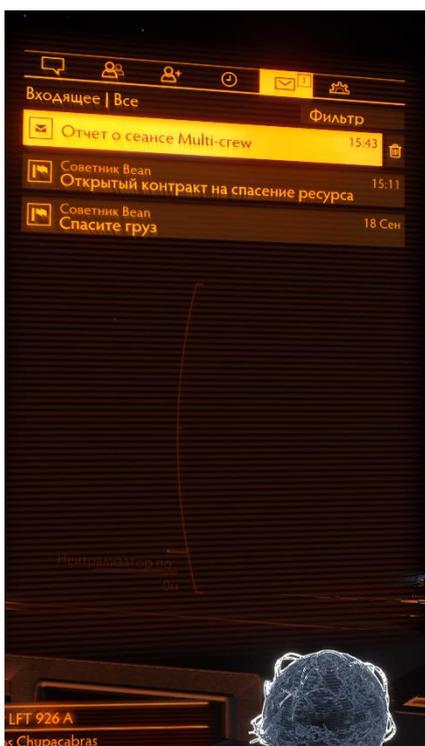
Инструмент прокладки маршрута корабля был обновлен и усовершенствован. Теперь маршрут будет прокладываться быстрее. Также были добавлены следующие возможности:

- Теперь максимальная дальность прокладки маршрута равна 20 000 св. лет
- Теперь при прокладке маршрута можно учитывать усиление заряда FSD от нейтронной звезды
- На маршруте значком будет обозначена последняя звезда, у которой можно будет осуществить забор топлива до того, как оно будет исчерпано



ОБНОВЛЕНИЕ ВО ВХОДЯЩИХ СООБЩЕНИЯХ

Интерфейс входящих сообщений был обновлен и улучшен.



НОВЫЕ МАГНИТНЫЕ СНАРЯДЫ И СИНТЕЗ

Благодаря последним технологическим прорывам теперь можно создавать контроллеры магнитных снарядов для ремонта корпуса корабля.

Используя эти модули, можно создавать магнитные снаряды, с помощью которых затем можно чинить поврежденный корпус любого корабля, который вы выберете целью для запуска таких снарядов. Если вы запустите наладочный магнитный снаряд, не выбрав цели, то он прикрепится к вашему собственному кораблю и починит его.

Наладочные магнитные снаряды постепенно снимают определенное количество урона. Если вы получите новый урон во время работы магнитного снаряда, то он прекратит работу и взорвется. Одновременно может использоваться только один наладочный

магнитный снаряд.

Обратите внимание, что фонарь кабины вашего корабля может быть починен такими снарядами только в том случае, если он поврежден не полностью.

Процесс синтеза был обновлен. Теперь для завершения синтеза требуется время. Различные виды синтеза происходят с различной скоростью: от двух до тридцати секунд.

Во время осуществления синтеза вы не можете пользоваться интерфейсом правой панели. Процесс синтеза можно отменить в любой момент, все материалы будут возвращены.

ВАЖНО: если во время синтеза ваш корабль получит урон, то процесс прервется и не будет завершен. Все материалы при этом будут возвращены, однако процесс придется начинать заново.

Теперь в кораблях доступны новые операции синтеза.

- Теплоотводы
- Боеприпасы дипольного отражателя
- Запас для аварийной системы жизнеобеспечения
- Магнитные снаряды



УЛУЧШЕНИЯ РЕЖИМА HOLO-ME

Теперь в ячейках сохранения в интерфейсе Holo-Me можно сохранять несколько образов.

В интерфейсе Holo-Me вы сможете самостоятельно выбирать, какую внешность использовать в данный момент.

Также теперь вы сможете еще сильнее разнообразить свою внешность с помощью ячеек одежды и очков.

Сохранить командира

Выбрать слот



Создать нового командира с персональными настройками

Назад

Ок Вращать Отменить Вернуть

ТРЕНИРОВКА ПИЛОТОВ

Видеоролики доступны по ссылке: community.elitedangerous.com/tutorial-videos

1. ОСНОВЫ УПРАВЛЕНИЯ КОРАБЛЕМ
2. СТЫКОВКА
3. ПУТЕШЕСТВИЕ
4. ОСНОВЫ БОЯ
5. СЛУЖБЫ КОСМОПОРТОВ
6. КАРТА ГАЛАКТИКИ И СИСТЕМЫ
7. КРЫЛЬЯ
8. ПОЛИТИКА, ч. 1
9. ПОЛИТИКА, ч. 2
10. ПОЛИТИКА, ч. 3
11. ПОЛИТИКА, ч. 4
12. СГС
13. ПРИЗЕМЛЕНИЕ: Horizons 2.0
14. ПОСЕЛЕНИЯ: Horizons 2.0
15. ТРП: Horizons 2.0
16. ВОЛНОВОЙ СКАНЕР: Horizons 2.0
17. МАРОДЕРСТВО и ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ: Horizons 2.0
18. ИНЖЕНЕРЫ: Horizons 2.1
18. ИСТРЕБИТЕЛИ: Horizons 2.2
19. ПИЛОТЫ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ: Horizons 2.2
20. ПАССАЖИРЫ: Horizons 2.2
21. MULTI-CREW: Horizons 2.3

Elite © David Braben & Ian Bell, 1984 г. Frontier © David Braben, 1993, Frontier: First Encounters © David Braben, 1995 - Elite: Dangerous © Frontier Developments plc, 1984 - 2017. Все права защищены.

Elite: Dangerous и логотип Elite: Dangerous являются зарегистрированными товарными знаками Frontier Developments plc.
Elite Dangerous: Horizons является зарегистрированным товарным знаком Frontier Developments plc.
Elite: Dangerous и Elite Dangerous: Horizons © Frontier Developments plc, 2017. Все права защищены.