

MASTER OF  
**ORION**  
CONQUER THE STARS



# ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО

**ВЕРСИЯ 1.3**

Актуальна для патча 54.11 от 29 декабря 2016 г.

# ВВЕДЕНИЕ

Приветствуем, покорители звёзд! Вы готовы отправиться в космическую одиссею по вселенной Master of Orion?

Master of Orion — легендарная стратегия, ставшая культовой для целого поколения. Игра унаследовала лучшие черты своих знаменитых предшественниц: Master of Orion (1993), Master of Orion II: Battle at Antares (1996) и Master of Orion III (2003). Современный уровень графики, мультиплатформенный геймплей и захватывающий сюжет предлагают новый взгляд на классический жанр стратегии.

Совмещая в себе традиционную философию 4X (Explore, Expand, Exploit and Exterminate) с новейшими разработками игровой индустрии, Master of Orion предлагает поклонникам космических баталий возглавить одну из четырнадцати рас, каждая из которых обладает неповторимым набором качеств, собственными технологиями, навыками и преимуществами, советниками, космическим флотом.

В борьбе за космическое господство игрокам предстоит исследовать множество солнечных систем и уникальных звёзд, развивать флот, захватывать планеты, заключать союзы, вступать в противостояние с другими расами.

Это руководство станет вашим путеводителем по вселенной Master of Orion, расскажет об её устройстве и познакомит с обитателями. Вы узнаете, с чего начать исследование космических просторов, как заложить фундамент для будущего господства, построив сильную экономику или заручившись поддержкой других рас. А также как наладить дипломатические отношения, защитить свои владения и подчинить себе другие планеты.

Вперёд, к покорению звёзд!

**ВНИМАНИЕ!** Представленная информация актуальна для последней версии игры.

В последующем особенности игрового процесса, интерфейса и другие компоненты игры могут быть изменены.



# ИКАР



Автор: Kelsey Howard

Мара предъявила вооружённой охране свой пропуск, а затем поместила его в сканер. Металлические раздвижные двери медленно открылись. Попасть на нижний и самый секретный уровень библиотеки Куратора она могла только с разрешения самого предводителя псилонов — Куратора Кванты. Неделей ранее директор Научного совета предложил ей место в сверхсекретном комитете по научным исследованиям. Мара была потрясена, но приняла предложение не раздумывая.

Она вошла в просторное помещение. Вдоль стен располагались полки с папками и работающие мониторы. Мимо бесшумно проследовало несколько псилонов, престарелых и бледных, словно призраки. Они ни на что не обращали внимания и были поглощены своей работой. Мара приблизилась к центральной стойке библиотекаря, вопросительно взирающего на неё: «Ваш кодовый номер», — голос библиотекаря был так мягок и слаб, будто им долго не пользовались

Мара быстро протянула выданную ей в штаб-квартире кодовую карту с надписью «АЛЬФА-ИКАР/Папка 0012». Библиотекарь тотчас принялся вводить какие-то команды в терминал. Из-под стойки выскочил небольшой робот и устремился к полкам, резво завернув за угол.

Секретная информация, которую запрашивала Мара, касалась исследовательской миссии «ИКАР». ИКАР, или Интергалактический Коммуникационный Аппарат большого Разрешения, — древнейшая технология. Когда её обнаружили сотни лет назад, она уже была настолько стара, что никто не знал о месте и времени её изобретения. Теперь же она так прочно вошла в жизнь галактики, что воспринимается как данность, как гравитация или время.

«Волшебство» универсального переводчика, которое беспрепятственно перемещается по электромагнитному полю, проникая в электронные и нейронные сети механических и биологических жителей галактики, стало со временем нормой, но загадочный принцип действия этой технологии никак не даёт покоя пытливым псилонам.

Столетия научных исследований не дали результата. Несмотря на серьезнейшую работу, проделанную учёными, к разгадке не удалось приблизиться ни на шаг, и о технологии сейчас известно ровно столько же, сколько в момент её обнаружения. Никто не смог объяснить, как ИКАРу удаётся переводить тексты с сотен языков в режиме реального времени. Внутреннее устройство ИКАРа стало объектом домыслов и слухов в учёных кругах.

Мара не слишком обращала внимание на все эти сплетни и всегда была сосредоточена на своей работе, за которую получала заслуженную похвалу. На все расспросы она отвечала, что не имеет никакого понятия о действии ИКАРа ввиду отсутствия допуска к необходимой информации. Умение держать при себе свои мысли об этом обескураживающем объекте исследований принесло плоды.

Именно благодаря трудолюбию, самоотдаче, благоразумию и выдающимся способностям она заслужила место в научно-исследовательской группе «ИКАР».

С еле слышным жужжанием крошечный робот вернулся к стойке с небольшой коробкой. Библиотекарь поднял её и осторожно открыл. Из коробки он извлёк какое-то древнее устройство для прослушивания аудиозаписей, а также бережно сохранённые носители информации. Мара отнесла материалы в защищённую комнату и заперла за собой дверь.

На футляре аудионосителя жирным шрифтом было указано следующее: «ВНИМАНИЕ! СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О СИСТЕМЕ «ИКАР». ДЛЯ ПРОСЛУШИВАНИЯ ЗАПИСИ НЕОБХОДИМ ДОСТУП УРОВНЯ «КВАЗАР». Мара осторожно извлекла аудионоситель из футляра и с волнением вставила его в воспроизводящее устройство.

Основной материал предварялся перечислением обычных предостережений: «Данный носитель содержит запись показаний Эрги — руководителя группы, обнаружившей аппарат ИКАР. Следующая информация находится под грифом секретности. Несанкционированное воспроизведение и распространение информации запрещено». Всегда осторожные и предусмотрительные псилоны крайне щепетильно относились к защите своей интеллектуальной собственности.

Запись началась со звука ровного дыхания псилона, находящегося в пустой комнате. Звук был настолько чист, что казалось, будто допрашиваемый находится здесь, рядом с Марой. Однако его истории не суждено было стать общественным достоянием. Псилоны надёжно засекретили информацию, опасаясь, что представители других рас разузнают принцип действия ИКАРа.

Сначала раздался голос допрашивающего — холодный и отстранённый: «Ведётся допрос Эрги — ведущего полевого исследователя в составе аварийно-спасательной команды «Ампер» — Возникла небольшая пауза, затем послышалось шуршание бумаг. — Эрга, расскажите о том, как вы обнаружили аппарат ИКАР. Начните с момента высадки на планету».

Зазвучал ровный и уверенный голос допрашиваемого. Несмотря на то, что запись была сделана сотни лет назад, в его логичном и уравновешенном тоне, легко угадывался псилон: «Когда мы прибыли на планету, она показалась нам бесплодной, лишённой каких-либо признаков жизни и технологий. Затем разведчики доложили, что обнаружили вдалеке



подозрительное здание. В составе нашей команды были военные наёмники — главным образом, саккра, а также люди и мрршаны.

В здание мы вошли без особого труда. Оно напоминало заброшенный научный или промышленный объект. Внутри мы обнаружили следы древних технологий, но, кажется, всё, что представляло хоть какую-то ценность, вынесли оттуда задолго до нашего появления. Наёмники немного беспокоились по поводу того, что мы там можем обнаружить, но учёные испытывали неподдельное любопытство».

Эрга замолчал и прочистил горло: «За тяжёлой дверью мы обнаружили помещение. Согласно показаниям нашего оборудования, комната была полностью экранирована, и датчики не могли проанализировать, что там внутри. На двери имелись следы прошлых безуспешных попыток взломать её. Тогда наёмники саккра приступили к закладке зарядов взрывчатки направленного действия».

Повисла долгая пауза. Наконец, допрашивающий спросил: «Именно в этот момент аппарат сработал?»

«Нет. Мы взорвали дверь и приступили к осмотру помещения. Внутри ничего не было, кроме какого-то светящегося объекта в центре. Мы начали выполнять стандартные меры безопасности, которые применяются при обнаружении неизвестных технологий, но когда мы связались по рации с наёмниками, патрулировавшими периметр здания, то заметили странную вещь».

Допрашивающий вежливо прервал Эргу: «То есть, вы утверждаете, что объект в центре помещения был активирован в результате использования устройства связи малого радиуса действия?»

«Насколько я заметил, да. Как только мы передали сообщение по рации, мы гораздо лучше стали понимать друг друга. Мои познания языка саккра, мягко говоря, далеки от совершенства, но внезапно я стал понимать абсолютно всё, что они говорят. Я осознавал, что они говорят на родном языке, но не испытывал никакой необходимости в переводе услышанного. Когда я ответил на нашем языке, там тоже всё поняли без проблем».

«Что было дальше?» — если допрашивающий и был удивлён, то продолжал направлять разговор уверенным и спокойным тоном.

«На главном корабле зафиксировали внизу беспредметные разговоры по рации и связались с переговаривающимися. Возникла паника, так как все резко осознали, что могут понимать друг друга. — Эрга на мгновение замолчал. — Между наёмниками на корабле завязалась драка. Не обошлось без трупов».

«Эта... способность стала проявляться и среди тех, кто был на корабле?»

«Да. Как только мы сообщили по рации, что нуждаемся в помощи, способность мгновенного перевода передалась дальше. — Темп речи Эрги участился, как будто он вновь испытал волнение и трепет первооткрывателя новой технологии. — Должно быть, это какой-то вирус, который распространяется на большие расстояния посредством электромагнитных волн или полей...»

«Да, так и есть. Это подтверждённая информация: вирус уже достиг владений саккра и мрршанов и распространяется дальше. Любые сведения с места обнаружения могут помочь разобраться в устройстве этого загадочного аппарата».

«Это место находится на большом удалении от привычных путей следования кораблей. Возможно, никто из представителей разумных рас никогда не был там с тех пор, как его покинули орионцы», — рассудил Эрга с присущей псилонам логичностью.

Однако допрашивающий резко прервал спекуляции на эту тему: «Орионцы — не более чем миф. Не очень разумно делать предположения на основании слухов и домыслов».

«Мы сообщили координаты Куратору. Вероятно, вы уже побывали там и всё видели сами», — тон Эрги стал выдавать в нём усталость. У псилонов есть характерная черта — встреча с неизвестным приводит к истощению их нервной системы, в результате чего они могут на некоторое время впасть в ступор.

Допрашивающий поспешил с ответом: «Вы правы. Ваши показания подтверждаются нашими наблюдениями. Тем не менее, вы вместе с остальными членами команды останетесь под стражей до тех пор, пока мы досконально не изучим принцип действия находки. Сам аппарат будет перемещён в более надёжное место».

Эрга вздохнул с неодобрением, но сдержанно ответил: «Я всё понимаю. Делайте, что должны».

На этом запись резко оборвалась. Мара перебрала документы, имеющие отношение к аудиозаписи, и достала из стопки тот, что искала. Согласно тюремным архивам, после случившегося было задержано девять псилонов, десять саккра, семь мрршанов и трое людей. Все умерли от старости, так и не выйдя из заточения. В документе также упоминались официальные письма, отправленные семьям участников миссии. В них сообщалось, что в результате неисправности двигателя на корабле произошла авария и все члены команды погибли. Быстро просмотрев остальные документы, Мара не нашла никакой информации о месте нахождения самого аппарата.

Мара закрыла папку с документами и, подняв голову, уставилась в потолок. Означает ли это, что она обязалась разгадать тайну, которая не даёт покоя целым поколениям учёных псилонов? Мысль о том, что она может вплотную приблизиться к пониманию принципа действия аппарата, повергла её в трепет.

Она потёрла глаза и припомнила аксиому, которую уяснила во время учёбы: информация из первых рук всегда ценнее, чем любые истории, рассказанные впоследствии. Она должна была увидеть аппарат воочию — это единственно верное решение.

Разумеется, правительство псилонов отрицало наличие материальной составляющей ИКАРА. Они не признавались в том, что имеют в распоряжении такое непостижимо мощное устройство. И, как Мара начинала понимать, они предпочли бы многое оставить в тайне, чтобы не ставить под угрозу ход исследований. Она собрала материалы, вернула их библиотекарю и приготовилась взять след, который остыл сотни лет назад.

[Другие рассказы можно найти в официальной группе в Facebook и на игровом форуме.](#)



# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение</b> .....	<b>2</b>
<b>Икар</b> .....	<b>3</b>
<b>Оглавление</b> .....	<b>7</b>
<b>Системные требования</b> .....	<b>14</b>
Windows.....	14
Mac OS X.....	14
Steam OS + Linux.....	15
<b>Меню игры</b> .....	<b>16</b>
Главное меню .....	16
Одиночная игра .....	17
Новая одиночная игра.....	18
Своя раса .....	19
Новая игра / Выбор настроек.....	20
Загрузить игру.....	23
<b>Сетевая игра</b> .....	<b>24</b>
Экран сетевой игры .....	24
Новая сетевая игра.....	25
Выбор настроек сетевой игры .....	26
<b>Моды</b> .....	<b>27</b>
<b>Настройки</b> .....	<b>28</b>
Настройки графики.....	28
Настройки геймплея.....	28
Настройки звука.....	28
Настройки управления .....	28
Настройки интерфейса.....	29
Дополнительные настройки.....	30
Аккаунт Wargaming.net.....	30

<b>Расы .....</b>	<b>31</b>
Алкари .....	32
Булрати.....	33
Дарлоки.....	34
Элериане .....	35
Г ноламы .....	36
Люди .....	37
Клаконы.....	38
Меклары.....	39
Мрршаны.....	40
Псилоны .....	41
Саккра.....	42
Силикоиды .....	43
Терраны.....	44
Трилариане .....	45
<b>Изучение космоса.....</b>	<b>46</b>
Начальный флот.....	46
Управление кораблями .....	46
Объединение флотов .....	47
Наблюдение за флотами.....	48
Открытия.....	49
Аномалии.....	49
Червоточины.....	49
Электромагнитные возмущения.....	50
Пиратские базы .....	50
Независимые планеты .....	51
Планетные системы.....	51
Космические монстры.....	52
Конкурирующие расы .....	52
Переименование системы .....	53
Препятствия для изучения космоса .....	54



<b>Управление империей.....</b>	<b>55</b>
Экран галактики.....	55
Состояние империи .....	55
Панель управления империей .....	58
Панель хода .....	58
Уведомления империи .....	59
<b>Управление колониями .....</b>	<b>60</b>
Информация о планете .....	61
Размеры .....	61
Биомы .....	61
Минералы .....	62
Гравитация.....	62
Пояс астероидов .....	63
Особые ресурсы .....	63
Экран колонии .....	64
Состояние колонии .....	64
Приоритет колонии.....	65
Ячейки колонии .....	66
Очередь производства.....	67
Управление сооружениями.....	70
Лидер.....	72
Экология.....	73
Мораль.....	75
Исследования.....	76
Ассимиляция населения .....	77
<b>Панель управления империей .....</b>	<b>79</b>
Империя .....	79
Исследования.....	81
Дипломатия .....	82
Шпионаж .....	82
Лидеры .....	83
Проекты кораблей .....	84

Планеты.....	84
Флоты .....	86
Путь к победе.....	87
<b>Экономика .....</b>	<b>88</b>
Кредиты .....	88
Налоги.....	88
Технологии .....	88
Торговые договоры .....	89
Товары.....	90
Обслуживание.....	90
Покупка .....	91
Подкуп .....	92
Жалование .....	92
<b>Дипломатия .....</b>	<b>93</b>
Главный экран дипломатии .....	93
Экран аудиенции.....	94
Экран переговоров .....	95
Галактический совет .....	97
<b>Оборона империи.....</b>	<b>98</b>
Космическая оборона .....	98
Корабли.....	98
Космические фабрики .....	98
Средства обороны планетной системы .....	99
Оборона планеты .....	100
Орбитальные станции.....	100
Вспомогательные средства орбитальной обороны .....	100
Планетарные экраны.....	101
Средства наземной обороны.....	102
Дипломатическая оборона.....	103



<b>Военные действия .....</b>	<b>104</b>
Экран галактики.....	104
Как атаковать .....	104
Экран атаки.....	104
Флоты.....	104
Шансы на победу.....	104
Варианты действий.....	105
Авторасчёт боя.....	106
Выбор настроек боя.....	107
Бой .....	108
Экран тактики.....	108
Результаты боя .....	111
Урон кораблям.....	112
Нападение на колонию.....	112
Ваши силы .....	112
Силы противника.....	113
Вторжение в колонию.....	113
<b>Шпионаж.....</b>	<b>114</b>
Экран шпионажа .....	114
Агенты.....	115
Операции .....	115
Описание операции .....	115
Агенты .....	115
Подготовка.....	115
Уровень.....	116
Жалование.....	116
Статус .....	116
Приказы.....	116
Операции .....	118
Внедрение в империю.....	118
Операции в империи .....	118
Внедрение в колонию .....	118

Операции в колонии .....	119
Контрразведка.....	119
Раскрытие агентов .....	119
Ваши агенты.....	119
Вражеские шпионы .....	119
Дипломатические переговоры .....	120
<b>Исследования .....</b>	<b>121</b>
Экран управления исследованиями.....	121
Дерево исследований.....	121
Цепочка исследований.....	122
<b>Проекты кораблей.....</b>	<b>123</b>
Экран проектов кораблей .....	123
Конструктор кораблей.....	124
<b>Лидеры .....</b>	<b>127</b>
Наём нового лидера.....	127
Экран лидеров .....	127
Список лидеров .....	127
Карта галактики.....	128
Действия лидеров.....	129
Приказы.....	129
Назначения.....	130
Бонусы .....	130
Уровни.....	132
<b>Путь к победе .....</b>	<b>133</b>
Условия победы .....	133
График истории ходов.....	136
Продолженная игра .....	137
<b>Приложение А. Иконки в игре .....</b>	<b>138</b>
Иконки колонии.....	138
Иконки шпионажа .....	138
Иконки кораблей.....	139

<b>Приложение В. Модули кораблей .....</b>	<b>140</b>
Базовые модули.....	140
Спецмодули .....	141
Вооружение.....	144
<b>Приложение С. Описание технологий .....</b>	<b>147</b>
Технологии 0 уровня.....	147
Технологии 1 уровня.....	149
Технологии 2 уровня.....	150
Технологии 3 уровня.....	152
Технологии 4 уровня.....	154
Технологии 5 уровня.....	157
Технологии 6 уровня.....	159
Технологии 7 уровня.....	161
Технологии 8 уровня.....	163
Технологии 9 уровня.....	166
Технологии 10 уровня.....	168
Технологии 11 уровня.....	170
Технологии 12 уровня.....	172
Технологии 13 уровня.....	173
Орионские технологии.....	173
Антаранские технологии.....	173
<b>Приложение D. Особые способности рас .....</b>	<b>174</b>
<b>Приложение E. Лидеры .....</b>	<b>176</b>



# СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

## Windows

	Минимальные	Рекомендуемые
Операционная система	Windows 7/8/10 64 bit	Windows 7/8/10 64 bit Mac OS X 10.6–10.11
Процессор	Intel Core 2 Duo 2.0 GHz или AMD Athlon X2 2.2 GHz	Intel i5 2.8 GHz или AMD Athlon X4 3.0 GHz
Оперативная память (RAM)	2 GB	4 GB
Видеоадаптер	nVidia 240, ATI 4650, Intel Integrated HD4000 или лучше	nVidia 560, ATI 5870 или лучше
DirectX®	DirectX 9.0c (Shader Model 3.0)	DirectX 9.0c (Shader Model 3.0)
Свободное место на жёстком диске	15 GB	15 GB
Аудиокарта	Совместимая с DirectX 9	Совместимая с DirectX 9
Видеопамять	512 MB	1 GB

## Mac OS X

	Минимальные	Рекомендуемые
Операционная система	Mac 10.6 – 10.11 (Snow Leopard – El Capitan)	Mac 10.6 – 10.11 (Snow Leopard – El Capitan)
Процессор	Intel Core 2 Duo 2.0 GHz или AMD Athlon X2 2.2 GHz	Intel i5 2.8 GHz или AMD Athlon X4 3.0 GHz
Оперативная память (RAM)	2 GB	4 GB
Видеоадаптер	nVidia 240, ATI 4650, Intel Integrated HD4000 или лучше	nVidia 560, ATI 5870 или лучше
Свободное место на жёстком диске	15 GB	15 GB
Видеопамять	512 MB	1 GB

## Steam OS + Linux

	Минимальные	Рекомендуемые
Операционная система	Ubuntu 14.04 64-bit и выше, Steam OS	Ubuntu 14.04 64-bit и выше, Steam OS
Процессор	Intel Core 2 Duo 2.0 GHz или AMD Athlon X2 2.2 GHz	Intel i5 2.8 GHz или AMD Athlon X4 3.0 GHz
Оперативная память (RAM)	2 GB	4 GB
Видеоадаптер	nVidia 240, ATI 4650, Intel Integrated HD4000 или лучше	nVidia 560, ATI 5870 или лучше
Свободное место на жёстком диске	15 GB	15 GB
Видеопамять	512 MB	1 GB

Master of Orion можно установить с помощью сервисов Steam (<http://store.steampowered.com/>) и Good Old Games (<http://www.gog.com/>).

# МЕНЮ ИГРЫ

## Главное меню

При запуске игры вы попадаете в основное меню, которое предлагает выбрать режим и настройки игры.

- **ОДИНОЧНАЯ ИГРА.** Позволяет начать одиночную партию против соперников, управляемых компьютером. Подробнее в соответствующем разделе.
- **СЕТЕВАЯ ИГРА.** Позволяет присоединиться к игровой сессии или начать новую. Подробнее в соответствующем разделе.
- **МОДЫ.** Позволяет получить доступ к пользовательским модификациям игры.
- **НАСТРОЙКИ.** Позволяет настроить параметры игры и установить наиболее подходящие вам настройки. Подробнее в соответствующем разделе.
- **АВТОРЫ.** Позволяет ознакомиться со списком создателей Master of Orion.
- **ВЫХОД ИЗ ИГРЫ.** Позволяет выйти из игры.





## Одиночная игра

Экран предлагает несколько опций:

- **ПРОДОЛЖИТЬ.** Продолжить последнюю сохранённую игру.
- **НОВАЯ ИГРА.** Начать новую игру и настроить её параметры с помощью дополнительных экранов (подробнее в соответствующем разделе).
- **БЫСТРАЯ ИГРА.** Начать новую игру, рассчитанную на быстрое прохождение: две расы в маленькой галактике.
- **ОБУЧЕНИЕ.** Начать быструю игру против одной расы под управлением компьютера, в ходе которой объясняются основы игры.
- **ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ.** Загрузить одну из сохранённых игр (подробнее в соответствующем разделе).
- **НАЗАД В ГЛАВНОЕ МЕНЮ.** Вернуться в главное меню.



## Новая одиночная игра

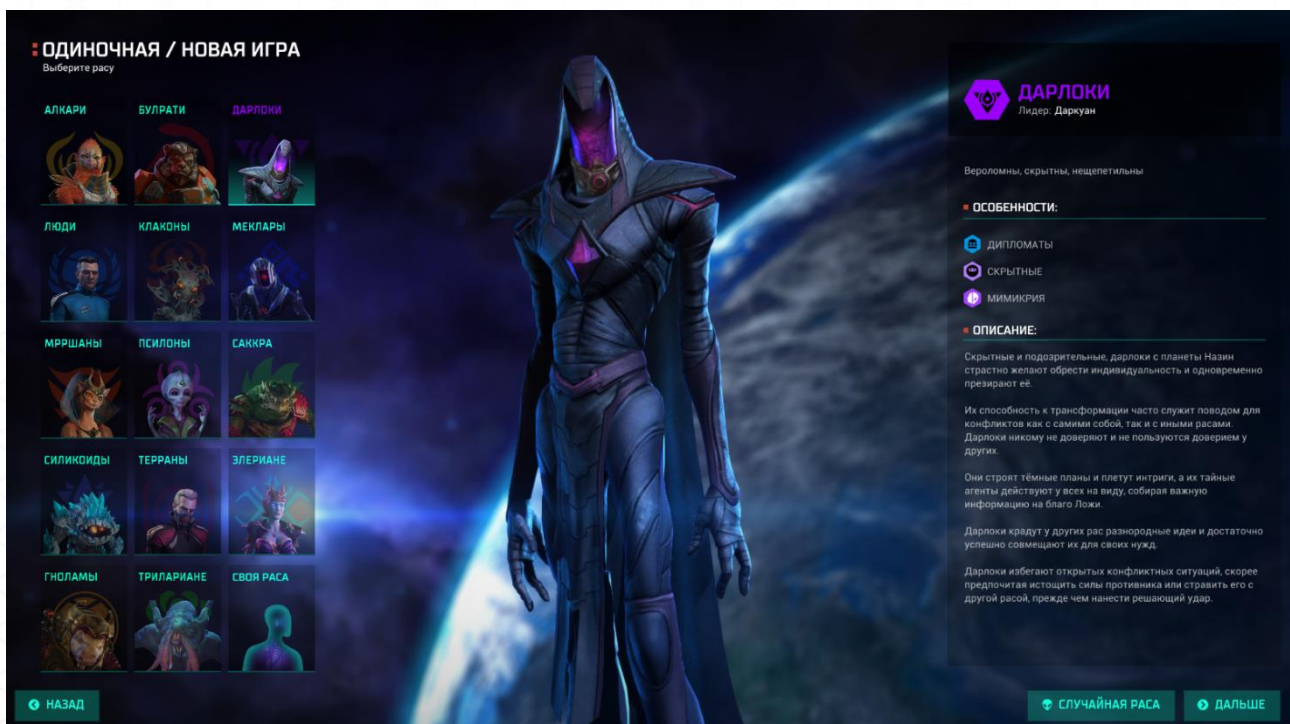
Если вы решили начать новую игру, после нажатия соответствующей кнопки вы попадёте на экран «Одиночная / Новая игра». Здесь можно выбрать расу, за которую вам хотелось бы сражаться.

Перед тем как сделать выбор, вы можете ознакомиться с описанием рас, их отличительными чертами и правителями. Для этого достаточно нажать на изображение расы. При наведении курсора на одну из отличительных черт вы получите информацию о том, как она влияет на игровой процесс.

Вы можете также создать собственную расу с уникальным набором характеристик, нажав «Своя раса» и перейдя на экран кастомизации.

Разобравшись с расами, нажмите «Далее», чтобы перейти к следующему шагу — настройке новой игры.

Если вам не принципиально, за кого играть, смело жмите «Случайная раса». Эта кнопка автоматически отправит вас на экран настроек новой игры. В этом случае вы узнаете, чьи интересы вам предстоит отстаивать, только после начала игры. Если вы передумали играть за случайную расу, к выбору расы можно вернуться, нажав кнопку «Назад» или щёлкнув по изображению расы на экране «Новая игра / Выбор настроек», описанном ниже.





## Своя раса

Если вы решили создать собственную расу на основе существующих, вы попадёте на экран «Своя раса», где можно выбрать расу, которую вы возьмёте за основу, изменить имя её предводителя и обозначить её отличительные черты.

Учитывайте, что каждая характеристика стоит определённое количество очков. Изначально в вашем распоряжении 10 очков. Увеличить их число можно, выбирая отрицательные особенности для расы (например, выбрав -25% к производству продовольствия, вы получите 3 дополнительных очка). Недоступные особенности выделяются серым цветом и неактивны для выбора. Характеристики, несовместимые с выбранными, подсвечиваются жёлтым цветом (например, нельзя быть одновременно изобретательным и неизобретательным).

При наведении курсора на одну из отличительных черт вы увидите краткое описание её влияния на игровой процесс.

Если не использовать все имеющиеся очки, лишние очки попросту сгорят. Кроме того, при выборе характеристик нельзя уйти в минус по очкам.

Закончив настройку своей расы, нажмите «Далее», чтобы перейти к выбору настроек игры.

**СВОЯ РАСА**  
Выберите особенности своей расы

Базовая раса: САККРА  
Имя правителя: Гуанар  
Доступно очков: 10

Категория	Особенность	Очки	Влияние
РОСТ ЧИСЛЕННОСТИ НАСЕЛЕНИЯ	-50%	-7	-25%
	-25%	-4	+25%
	+25%	4	+50%
ПРОИЗВОДСТВО ПРОДОВОЛЬСТВИЯ	-25%	-3	+25%
	+25%	4	+50%
	+50%	7	
ТЕМПЫ ПРОИЗВОДСТВА	-25%	-3	Степс
	+25%	3	СТОИМОСТЬ КОРАБЛЕЙ
	+50%	6	-20%
ТЕМПЫ ИССЛЕДОВАНИЙ	-25%	-3	+10%
	+25%	3	+20%
	+50%	6	+30%
ПОСТУПЛЕНИЕ КРЕДИТОВ	-25%	-4	Артефакты
	+25%	5	Планета с низкой гравитацией
	+50%	8	Планета с высокой гравитацией
ИММУНИТЕТ К ЗАГРЯЗНЕНИЮ	Полный иммунитет	8	
	РАЗМЕР РОДНОЙ ПЛАНЕТЫ		
	Маленькая планета	-2	
РЕСУРСЫ НА РОДНОЙ ПЛАНЕТЕ	Бедные	-2	
	Богатые	2	
	Сверхбогатые	6	
ЗАЩИТА ОТ ЛУЧЕВОГО ОРУЖИЯ	-25%	-1	Дипломаты
	+25%	2	Милитаристы
	+50%	4	Технократы
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ	Атака лучевым оружием	4	Экологи
	Усовершенствование кораблей	3	Промышленники
	Очки командования	3	Завоеватели
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ (продолжение)	Авторемонт	2	Водная раса
	Степс	2	Подземная раса
	Стоимость кораблей	2	Равнинная раса
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ (продолжение)	Очки командования	3	Тропическая раса
	Артефакты	1	Вулканическая раса
	Планета с низкой гравитацией	-3	Литотрофы
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ (продолжение)	Планета с высокой гравитацией	4	Киборги
	Артефакты	1	Харизматичные
	Планета с низкой гравитацией	-3	Отталкивающие
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ (продолжение)	Планета с высокой гравитацией	4	Изобретательные
	Артефакты	1	Неизобретательные
	Планета с низкой гравитацией	-3	Удачливые
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ (продолжение)	Планета с высокой гравитацией	4	Всеядущие
	Артефакты	1	Телепаты
	Планета с низкой гравитацией	-3	Выносливые
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ (продолжение)	Планета с высокой гравитацией	4	Предпримчивые
	Артефакты	1	Непревзойдённые торговцы
	Планета с низкой гравитацией	-3	Трансгрессирующие
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ (продолжение)	Планета с высокой гравитацией	4	Скрытные
	Артефакты	1	Мимикрия
	Планета с низкой гравитацией	-3	Стратеги
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ (продолжение)	Планета с высокой гравитацией	4	Пилоты
	Артефакты	1	Воинственные
	Планета с низкой гравитацией	-3	

НАЗАД ДАЛЬШЕ



## Новая игра / Выбор настроек

Здесь можно выбрать расы противников и изменить настройки игры по своему усмотрению. Когда вы будете готовы, нажмите «Начать игру».

**Расы, управляемые компьютером.** После начала игры расы соперников будут выбраны автоматически. Таким образом, вы не знаете, с кем сражаетесь, пока не встретите противников в ходе игры.

Хотите сами подобрать соперников? Тогда наведите курсор на изображение противника, нажмите на него и выберите одну из доступных рас.

### Настройки игры:

- Тип галактики: круглая, спиральная и кластер. Определяет максимальное количество противников.
- Размер галактики: маленькая, средняя, большая и огромная (маленькая и средняя доступны не для всех типов галактики). Определяет максимальное количество противников.
- Возраст галактики: молодая, зрелая и старая. Определяет цвет звёзд и биомы планет. Чем старше галактика, тем больше в ней планет с благоприятными биомами.
- Численность планет: низкая, средняя и высокая. Определяет численность планет в системе для всех типов звёзд.
- Стадия развития: докосмическая, космическая и продвинутая. Определяет состав флота и количество исследованных технологий в начале игры.
- Уровень сложности: очень простой, простой, обычный, сложный, очень сложный и экстремальный. Определяет силу противников под управлением компьютера.
- Противники. Определяет количество противников от одного до максимально разрешённого числа для выбранного типа и размера галактики.
- Темп игры: молниеносный, быстрый, классический, героический, титанический или собственный. Определяет время, необходимое для исследований, роста населения и производства. Данная настройка действует на ВСЕ расы, участвующие в игре.
- Вариант галактики. Номер галактики с конкретными параметрами, включая расположение звёзд, планет и аномалий. Чтобы воспроизвести понравившиеся параметры галактики, достаточно указать вариант галактики в окошке. Чтобы выбрать галактику со случайными параметрами, нажмите кнопку с изображением игровых костей.

**Дополнительные настройки.** С дополнительными опциями можно ознакомиться, нажав «Показать дополнительные настройки». Скрыть их можно с помощью кнопки «Скрыть дополнительные настройки». Чтобы включить или отключить настройки, установите или снимите флажок соответственно, а также выберите подходящий вариант из выпадающего списка. Изначально все настройки заданы по умолчанию.

- Случайные события. Активирует случайные события в игре.
- Пираты. Активирует наличие космических пиратов в игре.
- Монстры. Активирует наличие космических монстров в игре.
- Независимые планеты. Активирует наличие независимых планет в игре.
- Особенности расы. Активирует особенности всех рас в игре, включая расу игрока.
- Сбалансированные начальные условия. Определяет расположение рас, предотвращая чрезмерно благоприятное или неблагоприятное расположение. Включённая опция гарантирует наличие пояса астероидов или газового гиганта в родной системе каждой расы, а также пригодной для колонизации планеты в соседней системе. При выключенной опции начальные условия задаются абсолютно случайным образом.
- История ходов. Определяет частоту автосохранения игры. С помощью графика на экране «Путь к победе» можно вернуться к одному из предыдущих ходов. При выключенной опции возврат к предыдущим ходам возможен, только если сохранять игру вручную.
- Темпы исследования. Регулирует скорость исследования для всех рас.
- Темпы производства. Регулирует скорость постройки сооружений и кораблей для всех рас.
- Темпы роста населения. Регулирует скорость прироста населения для всех рас.
- Типы победы: по очкам. Активирует возможность победы по очкам. При включённой опции можно установить продолжительность игры от 250 до 9999 ходов. По умолчанию количество ходов составляет 500. Если к этому моменту ни одна из рас не выполнила условия других выбранных типов победы, победителем становится раса с наибольшим числом очков.
- Типы победы: дипломатическая. Активирует возможность дипломатической победы.
- Типы победы: технологическая. Активирует возможность технологической победы.
- Типы победы: экономическая. Активирует возможность экономической победы.
- Типы победы: антаране. Активирует возможность победы над антаранами.



Наведите курсор на дополнительные настройки, чтобы увидеть всплывающие подсказки об их действии.

Возможность военной победы активирована по умолчанию и не может быть отключена.

# НОВАЯ ИГРА / ВЫБОР НАСТРОЕК

Выберите противников и настройте параметры игры

## ИГРОКИ



Компьютер СЛУЧАЙНАЯ

Компьютер СЛУЧАЙНАЯ

Компьютер СЛУЧАЙНАЯ

Компьютер СЛУЧАЙНАЯ

Компьютер СЛУЧАЙНАЯ

## НАСТРОЙКИ ИГРЫ

Тип галактики	КРУГЛАЯ
Размер галактики	БОЛЬШАЯ
Возраст галактики	ЗРЕЛАЯ
Численность планет	СРЕДНЯЯ
Стадия развития	КОСМИЧЕСКАЯ
Уровень сложности	ОЧЕНЬ СЛОЖНЫЙ
Противники ИИ	5
Темп игры	КЛАССИЧЕСКИЙ
Вариант галактики	Б4004

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ

- Случайные события
- Пираты
- Монстры
- Независимые планеты
- Особенности расы
- Сбалансированные начальные условия
- История ходов
- Темпы исследования

← НАЗАД

☒ СКРЫТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ

▶ НАЧАТЬ ИГРУ



## Загрузить игру

Нажав **«Загрузить игру»**, вы попадёте на экран **«Сохранённые игры»**. Здесь находятся все игры, которые вы сохраняли, начиная с самой последней. Нажмите на одну из сохранённых игр, чтобы просмотреть выбранные для неё настройки и текущий статус вашей империи.

Если вы сохраняли игры в Steam Cloud, над списком игр, сохранённых локально, появится опция **«Показывать сохранения в Steam Cloud»**. Включив её, вы сможете увидеть список игр, сохранённых в Steam.

Выбрали, какую из игр хотите продолжить? Тогда выделите её нажатием левой кнопкой мыши и нажмите **«Загрузить игру»**. Чтобы удалить сохранение, выделите его и нажмите **«Удалить сохранение»**.



Если набор включённых модов в сохранённой игре отличается от текущего, игра может быть загружена с ошибками.

**СОХРАНЁННЫЕ ИГРЫ**  
Выберите сохранение, чтобы продолжить игру

Показывать сохранения в Steam Cloud

Имя сохранения	Ходов
default (Автосохранение) 16.09.2016 15:01:07	Ходов: 0 00:00:00
Дарлоки-20160916-141 16.09.2016 13:31:25	Ходов: 141 01:32:57
Дарлоки-20160916-125 16.09.2016 13:07:14	Ходов: 125 01:14:26
Дарлоки-20160916-121 16.09.2016 13:00:45	Ходов: 121 01:07:57
Дарлоки-20160916-99 16.09.2016 12:41:15	Ходов: 99 01:03:59
Алкари-20160916-10 16.09.2016 12:38:00	Ходов: 10 00:03:49
Дарлоки-20160916-96 16.09.2016 12:33:04	Ходов: 96 01:02:01
Дарлоки-20160916-80 16.09.2016 11:52:14	Ходов: 80 00:47:15
Дарлоки-20160916-74 16.09.2016 11:46:29	Ходов: 74 00:41:30

Игроки	6
Размер галактики	СРЕДНЯЯ
Возраст галактики	ЗРЕЛАЯ
Сбалансированные начальные условия	Вкл
Случайные события	Вкл
Пираты	Вкл
Монстры	Вкл
Время в игре	00:00:00
Последний раз в игре	16.09.2016 15:01:07
Сыграно ходов	Ходов: 0
Уровень сложности	Обычный
Вариант галактики	33423

**ВАША ИМПЕРИЯ**

**ТЕРРАНЫ**  
Очки: 863

Население	6
Колонии	1
Кредиты	50
Фронты	0
Известные расы	0

← НАЗАД

УДАЛИТЬ СОХРАНЕНИЕ

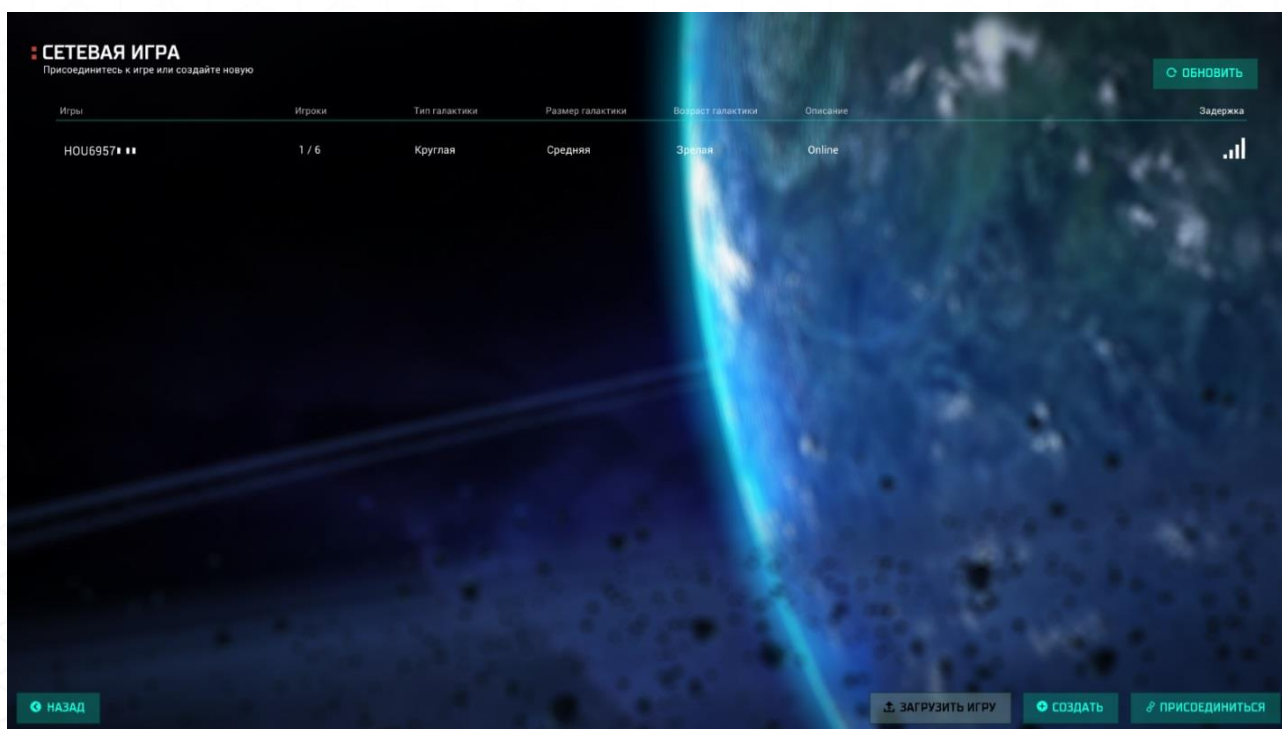
↑ ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ

# СЕТЕВАЯ ИГРА

## Экран сетевой игры

Здесь вы можете присоединиться к многопользовательской сетевой игре или создать новую. Доступный функционал:

- **ОБНОВИТЬ.** Обновляет экран для просмотра актуальных сетевых игр, к которым можно присоединиться.
- **ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ.** Позволяет загрузить сохранённую сетевую игру, созданную вами.
- **СОЗДАТЬ.** Позволяет создать новую сетевую игру (подробнее в соответствующем разделе).
- **ПРИСОЕДИНИТЬСЯ.** Позволяет присоединиться к одной из доступных игр (выделите одну из игр в списке, затем нажмите на кнопку «Присоединиться»).



## Новая сетевая игра

Чтобы создать многопользовательскую сетевую игру, нажмите кнопку «Создать» в правом нижнем углу. На экране создания новой сетевой игры вы сможете настроить её параметры:

- **НАЗВАНИЕ.** Задаёт название сетевой игры. По умолчанию используется имя игрока.
- **ПРИВАТНАЯ ИГРА.** Позволяет ограничить доступ к игре. При выключенной опции игра отображается в общем списке доступных игр для всех игроков.
- **ВКЛЮЧИТЬ СОБСТВЕННЫЕ РАСЫ.** Позволяет игрокам создавать свои расы в игре.
- **ТИП ГАЛАКТИКИ.** Определяет тип галактики.
- **ВОЗРАСТ ГАЛАКТИКИ.** Определяет возраст галактики.
- **РАЗМЕР ГАЛАКТИКИ.** Определяет размер галактики.



От размера галактики зависит максимальное количество игроков.

- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ.** Определяет, сколько пользователей может присоединиться к игре.
- **СОЗДАТЬ ИГРУ.** Позволяет создать многопользовательскую сетевую игру и переносит на экран выбора настроек сетевой игры.

**НОВАЯ СЕТЕВАЯ ИГРА**

Название:

Приватная игра:

Включить собственные расы:

Тип галактики: **КРУГЛАЯ** ▼

Возраст галактики: **ЗРЕЛАЯ** ▼

Размер галактики: **СРЕДНЯЯ** ▼

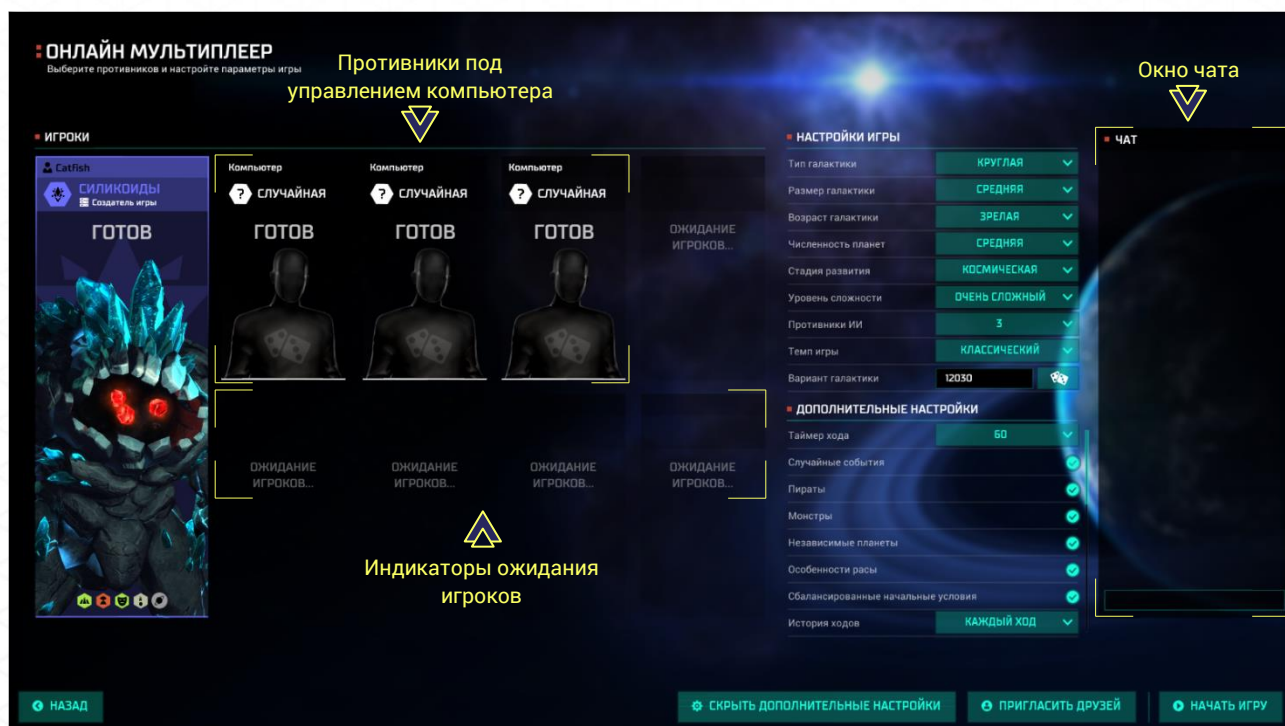
**СОЗДАТЬ ИГРУ**



## Выбор настроек сетевой игры

Этот экран похож на экран «Новая игра / Выбор настроек» для одиночной игры, за исключением нескольких дополнительных опций:

- Вместо изображения рас противников вы будете видеть надпись «**Ожидание игроков...**», пока соперники не присоединятся к игре. Соперники под управлением компьютера отображаются с надписью «**Готов**».
- Противники под управлением компьютера (искусственного интеллекта – ИИ). В многопользовательской сетевой игре этот параметр может быть установлен на ноль.
- Таймер хода, расположенный в дополнительных настройках, отображает время в секундах, отведённое игрокам на выполнение хода. Счётчик появляется в верхней части экрана и начинает отсчёт, как только первый игрок завершает ход и нажимает «**Готов**». По истечении отведённого времени автоматически стартует следующий ход. Опцию таймера можно отключить.
- Окно чата. Эта опция позволяет игрокам общаться друг с другом. Сообщения можно отправлять и в ходе самой игры.



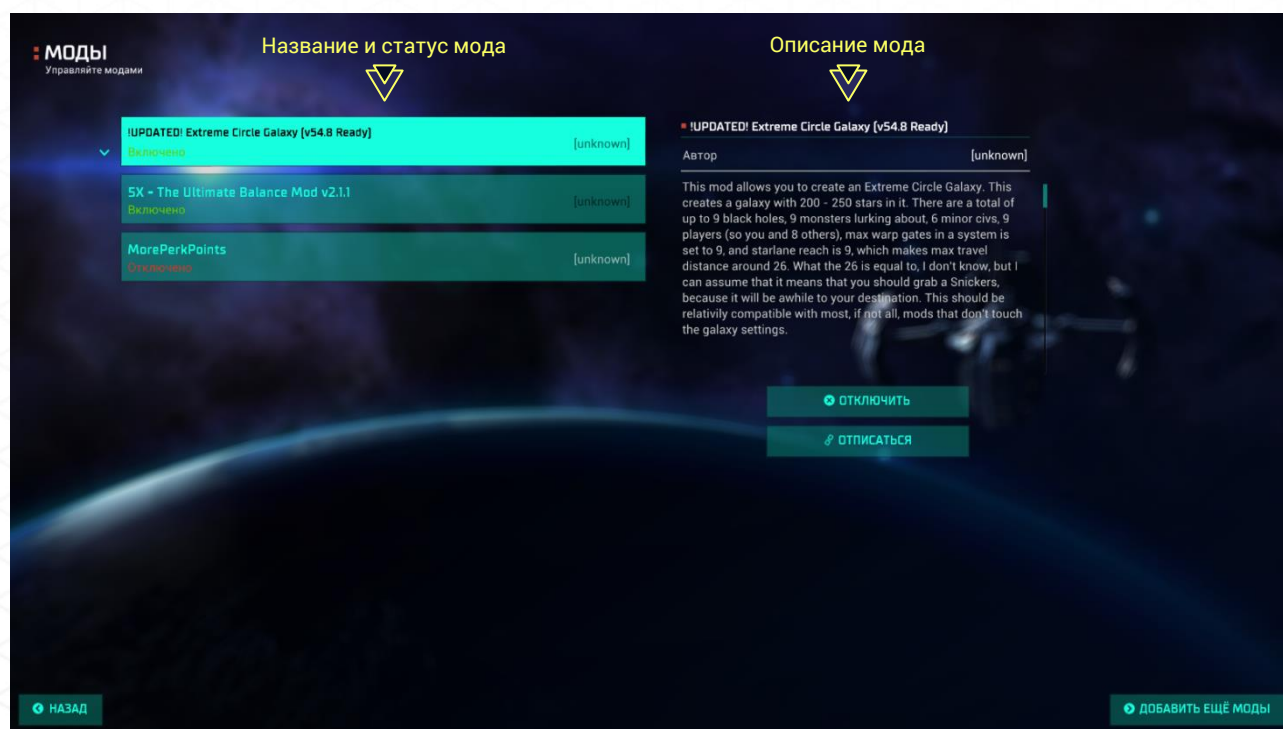
# МОДЫ

Этот экран позволяет просмотреть список имеющихся модификаций игры и получить доступ к дополнительным модам, созданным игроками. Перед тем, как войти на экран, вам понадобится подтвердить согласие с условиями Пользовательского соглашения об использовании модов.

Если вы не подписаны на моды, на экране отобразится кнопка «**Скачать моды**». Нажав на неё, вы попадёте на веб-сайт, где размещены пользовательские моды.

Если вы уже выбрали один или несколько модов, на экране отобразится их список со следующими элементами:

- **Название и статус мода.** Название мода и его статус (включено/отключено).
- **Описание и автор мода.** Описание выбранного мода и имя его автора (если известно).
- **Включить / Отключить.** Активирует и деактивирует моды.
- **Отписаться.** Удаляет моды из списка.
- **Добавить ещё моды.** Позволяет выбрать дополнительные моды на веб-сайте.
- **Назад.** Возвращает в главное меню.



# НАСТРОЙКИ

На этом экране можно настроить графику, звук, геймплей, управление и интерфейс в соответствии со своими предпочтениями и возможностями вашего компьютера. Опции задаются путём выбора из выпадающих списков, установки и снятия флажков, перетаскивания ползунков и назначения клавиш.

## Настройки графики

- Разрешение
- Качество
- Сглаживание
- Вертикальная синхронизация
- Полноэкранный режим

## Настройки звука

- Общая громкость
- Звуковые эффекты
- Персонажи
- Музыка

## Настройки геймплея

- Отключить новости
- Отключить рекомендации советника
- Отключить голос советника
- Отключить фокусировку камеры
- Включить перемещение камеры мышью
- Включить автоход

### Тактический бой

- Начинать бой на паузе
- Начальный режим камеры
- Режим камеры при паузе
- Включать ИИ по умолчанию
- Показывать настройки боя

## Настройки управления

(позволяют переназначить некоторые или все клавиши)

- Тип управления

### Вне боя

- Управление империей
- Управление флотом
- Управление исследованиями
- Управление дипломатией
- Управление планетами
- Путь к победе
- Настройки
- Следующий ход
- Пропустить ход флота



- Охранять
- Авторазведка
- Колонизировать
- Построить космической фабрикой
- Высадить население
- Переместиться
- Совершить гиперпрыжок
- Уничтожить планету
- Улучшить корабль
- Атаковать цель
- Ждать
- Удалить корабль
- Остановить автоход

### В бою

- Изменить режим камеры
- Удерживать позицию
- Прекратить огонь
- Уравнять скорости
- Пауза
- Ускорить
- Замедлить
- Шкала прочности
- Построение 1
- Построение 2
- Построение 3
- Построение 4
- Построение 5
- Построение 6
- Спецмодуль 1
- Спецмодуль 2
- Спецмодуль 3
- Спецмодуль 4
- Спецмодуль 5
- Спецмодуль 6

- Атаковать
- Переместить
- Отступить
- Автоматическое построение

### Камера

- Вверх
- Вниз
- Вправо
- Влево
- Вращение / перемещение

## Настройки интерфейса

- Язык интерфейса
- Язык озвучки
- Язык субтитров
- Показывать субтитры
- Показывать вступительную заставку
- Ускорить анимацию кораблей противника
- Ускорить анимацию кораблей игрока

### Тактический бой

- Показывать урон в цифрах
- Показывать шкалу прочности
- Пункт назначения достигнут
- Противник уничтожен
- Союзник уничтожен
- Спецмодуль готов
- Противник отступает
- Союзник отступает
- Лидер противника уничтожен
- Союзный лидер уничтожен

## Дополнительные настройки

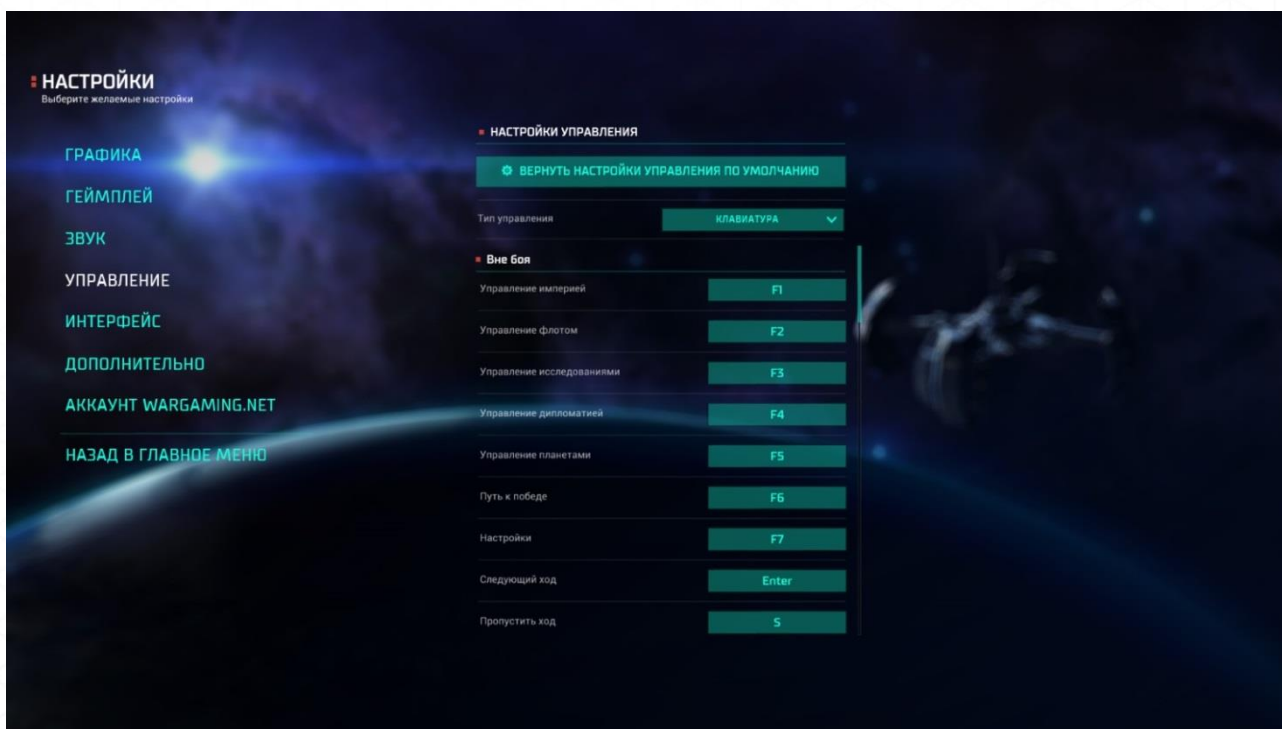
- Пиксельные корабли
- Инструмент загрузки модов

## Аккаунт Wargaming.net

- Позволяет управлять учётной записью Wargaming.net



Вы можете вернуть настройки по умолчанию во всех разделах, кроме «Аккаунт Wargaming.net», нажав соответствующую кнопку в верхней части списка настроек.





# РАСЫ



В Master of Orion доступно 14 рас: алкари, булрати, дарлоки, элериане, гноламы, люди, клаконы, меклары, мрршаны, псилоны, саккра, силикоиды, терраны и трилариане.



Терраны доступны только обладателям коллекционного издания игры. Элериане, гноламы и трилариане доступны вместе и по отдельности в составе дополнительного загружаемого контента.



## Алкари



Надменны, упрямы, благородны

### Особенности

- **ПИЛОТЫ.** Защита от лучевого оружия: +50%, атака лучевым оружием: +25%. Усовершенствование кораблей: бонус к скорости передвижения +25% и бонус к боевой скорости +25%.
- **ОСОБЕННОСТИ РОДНОЙ ПЛАНЕТЫ: АРТЕФАКТЫ.** Ускоренные темпы исследования.
- **РАЗМЕР РОДНОЙ ПЛАНЕТЫ: БОЛЬШАЯ.** Пригодна для большой численности населения.

Корабли гордых и благородных алкари вселяют ужас в обитателей вселенной. Представители этой расы — прирождённые лидеры и талантливые военачальники, которым нет равных в небе. Не спешите идти на них войной. Попробуйте дипломатию — алкари её любят.

## Булрати



Свирепы, своенравны, территориальны

### Особенности

- **ЭКОЛОГИ.** Начальная технология: биология.
- **РЕСУРСЫ НА РОДНОЙ ПЛАНЕТЕ: БОГАТЫЕ.** Ускоренные темпы производства.
- **РАЗМЕР РОДНОЙ ПЛАНЕТЫ: БОЛЬШАЯ.** Пригодна для большой численности населения.
- **ПЛАНЕТА С ВЫСОКОЙ ГРАВИТАЦИЕЙ.** Не подвержены отрицательному воздействию высокой гравитации.
- **БОЕВОЙ УРОВЕНЬ НАЗЕМНЫХ ВОЙСК.** Боевая способность наземных войск: +50%.

Булрати – непревзойдённые мастера рукопашного боя. Им нет равных в физической силе, и они используют любую возможность, чтобы атаковать врагов. Представители этой расы всегда готовы встать на защиту слабых; уделяют много внимания своим планетам, особенно научным изысканиям в области терраформирования и борьбы с загрязнением.

## Дарлоки



Вероломны, скрытны, нещепетильны

### Особенности

- **ДИПЛОМАТЫ.** Начальная технология: госуправление. Мораль: +5%.
- **СКРЫТНЫЕ.** Усовершенствование кораблей: стелс. Скорость получения опыта агентами: +50%.
- **МИМИКРИЯ.** Безопасность: +10%. Темпы ассимиляции: +25%.

Безжалостные и двуличные, дарлоки не знают себе равных в умении сеять хаос, оставаясь в тени. Эти мастера шпионажа используют свою разведывательную сеть для получения дипломатического, экономического и военного преимущества. Осторожность с ними никогда не будет лишней. Агенты дарлоков могут похитить ценную информацию, подорвать промышленность и исследования, украсть технологии и иным образом лишить вас возможности расширить свою империю.



## Элериане



Суровы, дисциплинированы, духовны

### Особенности

- **ТЕЛЕПАТЫ.** Манипуляторы: захват планет с помощью манипуляции сознанием. Дипломатия: сильные переговорщики. Безопасность: +10%. Темпы ассимиляции: немедленная ассимиляция.
- **ВСЕВЕДУЩИЕ.** Известно расположение всех звёзд и планет, а также колоний и кораблей противника.
- **АТАКА ЛУЧЕВЫМ ОРУЖИЕМ.** Бонус к урону от лучевого оружия: +25%.
- **ЗАЩИТА ОТ ЛУЧЕВОГО ОРУЖИЯ.** Бонус к защите от лучевого оружия: +25%.

Элериане — матриархальная раса женщин-воинов под предводительством Гранд-маршала. Только женщины могут стать воинами и возглавить народ, в то время как мужчины принадлежат к касте философов, обеспечивающих научное развитие. Нетерпимые к чужакам, элериане стремятся сохранить чистоту своей расы, удерживая остальных на почтительном расстоянии. По прихоти природы все женщины элериан обладают способностью к телекинезу, в то время как все мужчины — телепаты.

## Гноламы



Богаты, корыстолюбивы, удачливы

### Особенности

- **НЕПРЕВЗОЙДЁННЫЕ ТОРГОВЦЫ.** Бонус к торговым договорам +25% и бонус к товарам +25%.
- **УДАЧЛИВЫЕ.** Неблагоприятные события обходят расу стороной, и она редко подвергается нападениям со стороны.
- **ПОСТУПЛЕНИЕ КРЕДИТОВ.** Бонус к поступлению кредитов: +50%.
- **ПЛАНЕТА С НИЗКОЙ ГРАВИТАЦИЕЙ.** Не подвержены отрицательному воздействию низкой гравитации.

Эти ушлые купцы считают богатство основным признаком статуса. Хотя гноламы предпочитают использовать наёмников, неисчерпаемая казна позволяет им быстро собрать огромную армию. Гноламы всегда ищут новые деловые возможности и придерживаются принципа «деньги не пахнут». При необходимости повернуть особо выгодную сделку арсенал их средств может включать мошенничество, подкуп и даже физическое устранение конкурентов.

# Люди



Харизматичны, настойчивы, дипломатичны

## Особенности

- **ДИПЛОМАТЫ.** Начальная технология: госуправление. Мораль: +5%.
- **ХАРИЗМАТИЧНЫЕ.** Сильные переговорщики и улучшенное отношение.
- **ПРЕДПРИИМЧИВЫЕ.** Бонус к торговым договорам +25% и бонус к товарам +25%.
- **БЕЗОПАСНОСТЬ.** Сниженная защита от шпионажа: -20%.

После тысячелетия междоусобиц и раздоров люди наконец объединились и выступают на межгалактической арене единым фронтом. У них дружественные отношения со всеми расами, но, разозлившись, они могут стать вашими заклятыми врагами. Дипломатия и честь для людей превыше всего. Они будут бороться до конца, чтобы защитить то, во что верят.



## Клаконы



Упорны, безыскусны, равнодушны

### Особенности

- **ПРОМЫШЛЕННИКИ.** Начальная технология: физика. Темпы производства: +25%.
- **ПОДЗЕМНАЯ РАСА.** Адаптация биома — карстовый тип, биом родной планеты — засушливый.
- **НЕИЗОБРЕТАТЕЛЬНЫЕ.** Исследования: неизобретательные. Темпы исследований: -25%.
- **ПРОИЗВОДСТВО ПРОДОВОЛЬСТВИЯ.** Темпы производства продовольствия: +50%.

В рое клаконов практически не бывает социальных волнений и недовольства действующим общественным порядком. Клаконы рождаются со знанием всего, что им нужно понимать о мире и своём месте в нём. Каждый из них имеет строго обозначенную роль и неукоснительно её выполняет. Им не нужны тревоги и неведомо сочувствие.

## Меклары



Непредсказуемы, усердны, противоречивы

### Особенности

- **ПРОМЫШЛЕННИКИ.** Начальная технология: физика. Темпы производства: +25%.
- **КИБОРГИ.** Потребление продовольствия: -50%, усовершенствование кораблей: авторемонт.

Все меклары — агенты единой кибернетической сети. Имея одно сознание на всех, меклары обладают непревзойдённой производительностью. При этом они никудышные дипломаты. Живут изолированно в пределах своих немногочисленных миров, занимаясь усовершенствованием фабрик и вынашиванием тайных планов.

## Мрршаны



Храбры, воинственны, самолюбивы

### Особенности

- **МИЛИТАРИСТЫ.** Начальная технология: техника. Наземные войска: ускоренная подготовка десантников.
- **РАВНИННАЯ РАСА.** Адаптация биома — степной тип, биом родной планеты — засушливый.
- **ВОИНСТВЕННЫЕ.** Боевой уровень наземных войск: +50%. Наземные сооружения: расширенные казармы.
- **ДИПЛОМАТИЯ: СИЛЬНЫЕ ПЕРЕГОВОРЩИКИ.** Повышенная вероятность успешности переговоров.

Потомки легендарных охотников, мрршаны — самые непредсказуемые противники в галактике. Решительные и уверенные, они наносят удар первыми и дают безжалостный отпор каждому, кто посмеет им угрожать. Мрршаны считаются достойными союзниками и опасными врагами. Однако, учитывая их непостоянство, нужно помнить, что заключать соглашение с ними следует с опорой на достаточную силу.



## Псилоны



Гениальны, эгоцентричны, изобретательны

### Особенности

- **ТЕХНОКРАТЫ.** Начальная технология: физика. Особенности родной планеты: артефакты.
- **ИЗОБРЕТАТЕЛЬНЫЕ.** Исследования: изобретательные. Темпы исследований: +50%.
- **РАЗМЕР РОДНОЙ ПЛАНЕТЫ: МАЛЕНЬКАЯ.** Ограничение численности населения.
- **ПЛАНЕТА С НИЗКОЙ ГРАВИТАЦИЕЙ.** Не подвержены отрицательному воздействию низкой гравитации.
- **БЕЗОПАСНОСТЬ.** Сниженная защита от шпионажа: -20%.

Псилоны – маленькие, физические слабые существа, но при этом блестящие, изобретательные исследователи, посвятившие свою жизнь науке и одарённые во всех технологических областях. Миролюбивая в целом природа псилонов имеет лишь один изъян – нездоровую подозрительность в отношении других рас, которые, по мнению псилонов, только и ждут, чтобы украсть их технологии и результаты исследований.

## Саккра



Многочисленны, невежественны, агрессивны

### Особенности

- **ЗАВОЕВАТЕЛИ.** Начальная технология: техника и биология.
- **ТРОПИЧЕСКАЯ РАСА.** Адаптация биома — тропический тип, биом родной планеты — болотистый.
- **НЕИЗОБРЕТАТЕЛЬНЫЕ.** Исследования: неизобретательные. Темпы исследований: -25%.
- **РОСТ ЧИСЛЕННОСТИ НАСЕЛЕНИЯ.** На 50% быстрее обычного.
- **ОТТАЛКИВАЮЩИЕ.** Дипломатия: слабые переговорщики и ухудшенное отношение.

Саккра — агрессивная раса, которая вынуждена постоянно захватывать новые планеты, чтобы поддерживать жизнь своего многочисленного населения. Научным изысканиям и дипломатическим ухищрениям они предпочитают завоевательную политику. Когда у саккра заканчивается пространство для мирного расселения, они без колебаний нападают на расположившиеся по соседству расы.



## Силикоиды



Выносливы, замкнуты, нетерпимы

### Особенности

- **ЛИТОТРОФЫ.** Не потребляют продовольствие.
- **ВУЛКАНИЧЕСКАЯ РАСА.** Адаптация биома — тип инферно, биом родной планеты — вулканический.
- **ОТТАЛКИВАЮЩИЕ.** Дипломатия: слабые переговорщики и ухудшенное отношение.
- **ВЫНОСЛИВЫЕ.** Не подвержены отрицательному воздействию любого уровня гравитации.
- **РАЗМЕР РОДНОЙ ПЛАНЕТЫ: ОГРОМНАЯ.** Пригодна для очень большой численности населения.

Силикоиды — отталкивающая раса существ, питающихся минералами. Остальные расы стараются держаться от них в стороне, несмотря на то, что силикоиды слишком малочисленны для завоевания вселенной. Зато они способны выдерживать высокие температуры и не боятся любого уровня гравитации, поэтому могут запросто обживать самые суровые миры.



# Терраны



Закалённы, целеустремлённы, безжалостны

## Особенности

- **МИЛИТАРИСТЫ.** Начальная технология: техника. Наземные войска: ускоренная подготовка десантников.
- **СТРАТЕГИ.** Очки командования: +20%. Стоимость кораблей: -20%.
- **АТАКА ЛУЧЕВЫМ ОРУЖИЕМ.** Бонус к урону от лучевого оружия: +25%.
- **МОРАЛЬ.** Бонус к морали: +15%.

После длительной изоляции в самых тёмных уголках вселенной терраны вышли из тени и жаждут поставить галактику на колени. Это раса воинов, которых с детства готовят к суровой жизни во вселенной, которую, по мнению терранов, раздирает хаос. Настало время нанести удар и привести галактику к дисциплине и порядку.

## Трилариане



Таинственны, непостижимы, загадочны

### Особенности

- **ВОДНАЯ РАСА.** Адаптация биома — океанический тип, биом родной планеты — океанический.
- **ТРАНСГРЕССИРУЮЩИЕ.** Усовершенствование кораблей: бонус к скорости передвижения +25% и бонус к боевой скорости +25%.

Трилариане — раса водных существ под предводительством Вожака, похожего на мессию. Они стремятся к мирному сосуществованию с остальными расами и всегда готовы «подставить другую щёку», чтобы избежать конфликта. Однако, в исключительных случаях вступая в войну, трилариане становятся смертельно опасными противниками. Раса исповедует культ Древних богов, произрастающий из загадочной мифологии, и желает распространить его по всей галактике.

# ИЗУЧЕНИЕ КОСМОСА

Вначале ваша раса населяет всего одну планету и отправляется покорять галактику. Ваша первоочередная задача — расширить границы собственной империи.

## Начальный флот

В начале игры на орбите вашей родной планеты находится четыре корабля — два корабля-разведчика, один колонизаторский корабль и один фрегат:

- **КОЛОНИЗАТОРСКИЙ КОРАБЛЬ.** Садится на необитаемую планету и исчезает сразу после основания колонии.
- **ФРЕГАТ.** Базовый боевой корабль, способен отражать атаки пиратов на начальных этапах игры.
- **КОРАБЛЬ-РАЗВЕДЧИК.** Невооружённый лёгкий корабль, подходит для быстрого изучения галактики.

Эти корабли позволяют начать исследование просторов космоса и сделать первые шаги на пути к экспансии. Каждый корабль имеет возможность сканировать планеты, обнаруживать присутствие других рас и изучать космос.



Этот начальный набор кораблей предоставляется при выборе космической стадии развития. При выборе докосмической стадии в начале игры у вас нет кораблей. На продвинутой стадии развития ваш стартовый флот включает два корабля-разведчика, два колонизаторских корабля, одну космическую фабрику, один фрегат, один эсминец и один крейсер.

## Управление кораблями

Прежде чем отправить корабли бороздить просторы космоса, нужно разобраться, как ими управлять. Управление при помощи мыши на главном экране галактики довольно простое:

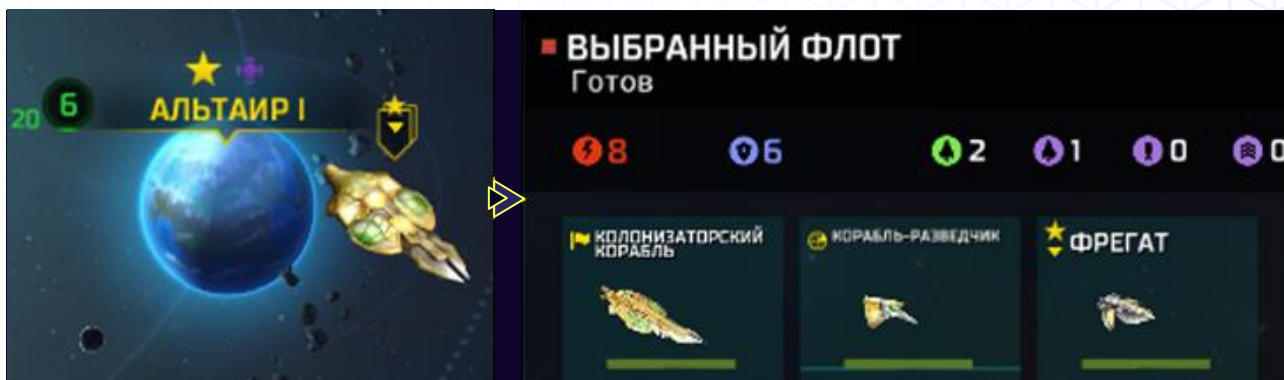
- **левая кнопка мыши** — удерживайте, чтобы осмотреть галактику; нажмите на флот, чтобы его выбрать;
- **колёсико мыши** — масштабировать карту галактики;
- **правая кнопка мыши** — задать пункт назначения для флота.

Чтобы выбрать корабль или флот, нажмите на него левой кнопкой мыши. Откроется окно, содержащее все корабли флота.

Если вы желаете отправить куда-либо целый флот, то ничего в этом окне делать не нужно.

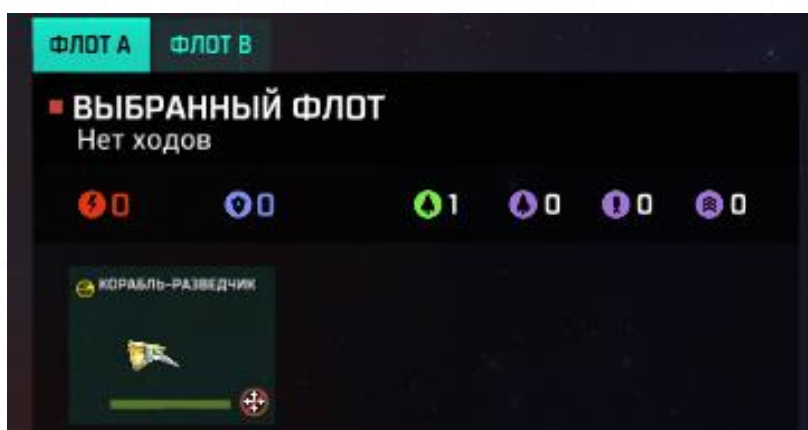


Если вы хотите отправить определённую часть флота, выберите необходимые корабли, нажав на них левой кнопкой мыши. В полёт отправятся только выбранные корабли, а другие останутся на месте.



Выбрав флот, вы можете навести курсор на пункт назначения, чтобы посмотреть, за сколько ходов корабли доберутся до него. Скорость флота равняется скорости самого медленного корабля.

При наличии нескольких флотов в одной локации их можно просмотреть, выбрав соответствующую вкладку в окне флота:



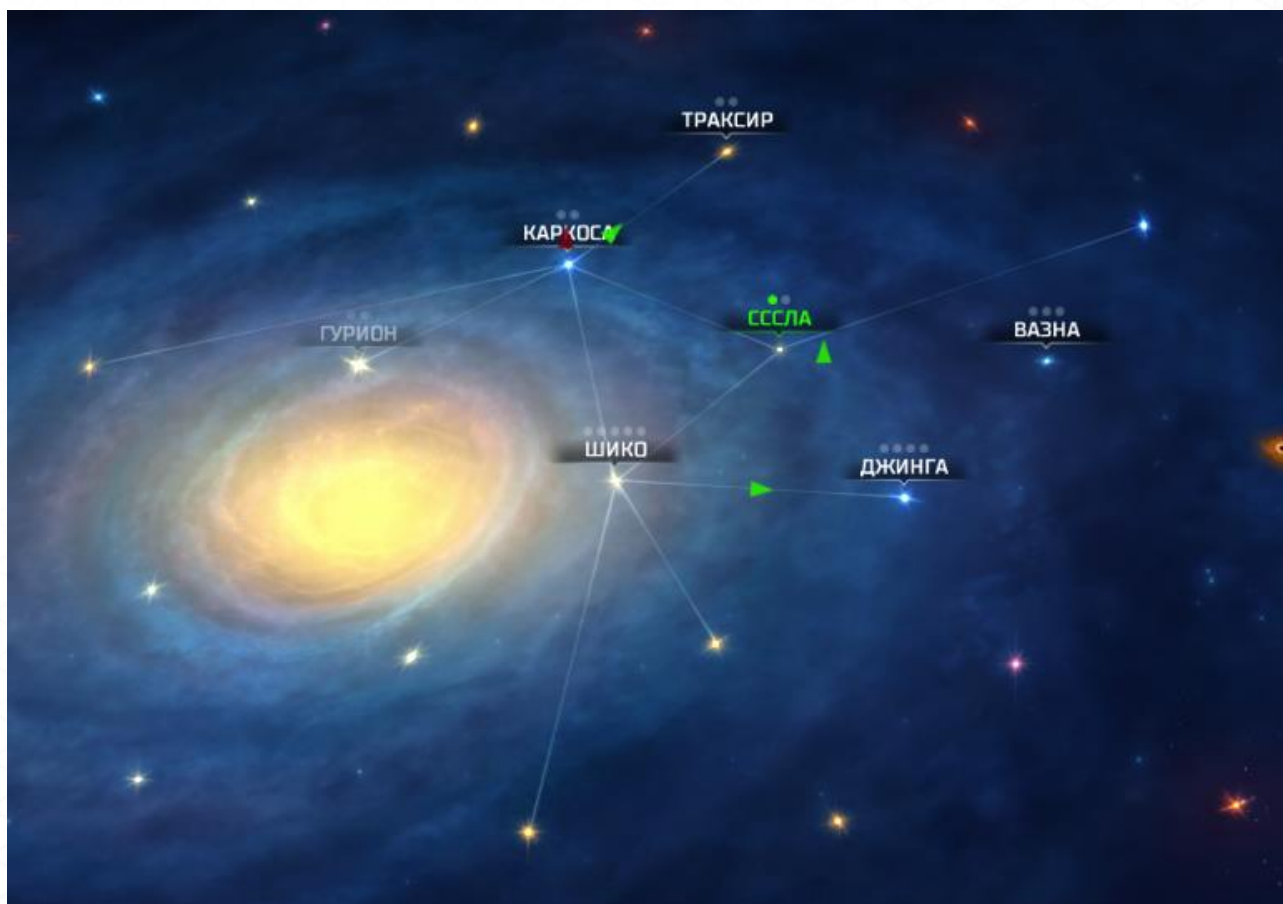
## Объединение флотов

Вы можете объединить несколько флотов следующим образом:

- поместите все необходимые флоты в одну точку варпа или на орбиту одной и той же планеты;
- с помощью вкладок флотов поочерёдно выберите каждый флот и дайте ему команду «Охранять» или «Ждать», которая объединит флоты;
- направьте объединённый флот в желаемую точку.

## Наблюдение за флотами

Уменьшив масштаб карты галактики при помощи колёсика мыши, вы можете посмотреть, где находятся ваши флоты. Чтобы узнать состав флота и переместить его в новый пункт назначения, нажмите на него левой кнопкой мыши. Если в пределах дальности обнаружения находится флот других рас, то он также будет показан на карте (а щелчок по нему левой кнопкой мыши отобразит его состав). Ещё один способ посмотреть все свои корабли – нажать на кнопку «Флоты» в правом верхнем углу экрана (правда, этот способ не позволяет перемещать корабли).

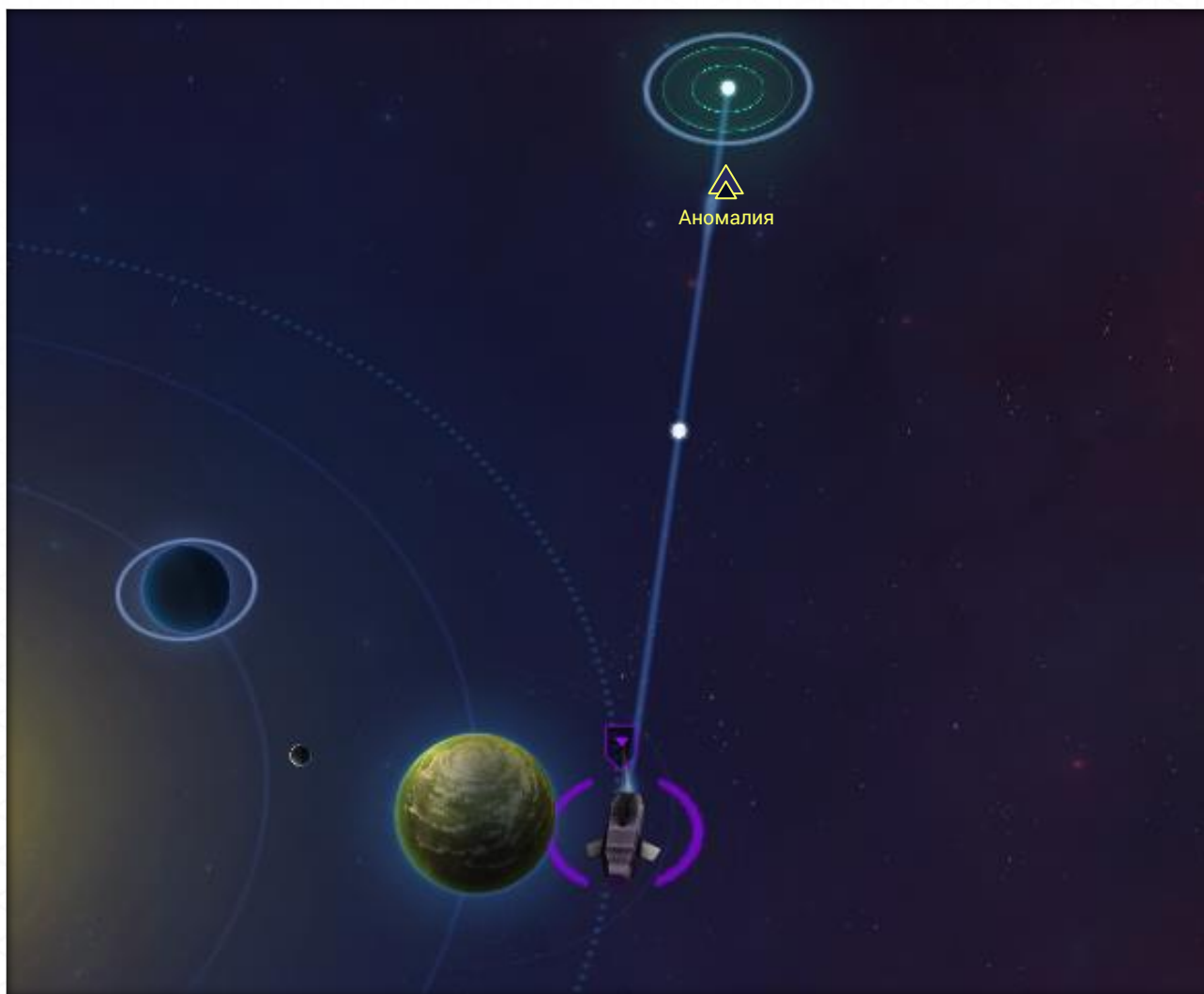


## Открытия

В галактике вы можете встретить немало загадочных объектов.

### Аномалии

Представлены в виде зелёных пульсирующих точек в пространстве. К аномалии можно отправить корабль. По прибытии корабля вы изучите аномалию и получите некоторое вознаграждение: кредиты, новые технологии, брошенные корабли и т. д.

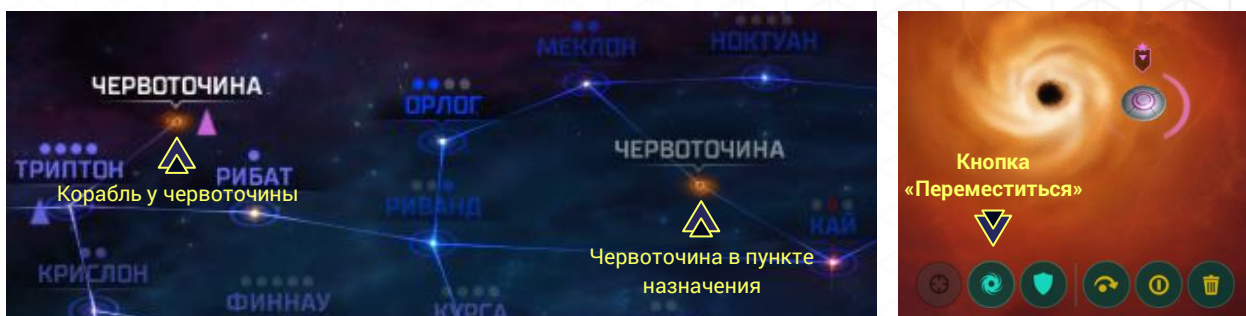


### Червотчины

Достаточно редкое явление. Каждая червотчина имеет два выхода в пределах галактики. Это позволяет кораблям мгновенно перемещаться в пространстве. При путешествии через червотчину на экране подсвечивается выход в месте назначения. Червотчины могут обладать стратегическим значением, особенно если располагаются рядом с вашей империей или в её границах.



Когда один из ваших кораблей расположен у выхода червотчины, появляется кнопка «Переместиться». Нажмите на неё, чтобы переместить корабль к противоположному концу червотчины.

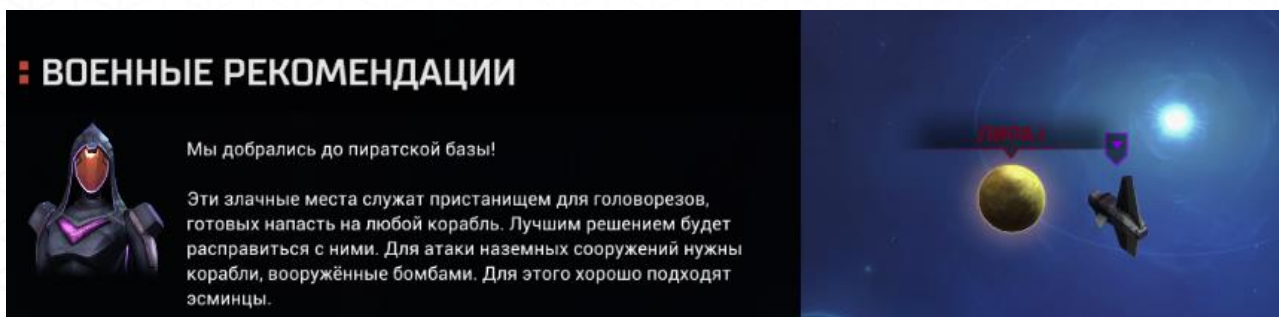


## Электромагнитные возмущения

Приближаясь к планетным системам, вы можете периодически получать уведомление об электромагнитных возмущениях. Планеты, создающие подобные помехи, будут некоторое время подсвечены на экране, при этом будет появляться звуковое оповещение.

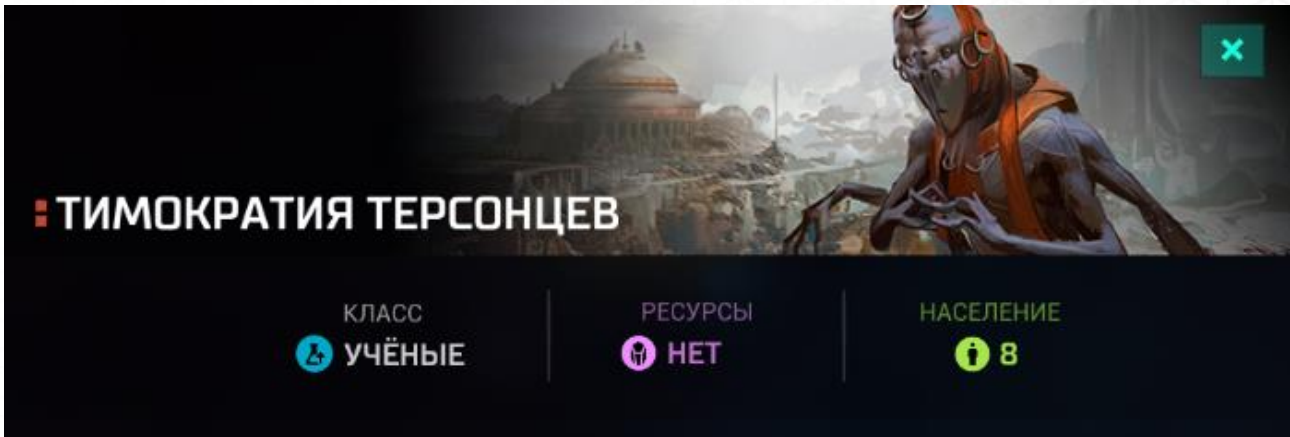
## Пиратские базы

Пиратов не зря называют бичом галактики. Они создают свои базы в поясах астероидов или на далёких необитаемых планетах. Если пиратов не уничтожить, со временем они будут становиться сильнее и нападать, используя всё более мощные корабли. Уничтожение пиратских баз часто сулит небольшое вознаграждение.



## Независимые планеты

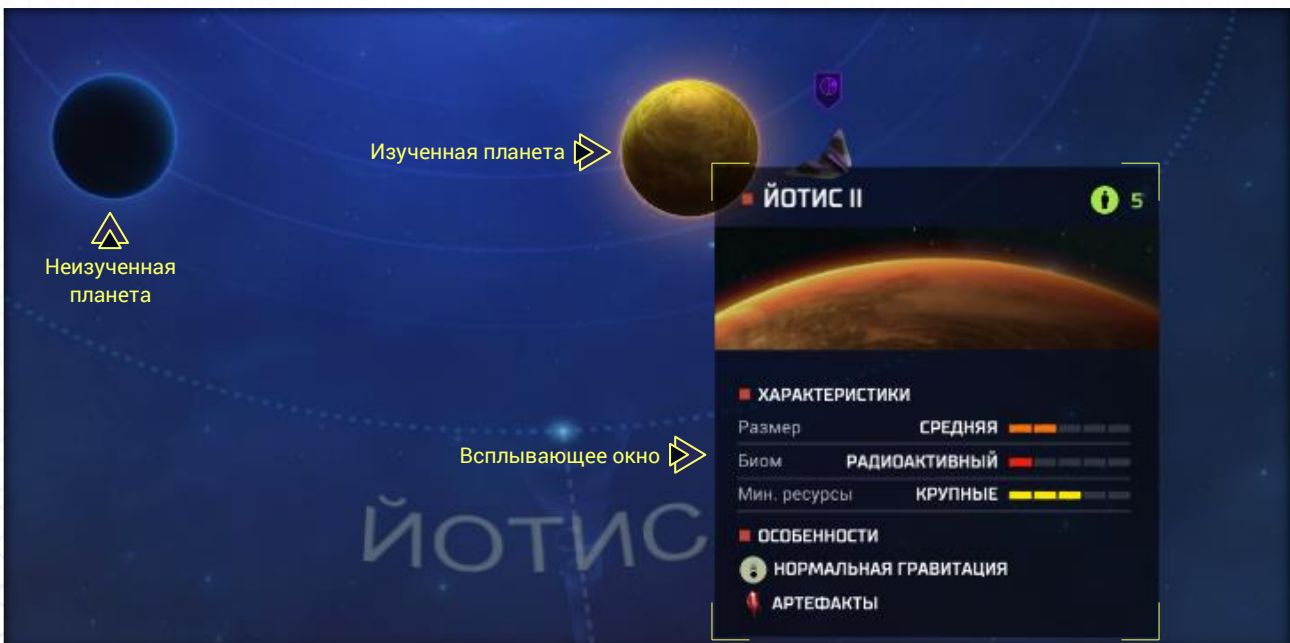
В своих странствиях вы можете встретить независимые планеты. На них обитают расы, которые ещё не освоили космические перелёты. Они нуждаются в покровительстве крупных цивилизаций и предоставят различные бонусы тем, кто их защитит. Подробнее о независимых планетах рассказано в соответствующем разделе.



## Планетные системы

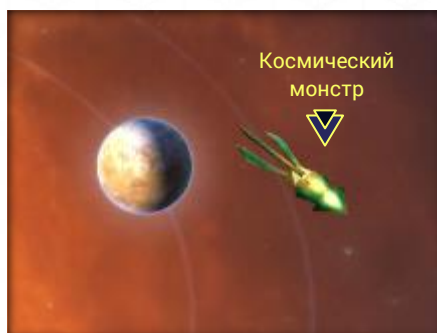
Уже с расстояния можно обнаружить планеты, определить их примерный размер, а также наличие у них спутников. Однако чтобы получить о планете более подробную информацию, необходимо выйти на её орбиту. Некоторые технологии и особенности рас могут ускорить процесс изучения планет.

При наведении курсора на изученную планету появится всплывающее окно с описанием её основных характеристик и особенностей. Аналогичные данные можно просмотреть, нажав на кнопку «Планеты» в правом верхнем углу экрана.



## Космические монстры

Эти странные существа скрываются в тёмных глубинах космоса. Гигантских размеров, с неуёмным аппетитом, они различаются по внешнему виду и силе. Отправив свои корабли рассмотреть чудовище поближе, вы сильно рискуете. Прежде чем приближаться к их логову, следует взвесить все за и против. Эти существа будут продолжать атаковать любого глупца, осмелившегося проникнуть на их территорию, до тех пор, пока вы их не уничтожите.



## Конкурирующие расы

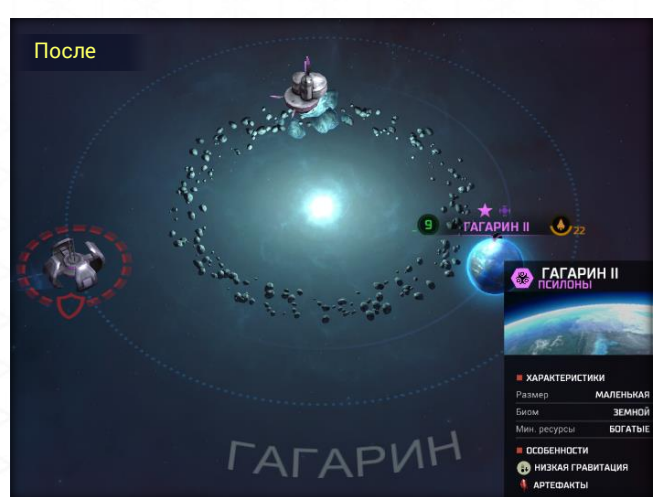
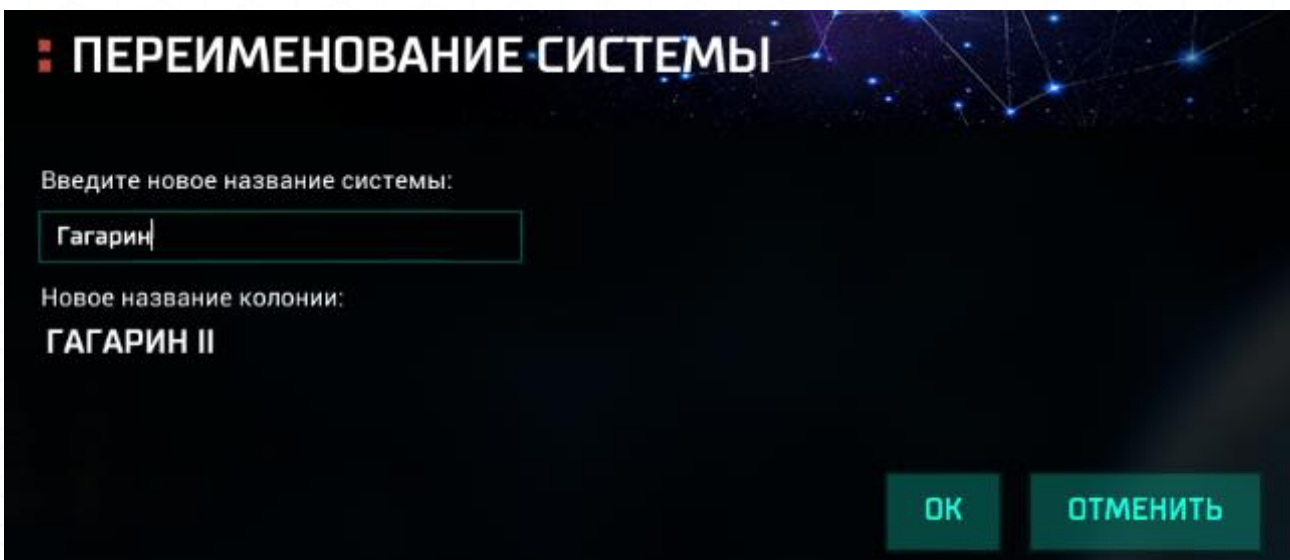
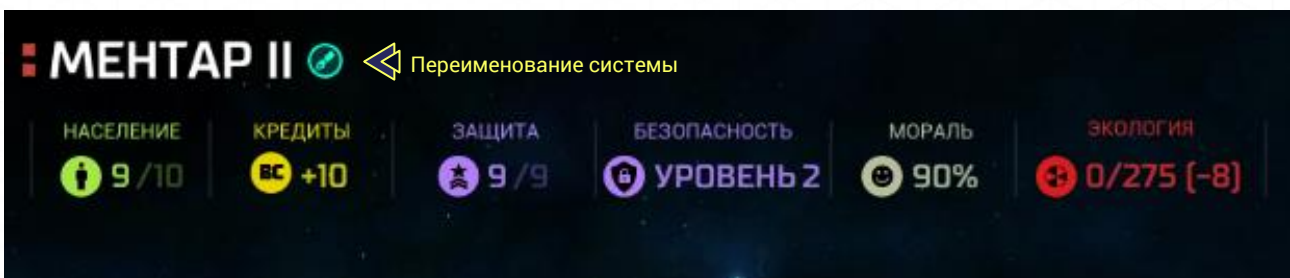
Рано или поздно вам придётся столкнуться с другими расами. Установив контакт, вы сможете пообщаться с их правителями. Взаимодействовать с конкурентами по покорению галактики можно на экране дипломатии. Конечно, вы можете продолжить исследовать территорию своих соседей, но помните, что те порой отличаются непостоянным нравом. В один прекрасный момент ваши корабли и даже целые колонии могут оказаться захваченными или уничтоженными.



## Переименование системы

Вы можете переименовать планетную систему, если у вас есть в ней колония, а поселений других рас, включая независимые планеты, в этой системе нет. Зайдите на экран колонии и нажмите на кнопку справа от названия колонии. Появится окно «**Переименование системы**», где вам будет предложено ввести новое название, состоящее из любого сочетания заглавных и прописных букв, цифр и пробелов. Максимальная длина названия – 14 символов. Количество переименований не ограничено.

Переименовывать можно только системы. Планеты переименуются автоматически, путём прибавления к новому названию обычных обозначений «I», «II», «III» и т. д. После переименования новые названия появятся на всех соответствующих экранах (экран империи, изученных планет, флотов и др.).



## Препятствия для изучения космоса

Помните, что ваша свобода перемещения по галактике заканчивается там, где начинается свобода другой развитой расы. Её представители могут преградить вам доступ на свою территорию, выставив караул из кораблей или построив боевые станции. В такой ситуации вы можете сделать следующее:

- уничтожить преграду (что приведёт к войне);
- начать переговоры по заключению союза или договора об открытых границах;
- остаться в точке варпа и не предпринимать никаких действий, рискуя быть атакованным;
- отозвать свои корабли.



Если вам удастся заключить союз или договор об открытых границах, будьте бдительны: любая из сторон может аннулировать его в одностороннем порядке, и ваши корабли окажутся в ловушке на чужой территории. Также помните, что во время действия союза или договора другая раса будет иметь неограниченный доступ в вашу империю.

Помимо этого, вашей космической экспансии могут помешать пираты и космические монстры. Они способны уничтожить слабые корабли, тем самым поставив крест на ваших космических амбициях. Учтите, что монстры обычно нападают на корабли, влетевшие в их систему или вышедшие на орбиту планет либо поясов астероидов в системе. Если ограничиться пребыванием в точке варпа системы, риска нападения нет.



# УПРАВЛЕНИЕ ИМПЕРИЕЙ

## Экран галактики

Здесь вы найдёте всю информацию, необходимую для управления вашей империей. Части экрана подробно описаны в соответствующих разделах ниже.



## Состояние империи

В левом верхнем углу расположена краткая информация о текущем состоянии важнейших показателей империи.

- **Экономика.** Информация об общем состоянии экономики империи обозначена жёлтым цветом. Первое число — это сумма кредитов (в миллиардах), имеющихся у вас на данный момент. Второе число, указанное в скобках, отражает количество кредитов, которые вы зарабатываете за ход с учётом взимаемых налогов, расходов и т. д.

Если ваши расходы превышают доходы, то число в скобках становится отрицательным и обозначается красным цветом. Оно указывает, сколько кредитов будет вычтено из казны в начале следующего хода. Если кредитов в казне не хватает, ваш советник начнёт удалять корабли, сооружения и т. д., чтобы восполнить дефицит с помощью полученной прибыли.

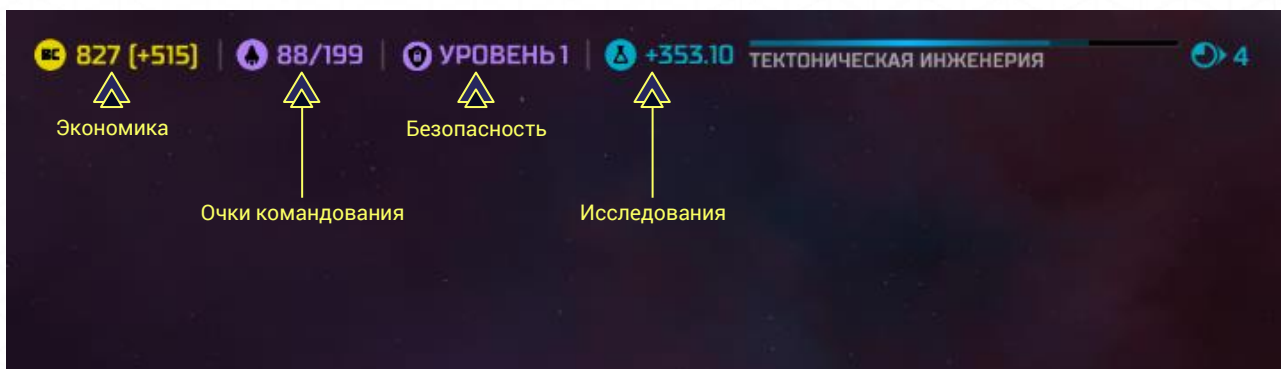
- **Очки командования.** Количество используемых очков командования и максимум очков, который вам доступен, обозначены фиолетовым цветом. Очки командования тратятся на содержание военных аванпостов и кораблей. Если вы тратите больше очков, чем есть в наличии, из бюджета империи за каждое очко



командования сверх лимита каждый ход будет вычитаться 20 кредитов. Заработать очки командования можно, развивая продвинутые технологии, возводя специальные сооружения и нанимая лидеров.

- **Безопасность.** Уровень безопасности в вашей империи обозначен фиолетовым цветом. Он определяет вероятность обнаружения вражеских шпионов. Уровень безопасности в империи влияет на безопасность в каждой колонии в качестве бонуса империи.
- **Исследования.** Исследуемая технология, количество доступных очков исследований, а также число ходов до завершения текущего исследования обозначены синим цветом.

Наведя курсор на любую из описанных областей, вы сможете просмотреть подробный отчёт о соответствующей сфере.



Кредиты необходимы для обеспечения и ускорения производства кораблей и сооружений.

Источником кредитов служат налоги с населения, а также специальные сооружения.

Колонии:

Налоги	1453
Сооружения	65
Торговля	8.7
Ресурсы	6
Содержание сооружений	-954
<b>Всего от колоний</b>	<b>578.7</b>

Дипломатические соглашения:

Торговые договоры	0
Поступающие платежи	0
Исходящие платежи	0
<b>Всего от дипломатических сделок</b>	<b>0</b>

Флоты:

Содержание флотов	0
<b>Всего от флота</b>	<b>0</b>

Прочие сооружения:

Сооружения	47
Содержание прочих сооружений	-12
<b>Всего от прочих сооружений</b>	<b>35</b>

Шпионаж:

Агенты	-43
<b>Всего от шпионажа</b>	<b>-43</b>

Лидеры:

Содержание лидеров	-55
<b>Всего от лидеров</b>	<b>0</b>

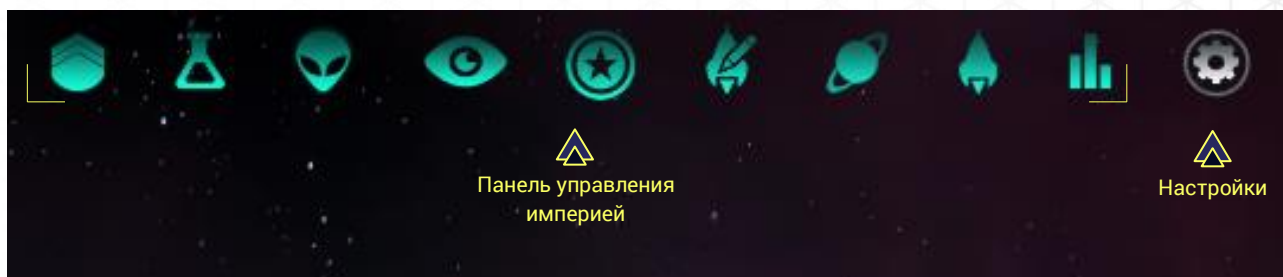
**Итого** 515



Всплывающая подсказка с  
подробным отчётом

## Панель управления империей

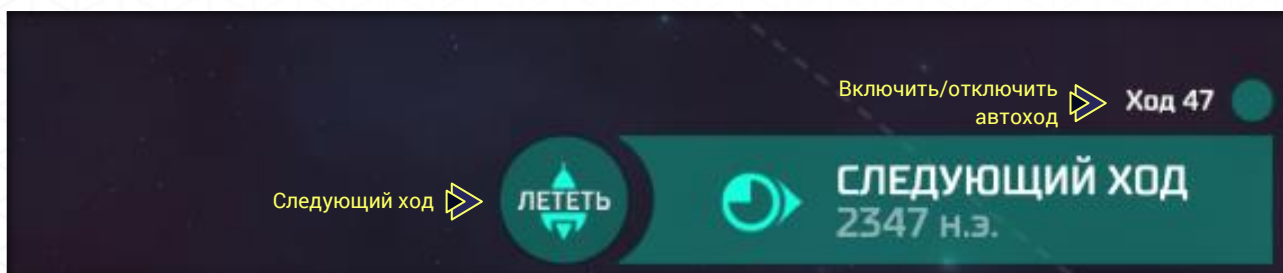
Кнопки панели управления империей подробно описаны ниже.



## Панель хода

Панель хода выполняет ход, а также осуществляет несколько других действий:

- **Автоход.** Установив флажок рядом с номером текущего хода, можно включить автоматическое осуществление хода. При включённой опции вы увидите надпись «Автоход включён». Автоход позволит совершать ходы автоматически, пока не возникнет ситуация, требующая от вас какого-либо решения (например, при достижении кораблём пункта назначения, по завершении исследования и т. п.).
- **Следующий ход.** Эта кнопка состоит из двух частей — «Лететь» и собственно «Следующий ход».
  - **ЛЕТЕТЬ.** Нажмите на эту кнопку, если вы хотите немедленно увидеть продвижение кораблей по заданному маршруту. В противном случае вы увидите продвижение кораблей, только нажав «Следующий ход».
  - **СЛЕДУЮЩИЙ ХОД.** Нажмите на эту кнопку для перехода к следующему ходу, выполнив все необходимые действия текущего хода.

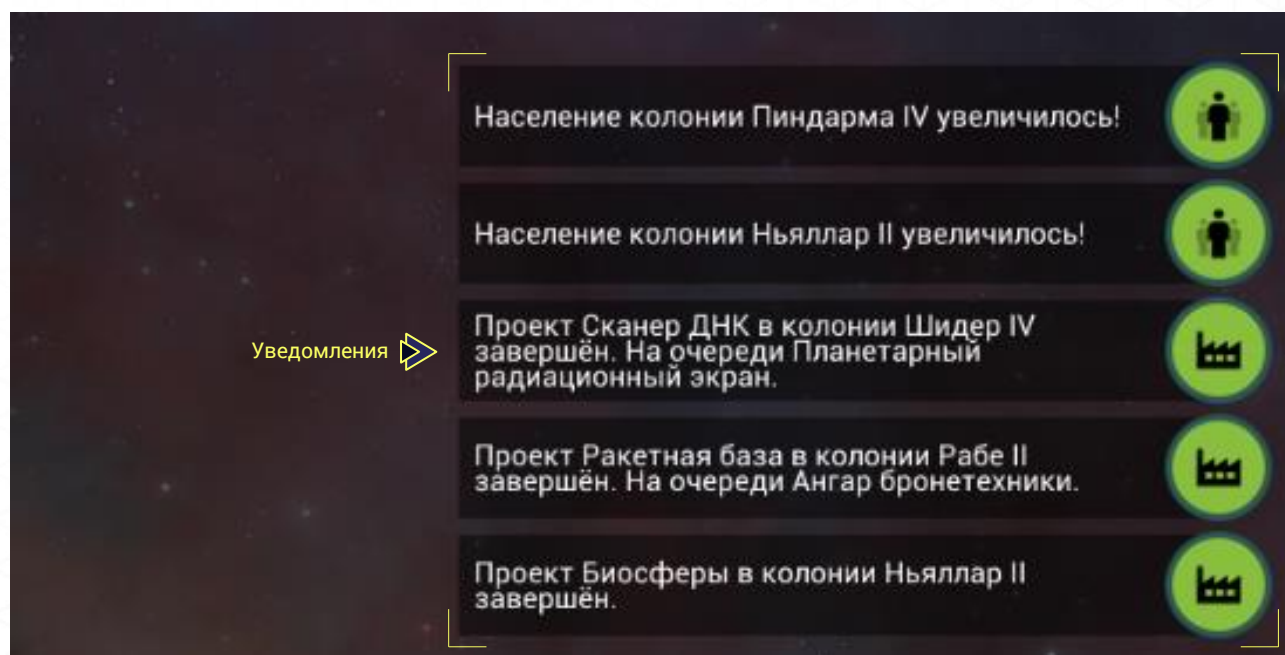




## Уведомления империи

В правом нижнем углу экрана отображаются уведомления о событиях, влияющих на вашу империю, включая завершение исследований, завершение производства объекта в очереди, успех или провал шпионской операции и т. д. Текст уведомлений постепенно бледнеет и исчезает, но при наведении курсора мыши на иконку появляется снова.

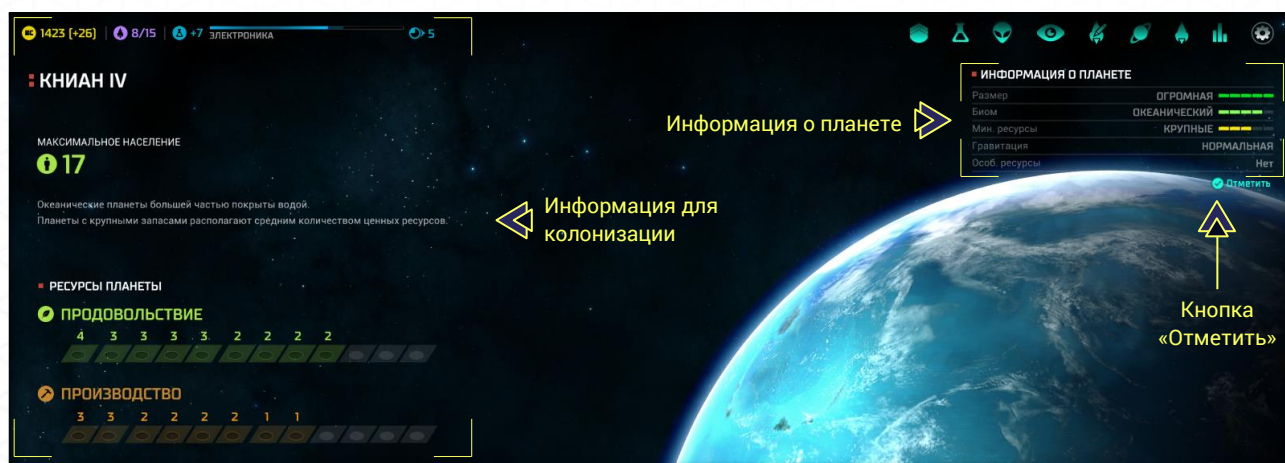
Чтобы сфокусировать камеру на той области карты галактики, где произошло соответствующее событие, нажмите иконку уведомления левой кнопкой мыши. Однако обратите внимание, что после нажатия иконку исчезнет навсегда.



# УПРАВЛЕНИЕ КОЛОНИЯМИ

Чтобы решить, обосноваться ли на открытой планете или продолжить исследование космоса, необходимо изучить информацию о планете: её размеры, биом, минералы, уровень гравитации и особые характеристики. Изучив планету, нажмите на неё левой кнопкой мыши, чтобы получить более подробные сведения. Данные состоят из следующих блоков:

- **Информация для колонизации** расположена слева и включает сведения о максимальной численности населения, положительных и отрицательных бонусах биома, а также количестве ресурсов. Помните, что здесь не учитываются бонусы, связанные с особенностями расы и технологиями.
- **Информация о планете** расположена вверху справа. Цветные полоски отражают пригодность планеты для заселения; здесь также отображаются уровень гравитации и особые ресурсы.
- **Кнопка «Отметить»**. Обнаружив планету, которую вы захотите потом легко найти, нажмите эту кнопку. Отмеченные планеты можно отсортировать в списке изученных планет, открываемом по нажатию кнопки «Планеты» на панели управления империей.



# Информация о планете

## Размеры

Размер планеты напрямую влияет на её максимальное население. Большая численность населения позволяет заработать больше кредитов, увеличить темпы производства и исследований. Однако размер — не единственный фактор, влияющий на все эти показатели. К оценке потенциала планеты нужно подходит системно.

- **Гигантские планеты** — к этому типу относятся только газовые гиганты. Их колонизация невозможна без технологии сжатия газового гиганта.
- **Огромные планеты** — самые крупные колонизируемые планеты.
- **Большие планеты** — второй по величине тип колонизируемых планет.
- **Средние планеты** — стандартной величины, сопоставимы с Землёй.
- **Маленькие планеты** — небольшие планеты, вполне пригодные для колонизации при наличии благоприятных характеристик.
- **Карликовые планеты** — самый мелкий тип планет. Из-за ограниченности ресурсов их колонизация невыгодна, даже если биом благоприятен для жизни.

## Биомы

Биом — это экосистема планеты, влияющая на количество производимого продовольствия и максимальную численность населения. Некоторые расы предпочитают для заселения конкретные биомы. Ниже приведён список биомов от наиболее благоприятных к наименее пригодным для жизни:

- **Класс А**
  - Эдем — райские кущи, Эльдорадо. Это редкие миры с необычайно богатыми экосистемами. Если вам повезло наткнуться на такую планету — вы сорвали куш!
- **Класс В**
  - Океанические — планеты, поверхность которых практически полностью покрыта водой.
  - Земные — обладают богатым животным и растительным миром, а также большими запасами воды.
- **Класс С**
  - Болотистые — густо покрыты плотным растительным покровом, напоминающим джунгли.
  - Засушливые — каменистый ландшафт и редкая растительность. Тем не менее, это не пустыня.



- **Класс D**
  - Пустынные — отличаются суровым климатом и нехваткой воды.
  - Тундровые — холодные планеты с вечной мерзлотой и экстремальными погодными условиями.
- **Класс F**
  - Бесплодные — лишённые растительности планеты с атмосферой, минимально пригодной для дыхания.
  - Радиоактивные — не имеют атмосферы из-за излучения звезды, вокруг которой вращаются.
  - Токсичные — самые неприветливые планеты в галактике. Единственное небольшое преимущество — их полный иммунитет к загрязнению.
  - Вулканические — подвержены мощным землетрясениям и извержениям, что делает жизнь на них почти невозможной.
- **Газовый гигант.** С помощью передовых технологий газовый гигант можно сжать и превратить в планету бесплодного типа.
- **Пояс астероидов.** С помощью передовых технологий пояс астероидов можно превратить в искусственную планету бесплодного типа.

## Минералы

Кто владеет минералами, тот владеет миром. Поставив себе на службу природные ресурсы, вы увеличите производство и получите преимущество в покорении галактики.

- **Планеты со сверхбогатыми ресурсами** — встречаются редко, буквально напичканы залежами и значительно увеличивают производство.
- **Планеты с богатыми ресурсами** — содержат много минералов в своей коре, увеличивают производство.
- **Планеты с крупными ресурсами** — содержат среднее количество ценных минералов, не влияют на производство.
- **Планеты с бедными ресурсами** — имеют скудные запасы минералов, уменьшают производство.
- **Планеты со сверхбедными ресурсами** — почти не имеют минералов и значительно уменьшают производство.

## Гравитация

Ещё одна важная для колониста характеристика планет — уровень гравитации. Он напрямую влияет на производительность населения, однако некоторые технологии и особенности рас позволяют нивелировать отрицательное воздействие.

- **Низкая гравитация** — сокращает производительность населения на 50%.
- **Нормальная гравитация** — не влияет на производительность населения.
- **Высокая гравитация** — сокращает производительность населения на 50%.

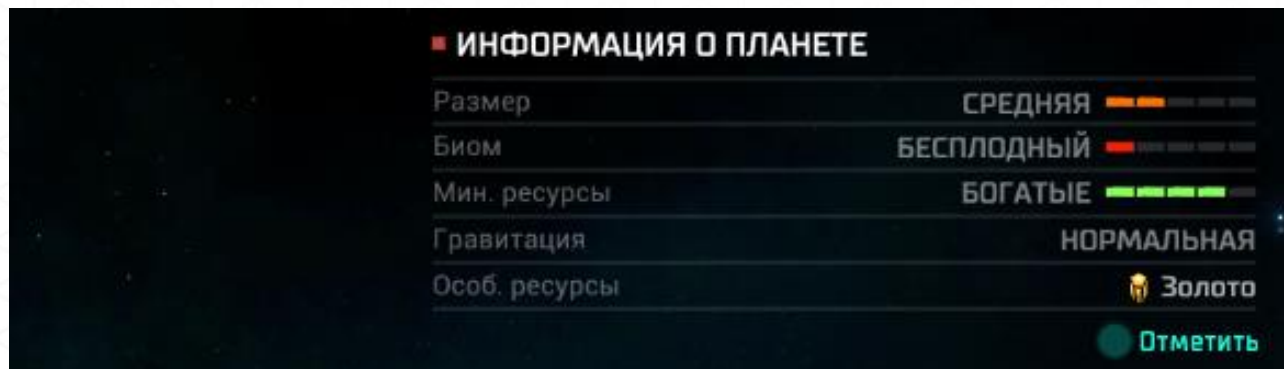
## Пояс астероидов

Пояс астероидов нельзя колонизировать без особых технологий, позволяющих преобразовать его в искусственную планету бесплодного типа. Если навести на пояс астероидов курсора мыши, отображается только название системы, в которой пояс находится. Однако с помощью космической фабрики на нём можно построить астероидную лабораторию, которая обеспечит бонус к исследованиям. Для этого строительства необязательно наличие колонии в системе.

## Особые ресурсы

Некоторые планеты могут содержать особые ресурсы: **золото, артефакты, чёрный кварц** и другие. Золото увеличит ваш доход благодаря дополнительным кредитам, а артефакты ускорят исследования в колонии. Эти бонусы применяются только к той планете, на которой находятся, не влияя на остальные планеты и империю в целом. Особые ресурсы отображаются в нижней части окна информации о планете и снабжены объяснением их действия, которое можно вызвать, наведя на ресурс курсор мыши.

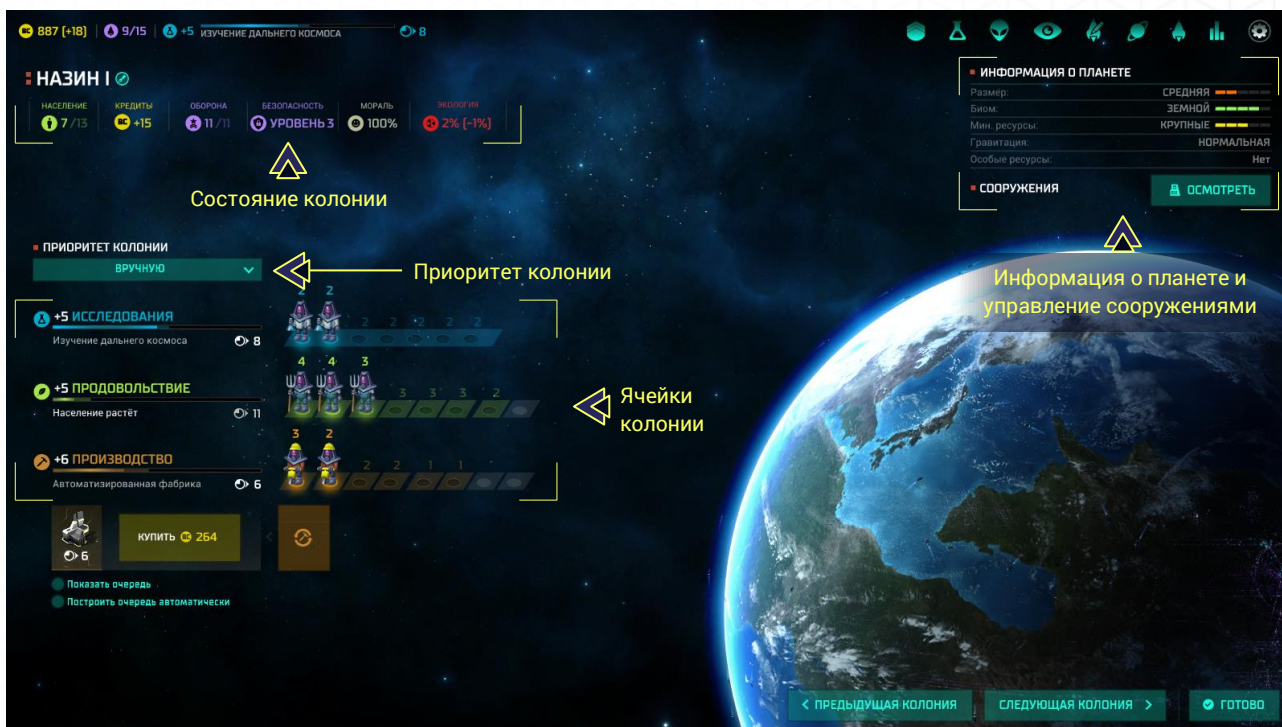
С помощью космической фабрики можно возводить специализированные сооружения, генерирующие дополнительные кредиты или очки исследований. Например, в поясе астероидов можно построить астероидную лабораторию или шахту, а на газовом гиганте — многозадачный газосборщик. Для возведения этих построек, за исключением астероидной лаборатории, вы должны иметь колонию в системе.





## Экран колонии

После того как вы колонизировали планету, на экране отобразится вся информация о её специфике и всё необходимое для управления колонией. Подробнее в соответствующем разделе ниже.

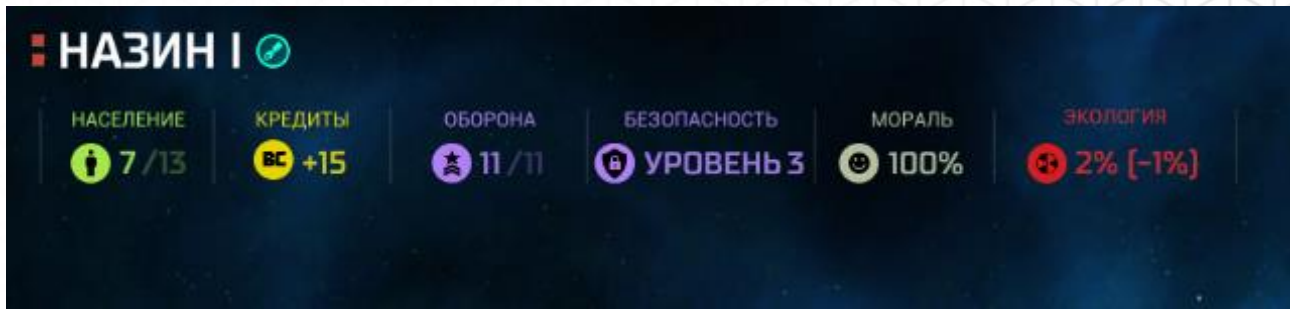


## Состояние колонии

Из краткого описания состояния дел в колонии можно почерпнуть следующую информацию:

- **Население.** Текущее число жителей и максимально возможная численность.
- **Кредиты.** Сколько миллиардов кредитов генерирует колония. Если значение отрицательное, каждый ход из казны будет вычитаться соответствующая сумма.
- **Оборона.** Текущая и максимально возможная численность десанта.
- **Безопасность.** Уровень защиты от шпионажа: чем выше уровень, тем лучше защита.
- **Мораль.** Процент населения, которое хочет работать. Если значение меньше 100%, колонисты могут устроить забастовку.
- **Экология.** Текущий уровень загрязнения планеты и порог ухудшения биома. Если первое значение сравняется со вторым или превзойдёт его, биом планеты ухудшится, что приведёт к уменьшению количества продовольствия и голоду среди населения. Ухудшение биома не влияет на работу сооружений, вырабатывающих продовольствие.



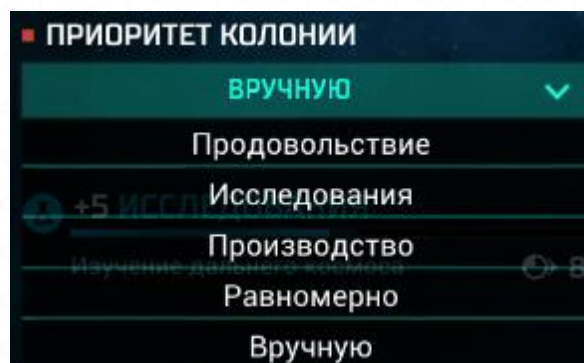


## Приоритет колонии

В этом выпадающем меню можно обозначить основной приоритет колонии и тем самым распределить её население.

- **Продовольствие.** Большая часть населения будет направлена в ячейки продовольствия.
- **Исследования.** Большая часть населения будет направлена в ячейки исследований.
- **Производство.** Большая часть населения будет направлена в ячейки производства.
- **Равномерно.** Население будет распределено между всеми областями по возможности поровну.
- **Вручную.** Вы самостоятельно распределите единицы населения между областями.

У каждой из ваших колоний может быть собственный, отличный от других, приоритет, который следует из её особенностей. К примеру, если планета обладает сверхбогатыми запасами минералов, имеет смысл сконцентрироваться на массовом производстве сооружений и кораблей.



## Ячейки колонии

Каждая планета обладает производительностью в трёх областях: исследования, продовольствие и производство, — которая зависит от числа колонистов, помещённых в соответствующие ячейки. На производительность также влияют особенности расы, наличие специальных сооружений и потребление. Общая производительность приведена в виде положительных (в случае с продовольствием, реже отрицательных) значений справа от значка соответствующей области.

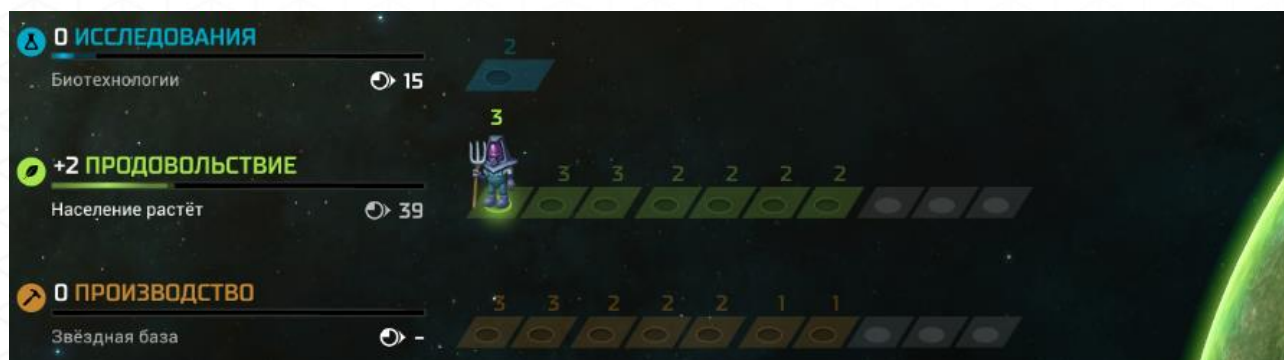
Над каждой ячейкой с иконкой колониста указано число. Оно отражает общую производительность данной ячейки. Если благодаря определённым модификаторам общая производительность является дробным числом, рядом с цифрой появится знак «+». При наведении курсора мыши на колониста вы сможете просмотреть расчёт производительности для данной ячейки.



Если цифры над иконкой колониста того же цвета, что и обозначение области деятельности (синий для исследований, зелёный для продовольствия, коричневый для производства), это значит, что производительность положительна. Если цифры красного цвета, то производительность ячейки ниже, чем должна быть, за счёт особенностей расы или определённых событий.

Наведением курсора на строку состояния области вы откроете всплывающее меню с подробной информацией о ней (на что она влияет, как рассчитывается общая сумма и т. д.).

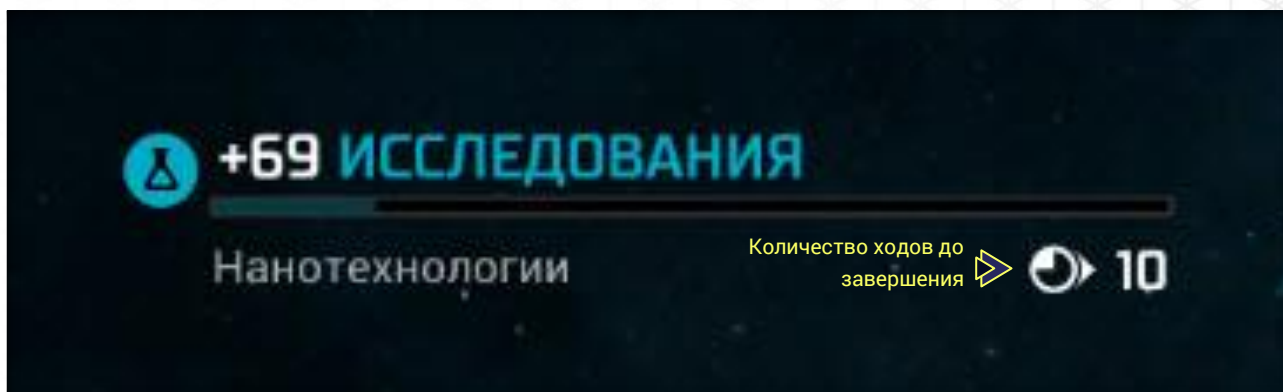
Серым цветом обозначены ячейки, которые на данный момент не используются. Их можно задействовать, развивая технологии.



Под строкой состояния каждой области имеется символ в виде часов, рядом с которым указано количество ходов, оставшихся до завершения текущей задачи:

- В области **ИССЛЕДОВАНИЙ** это число указывает, когда будет завершено исследование выбранной технологии.
- В области **ПРОДОВОЛЬСТВИЯ** число указывает, когда произойдёт следующий прирост населения. Количество продовольствия должно быть положительным или нулевым, иначе население начнёт голодать и вымирать.

- В области **ПРОИЗВОДСТВА** число указывает количество ходов, оставшихся до завершения выбранного проекта.



По достижении максимального уровня населения, в строке продовольствия появится надпись «Население достигло максимума». Вы не можете перейти к следующему ходу, если в какой-то из колоний не выбран объект для производства либо исследования. Вы будете уведомлены об этом подсказкой «Ничего не производится» или «Исследование не назначено».

## Очередь производства

Производство позволяет строить сооружения или корабли, а также выполнять программы. Все доступные проекты по производству можно посмотреть в меню производства. Учитывайте, что перечень проектов зависит от типа планеты: к примеру, вы не сможете возвести сооружение, требующее наличия спутника, если у планеты его нет. Также в перечне не отображаются сооружения, которые уже построены в колонии: многократно производить можно только корабли и программы.

При выборе любого корабля вы можете указать количество экземпляров, которое хотите построить, от одного до пяти. Обратите внимание, что число колонизаторских, гражданских и десантных кораблей зависит от количества населения и десантников в колонии. Поэтому число доступных для постройки экземпляров может быть меньше пяти.

Чтобы начать строительство, откройте меню производства нажатием на пустую ячейку очереди производства колонии. Объекты в меню можно фильтровать по типу (сооружения, корабли, программы) с помощью выпадающего списка. Также в верхней части расположены кнопки для фильтрации проектов по назначению.

Нажмите на проект, чтобы ознакомиться с его подробным описанием в правой части окна. Если вы довольны выбором, просто нажмите на кнопку «**Построить**» в правом нижнем углу окна. Объект будет подсвечен и снабжён надписью «**Выполняется...**».

Если на опции «**Показать очередь**» установлен флажок, вы можете выбрать до пяти объектов для последовательного производства. Сначала начнётся строительство первого объекта, а затем последующих — в том порядке, в котором вы их выбрали. Как только объект будет построен, автоматически начнётся строительство следующего. Если



последний объект в очереди завершён, то на экране появится напоминание о том, что необходимо выбрать новый проект. Обратите внимание, что если флажок с опции **«Показать очередь»** снят, то объекты в очередь производства будет состоять только из одного объекта.

Если у вас достаточно кредитов, вы можете не тратить время на производство и купить необходимое вам сооружение, корабль и т. п. Для этого нажмите **«Купить»**. Приобретённый объект появится в начале следующего хода. Учтите, что оплатить кредитами часть процесса производства невозможно: всё или ничего. Однако с каждым ходом цена покупки падает, по мере того как уменьшается количество оставшихся до завершения производства ходов.

Чтобы изменить последовательность проектов в очереди производства, нажмите левой кнопкой мыши на объект и перетащите его в нужное место, удерживая кнопку.

Чтобы прекратить производство, наведите на объект курсор мыши и нажмите на знак **«X»**.

Чтобы облегчить ваш выбор проекта, в верхней части меню производства отображена информация о состоянии колонии.

Если вы готовы доверить выбор объектов для строительства искусственному интеллекту, воспользуйтесь опцией **«Построить очередь автоматически»**. Компьютер подберёт наиболее подходящие проекты для данной колонии.



Если вы отмените производство какого-либо проекта, то при повторном запуске процесса вам придётся строить этот объект с нуля. Однако при изменении очередности производства весь достигнутый прогресс сохраняется.

**СТРОИТЕЛЬСТВО НА: АЛЬФА КИТА II**  
 Выберите производство сооружения, корабля или программы

Состояние КОЛОНИИ 10 / 13 -20 УРОВЕНЬ 3 100% 75/300

Исследования Продовольствие Производство Экономика Защита Общее назначение

ВСЕ

<b>Установка обогащения почвы</b>  4	<b>Товары</b>  До отмены	<b>Преобразование в планету типа эдем</b>  18	<b>Восстановитель атмосферы</b>  3 Выполняется...
<b>Система переработки отходов</b>  5	<b>Система переработки токсичных веществ</b>  6	<b>Сканер ДНК</b>  4 В очереди...	<b>Ангар бронетехники</b>  6
<b>Планетарный радиационный экран</b>  6	<b>Межпланетная криптосеть</b>  11	<b>Корабль-разведчик VII</b>  1	<b>Гражданский корабль IV (Терраны)</b>  2
<b>Десантный корабль IV</b>  2	<b>Космическая фабрика VIII</b>  2	<b>Палач X</b>  3	<b>Фрегат XII</b>  3

Колонизаторский Эсминец XIII Колонизаторский Койсеро VII

Выберите объект, чтобы увидеть его описание

← Выполняемый проект

ПОСТРОИТЬ

 3	<b>КУПИТЬ  288</b>	 4	 39	
-------	--------------------	-------	--------	--

Показать очередь  
 Построить очередь автоматически

Очередь производства

## Управление сооружениями

Чтобы увидеть все сооружения, построенные в вашей колонии, нажмите кнопку «**Осмотреть**» на экране колонии. Вы перейдёте на новый экран с изображением планеты и цветными кнопками сортировки сооружений.



Цвета имеют следующие значения:

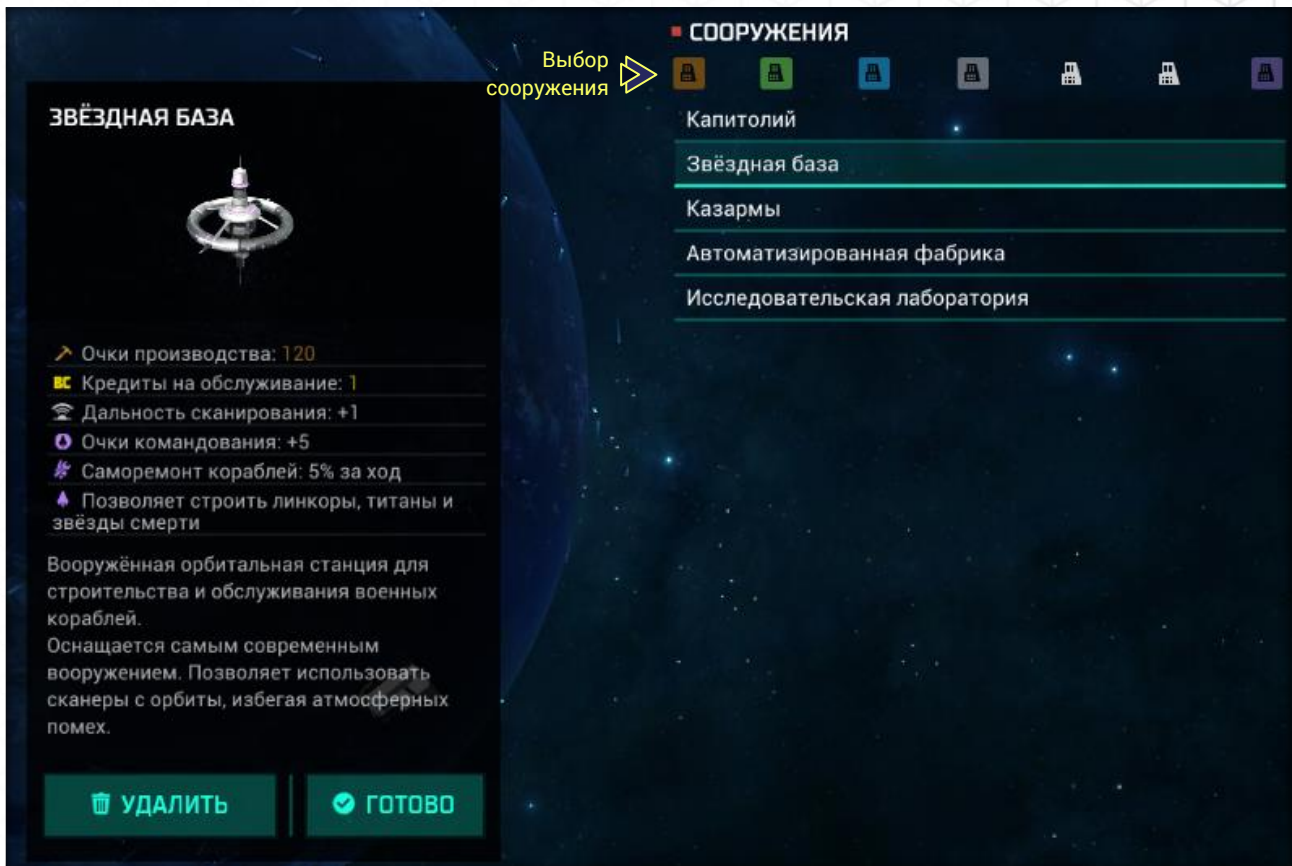
- **оранжевый** — производство;
- **зелёный** — продовольствие;
- **синий** — исследования;
- **белый** — мораль;
- **жёлтый** — кредиты;
- **бирюзовый** — экология;
- **фиолетовый** — военное дело и безопасность.

Нажатием на одну из цветных кнопок вы можете вызвать полный список построенных сооружений этого типа. Чтобы получить подробную информацию о сооружении, нажмите на его название. Через всплывающее информационное окно можно снести сооружение (кнопка «**Удалить**»).



Убедитесь, что вам действительно не нужно это сооружение. Нажав кнопку «**Удалить**», вы немедленно избавитесь от него, без дополнительного подтверждения этого действия.





## Лидер

Если назначить в колонию лидера, его изображение появится на экране колонии рядом с информацией о планете. Рядом с изображением будет указана следующая информация:

- **ИМЯ** — имя и род деятельности лидера;
- **бонусы** — дополнительный процент к показателям колонии или особые способности лидера.

Чтобы получить больше сведений о предоставляемых лидером бонусах, наведите на них курсор мыши.

Обратите внимание, что в каждой системе можно назначить только одного лидера.

The screenshot displays a dark-themed UI panel with the following sections:

- ЛИДЕР:**
  - Name: **МАРА**
  - Race: **Архивариус**
  - Bonuses: **+50%** (blue icon) and **+8%** (purple icon)
  - Portrait: A 3D model of a purple alien.
  - Label: **Лидер (при наличии)** with a yellow triangle cursor pointing to it.
- ИНФОРМАЦИЯ О ПЛАНЕТЕ**
  - Размер: **МАЛЕНЬКАЯ** (orange progress bar)
  - Биом: **ЗЕМНОЙ** (green progress bar)
  - Мин. ресурсы: **БОГАТЫЕ** (green progress bar)
  - Гравитация: **НИЗКАЯ**
  - Особые ресурсы: **АРТЕФАКТЫ** (red icon)
- СООРУЖЕНИЯ** (empty section)
- ОСМОТРЕТЬ** (button with a magnifying glass icon)

## Экология

По мере развития колонии назревает вопрос экологического загрязнения. Если оставить эту проблему без должного внимания, то выработка продовольствия начнёт снижаться пропорционально уровню загрязнения. В крайних случаях, когда загрязнение достигает порогового значения, ухудшается биом планеты. Обе ситуации замедляют рост населения и создают риск голода в колонии.

Источником загрязнения служат жизнедеятельность населения и производство. Колонии, приоритетом которых является производство, генерируют больше загрязнения, чем колонии, сосредоточенные на исследованиях или продовольствии. Также чем больше в колонии населения, тем больше накапливается загрязнения. Выполнение программы терраформирования или адаптации биома не генерирует загрязнения.

Чтобы ознакомиться с подробным отчётом о загрязнении в колонии, наведите курсор мыши на уровень загрязнения. Если в скобках указано отрицательное число или ноль, это значит, что загрязнение не накапливается. Положительное число в скобках означает соответствующее повышение загрязнения каждый ход. Слева от числа в скобках указано текущее общее количество загрязнения и порог, после которого произойдёт ухудшение биома.

Контролировать загрязнение можно следующими способами:

- **Устойчивость биома к загрязнению.** Планеты обладают естественной способностью к самоочищению в разной степени.
- **Технологии.** Исследование продвинутых технологий помогает в борьбе с загрязнением.
- **Население.** Сохранить чистоту окружающей среды вам также поможет перенос населения из ячеек производства в ячейки продовольствия и исследований.



Текущее загрязнение/  
Порог ухудшения биома

экология

68/325 [4] ← -2 — Загрязнение за ход

✖ Загрязнение — это результат промышленных выбросов в колонии.

Каждый биом в состоянии выдержать определённый уровень загрязнения, прежде чем деградирует. Промышленность и деятельность населения в колонии загрязняют почву, сокращая производство продовольствия. Загрязнение не влияет на сооружения, повышающие уровень производства продовольствия.

4 Некоторые сооружения помогают устранить загрязнение и обеспечить экологическую устойчивость.

Уровень ✖ загрязнения на этой планете:

Загрязнение:	
От промышленности	39
От населения	5
<b>Итого</b>	<b>44</b>
Ликвидация загрязнения:	
Устойчив. биома к загрязнению	40
<b>Итого</b>	<b>40</b>
Загрязнение за ход	4
<b>Общий уровень загрязнения</b>	<b>68 / 325</b>

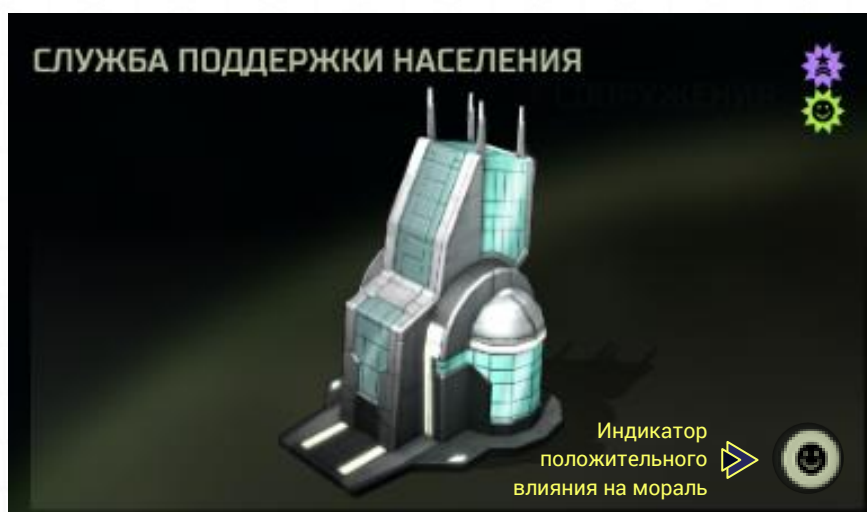
▶ Подробный отчёт о загрязнении

## Мораль

Чтобы колонисты сохраняли работоспособность, их моральный дух должен оставаться на должном уровне. Если же колонисты недовольны, то они начинают бастовать. В этом случае они перестают генерировать продовольствие, очки производства и исследований. На настроения колонистов может влиять ряд факторов: высокие налоги, загрязнение атмосферы, покорение другими расами и т. д.

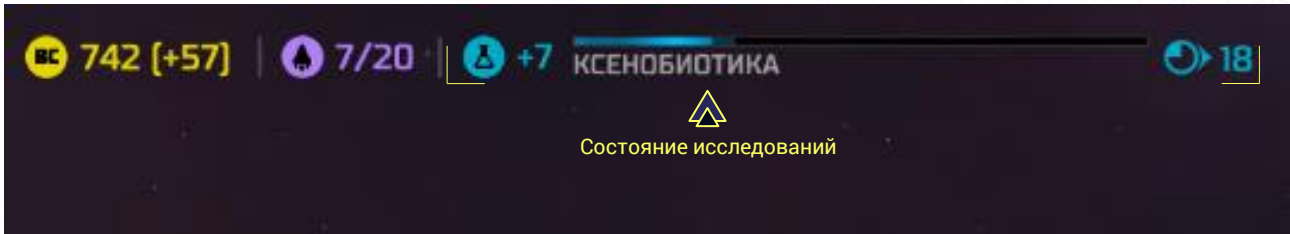


Чтобы вернуть недовольных на путь истинный, потребуется ваше вмешательство: понизьте налоги, постройте сооружения, положительно влияющие на мораль колонистов (обычно они обозначаются счастливой мордашкой в правом нижнем углу), или наймите лидера, который заразит жителей планеты энтузиазмом. Что касается покорённых представителей других рас, то тут наряду с перечисленными факторами потребуется ещё и время.



## Исследования

Очки исследований используются для изучения выбранной технологии, одной на всю империю. Чем больше колонистов направлено в область исследований в разных колониях, тем быстрее завершится исследование. На скорость исследования также влияют бонусы от ранее изученных технологий. Строка состояния отображает текущий бонус, значок технологии, прогресс исследования и количество ходов до его завершения.



Исследования — единственный вид деятельности населения, который влияет на общее положение дел в империи и не даёт явных преимуществ самой колонии (кроме предотвращения катастроф в планетной системе).



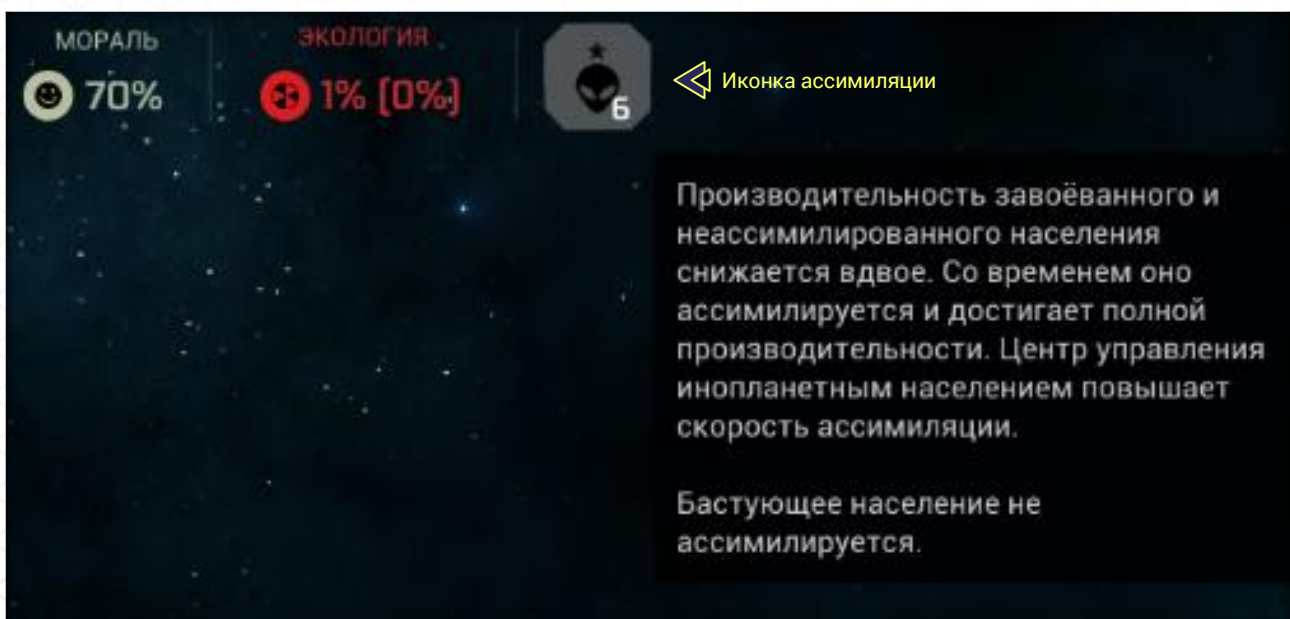
## Ассимиляция населения

Захватив колонию противника с помощью штурма, вы получите контроль над её населением. Однако покорённое население обычно не очень довольное своей участью и требует ассимиляции. До полной ассимиляции производительность населения составит 50% от нормы. Неассимилированное население обозначается красным числом и звёздочкой над ячейкой, в которой оно находится.



О процессе ассимиляции сообщает новая иконка, расположенная в конце панели состояния колонии. Иконка указывает количество ходов до ассимиляции следующей единицы населения. Ассимилировавшись, единица населения немедленно приступает к работе в нормальном режиме, а звёздочка и красное число над ячейкой исчезают.

Ассимиляция происходит естественным путём со временем даже при отсутствии каких-либо действий с вашей стороны. Однако процесс можно ускорить с помощью особенностей расы и специальных технологий или сооружений. Также вы можете использовать гражданский корабль, чтобы перевезти коренное население своей расы в завоёванную колонию. Такие колонисты сразу заполняют крайнюю левую (самую производительную) ячейку выбранной вами области, если чужеродное население пока работает не в полную силу.

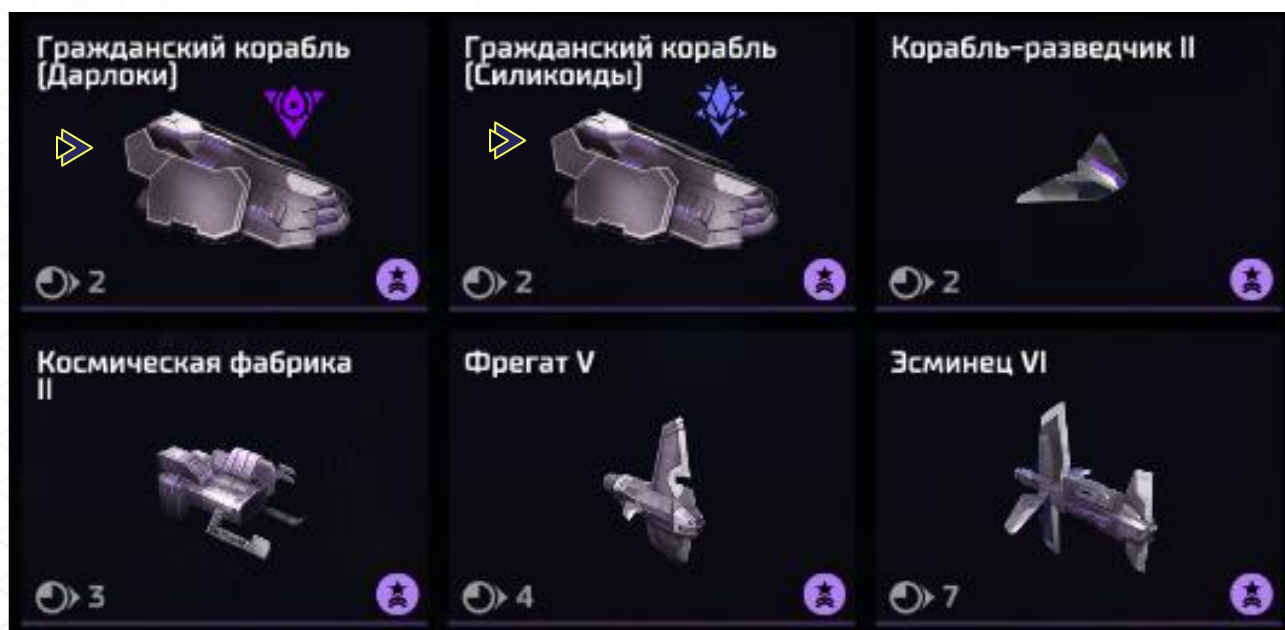


Бонусы от сооружений, применённые к ячейке с неассимилированным населением, снижаются вдвое. Колонисты, появившиеся на свет уже после завоевания, полностью ассимилированы.



В завоевании и ассимиляции чужой колонии есть ряд преимуществ. Во-первых, все сооружения на планете переходят в ваше распоряжение. Во-вторых, покорённое население сохраняет особенности своей расы (например, псилоны сохраняют бонус к исследованиям, а саккра — к росту населения).

Завоёванные колонии со смешанным составом населения независимо от степени ассимиляции позволяют строить гражданские корабли, характерные для каждой из имеющихся в колонии рас. Такие корабли обозначены названием и символом соответствующей расы. Выберите для постройки корабль той расы, население которой вы хотите переместить. При этом колонизаторские корабли всегда строятся с вашей стартовой расой на борту, даже если в данной колонии её представителей нет.

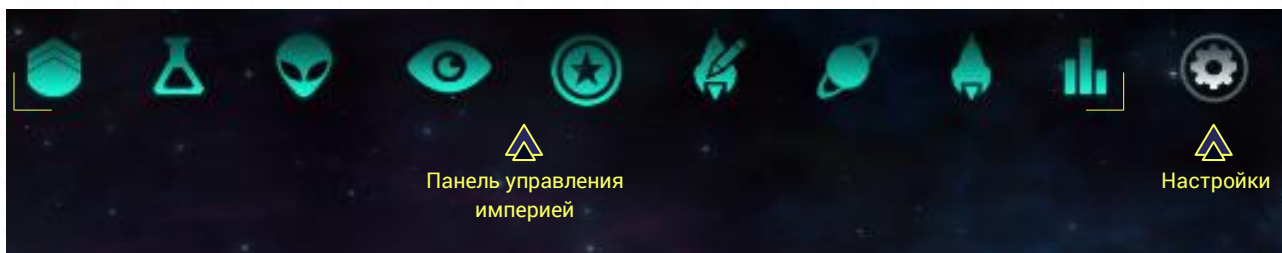




# ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ ИМПЕРИЕЙ

Панель управления империей доступна не только на экране галактики, но и на всех остальных экранах. Кнопки, расположенные на панели (слева направо):

- Империя;
- Исследования;
- Дипломатия;
- Шпионаж;
- Лидеры;
- Проекты кораблей;
- Планеты;
- Флоты;
- Путь к победе;
- Настройки.



## Империя

Нажатие на кнопку «**Империя**» перемещает вас на экран управления империей. Здесь вы сможете получить подробную информацию о текущем состоянии и потенциале каждой из колоний.

- **Общий обзор империи.** Отображает количество населения, количество бастующего населения, общее число колоний, баланс кредитов и количество генерируемых кредитов, количество очков исследований, исследуемая технология и число ходов до её завершения.

Два выпадающих списка на этом экране дают возможность управлять империей.

«**Ставка налога**» позволяет установить количество кредитов, производимых каждой единицей населения за ход (по умолчанию 3 миллиарда кредитов).

«**Приоритет империи**» позволяет выбрать приоритет распределения населения для всех колоний империи.



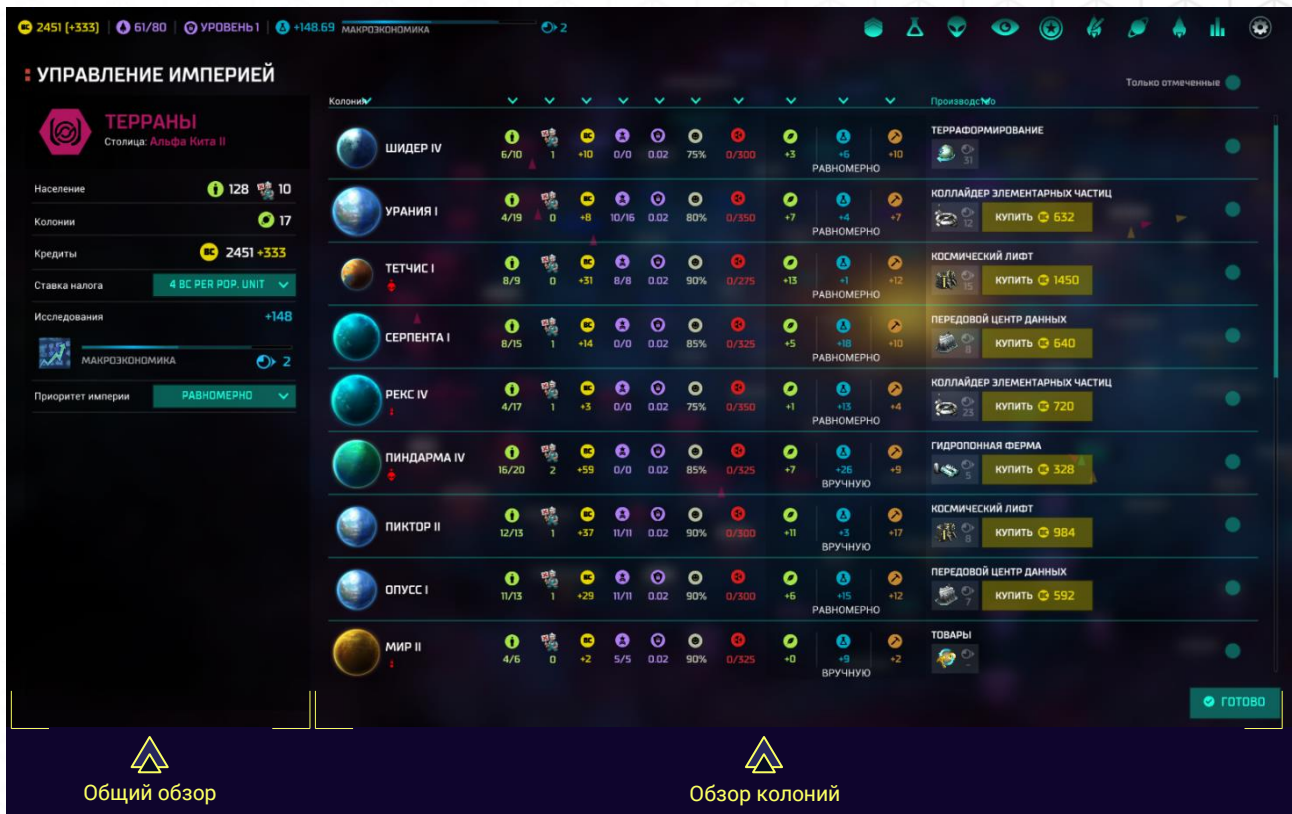


После выбора приоритета империи вы по-прежнему можете назначать приоритеты отдельно для каждой планеты.

- **Обзор колоний.** Выбрав ту или иную планету, вы можете узнать о её текущем состоянии, а также изменить приоритет колонии и управлять очередью производства в колонии. Элементы панели обзора колонии (слева направо):
  - изображение планеты — изображение планеты, на которой находится ваша колония; нажатие на изображение переносит на экран соответствующей колонии;
  - население — текущее и максимальное население колонии;
  - бастующее население — количество населения, которое отказывается работать;
  - кредиты — количество кредитов (в миллиардах), производимое колонией;
  - наземная оборона — текущее и максимальное число единиц наземной обороны;
  - уровень безопасности — текущий уровень безопасности в колонии, отражающий способность обнаруживать вражеских шпионов, от 1 (самый низкий) до 5 (самый высокий);
  - мораль — текущий уровень морального духа населения колонии;
  - загрязнение — текущий уровень загрязнения в колонии;
  - продовольствие — текущий баланс продовольствия в колонии\*;
  - исследования — текущий баланс исследований в колонии\*;
  - производство — текущий баланс производства в колонии\*;
  - очередь производства — проект, который производится в настоящий момент, и кнопка покупки проекта. При выборе колонии эта область расширяется и позволяет отобразить очередь производства, добавить объекты в очередь производства, включить или выключить опцию автопостройки;
  - отметка — вы можете отметить некоторые колонии, чтобы впоследствии отфильтровать их с помощью опции «Только отмеченные».



При выборе колонии отображается выпадающий список приоритетов колонии, в котором вы можете выбрать желаемый приоритет распределения населения.



## Исследования

Нажатие на кнопку «Исследования» перемещает вас на экран исследований (подробнее в соответствующем разделе ниже).





## Дипломатия

Нажатие на кнопку «Дипломатия» перемещает вас на экран дипломатии (подробнее в соответствующем разделе ниже).



## Шпионаж

Нажатие на кнопку «Шпионаж» перемещает вас на главный экран шпионажа (подробнее в соответствующем разделе ниже).





# Лидеры

Нажатие на кнопку «Лидеры» перемещает вас на экран лидеров (подробнее в соответствующем разделе ниже).



## Проекты кораблей

Нажатие на кнопку «Проекты кораблей» перемещает вас на экран, где вы можете выбрать различные модели, схемы раскраски, вооружение и оборудование для своих кораблей (подробнее в соответствующем разделе ниже).



## Планеты

Нажатие на кнопку «Планеты» открывает окно, где отображены все известные, но не колонизированные планеты, включая и те, которые принадлежат другим расам. В этом окне доступны следующая информация и действия:

- **Сортировка по расам.** Над списком планет изображены символы рас, с которыми вы установили контакт. Нажав на символ расы, вы сможете увидеть, какие планеты из списка принадлежат ей.
- **Информация о планетах.** Здесь отображены все изученные вами, но не колонизированные планеты (а также пояса астероидов). Если вы построили газосборщик на газовом гиганте или шахту на поясе астероидов, планета всё равно останется в списке.

Элементы панели информации о планете (слева направо):

- изображение планеты — изображение планеты и её название; нажатие на изображение переносит к соответствующей планете;
- общее население — максимальное население, возможное на планете;
- характеристики — размер, биом, минеральные ресурсы, гравитация, особые ресурсы;

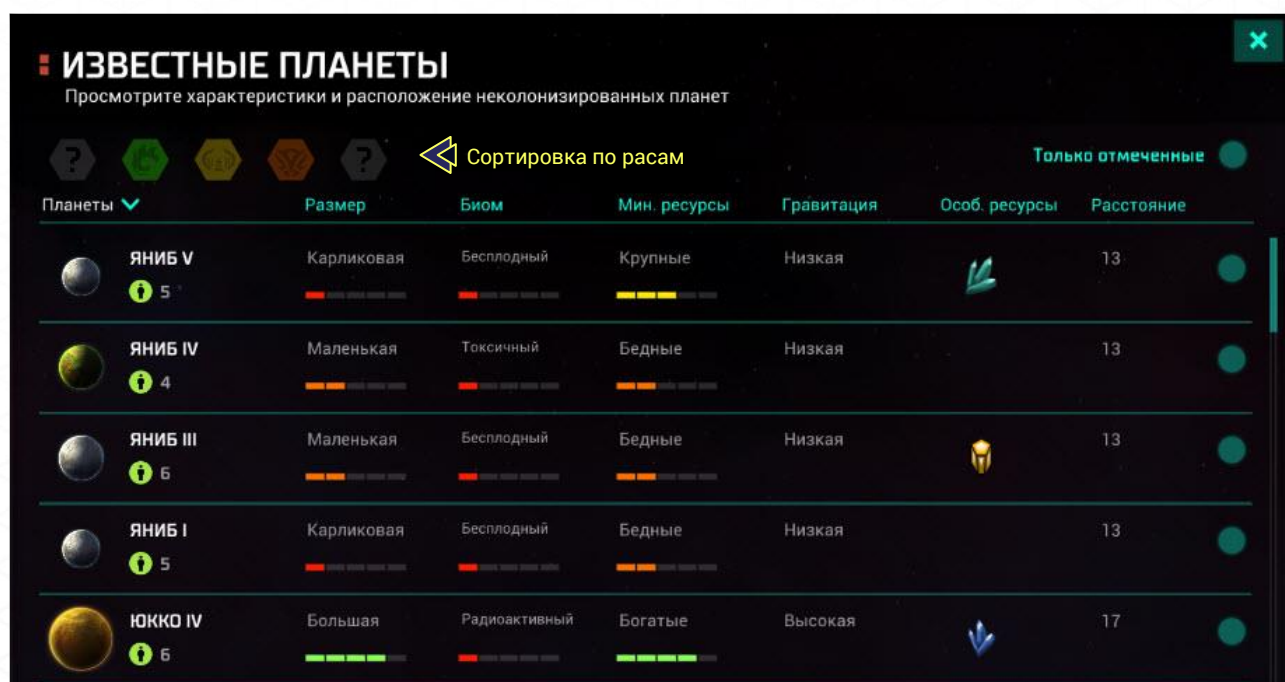


- расстояние — расстояние от столицы империи, выраженное в количестве ходов с использованием имеющихся у вас технологий;
- отметка — вы можете отметить некоторые планеты, чтобы впоследствии отфильтровать их с помощью опции «Только отмеченные».

Чтобы отсортировать список по какому-либо параметру, нажмите на соответствующий заголовок. Например, чтобы найти планету с богатыми запасами минеральных ресурсов, нажмите на заголовок «**Минеральные ресурсы**» один раз для сортировки от большего значения к меньшему или два раза для сортировки от меньшего к большему.

Одновременно сортировать список по нескольким параметрам нельзя.

Вы можете также отсортировать планеты по принадлежности различным расам. Нажмите на символ расы в верхней части окна, чтобы сгруппировать планеты расы вверху списка. Если вы ещё не установили контакт с какой-либо расой, её символ отображаться не будет.



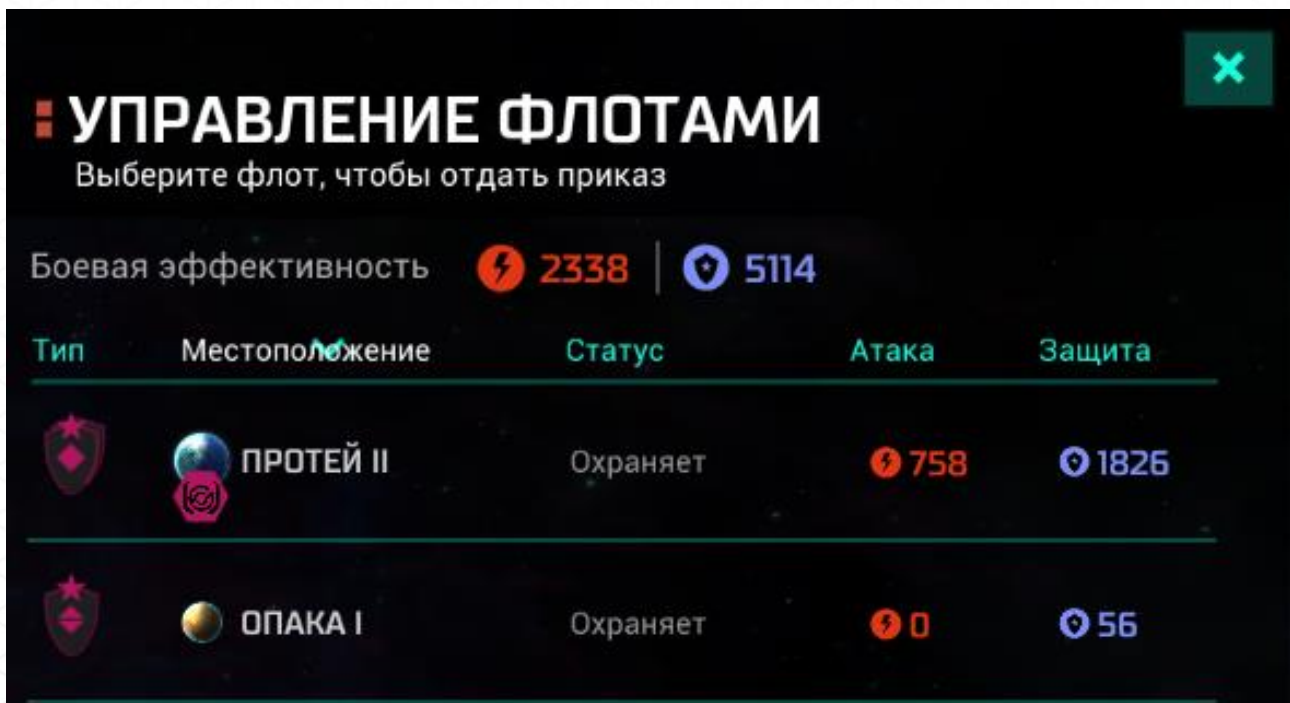


## Флоты



Нажатие на кнопку «Флоты» открывает окно, где вы можете управлять своими кораблями. В этом окне доступны следующая информация и действия:







- **Тип.** Иконка типа самого сильного корабля в составе флота. Иконки типов остальных кораблей отображены в виде стопки под ней.
- **Местоположение.** Текущее местоположение флота. Если флот расположен на орбите планеты, отображается только название планеты; если флот находится в точке варпа, начальная и конечная точки его маршрута указаны через тире.
- **Статус.** Команда, выполняемая флотом на данный момент («Охраняет», «На позиции» и т. д.). Если флот находится в движении, рядом со статусом «В пути» отображается количество ходов до прибытия в пункт назначения.
- **Атака.** Общая атакующая сила кораблей флота.
- **Защита.** Общая оборонительная сила кораблей флота.
- **Боевая эффективность.** Сумма атакующей и оборонительной силы всех ваших флотов.

Нажав на флот, вы переместитесь к нему на карте галактики. Чтобы отсортировать список по какому-либо параметру, нажмите на соответствующий заголовок. Например, чтобы найти сильный атакующий флот, нажмите на заголовок «Атака» один раз для сортировки от большего значения к меньшему или два раза для сортировки от меньшего к большему. Одновременно сортировать список по нескольким параметрам нельзя.



**УПРАВЛЕНИЕ ФЛОТАМИ**  
Выберите флот, чтобы отдать приказ

Боевая эффективность  2338 |  5114

Тип	Местоположение	Статус	Атака	Защита
	 ПРОТЕЙ II	Охраняет	 758	 1826
	 ОПАКА I	Охраняет	 0	 56

## Путь к победе

Нажатие на кнопку «Путь к победе» перемещает вас на экран, где можно сравнить свои показатели по тому или иному условию победы с достижениями других игроков (подробнее в соответствующем разделе ниже).

827 (+515) | 88/199 | УРОВЕНЬ +353.10 ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ИНЖЕНЕРИЯ | 4
🏠 🚀 🌌 🌠 🌟 🌠 🌟 🌠 🌟 🌠 🌟

### ПУТЬ К ПОБЕДЕ

#### ПОБЕДА ПО ОЧКАМ

Презойдите соперников во всех аспектах управления империей, чтобы заслужить звание лучшего правителя.

#### ВОЕННАЯ ПОБЕДА

Станьте властителем галактики, сокрушив и отправив в небытие своих врагов.

#### ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ПОБЕДА

Продвигайтесь по технологическому пути развития и достигните абсолютного знания, чтобы выйти за пределы этой вселенной.

#### ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ПОБЕДА

Наполните казну и добейтесь экономического перевеса, установив контроль над Галактическим валютным фондом.

#### ДИПЛОМАТИЧЕСКАЯ ПОБЕДА

Обаведитесь полезными связями и займите пост лидера галактики.

#### ПОБЕДА НАД АНТАРАНАМИ

Найдите и исследуйте загадочные руины, ведущие в измерение антаран, и покончите с этой злобной расой раз и навсегда.

Ранг	Игра	Показатель
1	ТЕРРАНЫ	Очки: 38617
2	СИЛИКОИДЫ	Очки: 19618
3	КЛАКОНЫ	Очки: 15325
4	ЛЮДИ	Очки: 13452
5	ПСИЛОНЫ	Очки: 10862
6	ТРИЛАРИАНЕ	Очки: 10633
7	ДАРЛОКИ	Очки: 10325
8	ЭЛЕРИАНЕ	Очки: 8367
9	МЕКЛАРЫ	Очки: 4445

Ранг	Игра	Показатель
1	ТЕРРАНЫ	Мощь: 10147
2	СИЛИКОИДЫ	Мощь: 4983
3	КЛАКОНЫ	Мощь: 2989
4	ЛЮДИ	Мощь: 2833
5	ДАРЛОКИ	Мощь: 2244
6	ПСИЛОНЫ	Мощь: 2187
7	ТРИЛАРИАНЕ	Мощь: 1940
8	ЭЛЕРИАНЕ	Мощь: 1798
9	МЕКЛАРЫ	Мощь: 229

Ранг	Игра	Показатель
1	ТЕРРАНЫ	Всего исследований: 500
2	СИЛИКОИДЫ	Всего исследований: 4300
3	МЕКЛАРЫ	Всего исследований: 3600
4	ЛЮДИ	Всего исследований: 3500
5	КЛАКОНЫ	Всего исследований: 3500
6	ПСИЛОНЫ	Всего исследований: 3100
7	ДАРЛОКИ	Всего исследований: 3100
8	ЭЛЕРИАНЕ	Всего исследований: 2700
9	ТРИЛАРИАНЕ	Всего исследований: 2500

Ранг	Игра	Показатель
1	ТЕРРАНЫ	Доля в ВВП: 78%
2	СИЛИКОИДЫ	Доля в ВВП: 16.69%
3	КЛАКОНЫ	Доля в ВВП: 11.05%
4	ЛЮДИ	Доля в ВВП: 8.84%
5	ПСИЛОНЫ	Доля в ВВП: 6.33%
6	ДАРЛОКИ	Доля в ВВП: 6.16%
7	ТРИЛАРИАНЕ	Доля в ВВП: 5.82%
8	ЭЛЕРИАНЕ	Доля в ВВП: 3.39%
9	МЕКЛАРЫ	Доля в ВВП: 0.65%

Ранг	Игра	Показатель
1	ТЕРРАНЫ	Голосов: 260
2	КЛАКОНЫ	Голосов: 120
3	СИЛИКОИДЫ	Голосов: 111
4	ЛЮДИ	Голосов: 97
5	ТРИЛАРИАНЕ	Голосов: 84
6	ПСИЛОНЫ	Голосов: 79
7	ДАРЛОКИ	Голосов: 58
8	ЭЛЕРИАНЕ	Голосов: 40
9	МЕКЛАРЫ	Голосов: 8

Ранг	Игра	Показатель
1	ЭЛЕРИАНЕ	Прогресс: 200/400
2	ТРИЛАРИАНЕ	Прогресс: 100/400
3	ДАРЛОКИ	Прогресс: 100/400
4	ТЕРРАНЫ	Прогресс: 100/400
5	СИЛИКОИДЫ	Прогресс: 100/400
6	МЕКЛАРЫ	Прогресс: 0/400
7	КЛАКОНЫ	Прогресс: 0/400
8	ЛЮДИ	Прогресс: 0/400
9	ПСИЛОНЫ	Прогресс: 0/400

Осталось ходов ▶ 80
ПОКАЗАТЬ ГРАФИК
ГОТОВО



# ЭКОНОМИКА

## Кредиты

Кредиты — это основа экономики Master of Orion. Кредиты необходимы для содержания сооружений и флотов (при отсутствии достаточного количества очков командования), а также для ускорения производства, найма лидеров и агентов, выплаты дани другим расам и их подкупа. Число зарабатываемых империей кредитов может меняться в зависимости от различных факторов: развития промышленности и исследовательской деятельности, текущих расходов, подписания торговых соглашений, изменения налоговой ставки и т. п.

В случае экономического упадка империи ваш советник начнёт удалять корабли и сооружения, содержание которых обходится казне слишком дорого (вас поставят в об этом в известность). Лучший способ избежать этого — обеспечивать положительный баланс за каждый ход игры и иметь в резерве достаточную сумму кредитов. Это позволит вам пережить периоды серьёзных расходов и низких темпов производства, например, при отправке крупных боевых флотилий на далёкое расстояние для нападения на противника.

## Налоги

Во всех ваших колониях действует единая налоговая ставка, которую можно установить на экране управления империей. Налоговая ставка измеряется в миллиардах кредитов на единицу населения и может варьироваться от 0 до 5. Изменяя налоговую ставку, вы можете следить за тем, как налоговое бремя влияет на генерацию кредитов за ход, а также на изменение уровня морали и количества бастующего населения в отдельных колониях.

## Технологии

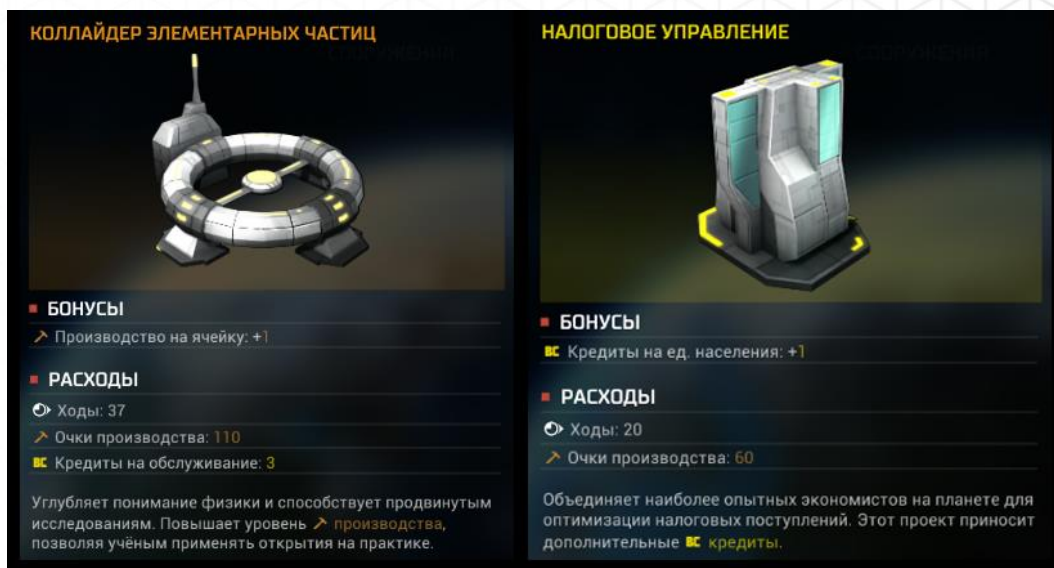
В дереве исследований содержится большое количество технологий, применение которых может ускорить развитие вашей экономики. Они дают дополнительные кредиты, снижают расходы на покупку сооружений и кораблей, а на самом высоком этапе развития увеличивают количество кредитов, генерируемых вашей империей, на 100%.

В основном эти технологии располагаются в верхней части дерева исследований. Как правило, их легко распознать по символу жёлтого или оранжевого цвета.

Например, технология на левом изображении относится к категории экономических и предоставляет бонус в 5 кредитов для колонии, в которой построено сооружение.

Технология на правом изображении относится к категории производственных и позволяет снизить стоимость покупки кораблей за счёт сокращения очков, необходимых для производства.





## Торговые договоры

После установления контакта с иной расой один из вариантов развития дипломатических отношений — подписание с ними торгового договора. Срок действия подобных соглашений составляет 20 ходов, в течение которых каждый ход в вашу казну поступают кредиты. По завершении действия договора ваш советник представит отчёт с общей суммой заработанных кредитов. Она может достигать внушительных размеров!



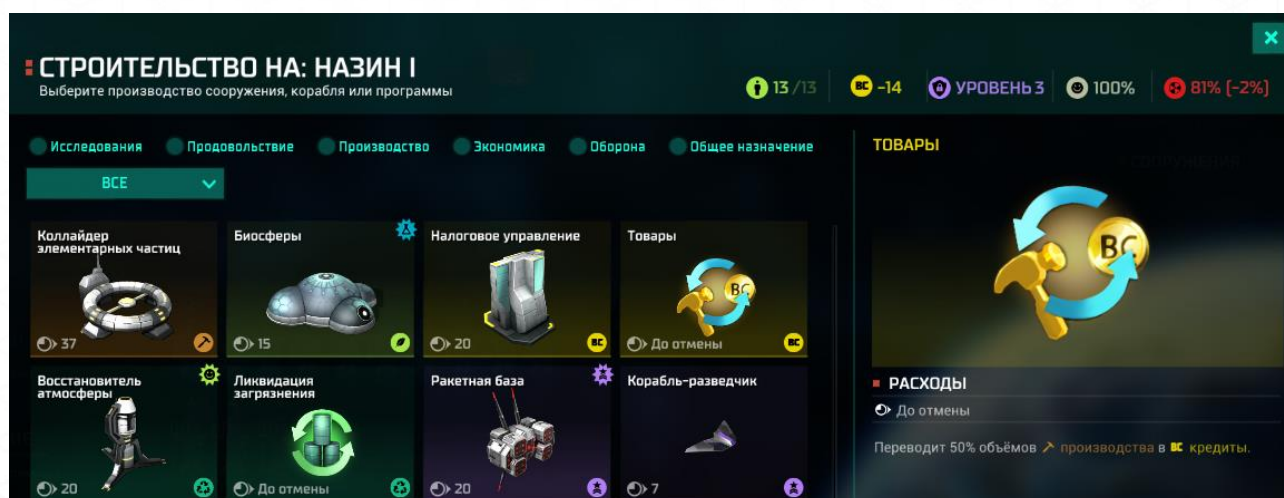
Учтите, что вторая сторона договора также получает кредиты (а в случае объявления войны все договоры сразу же аннулируются).

## Товары

Ещё один способ заработать кредиты — это привлечь часть колонистов к производству товаров. Для этого добавьте в очередь производства колонии программу «Товары». В результате 50% объёмов производства колонии конвертируется в кредиты.



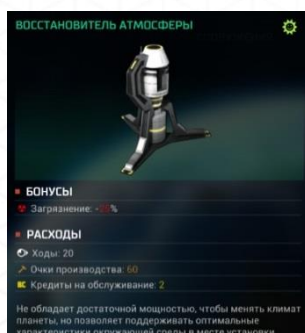
«Товары» — единственный объект производства, который продолжит вырабатывать кредиты всё время, пока будет находиться на первой позиции в очереди производства. Эта программа действует до отмены, не позволяя переходить к следующим проектам в очереди. Чтобы выполнить другой проект производства, уберите «Товары» с первого места в очереди или выберите другой проект.



## Обслуживание

Каждое сооружение в вашей империи требует технического обслуживания, а это стоит денег. Финансы на техническое обслуживание распределяются автоматически.

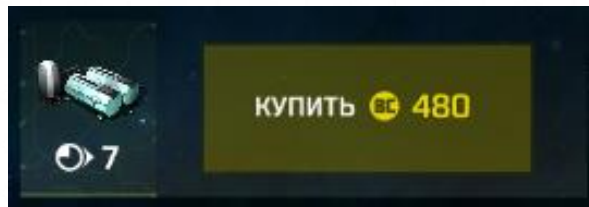
Обслуживание кораблей и военных аванпостов происходит немного по-другому. Кредиты на их содержание не нужны, пока количество используемых ими очков командования (ОК) не превышает число доступных ОК. Однако после превышения лимита ОК из вашей казны каждый ход вычитается по 20 кредитов за каждое превышенное очко. Чтобы содержание флотов не легло на вашу экономику непосильным бременем, внимательно следите за количеством очков командования.



## Покупка

Если вы решили, что хотите заполучить конкретный корабль или сооружение прямо сейчас, не дожидаясь завершения производства через, скажем, 12 ходов, вы можете ускорить процесс с помощью кредитов. Объект, находящийся в очереди производства, можно просто купить. Для этого достаточно иметь необходимое количество кредитов. Совершив покупку, вы сможете ею пользоваться уже со следующего хода. Однако при помощи кредитов нельзя ускорить темпы производства объекта на несколько ходов — вы его либо покупаете, либо нет.

Чтобы купить нужный вам объект в очереди производства, просто нажмите на кнопку «**Купить**» (кнопка также доступна на экране империи). Если стоимость покупки отображена серым цветом, то у вас недостаточно на неё средств или данный объект вообще нельзя купить. Имейте в виду, что по мере того, как ваши колонисты будут строить объект, его стоимость будет с каждым ходом снижаться.



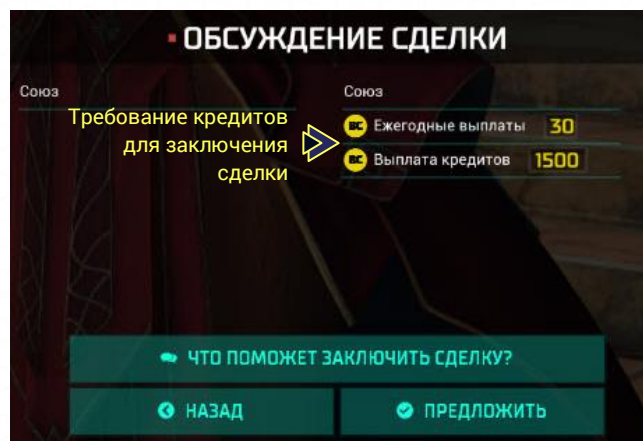


## Подкуп

Иногда во время дипломатических переговоров другая сторона будет просить у вас кредиты, чтобы решить какой-либо вопрос в вашу пользу. Имея большие финансы, вы сможете обеспечить благосклонность партнёров по переговорам, если объект сделки того стоит. Однако помните, что, отдавая свои кредиты, вы никогда не знаете наверняка, на что они в итоге будут потрачены: защиту окружающей среды или строительство корабля-титана, который возглавит нападение на вашу империю.

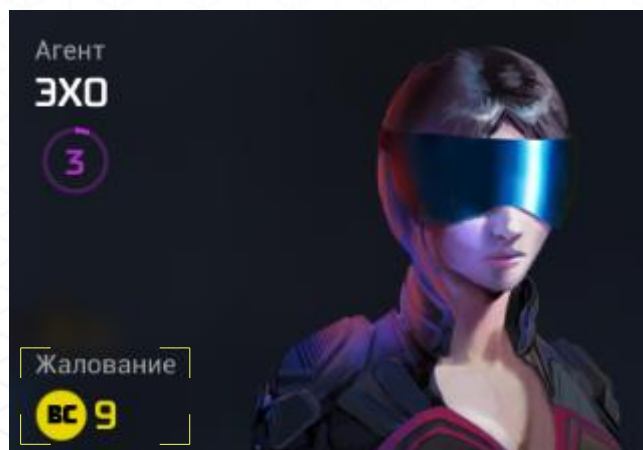
Кроме того, вы сами можете попросить во время переговоров взятку (ежегодные выплаты либо одноразовый платёж). Если у вашей расы хорошо развиты дипломатические навыки, оппоненты могут согласиться на такие условия.

Пример из игры. В ответ на ваше предложение заключить союз вторая раса потребовала ежегодно выплачивать ей 30 кредитов на протяжении 20 ходов и однократно выплатить 1500 кредитов (наряду с другими требованиями). Только от вас зависит, соглашаться на такие условия или отклонить их.



## Жалование

Каждому агенту и лидеру нужно выплачивать жалование каждый ход. По мере повышения уровня агентов и лидеров размер их жалований тоже растёт. Единственный способ снизить расходы на выплату жалований — уволить несколько агентов или лидеров.



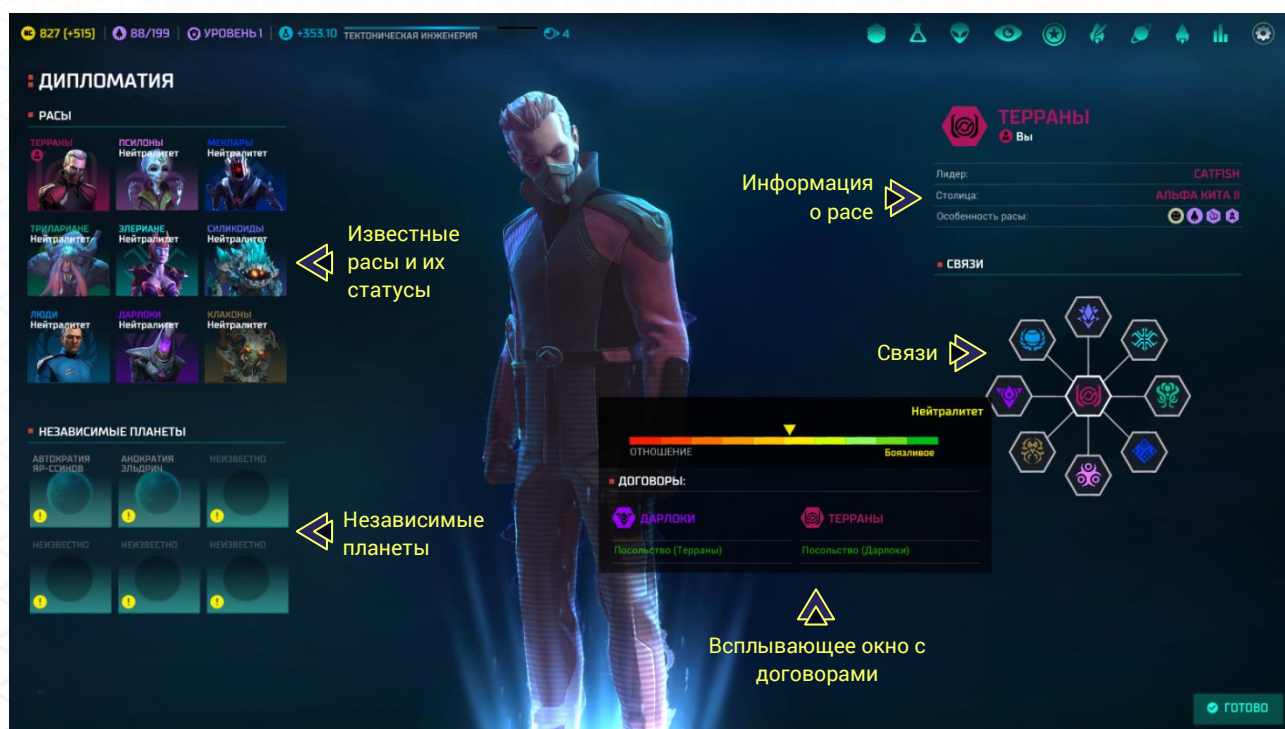
# ДИПЛОМАТИЯ

## Главный экран дипломатии

При встрече с другой расой, конкурирующей за господство в галактике, её правитель установит с вами контакт. Будет ли его отношение дружелюбным или настороженным, зависит от нескольких исходных факторов. В дальнейшем дипломатический контакт может быть инициирован любой из сторон. Для этого вам понадобится зайти на экран дипломатии.

Чтобы попасть на экран дипломатии и получить доступ к последующим действиям, нажмите на кнопку «Дипломатия», расположенную на панели управления империей. Экран дипломатии содержит следующие элементы:

- **Выбор расы.** Все известные вам расы расположены в левой части экрана. Название расы и её статус по отношению к вашей империи отображаются на фоне изображения правителя расы. Нажав на это изображение, вы сможете получить более подробную информацию о расе или провести с ней переговоры (учтите, что в аудиенции вам может быть отказано).
- **Связи.** В правой части экрана в виде колеса отображены связи вашей империи с известными вам расами. Каждая раса обозначена символом. Наведя на него курсор мыши, вы можете вызвать всплывающее окно, в котором указано текущее отношение данной расы к вашей империи, а также перечислены действующие соглашения между двумя цивилизациями.

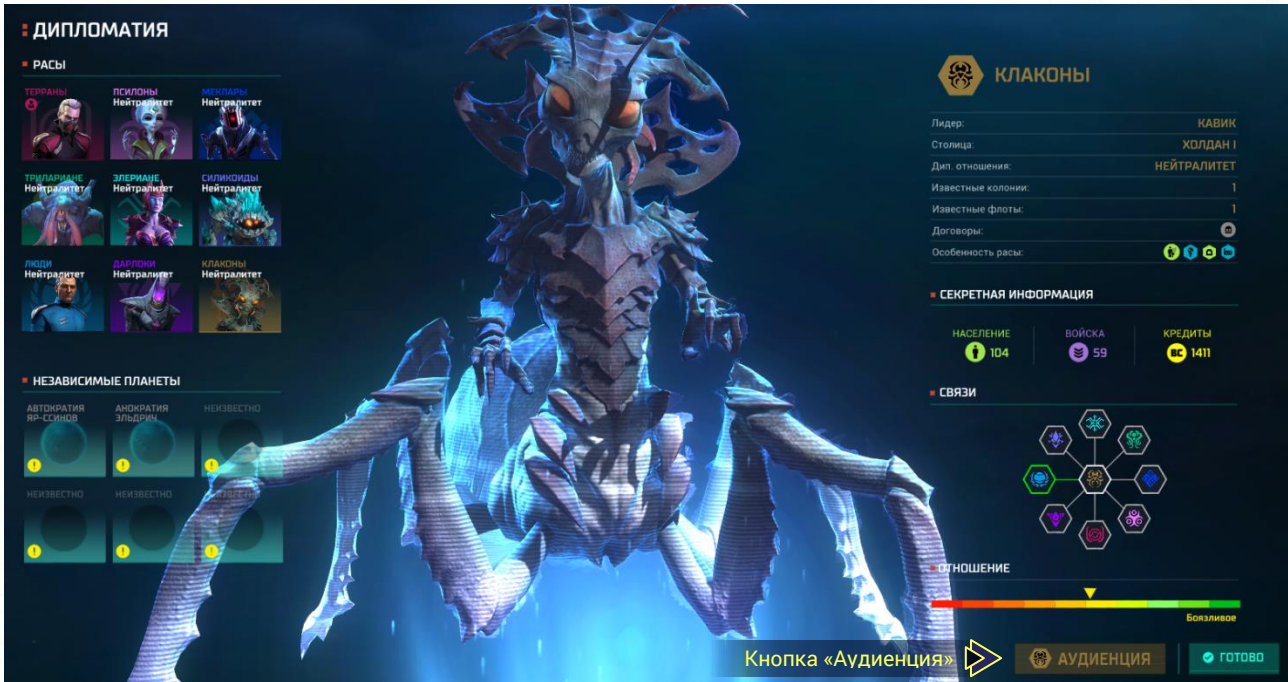




## Экран аудиенции

Чтобы запросить у правителя другой расы аудиенцию, нажмите на его изображение в области выбора рас. Вы увидите голограмму правителя в полный рост, а также базовые сведения о его империи, блок секретной информации и шкалу отношения.

Затем необходимо нажать на кнопку **«Аудиенция»**. Если лидер расы согласен встретиться с вами, вы попадёте на экран переговоров, где можно заключать соглашения, открывать посольства, требовать дань и т. д.





## Экран переговоров

Экран переговоров представляет следующие элементы и возможности:

- **Объявление войны.** Вы начинаете воевать с выбранной расой. Все существующие соглашения немедленно аннулируются.
- **Переговоры.** Вы открываете свои представительства в чужой империи, подписываете соглашения, запрашиваете или платите дань и т. д.
- **Требования.** Вы отправляете правителю расы свои требования (например, «Не селитесь рядом с нами»), на которые он может ответить согласием или отказом.
- **Расторжение соглашений.** Вы открываете список действующих соглашений и выбираете те, которые хотите расторгнуть.
- **Прощание.** Вы возвращаетесь к главному экрану дипломатии.
- **Показать данные.** Установив флажок напротив опции «Показать данные» в правом верхнем углу экрана, вы можете просмотреть базовую и секретную информацию о расе, а также её дипломатические связи.

Многие позиции для переговоров будут недоступны до тех пор, пока обе империи не откроют посольства на территории друг друга. Без этого сложно обсуждать вопросы торговли, предлагать союз или требовать прекращения войны.

Некоторые позиции могут остаться недоступными даже после открытия посольства. Рассмотрение конкретного предложения зависит от отношения другой расы к вашей (например, настроенное отношение не позволит оппоненту заключить с вами союз).



Чтобы открыть посольство, нужно изучить технологию «Ксенодипломатия» в рамках направления «Ксеносвязи» в ветви дерева исследований «Госуправление».

Когда вы вступаете в переговоры, в правой части окна будет отображаться то, что вы готовы предложить, а в левой — то, что вы хотите получить. Если переговоры были инициированы второй стороной, вы сразу увидите её первоначальное предложение и сможете удалить или добавить условия.

Если инициатива исходит от вас, при обсуждении сделки вы можете редактировать (удалять и добавлять) предлагаемые условия. При выборе ежегодных или однократных выплат кредитов вам придётся ввести необходимую сумму вручную.

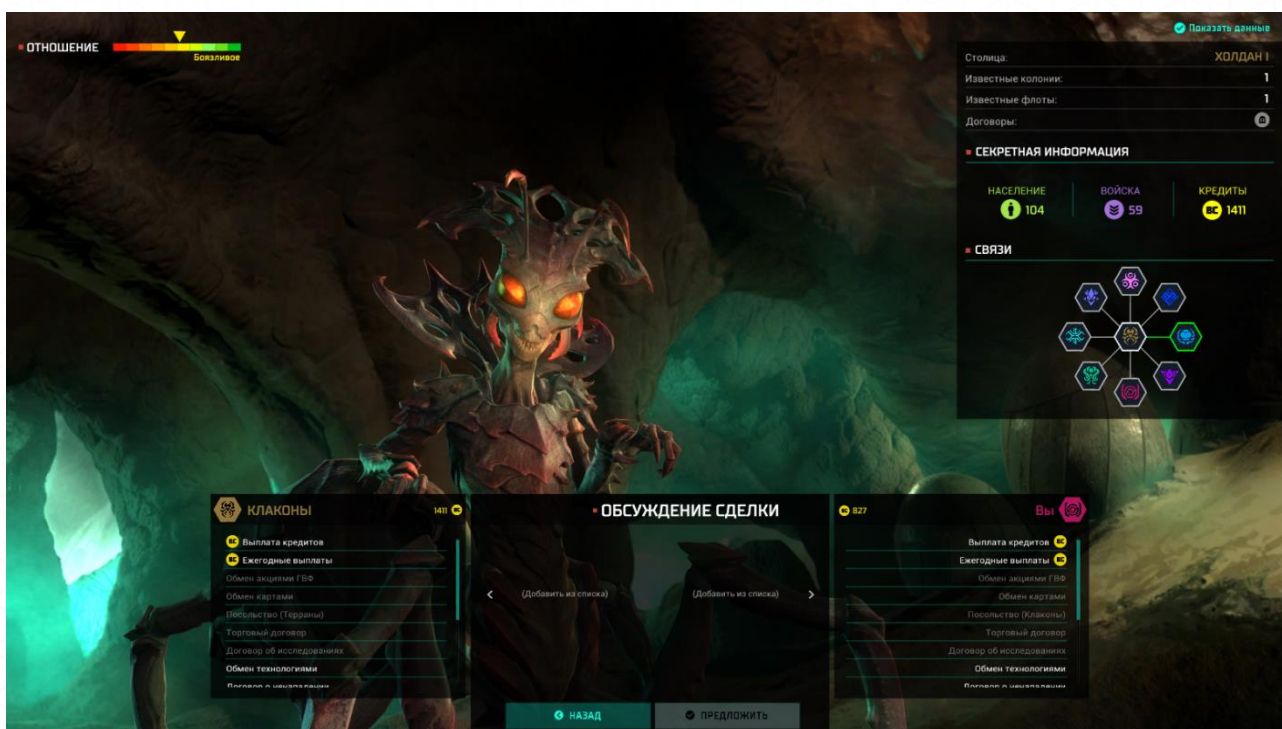
При обмене технологиями вам будет предложено выбрать соответствующие технологии из выпадающего списка.

Если вы готовы, нажмите «Предложить». Оппонент согласится с вашим предложением или отклонит его.

В случае, когда сделка действительно важна, можно нажать на кнопку **«Что поможет заключить сделку?»**. После этого отобразится список пожеланий другой расы, который можно принять, отклонить или изменить. Нажав **«Предложить»** в окне с пожеланиями второй стороны, вы автоматически согласитесь на их условия. Нажав **«Назад»**, начнёте переговоры заново.



Если все условия сделок расположены в левой части окна, вместо **«Предложить»** появляется кнопка **«Потребовать»**. Будьте осторожны: сильные расы не любят запугивания и ультиматумы. Выдвижение требований значительно ослабит ваши дипломатические позиции.





## Галактический совет

После того как все существующие расы установят друг с другом контакт, с периодичностью примерно в 25 ходов начнёт созываться Галактический совет. На заседаниях решается, кто возглавит галактику и обеспечит ей рост и процветание. В качестве кандидатов выдвигаются правители двух рас с наибольшим количеством населения.

В голосовании принимают участие главы всех цивилизаций. Они могут отдать свой голос одному из кандидатов или воздержаться. Число голосов каждой расы зависит от её численности. Если у вас сложились хорошие отношения с каким-либо народом, его представитель с большей вероятностью поддержит вас на выборах.

Здесь ваши дипломатические усилия могут дать плоды. Если в шкале отношения расположение расы достигло зелёной зоны, то она готова проголосовать за вас, если попросить (или заплатить). После учреждения Галактического совета в списке опций на экране переговоров появится пункт **«Договор о голосовании»**. Он позволяет заручиться поддержкой другой расы на очередном заседании Совета. Однако помните, что даже за деньги расположение нельзя сохранить надолго!

**УЧРЕЖДЕНИЕ ГАЛАКТИЧЕСКОГО СОВЕТА**

По мере того, как всё больше разумных рас налаживают между собой контакт, возникает необходимость в новом способе мирного урегулирования острых вопросов. Для этих целей создаётся Галактический совет, где однажды может появиться лидер, который объединит галактику под единым флагом и не допустит кровопролитных войн.

Кандидат	Голосов
ПСИЛОНЫ (Тсша)	32
ЛЮДИ (Саргон)	31

**ВЫБОРЫ НЕ СОСТОЯЛИСЬ**  
Победитель не определён

Кандидат	Голосов
ПСИЛОНЫ (Тсша)	32
ЛЮДИ (Саргон)	31



# ОБОРОНА ИМПЕРИИ

## Космическая оборона

### Корабли

Главной оборонительной силой вашей империи может выступать как один корабль, так и многочисленные флоты. Для кораблей (или флотов) доступна одна оборонительная команда — «Охранять». Причём, когда вы её отдаёте, выбранные корабли исключаются из системы автоматического напоминания о ходе, поэтому не забывайте о них.

- **Команда «Охранять»** обозначается символом в виде щита. Корабль, которому была отдана эта команда, остаётся на текущем месте (точка варпа или орбита планеты) и обеспечивает возможность сканирования окрестностей (иными словами, служит в качестве системы раннего оповещения). Противник, встретивший на своём пути охрану, будет вынужден принять решение об атаке, отступлении или сохранении своей позиции.



Если у вас заключён с какой-либо расой союз или договор об открытых границах, её корабли смогут беспрепятственно проходить мимо охраны.

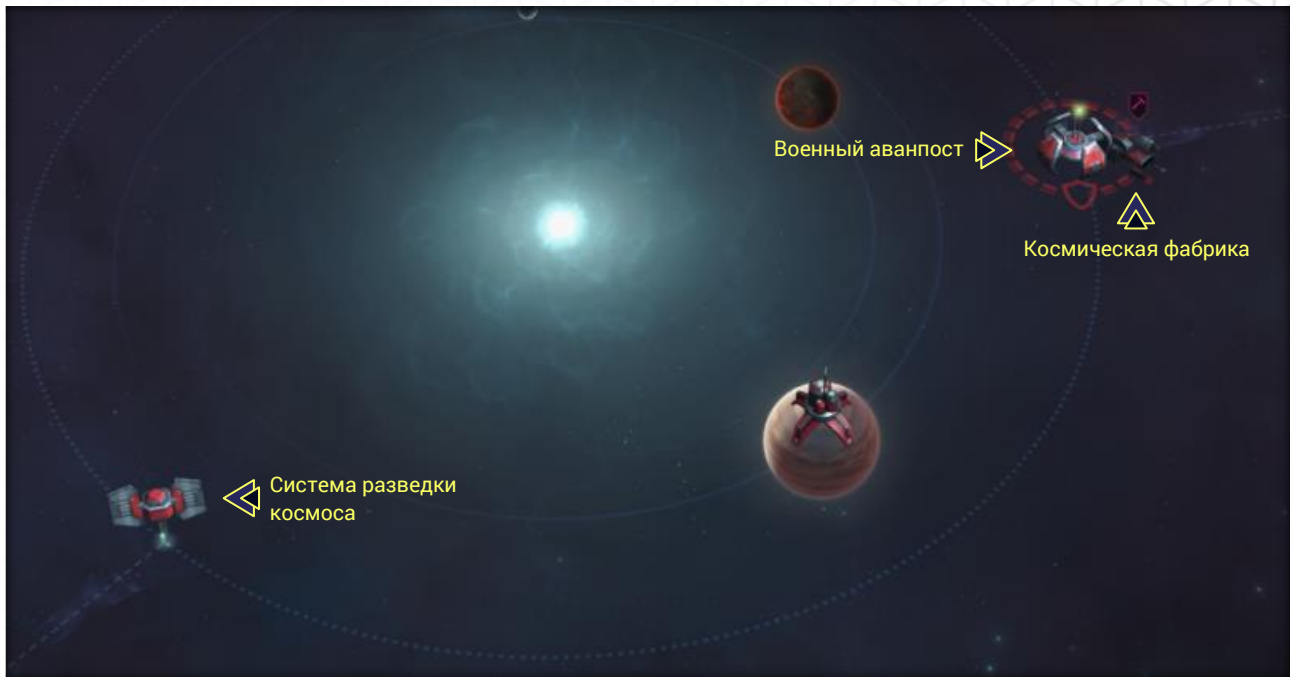
### Космические фабрики

Эти специализированные корабли выполняют ряд функций, включая возведение военных аванпостов и систем разведки космоса.

- **Военный аванпост** — оборонительное сооружение, базирующееся у точек варпа, на переднем краю обороны. Постоянно выполняет команду «Охранять». Строится долго и не даёт никаких преимуществ в обороне до завершения строительства. По дальности обнаружения аналогичен системе разведки космоса. Аванпост можно построить только в тех системах, где у вас есть колония.

С помощью улучшенной космической фабрики можно строить улучшенные военные аванпосты или совершенствовать существующие. По сравнению с обычными эти аванпосты выигрывают как в оборонительном, так и в наступательном плане.

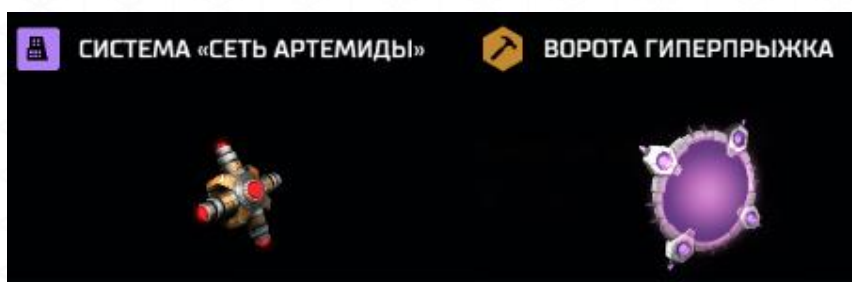
- **Система разведки космоса** — оборонительное сооружение, не оснащённое вооружением и неспособное остановить флот противника. Основное её преимущество по сравнению с военным аванпостом — скорость возведения и бесплатное обслуживание. Она служит в качестве системы раннего оповещения благодаря радарам, которые позволяют обнаруживать корабли на расстоянии в несколько парсек. Систему разведки космоса можно построить в точке варпа системы, где у вас нет колонии.



## Средства обороны планетной системы

На более поздних этапах развития технологий вы можете получить доступ к разнообразным сооружениям для обороны целых планетных систем.

- **Система «Сеть Артемиды»** — гигантское сферическое минное поле вокруг планетной системы. При столкновении с миной корабль противника получает значительные повреждения. Защитные экраны корабля не ослабляют поражающее действие мин.
- **Ворота гиперпрыжка** возводятся космической фабрикой в точке варпа вашей системы. В одной планетной системе можно установить только одни ворота. Они позволяют вашим кораблям мгновенно перемещаться из одной системы в другую при условии, что в ней также имеются ворота для гиперпрыжка. Возможность быстро перемещать корабли в пределах империи даёт огромное преимущество в обороне.



# Оборона планеты

## Орбитальные станции

В состав средств орбитальной обороны входят звёздная база, корабли и батареи, защищающие планету с орбиты. Без них планета станет лёгкой добычей для вражеского флота. Звёздная база и её улучшения описаны ниже:

- **Звёздная база** — вооружённая орбитальная станция. Позволяет строить линкоры, титаны и звезду смерти. В начале игры у вас уже есть в наличии звёздная база, которая находится на орбите вашей родной планеты.
- **Боевая станция** — улучшенная версия звёздной базы с более тяжёлым вооружением.
- **Звёздная крепость** — заключительный этап улучшения звёздной базы и боевой станции. Это мегасооружение является оборонительным аналогом титана.

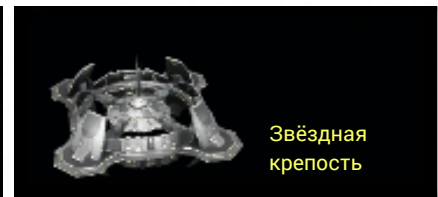
Боевые станции и звёздные крепости обладают повышенной дальностью обнаружения и генерируют больше очков командования. Их не обязательно строить по порядку: при наличии необходимых технологий вы можете сразу обзавестись звёздной крепостью, минуя звёздную базу и боевую станцию.



Звёздная база



Боевая станция



Звёздная крепость

## Вспомогательные средства орбитальной обороны

Возможности орбитальной обороны не исчерпываются кораблями и станциями. Им можно обеспечить поддержку, исследовав дополнительные технологии:

- **Ракетные базы** — системы автоматического ведения огня, оснащённые самыми совершенными ракетами из исследованных. Ракетные базы обеспечивают огневую поддержку вашим флотам и станциям на орбите, а при отсутствии последних ведут самостоятельное сражение, пока не будут уничтожены. При исследовании нового типа ракет автоматически переоснащаются.
- **Орбитальные батареи** — лучевые установки, расположенные на орбите планеты. В состав батарей входит лучшее из доступного лучевого оружия с модификаторами «Усиленный лафет» и «Средства обороны». Автоматически ведут огонь по противнику, пока не будут уничтожены. При исследовании нового типа лучевого оружия автоматически переоснащаются.

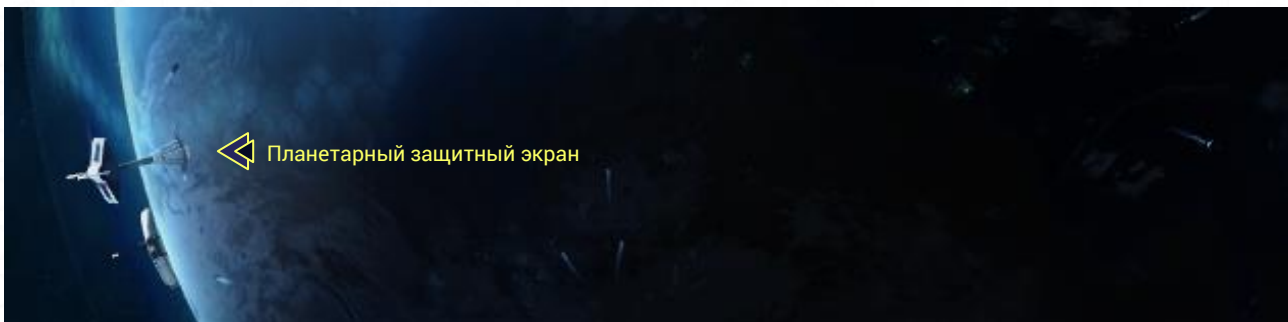


## Планетарные экраны

Планетарные экраны обеспечивают самую совершенную защиту от орбитальных бомбардировок и вторжения десанта противника. Они также позволяют превратить радиоактивную планету в бесплодную. Однако их можно устанавливать на планете любого типа в целях защиты.

Экраны восстанавливают часть прочности каждый ход. Некоторые типы экранов должны быть полностью уничтожены, прежде чем вражеские бомбы или десантники смогут достигнуть вашей планеты. Хотя экраны не делают планету неуязвимой к атакам, они могут значительно замедлить противника и помочь вам выиграть время, чтобы подготовить контрнападение или усилить оборону.

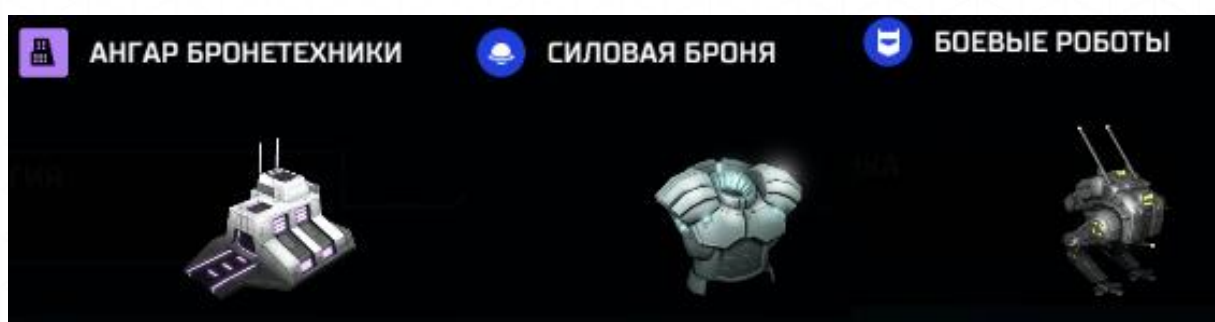
- **Планетарный радиационный экран** — снижает уровень солнечного и космического излучения, обеспечивая безопасность для жизни на поверхности планеты. Также защищает колонию от орбитальных бомбардировок, снижая урон. Не защищает от вторжений.
- **Планетарный электромагнитный экран** — заменяет имеющийся планетарный радиационный экран. Снижает до нуля урон от орбитальных бомбардировок, пока не будет уничтожен. Не защищает от вторжений.
- **Планетарный защитный экран** — заменяет имеющиеся планетарные экраны. Снижает до нуля урон от орбитальных бомбардировок и предотвращает вражеское вторжение, пока не будет уничтожен



## Средства наземной обороны

На поверхности планеты вы можете разместить множество оборонительных сооружений и предоставить своим десантникам самое совершенное вооружение и броню. Ниже представлены некоторые из возможных сооружений и технологий:

- **Казармы** — основная единица наземной обороны. Служат для защиты планеты от военного вторжения. Доступны во всех колониях без исследования.
- **Ангар бронетехники** — позволяет обучать и содержать танковые батальоны.
- **Боевые роботы** — позволяет строить и обслуживать в ангаре бронетехники боевых роботов, боевой уровень которых на 10% выше, чем у танков, и которые можно уничтожить 3 попаданиями.
- **Силовая броня** — повышает эффективность десанта, как в обороне, так и в нападении.



## Дипломатическая оборона

При взаимодействии с другими высокоразвитыми цивилизациями можно использовать средства дипломатии для предотвращения враждебных действий, прекращения войны или привлечения союзников. Открыв посольство, вы можете заключать договоры, которые будут способствовать вашей безопасности:

- **Договор о ненападении** — стороны обязуются не нападать друг на друга. Условия договора не обеспечивают свободный доступ во владения подписантов, но гарантируют безопасность для кораблей при встрече на просторах галактики. Подписанием договора о ненападении также можно завершить войну — при условии, что противник захочет говорить с вами.
- **Объявление войны** — подобный договор заключается с другой расой для объявления войны третьей стороне. В целях обороны вы можете заручиться поддержкой другой расы, если её правитель посчитает, что это будет ему на руку. Иногда несговорчивого собеседника можно подтолкнуть к правильному решению, предложив ему щедрую награду.
- **Союз** — условия союза совмещают договор о ненападении, договор об открытых границах и договор об объявлении войны. Союзник не может на вас напасть, свободно перемещается на вашей территории и автоматически объявит войну третьей стороне, напавшей на вас.



Если на вашего союзника напали, вы получите сообщение о нападении и просьбу объявить войну агрессору. Отказ от объявления войны ухудшит ваши отношения с союзником и может привести к расторжению союза и других соглашений.



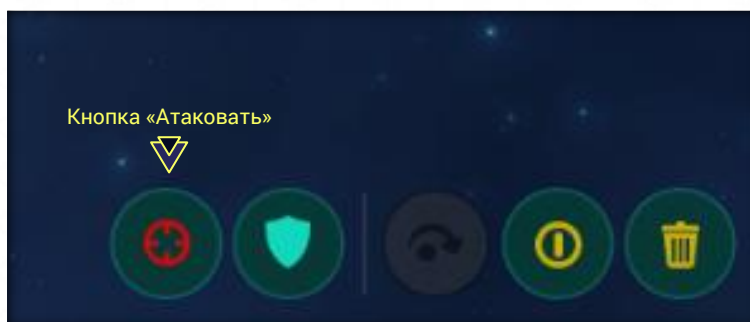
# ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

## Экран галактики

Когда ваши колонии находятся под угрозой нападения или вы принимаете решение уничтожить какую-либо из рас, военные корабли вашего имперского флота переходят в состояние боевой готовности.

### Как атаковать

Чтобы напасть на противника, выберите флот на экране галактики и нажмите на кнопку «Атаковать». Противника (даже союзника) можно атаковать, если вы находитесь с ним в одной точке. Однако если ваш флот состоит из невооружённых кораблей (разведчиков, колонизаторских или транспортных кораблей, космических фабрик), кнопка «Атаковать» будет недоступна. Нажатие на кнопку перенесёт вас на экран атаки.



## Экран атаки

### Флоты

По обеим сторонам экрана отображены флоты сторон, включая информацию о количестве, классе и уровне кораблей.

### Шансы на победу

В нижней части экрана отображена шкала шансов на победу. Она указывает вероятность вашей победы в бою с помощью цветовой маркировки и соответствующей подписи.

## Варианты действий

Вы можете выбрать один из трёх вариантов дальнейших действий:

- **Авторасчёт.** Быстрый и простой способ ведения войны. Вы инициируете сражение, а всё остальное делает компьютер. После нажатия на эту кнопку игрок не имеет возможности повлиять на исход сражения.
- **Бой.** Нажатие на эту кнопку открывает окно выбора настроек боя (подробнее в соответствующем разделе ниже).
- **Готово.** Нажатие на эту кнопку возвращает вас на экран галактики.



Если в сражении участвует флот без вооружённых кораблей, кнопка «Бой» недоступна.



## Авторасчёт боя

После нажатия на кнопку «Авторасчёт» появится окно результатов боя, которое содержит данные об использовавшемся вооружении и может пролить свет на уровень развития технологий у противника.

**КОСМИЧЕСКАЯ БИТВА: БАХАМ**

**ДАРЛОКИ**  
Кораблей: 7

**СИЛИКОИДЫ**  
Кораблей: 6

# Победа

0	Общие потери	6
1759	Нанесено урона	1012
1012	Получено урона	1759

**СВОДКА**

41 %	Точность энергетического оружия	44 %	
63 %	Точность средств обороны	75 %	
57 %	Точность ракет	56 %	
-	Точность торпед	-	

Готово

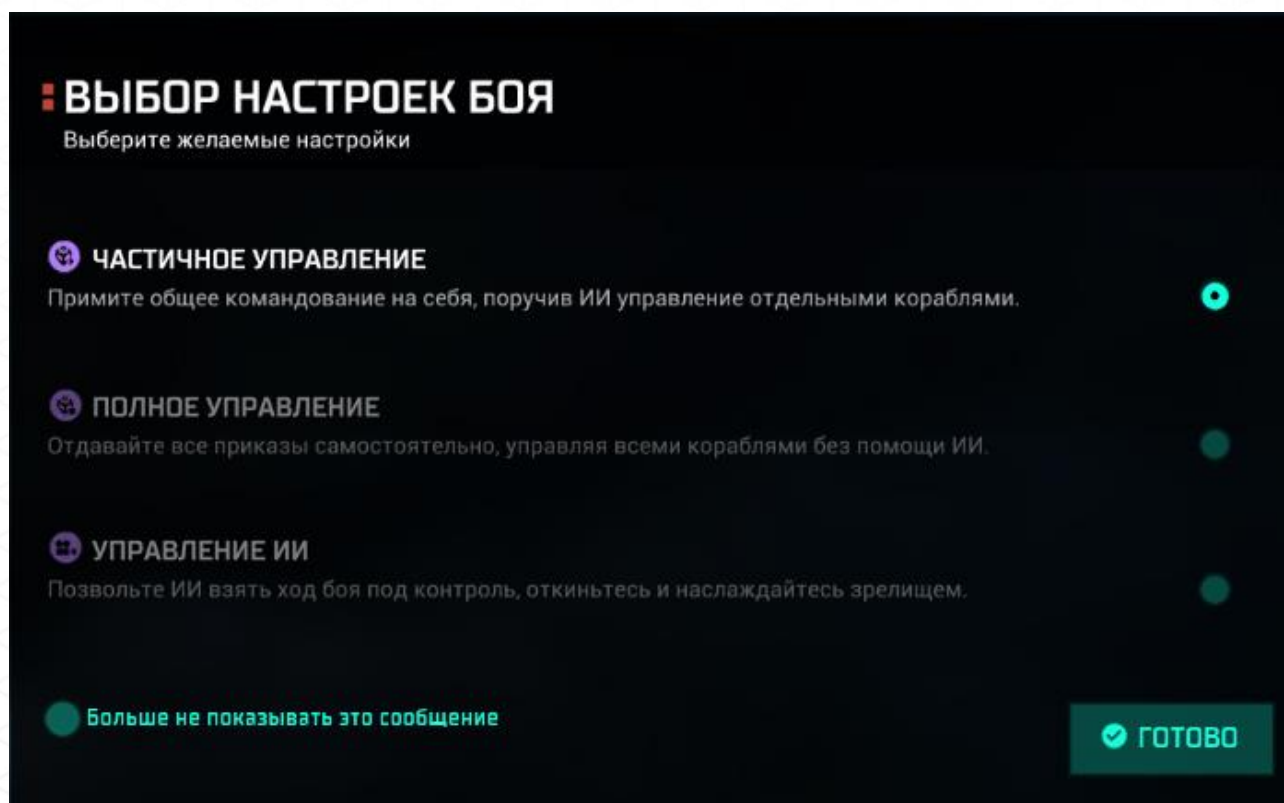


## Выбор настроек боя

После нажатия на кнопку «Бой» появится окно выбора настроек боя (при условии, что в настройках геймплея отключена опция «Включать ИИ по умолчанию»). Вам на выбор будет предложено несколько вариантов ведения боя:

- **Частичное управление.** Примите общее командование на себя, поручив ИИ управление отдельными кораблями (выбор целей, скорости, построений и т. д., причём ваши приказы имеют над ним преимущество).
- **Полное управление.** Отдавайте все приказы самостоятельно, управляя всеми кораблями без помощи ИИ. Однако ваш флот будет автоматически вести огонь по ближайшему противнику в зоне обстрела.
- **Управление ИИ.** Позвольте ИИ взять ход боя под контроль, откиньтесь и наслаждайтесь зрелищем. При этом вы сможете в любой момент перейти к экрану тактики, чтобы отдать кораблям необходимые приказы.

Если вы включите опцию «Больше не показывать это сообщение», то выбранный вариант ведения боя будет использоваться по умолчанию до конца игры. Окно выбора настроек боя не будет показываться до конца игры. Чтобы снова включить настройки боя, установите флажок напротив соответствующей опции в настройках геймплея.



## Бой

После нажатия на кнопку «**Бой**» и выбора варианта ведения боя вы перейдёте на экран тактики, с помощью которого можно выбирать построения кораблей, регулировать зону обстрела и скорость, планировать перестроения.

Сначала вам будет представлен вид на поле сражения сверху вниз. Очертания всех кораблей обозначены на карте цветом соответствующей расы. Если на поле сражения присутствуют дополнительные объекты (например, астероиды), они также обозначаются на карте.

Если выбрать любой корабль, в левом нижнем углу появится его вооружение, информация об оборонительной и наступательной силе и другие данные. Наведите курсор мыши на оружие, чтобы просмотреть его максимальный радиус действия и статистику. Текущая цель выбранного корабля обозначена на карте линией. Больше об этих элементах можно узнать ниже.

### Экран тактики

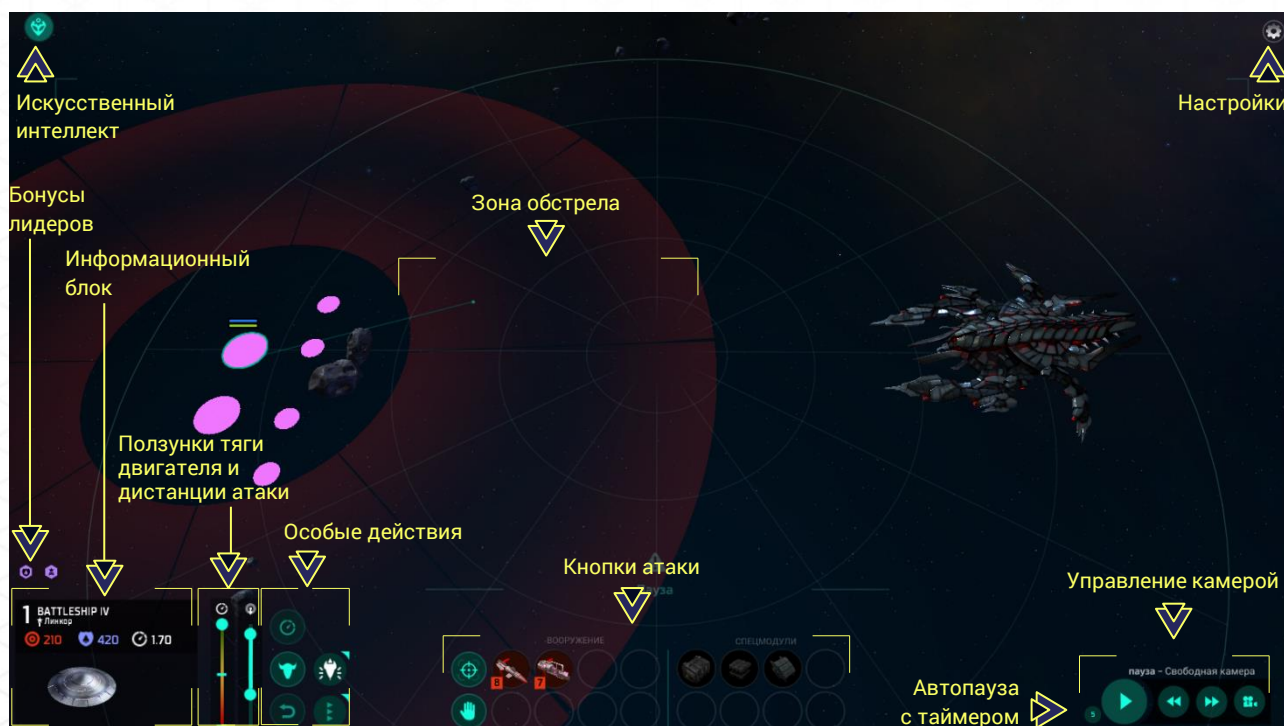
Наведение курсора мыши на любой из элементов, описанных ниже, вызывает всплывающую подсказку с информацией о нём.

- **Бонусы лидеров.** Бонусы, предоставляемые в бою назначенными на корабли флота лидерами.
- **Информационный блок:**
  - число выбранных кораблей в построении;
  - названия, классы и уровни выбранных кораблей;
  - сила атаки одного корабля данного уровня;
  - сила защиты одного корабля данного уровня;
  - результирующая текущая скорость в секунду.
- **Ползунки тяги двигателя и дистанции атаки:**
  - **тяга двигателя** — регулирует скорость выбранных кораблей от нуля до максимума.
  - **дистанция атаки** — устанавливает границы зоны обстрела противника. Зона отображается в виде красного кольца заданной ширины, в центре которого находятся ваши корабли. Если опустить ползунок в крайнее нижнее положение, дистанция атаки будет равняться максимальной дальности огня самого дальнобойного вооружения, которое у вас имеется. Учтите, что ваши корабли будут стремиться удерживать противника в пределах дистанции атаки.
- **Особые действия:**
  - **Уравнять скорости** — позволяет кораблям уравнивать скорость с выбранной целью.

- **Таранить** — позволяет кораблям таранить выбранную цель. Обратите внимание, что крупный противник может выдержать таран небольшим кораблём.
- **Отступить** — позволяет кораблям отступить с поля боя на максимально возможной скорости и скрыться при помощи варпа. Отступление займёт некоторое время: сперва корабли должны достигнуть края экрана, затем активировать двигатели в течение нескольких секунд.
- **Роли в бою.** Позволяет выбрать роли кораблей в бою в зависимости от ролей, назначенных на экране проектов кораблей. ИИ подбирает построение на основе выбранных вами ролей:
  - **нейтральная роль** — универсальная роль для боя средней дальности, используемая по умолчанию.
  - **рейдер** — роль для нанесения быстрых ударов и отступления, подходит скоростным кораблям с вооружением малой и средней дальности;
  - **снайпер** — роль для дальнего боя, подходит медленным кораблям, наносящим урон из тыла;
  - **танк** — роль для ближнего боя, подходит крупным и живучим кораблям.
- **Построения.** Если в составе вашего флота есть корабли схожих классов и ролей, попробуйте различные типы боевого построения, которые дают определённые бонусы. Кнопка с буквой «А» обозначает автоматическое построение, которое корабли выбирают самостоятельно.
  - **Построение в линию** — используется по умолчанию даже для одного корабля. Даёт +25% к точности лучевого оружия, -20% к перезарядке оружия.
  - **Построение углом вперёд** — требует не менее двух кораблей. Даёт +25% к скорости кораблей, +20% к точности лучевого оружия.
  - **Построение квадратом** — требует не менее четырёх кораблей. Даёт +50% к защите от лучевого оружия, +25% к атаке средствами обороны.
  - **Построение кругом** — требует не менее трёх кораблей. Даёт +25% к защите от лучевого оружия, +50% к атаке средствами обороны.
- **Панель атаки.** Используется для управления отдельным кораблём (кораблями):
  - **Атаковать** — нажав на кнопку, наведите курсор мыши со значком атаки на основную цель и щёлкните по ней. Текущая основная цель корабля обозначается красной линией.
  - **Удерживать позицию** — позволяет кораблю (кораблям) удерживать текущую позицию.
- **Вооружение** — отображает все типы вооружения на корабле и их количество. Управлять вооружением можно следующими способами:
  - Чтобы просмотреть информацию о дальности и направлении огня, нажмите на вооружение левой кнопкой мыши.
  - Чтобы активировать или деактивировать вооружение, нажмите на него правой кнопкой мыши. Активное вооружение обозначено красным вращающимся символом. Неактивное вооружение не имеет вращающегося символа.



- После использования вооружения время его перезарядки представлено в виде красной окружности вокруг иконки вооружения.
- **Спецмодули** — отображает все спецмодули, которыми оснащён корабль. Управление ими аналогично управлению обычным вооружением, описанному выше. Учтите, что спецмодули пассивного действия обозначаются серым цветом.
- **Управление камерой:**
  - **Автопауза с таймером** — чтобы автоматически останавливать бой каждые 5, 10, 20 или 30 секунд для корректировки тактики, выберите соответствующее число нажатием правой кнопки мыши. Чтобы отключить или повторно включить автопаузу, нажмите левую кнопку мыши.
  - **Пауза/воспроизведение** — ставит бой на паузу, позволяя вам скорректировать тактику.
  - **Замедленное воспроизведение** — понижает скорость боя.
  - **Ускоренное воспроизведение** — повышает скорость боя.
  - **Переключение камеры** — позволяет наблюдать за боем в режиме кинокамеры.
- **Искусственный интеллект.** Включает и отключает искусственный интеллект.
- **Настройки:**
  - **Настройки** — вызывает стандартный список настроек из главного меню.
  - **Выход из боя** — позволяет выйти из боя с авторасчётом его результатов. При выборе этой опции появится всплывающее окно для подтверждения выхода.



## Результаты боя

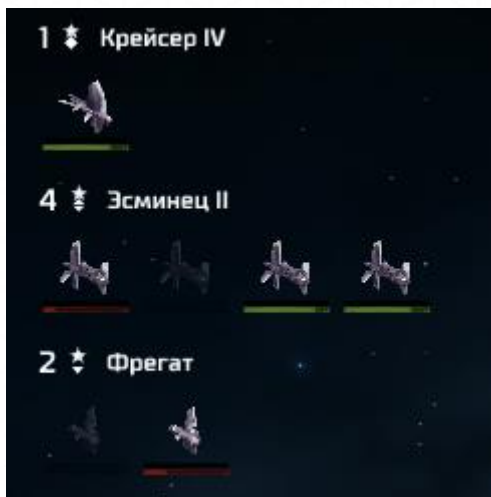
После завершения или авторасчёта сражения, независимо от его исхода, вы увидите экран результатов боя. Здесь приведены общие итоги боя и эффективность участвовавших сил. Если вы находитесь на орбите вражеской колонии, то при условии победы над флотом можете попробовать напасть на неё, нажав кнопку «Атаковать колонию», как описано ниже.



## Урон кораблям

Повреждения, нанесённые кораблям и сооружениям, отображаются зелёным, жёлтым или красным цветом (в зависимости от силы повреждения). Уничтоженные корабли обозначаются серым цветом.

Починить повреждённый корабль можно, изучив продвинутые технологии либо отправив его на звёздную базу или военный аванпост. Количество ходов, необходимое для восстановления корабля, напрямую зависит от масштабов повреждений.



## Нападение на колонию

С помощью экрана нападения на колонию вы можете подвергнуть колонию противника бомбардировке, чтобы полностью её уничтожить или ослабить перед высадкой десанта. Чтобы уничтожить колонию, продолжайте сбрасывать бомбы, пока на ней не останется сооружений и жителей. После этого она будет доступна для повторной колонизации. Если же ваши войска разобьют защиту противника, все оставшиеся на планете сооружения и колонисты перейдут в ваше владение.

## Ваши силы

В левой части экрана отображены ваши силы нападения.

- **Бомбы** — количество имеющихся бомб и две опции:
  - **Сбросить** — сбрасывает одну бомбу;
  - **Сбросить все** — сбрасывает все бомбы.
- **Десант** — число имеющихся бойцов и три опции:
  - **Транспорты** — позволяет выбрать количество десантных транспортных кораблей для захвата колонии (десантники могут использоваться только с помощью транспортных кораблей);
  - **Очистить** — сбрасывает выбранное число десантных транспортов до одного;
  - **Высадить** — начинает захват колонии выбранным количеством транспортов.



- **Звёздный преобразователь** — при наличии на вашем корабле звёздного преобразователя уничтожает всю планету.
- **Манипуляция сознанием** — при наличии у вашей расы соответствующей способности немедленно захватывает и ассимилирует всё население. Для применения манипуляции в составе флота должен быть корабль класса линкор или выше.
- **Выйти** — кнопка расположена в нижней части экрана. Отменяет атаку и возвращает вас на экран галактики. Она может быть полезна, если, например, вы хотите прервать бомбардировку и возобновить её на следующем ходу.

## Силы противника

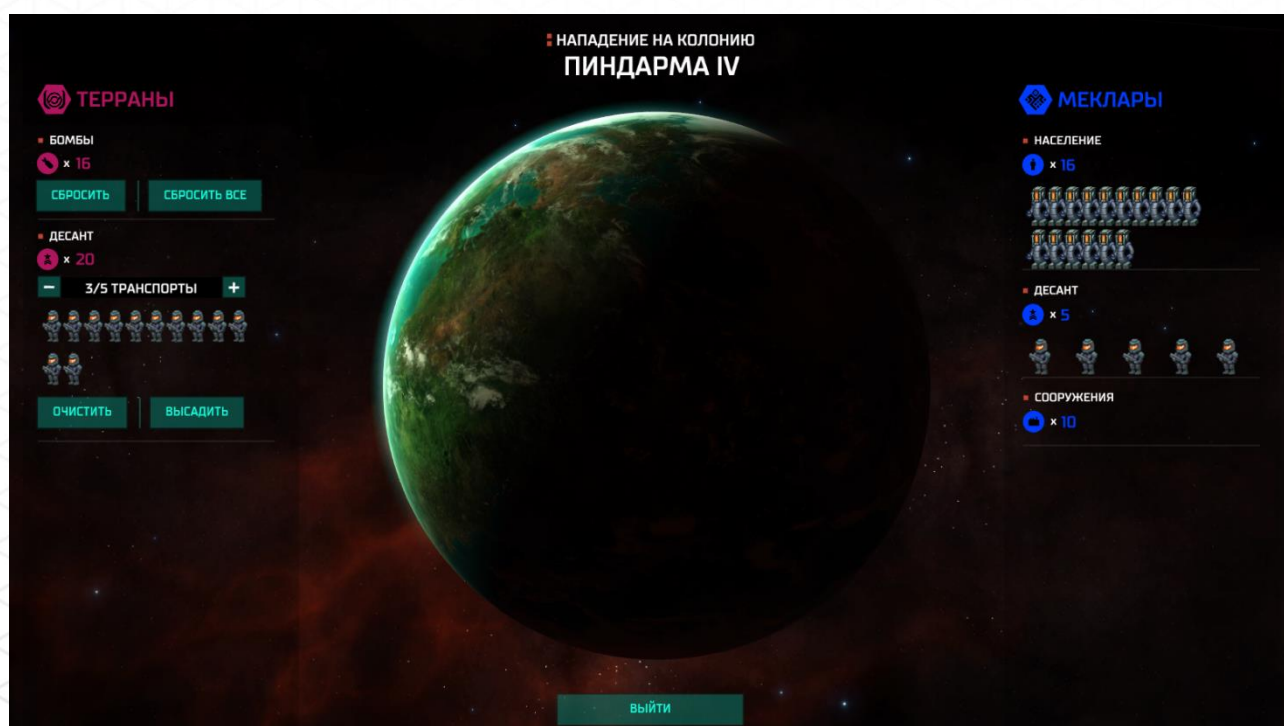
В правой части экрана отображены силы сопротивления противника и ресурсы, которые станут вашими, если вы одержите победу.

- **Население** — общее количество колонистов.
- **Десант** — общее количество сил наземной обороны.
- **Сооружения** — общее количество строений на планете. Какие именно сооружения есть в колонии, вы узнаете, лишь захватив её.
- **Планетарные экраны** — наличие планетарного экрана и процент его прочности.

## Вторжение в колонию

Вторжение проходит в режиме автоматического сражения аналогично авторасчёту боя. В случае победы колония немедленно войдёт в состав вашей империи.

См. раздел [Управление колониями > Ассимиляция населения](#).



# ШПИОНАЖ

Для осуществления шпионажа необходимо открыть технологию «**Центр подготовки шпионов**» в дереве исследований и построить здание центра в одной из своих колоний. Здесь вы сможете обучать агентов для выполнения операций в стане врага или для **контрразведки**, обеспечивающей безопасность вашей империи.

После постройки центра подготовки шпионов вы можете приступить к обучению и найму агентов с помощью кнопки «**Шпионаж**» на панели управления империей. При этом допускается подготовка не более 50 шпионов, однако это число можно увеличить, используя особые технологии. Всё управление шпионажем осуществляется через экран шпионажа.



В случае разрушения центра подготовки шпионов существующие агенты остаются в игре, но новые не выпускаются, пока вы не восстановите сооружение.

## Экран шпионажа



Экран шпионажа содержит следующую информацию и возможности:

## Агенты

В этой области можно нанимать агентов и управлять их списком, который включает следующие элементы:

- **имя агента** — позывные шпионов (кодовые слова фонетического алфавита) и их уровни;
- **статус** — состояние агента (название и место выполняемой операции; время прибытия в пункт назначения и время завершения операции; сообщение о том, что агент пойман и т. д.);
- **приказы** — позволяют укрыть, отозвать, назначить или уволить агента, а также открыть дипломатические переговоры.

## Операции

Операции — это специальные задачи, выполняемые агентами против соперников. Агент, который закончил подготовку, был отозван или депортирован, автоматически назначается на контрразведку.

## Описание операции

Выбрав агента из списка, в этом блоке вы увидите развёрнутую информацию о нём и выполняемой операции.

- **Описание агента** — позывные, текущий уровень и жалование в кредитах.
- **Операции** — текущая операция, её рискованность, опыт за ход, время до завершения операции, цель операции и текущее местоположение агента (империя или колония противника при внедрении).

# Агенты

## Подготовка

Приняв решение о подготовке шпиона, нажмите на кнопку **«Подготовить агента»**.

Указанная стоимость подготовки будет вычтена из вашей казны, а шпион переместится в список агентов с указанием количества ходов до конца обучения. По завершении подготовки агент будет готов к выполнению операций.

Начать готовить нового агента можно только после завершения обучения предыдущего. Обратите внимание, что некоторые технологии позволяют ускорить обучение или повысить уровень подготовки агентов.

По сути, нажатием на кнопку **«Подготовить агента»** вы автоматически нанимаете его. Для этого действия подтверждение не запрашивается.



## Уровень

Агенты получают очки опыта, которые позволяют им повышать свой уровень, каждый ход, за исключением времени подготовки, укрытия и нахождения в плену у противника. Чтобы узнать, сколько опыта агент получает за ход, выберите его из списка и найдите нужные данные в области описания операции.

По мере повышения уровня агента рискованность операций и вероятность его обнаружения противником будут снижаться. Если агент занимается контрразведкой, процент, равный его уровню, также прибавляется к общей безопасности империи.

Уровень агента указан в окружности рядом с позывными и изображением агента. Окружность постепенно заполняется, отображая прогресс накопления опыта. Обратите внимание, что некоторые технологии повышают количество опыта, получаемого за ход.

Максимальный уровень агента – 5.

## Жалование

Всем агентам, даже пойманым, каждый ход необходимо выплачивать жалование в кредитах. Единственное исключение – агенты в процессе подготовки. По мере роста уровня агента растёт и его жалование. Чтобы узнать жалование агента, выберите его из списка и найдите нужные данные в области описания операции.

## Статус

Статус агента включает империю, в которой находится агент, название выполняемой операции, прогресс её выполнения и количество ходов до завершения операции.

В статусе агента, пойманного противником, указаны только название империи, где он был пойман, и название операции, выполнявшейся на момент раскрытия. На изображении пойманного агента присутствует тюремная решётка.

## Приказы

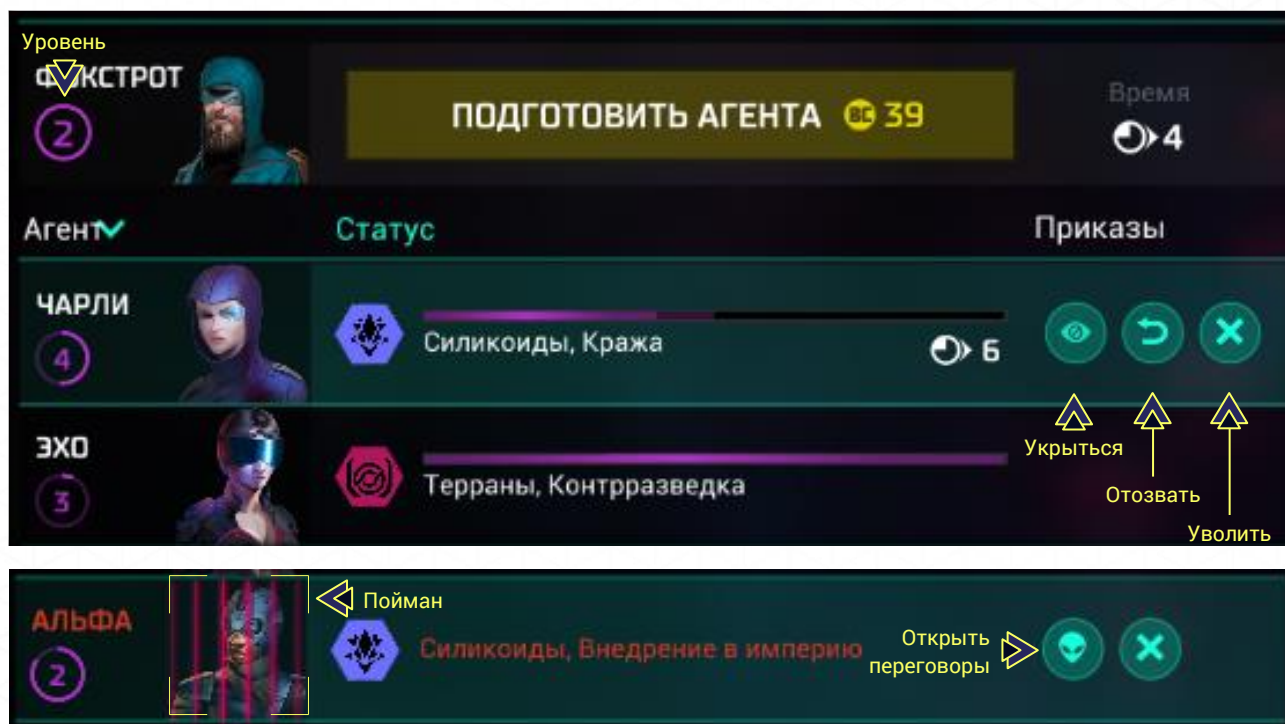
В зависимости от статуса агента могут быть доступны следующие приказы:

- **Укрыться** – агент прекращает деятельность и прячется в империи противника, что снижает риск обнаружения.
- **Отозвать** – возвращает агента в вашу империю.
- **Уволить** – увольняет агента навсегда.
- **Открыть переговоры** (только для пойманных агентов) – переносит на экран переговоров для обмена пленниками с другой расой.

Если во время выполнения операции отдать агенту приказ «Укрыться», «Отозвать» или «Уволить», появится всплывающее окно, запрашивающее подтверждение приказа. Вас уведомят, что в этом случае текущая операция будет прервана, а весь прогресс по ней утерян.



При увольнении агента в процессе обучения агент будет немедленно удалён из списка без подтверждения приказа.



## Операции

### Внедрение в империю

В качестве первой операции выберите **«Внедрение в империю»** в области операций. Затем нажмите на кнопку **«Выберите пункт назначения»**, чтобы вызвать всплывающее окно со списком империй, куда можно отправить агента. В выборе вам помогут шкала и статус дипломатических отношений с данными расами. Определившись с расой, нажмите **«Начать операцию»**.

После успешного завершения операции происходит следующее:

- Открываются данные обо всех колониях и расположении расы противника.
- Открывается операция **«Внедрение в колонию»**, позволяющая отправить агента в конкретную колонию противника и раскрыть секретные данные о ней.
- Открывается ряд операций, доступных к выполнению в империи, в которую внедрился ваш агент. Подробнее они описаны ниже.

Обратите внимание, что вы можете одновременно внедрять несколько агентов в одну империю.

### Операции в империи

Внедрив своих агентов в империю противника, вы можете выбирать из списка операций на уровне империи, которые влияют на всю расу в целом. При этом можно назначать одну и ту же операцию нескольким шпионам одновременно. Доступные операции:

- **Кража карт** — похищает у противника карты исследованных областей, включая системы и планеты.
- **Взлом** — на 10 ходов вдвое снижает выработку очков исследований противником.
- **Кража** — похищает у противника случайно выбранную технологию.
- **Дискредитация** — снижает уровень расположения других рас к расе противника.
- **Покушение** — осуществляет покушение на жизнь случайно выбранного лидера противника.

### Внедрение в колонию

Успешно внедрив агентов в империю противника, вы можете вместо операций в империи попробовать внедриться в конкретную колонию. После нажатия на кнопку **«Внедриться в колонию»** вам будет предложено выбрать пункт назначения из списка и подтвердить выбор нажатием на кнопку **«Начать операцию»**.

После успешного завершения операции происходит следующее:

- Открываются подробные данные о колонии — цели операции.
- Открывается ряд операций, доступных к выполнению в колонии, в которую внедрился ваш агент. Подробнее они описаны ниже.



## Операции в колонии

Внедрив своих агентов в колонию противника, вы можете выбирать из списка операций на уровне колонии, которые влияют только на неё. Доступные операции:

- **Диверсия** — уничтожает случайно выбранное сооружение в колонии противника.
- **Отравление** — снижает запасы продовольствия в колонии противника.
- **Бунт** — лишает противника контроля над мятежной колонией. Противник может вернуть над ней контроль лишь с помощью военного вторжения.

Недоступные операции, например, «Бунт» для уже бунтующей колонии, обозначены серым цветом.

## Контрразведка

Если не отдавать агенту приказов, по умолчанию он будет направлен на контрразведку.

При этом процент, равный уровню шпиона, прибавляется к общему показателю безопасности империи (например, агент с уровнем 4 добавит 4% к показателю безопасности империи). Поскольку общий уровень безопасности в империи напрямую влияет на безопасность в колониях, можно сказать, что контрразведка одинаково полезна как для империи в целом, так и для каждой колонии по отдельности.

# Раскрытие агентов

## Ваши агенты

Если противник обнаружит ваших агентов в ходе выполнения операции, вас об этом известит всплывающее окно. В нём содержится информация о личности раскрытого агента, выполняемой операции и судьбе агента (пойман, казнён или депортирован).

- **Пойман** — пойманный агент остаётся в списке ваших агентов, с изображением тюремной решётки и статусом оранжевого цвета (название поймавшей его расы и название выполнявшейся операции). Пойманные агенты не получают опыт и не могут выполнять операции, но им необходимо каждый ход платить жалование.
- **Казнён** — казнённый противником агент немедленно удаляется из списка.
- **Депортирован** — депортированный агент возвращается в вашу империю и может начать новую операцию сразу по возвращении.

## Вражеские шпионы

Если вы обнаружите вражеских шпионов в своей империи, вас об этом уведомит всплывающее окно. В нём вам будет предложено выбрать между поимкой, казнью или депортацией шпиона. Учтите, что казнь представителя чужой расы зачастую плохо сказывается на отношениях с этой расой.

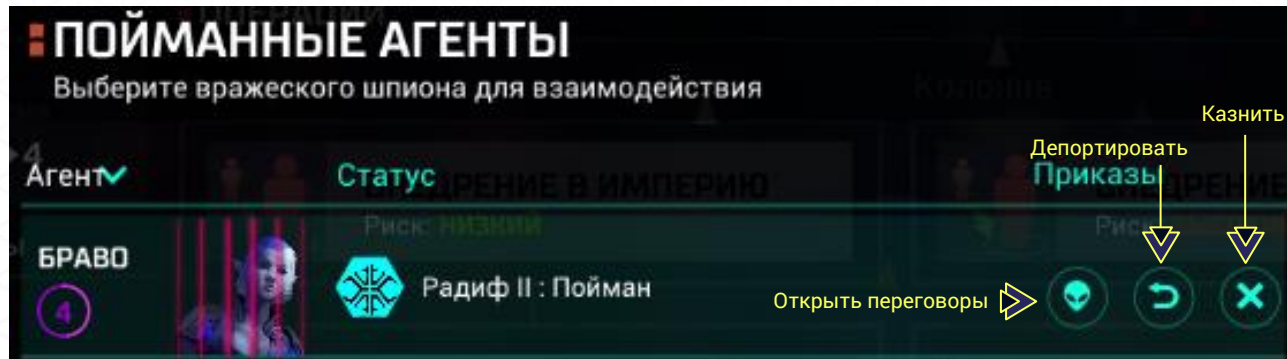
Вы можете в любой момент просмотреть список шпионов, которых поймали, нажав на кнопку **«Пойманные агенты»** в правом нижнем углу экрана шпионажа. Появится всплывающее окно, содержащее следующую информацию и возможности:

- **агент** — позывные, уровень и изображение шпиона;
- **статус** — принадлежность и место поимки шпиона;
- **приказы** — позволяют открыть переговоры с правителем расы, депортировать или казнить шпиона.

## Дипломатические переговоры

Пойманных агентов можно использовать в переговорах с предводителями других рас. Опция **«Обмен пленниками»** может пригодиться в обсуждении любой сделки за столом переговоров. Например, вы можете обменять вражеского шпиона на своего агента, заплатить кредиты за освобождение своего агента, добавить вражеского шпиона к требованию технологии или безвозмездно освободить его, чтобы улучшить отношение чужой расы.

Чтобы обменяться пленниками, откройте экран дипломатии, начните аудиенцию с правителем соответствующей расы и нажмите **«Переговоры»**. Вы также можете воспользоваться вторым способом, нажав на кнопку **«Открыть переговоры»** в области приказов своего или вражеского агента.

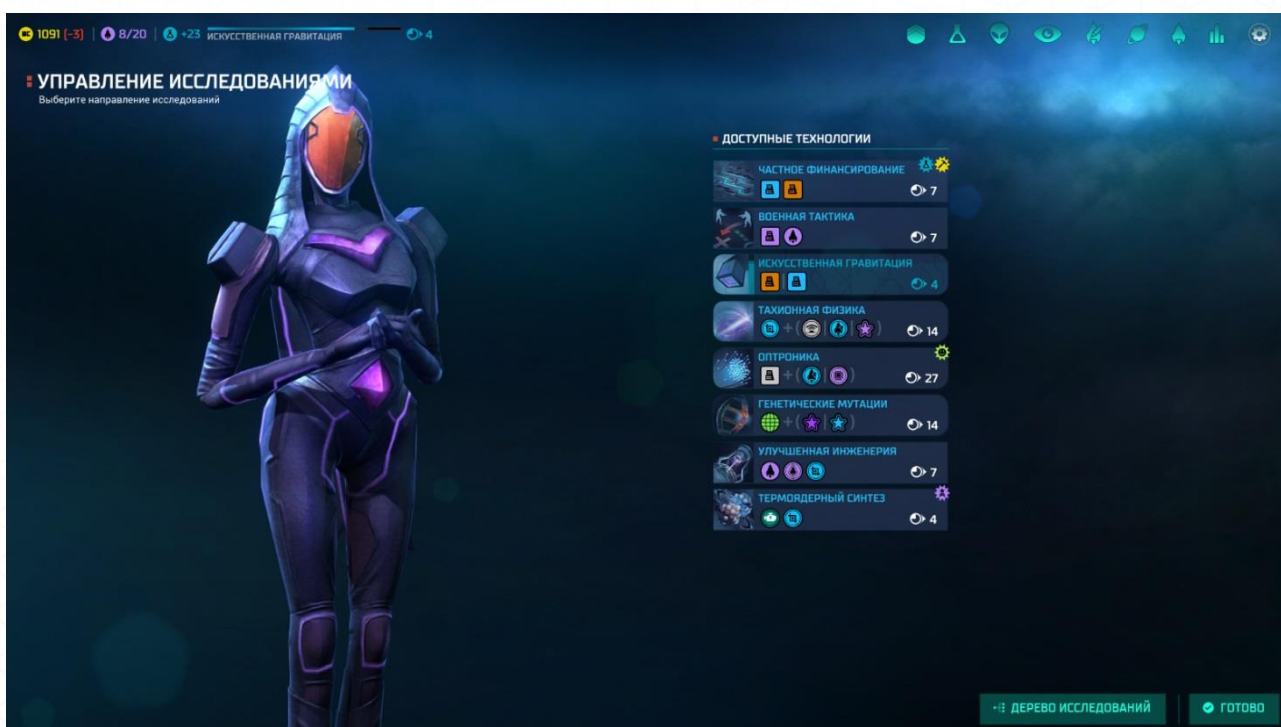


# ИССЛЕДОВАНИЯ

## Экран управления исследованиями

На экране отображены все технологии, доступные для изучения на данный момент. Просто выберите желаемую технологию из списка и нажмите «**Готово**», чтобы вернуться к обзору галактики.

Чтобы рассмотреть то или иное направление более детально, нажмите кнопку «**Дерево исследований**».



## Дерево исследований

Здесь вы можете планировать исследования, управлять ими и отслеживать прогресс. Экран прокручивается в горизонтальном направлении и предлагает следующие возможности:

- **Выделить.** Это выпадающее меню с областями исследования позволяет выбрать область исследований, которая будет подсвечена на экране.
- **Найти.** Поле поиска позволяет ввести символы (слово или часть слова), чтобы подсветить все технологии, содержащие их в названии. Например, результаты поиска по буквосочетанию «звёзд» — звёздная крепость и звёздный преобразователь.

Наведением курсора на блок исследований можно вызвать всплывающее окно с перечислением открываемых технологий, необходимым количеством ходов и очков

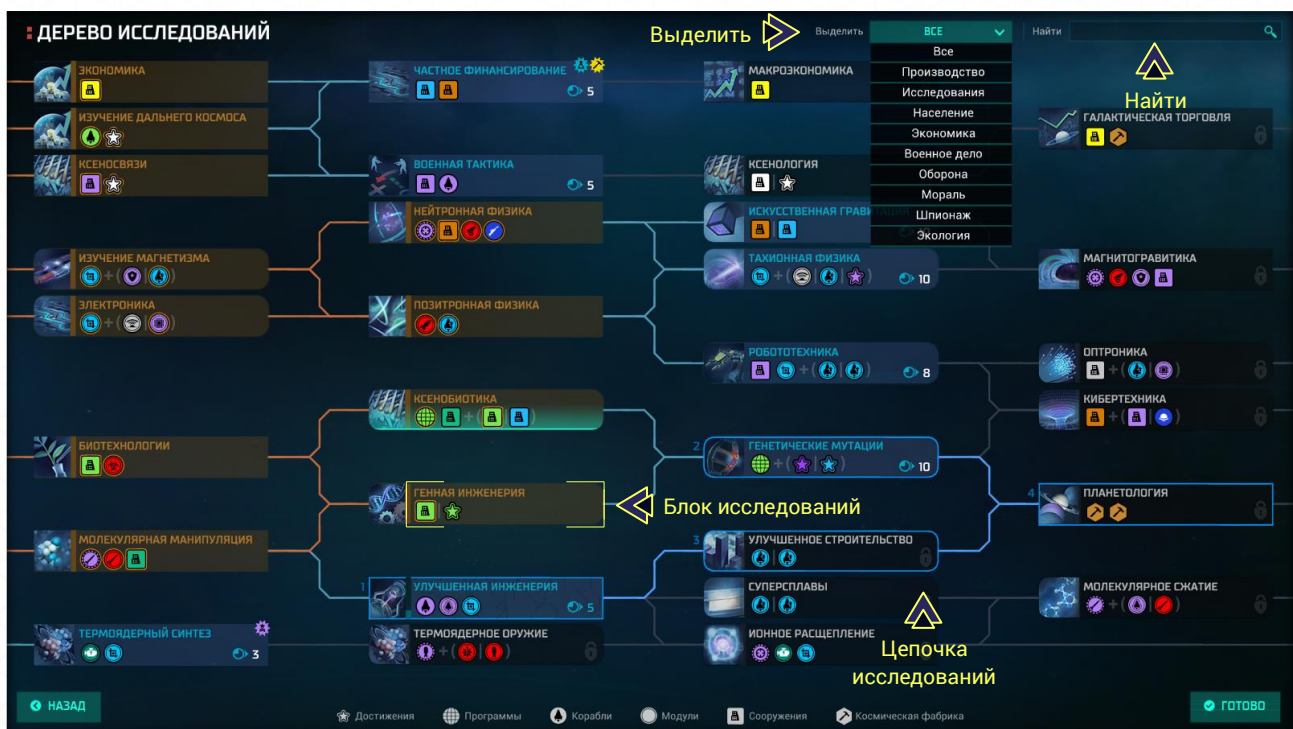


исследований для изучения. Чтобы получить подробную информацию по конкретной технологии, наведите курсор на её название.

Изученные блоки обозначены серым цветом, доступные – синим с указанием количества ходов в углу, а недоступные – черным с изображением замочка в углу. Исследуемый блок переливается.

## Цепочка исследований

Вовсе не обязательно назначать технологии для исследования по одной. Чтобы сэкономить время и оптимизировать процесс, нажмите на блок с конечной желаемой технологией в любом месте дерева исследований. В результате цепочка необходимых исследований будет выделена в дереве, связи между блоками отобразятся синим цветом, а порядок их выполнения будет указан маленькими цифрами.



# ПРОЕКТЫ КОРАБЛЕЙ

## Экран проектов кораблей

Вы можете менять внешний вид своих кораблей и даже создавать их с нуля в соответствии со своими пожеланиями. Главный экран проектов кораблей содержит следующую информацию и возможности:

- **Список проектов.** В списке представлены все имеющиеся проекты кораблей с указанием атакующей и оборонительной силы. Ячейки с надписью «Новый» используются для создания новых проектов.
- **Объём.** Каждый тип корабля обладает ограниченной вместимостью для модулей и вооружения. Эта область экрана отображает соотношение занятого объёма к общей вместимости корабля выбранного проекта.
- **Модули.** Отображает используемые в проекте базовые модули, спецмодули и вооружение. Чтобы вызвать всплывающее окно с подробной информацией, наведите курсор мыши на модуль. Модули, которые можно улучшить, обозначены мигающей жёлтой иконкой. Наведите на неё курсор, чтобы просмотреть предлагаемое улучшение.
- **Характеристики.** Приводят важнейшую статистику для выбранного проекта корабля. Если для проекта доступны улучшения, здесь вы сможете ознакомиться с их влиянием на характеристики.
- **Кнопки управления:**
  - **Редактировать** — переносит на экран конструктора кораблей, описанный ниже.
  - **Удалить** — удаляет выбранный проект корабля.
  - **Улучшить** — улучшает выбранный проект корабля.
  - **Улучшить все** — улучшает все проекты кораблей.
  - **Готово** — возвращает на экран галактики.



Улучшение проекта корабля, выполненное с данного экрана, затронет только те корабли, которые находятся в процессе постройки или будут построены позже. Готовые корабли по вашему желанию могут быть улучшены до нового состояния проекта с помощью звёздной базы или военного аванпоста. Однако такие улучшения не бесплатны, и за них придётся заплатить кредитами.





## Конструктор кораблей

Конструктор кораблей — это экран, используемый для редактирования и создания проектов кораблей. Внешне он во многом похож на предыдущий экран проектов кораблей, но в левой части экрана есть несколько отличий:

- **Название.** Вы можете дать кораблю любое название длиной не более 12 символов, включая буквы, цифры и пробелы.
- **Класс.** При редактировании существующего проекта класс корабля задан и не может быть изменён. При создании нового проекта все изученные классы кораблей доступны на выбор.
- **Модель.** Вы можете выбрать между базовым и альтернативным внешним видом корабля.
- **Схема раскраски.** Вы можете выбрать один из трёх вариантов раскраски корабля.
- **Роли.** Вы можете подобрать роль для каждого класса кораблей. Роли определяют работу искусственного интеллекта при управлении кораблями в бою. Доступные роли:
  - **нейтральная** — универсальная роль для боя средней дальности, используемая по умолчанию;
  - **рейдер** — роль для нанесения быстрых ударов и отступления, подходит скоростным кораблям с вооружением малой и средней дальности;
  - **снайпер** — роль для дальнего боя, подходит медленным кораблям, наносящим урон из тыла;
  - **танк** — роль для ближнего боя, подходит крупным и живучим кораблям.



- **Кнопки управления:**

- **Отменить** — отменяет текущий проект и возвращает на экран проектов кораблей;
- **Сохранить** — сохраняет текущий проект и возвращает на экран проектов кораблей.

Блоки объёма и характеристик аналогичны тем же областям на экране проектов кораблей. Однако в данном случае приведённые значения будут изменяться по мере редактирования проекта.

Область модулей также активна. При нажатии на модуль или пустой слот появится окно со списком всех изученных технологий соответствующего назначения. Вы можете выбрать необходимые базовые модули и спецмодули, а для вооружения также определить количество, набор модификаторов и направление, если оно применимо к данному типу оружия.



Окно выбора модулей содержит следующую информацию (обратите внимание, что некоторые опции отображаются только для вооружения, но не указываются для базовых модулей и спецмодулей):

- **Очистить.** Удаляет модуль из слота.
- **Модули.** Нажатие на любой модуль вызывает его описание, модификаторы, количество и другую информацию в правой части окна, включая стоимость производства, занимаемый объём и вероятностный урон.
- **Описание.** Помимо изображения и текстового описания модуля, включает данные о времени перезарядки, наносимом уроне, бронебойных свойствах и т. д.
- **Модификаторы.** Если технологии модификаторов исследованы, они отобразятся здесь. Нажатие на кнопку модификатора добавляет его для всех единиц вооружения в слоте. Чтобы узнать о действии конкретного модификатора,

наведите на него курсор мыши. Вы можете выбрать несколько модификаторов для одного типа вооружения, если позволяет объём корабля. Однако для вооружений с модификатором «Система точечной обороны» другие модификаторы недоступны.

- **Дальность вооружения.** Шкала отображает максимальную дальность вооружения, а также процентную вероятность попадания по цели на разной дальности.
- **Количество.** Базовые модули и спецмодули каждого типа можно добавлять только в единственном числе, но для вооружения вы можете задать необходимое количество с помощью стрелок, ограничиваясь лишь вместимостью корабля.
- **Направление.** Выберите необходимое направление для вооружения нажатием на значок направления. Предлагаемые опции: вперёд, назад, в стороны и по кругу (т. е., 360°). Чем больше направлений покрывает вооружение, тем больше места оно занимает на корабле. Для некоторых типов вооружения предустановлено направление по кругу, и кнопка выбора неактивна.
- **Информация слота.** По мере выбора количества, направления и модификаторов вооружения в этой области меняются значения общего урона в секунду, общей стоимости и общего занимаемого объёма.
- **Добавить.** Если вы довольны своим выбором, нажмите эту кнопку, чтобы добавить модуль в выбранный слот.

## VOORUЖЕНИЕ

Выберите объект, чтобы увидеть его описание

<b>ОЧИСТИТЬ</b> 	<b>ЯДЕРНАЯ БОМБА</b>  3 / 8 <span style="color: red;">2.85</span>	<b>ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА</b>  1 / 4.2 <span style="color: red;">0.83</span>	<b>ЯДЕРНАЯ РАКЕТА</b>  3 / 8 <span style="color: red;">1.11</span>
<b>ПРОТИВОРАКЕТНАЯ ОБОРОНА</b>  2 / 3 <span style="color: red;">2.5</span>	<b>НЕЙТРОННЫЙ БЛАСТЕР</b>  3 / 5.6 <span style="color: red;">1.28</span>	<b>МЕРКУРИТОВАЯ РАКЕТА</b>  5 / 9 <span style="color: red;">1.56</span>	<b>СПОРЫ СМЕРТИ</b>  10 / 15 <span style="color: red;">1.42</span>
<b>ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ЛУЧ</b>  7 / 13.5 <span style="color: red;">1.65</span>	<b>ПУЛЬСОННАЯ РАКЕТА</b>  10 / 10 <span style="color: red;">2.5</span>	<b>ОТСЕК ДЛЯ БОМБАРДИРОВЩИКОВ</b>  45 / 35 <span style="color: red;">3.5</span>	<b>ЭЛЕКТРОМАГНИТНАЯ КАТАПУЛЬТА</b>  8 / 8 <span style="color: red;">1.5</span>
<b>ПРОТОННЫЕ ТОРПЕДЫ</b>  6 / 15 <span style="color: red;">3.33</span>	<b>ГРАВИТОННАЯ ПУШКА</b>  8 / 9 <span style="color: red;">2.5</span>	<b>ФАЗОР</b>  15 / 12 <span style="color: red;">3.75</span>	<b>ИОННО-ИМПУЛЬСНАЯ ПУШКА</b>  18 / 20 <span style="color: red;">4.61</span>
<b>ОТСЕК ДЛЯ ТЯЖЁЛЫХ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ</b>  1 / 1 <span style="color: red;">1.0</span>			

### ЭЛЕКТРОМАГНИТНАЯ КАТАПУЛЬТА

Установка для запуска снарядов со сверхвысокой скоростью. Несмотря на различия в принципах действия, точность электромагнитной катапульты рассчитывается аналогично энергетическим пушкам.

- ⊞ Перезарядка: 8.0
- ⚡ Урон: 12
- ⊞ Бронепробитие: 10.0
- ⊞ Пробоитие экранов

**МОДИФИКАТОРЫ**

+
✖
↺
⚙

**ДАЛЬНОСТЬ ВООРУЖЕНИЯ**

100%

**КОЛИЧЕСТВО**

<
5
>

Общий урон в секунду 5

Общая стоимость 20

Всего занято 687.46/687.5

ДОБАВИТЬ



# ЛИДЕРЫ

Лидеры — уникальные персонажи, которые могут дать вашим колониям, флотам или всей империи ценные бонусы. Лидеры могут быть представителями любой расы. Они произвольно появляются во время игры и предлагают вам свои услуги. Если вы заинтересованы в сотрудничестве, вы можете нанять лидера за определённую плату и затем выплачивать ему жалование каждый ход.

## Наём нового лидера

О появлении нового лидера во время игры вас уведомит всплывающее окно со следующей информацией и возможностями:

- **лидер** — имя и уровень лидера, его изображение и биография;
- **профиль** — флоты или колонии;
- **звание** — текущее звание лидера;
- **жалование** — стоимость услуг лидера за ход;
- **бонусы** — тип и процентное значение бонусов;
- **кнопка «Отказать»** — отклоняет предложение услуг лидера;
- **кнопка «Нанять»** — нанимает лидера за указанную плату.

Если вы нажмёте на кнопку **«Нанять»**, нанятый персонаж переместится на экран лидеров и будет ожидать назначения.

Если вы нажмёте на кнопку **«Отказать»**, отвергнутый лидер будет ещё несколько ходов находиться на экране лидеров со статусом **«Доступен»** на случай, если вы передумаете. Прежде чем он окончательно исчезнет, вы получите уведомление.

## Экран лидеров

Чтобы попасть на экран лидеров, нажмите на кнопку **«Лидеры»** на панели управления империей. На экране представлена следующая информация и возможности.

### Список лидеров

- **лидер** — имя, уровень и изображение лидера;
- **профиль** — флоты или колонии;
- **звание** — текущее звание лидера в зависимости от его уровня (при повышении уровня звание также повышается);
- **бонусы** — тип и процентное значение бонусов, предоставляемых лидером (при повышении уровня лидера растут и бонусы);




- **жалование** — стоимость услуг лидера за ход в кредитах или стоимость найма отвергнутого лидера в кредитах;
- **статус** — колония или корабль, куда назначен лидер;
- **кнопки приказов** — «Отозвать», «Уволить» и «Назначить», отображаются только при выборе лидера из списка щелчком мыши.

Чтобы получить дополнительные сведения о лидере, наведите курсор мыши на его изображение, уровень и бонусы.

## Карта галактики

На карте галактики ваши колонии отмечены точкой зелёного цвета, а флоты — точкой цвета вашей империи. Если в колонию или флот назначен лидер, соответствующая точка будет пульсировать. Если в колонии или флоте лидера нет, соответствующая точка будет окружена кольцом.

### : НОВЫЙ ЛИДЕР



**САРГОН**  
Стратег

1

ПРОФИЛЬ <span style="color: purple;">🔥</span> ФЛОТЫ	ЗВАНИЕ <span style="color: purple;">👤</span> ОФИЦЕР	ЖАЛОВАНИЕ <span style="color: yellow;">💰</span> 2
<b>■ БОНУСЫ</b>		
Защита от луч. оружия (антаран и монстров)		<span style="color: purple;">🛡️</span> +10%
Атака ракетами (против антаран и монстров)		<span style="color: purple;">🚀</span> +10%

Саргон получил скандальную известность, когда баллотировался на пост Президента Республики людей и выступал за усиление военного присутствия людей в галактике. В итоге он проиграл выборы, но был назначен руководить приграничными гарнизонами Республики.

ОТКАЗАТЬ
НАНЯТЬ 💰 6

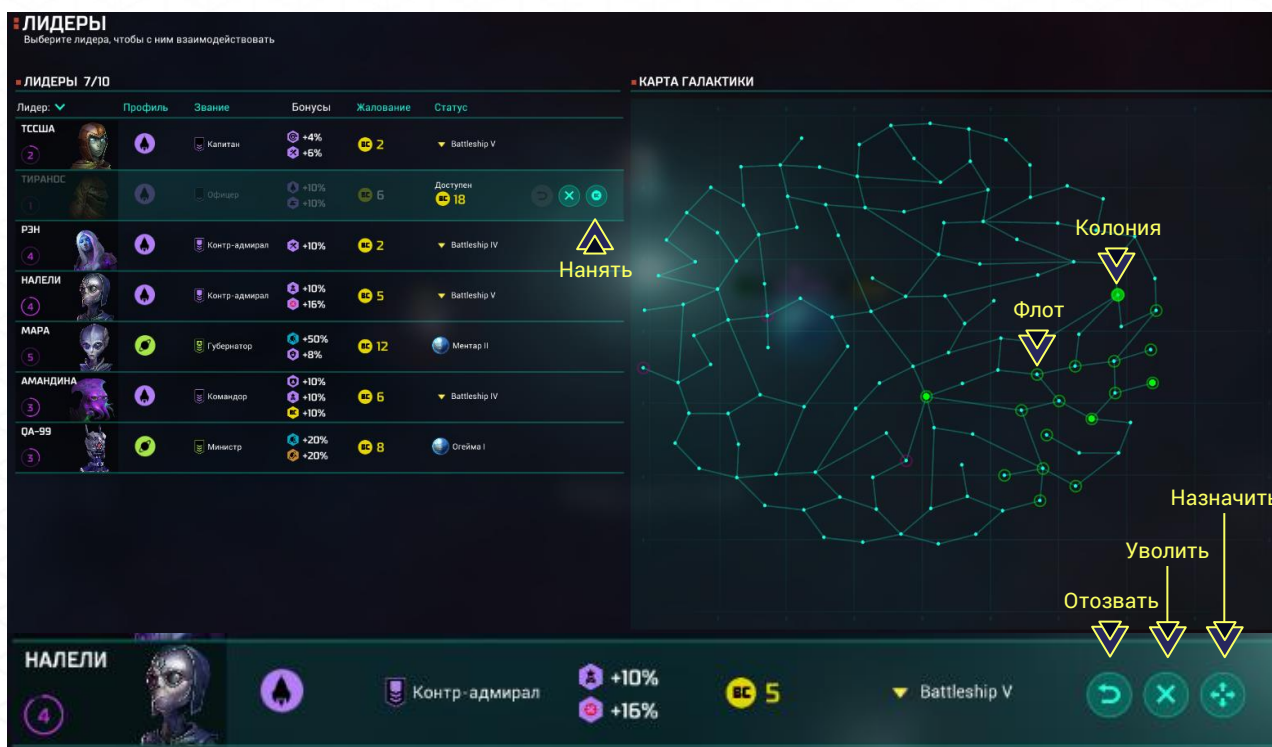
## Действия лидеров

Вы можете просмотреть список нанятых лидеров на экране лидеров. Чтобы полностью использовать их потенциал, выберите одно из доступных действий. Со временем ваши лидеры повысят свой уровень, что увеличит предоставляемые ими бонусы. Подобрать правильное место назначения для лидера с определёнными бонусами, вы получите преимущество в борьбе за господство в галактике!

### Приказы

Лидеру можно отдать следующие приказы:

- **Отозвать** — возвращает лидера из колонии или флота назначения на экран лидеров.
- **Уволить** — удаляет лидера из списка лидеров без возможности повторного найма.
- **Назначить** — отображает колонии и флоты, доступные для назначения лидера.
- **Нанять** — нанимает ранее отвергнутого лидера.



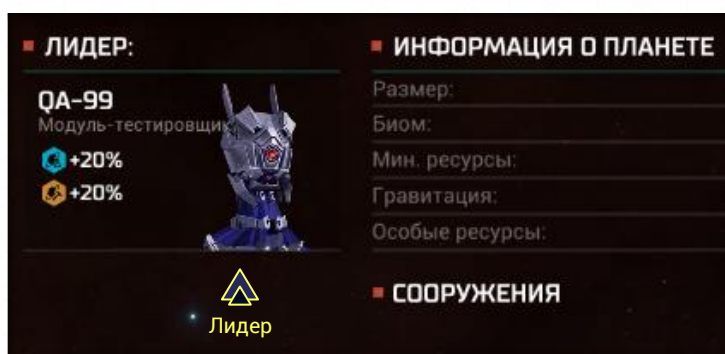
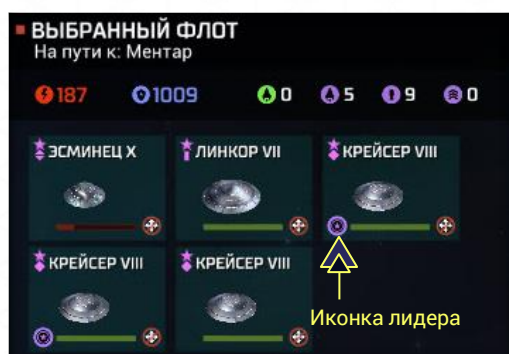
## Назначения

Лидеры имеют профиль, определяющий, куда их можно назначить. Лидеры, специализирующиеся на флотах, могут быть назначены только на корабли. Лидеры, специализирующиеся на колониях — только в колонии, включая столицу империи. Если лидер не назначен, его бонусы неактивны.

Нажав кнопку «Назначить», вы вызовете всплывающее окно с изображением всех флотов и колоний. Определитесь с подходящим кораблём или колонией и нажмите кнопку «Выбрать». Неподходящие по какой-либо причине корабли и колонии (например, те, где уже назначен другой лидер), будут выделены серым цветом.

Корабль, на который назначен лидер, отмечен специальным значком. Колония, в которой назначен лидер, снабжена изображением лидера и перечислением его бонусов на экране колонии в области информации о планете.

На каждый корабль и в каждую колонию можно назначить только одного лидера. При этом в одном флоте может быть несколько кораблей с лидерами, но в одной системе — только одна колония с лидером. В этом случае бонус флота представляет собой сумму бонусов кораблей с лидерами в его составе.



## Бонусы

Бонусы — именно то, зачем стоит нанимать лидеров. У каждого лидера может быть до трёх бонусов, которые положительно влияют на флот или колонию, куда назначен лидер, а также на всю империю.

Таким образом, существует три типа бонусов: бонусы колоний, кораблей и общего действия.

- **Бонусы колоний** — если не указано иное, влияют на всю систему, в которой расположена колония с лидером:
  - плюс к ликвидации загрязнений;
  - плюс к продовольствию;
  - плюс к кредитам;
  - плюс к росту опыта лидеров;
  - плюс к производству;
  - плюс к исследованиям;
  - плюс к росту населения;
  - плюс к атаке кораблей на орбите лучевым оружием;



- плюс к боевому уровню наземных войск;
- снижение стоимости покупки объектов в очереди производства;
- плюс к морали.
- **Бонусы кораблей** — если не указано иное, влияют на весь флот, в котором состоит корабль с лидером:
  - плюс к восстановлению защитных экранов;
  - плюс к ремонту кораблей за ход;
  - плюс к защите от лучевого оружия;
  - плюс к атаке лучевым оружием;
  - плюс к атаке ракетами;
  - плюс к защите от лучевого оружия (антаран и монстров);
  - плюс к атаке ракетами (против антаран и монстров);
  - снижение стоимости содержания флота;
  - плюс к скорости передвижения;
  - плюс к очкам командования;
  - плюс к максимальному урону от оружия;
  - плюс к боевому уровню наземных войск (в системах, где дислоцирован флот).
- **Бонусы империи** — влияют на всю империю:
  - плюс к безопасности;
  - плюс к сопротивляемости покушениям;
  - плюс к отношению других рас;
  - плюс к исследованиям;
  - плюс к росту опыта агентов;
  - плюс к доходу от торговых договоров;
  - плюс к кредитам за ход;
  - снижение стоимости найма лидеров;
  - снижение жалования лидеров;
  - плюс к вероятности появления лидеров.

## Уровни

Со временем лидеры, назначенные в колонии или на корабли, получают опыт и повышают свой уровень. Обратите внимание, что неназначенные лидеры не получают опыта.


После достижения нового уровня вы увидите всплывающее окно «**Повышение уровня лидера**». В этом окне можно выбрать бонус, значение которого увеличится с новым уровнем. Потенциальное увеличенное значение бонуса указано в скобках рядом с текущим значением бонуса. Рядом с текущим жалованием лидера в скобках указано жалование лидера после повышения уровня. Обратите внимание, что в зависимости от выбранного бонуса значение жалования может меняться.

У лидеров с несколькими бонусами при повышении уровня вы можете выбрать только один бонус, значение которого увеличится. Отметьте желаемый бонус и нажмите «**Подтвердить**». После подтверждения нельзя вернуться и изменить свой выбор. Учтите, что вам придётся установить флажок напротив бонуса и подтвердить свой выбор, даже если это единственный бонус у данного лидера.

По мере роста уровня лидера растёт и его звание:

Уровень	Звание	
	Колонии	Флоты
1	Секретарь	Офицер
2	Комиссар	Капитан
3	Министр	Командор
4	Сенатор	Контр-адмирал
5	Губернатор	Адмирал

### ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ЛИДЕРА



**СЕШАБ**  
Зодчий

5

ПРОФИЛЬ: КОЛОНИИ

ЗВАНИЕ: ГУБЕРНАТОР

ЖАЛОВАНИЕ: ВС 16 (18)

■ ВЫБЕРИТЕ БОНУС ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ

Мораль: +40% [+50%]

Вероятность появления лидеров: +20% [+28%]

Выбор бонуса

**ПОДТВЕРДИТЬ**

# ПУТЬ К ПОБЕДЕ

## Условия победы

Нажав кнопку «Путь к победе» на панели управления империей, вы перейдёте на экран пути к победе, где можно ознакомиться с показателями по каждому из условий победы. Это статистика очков, заработанных каждой из империй, кроме побеждённых или уничтоженных, которые исключаются из списка автоматически.

Чтобы получить подробный отчёт о своём прогрессе по каждому из типов победы, нажмите на карточку условия победы.

Обратите внимание, что, начиная новую игру, вы можете выбрать, какие из условий победы будут применяться. Сделать это можно с помощью дополнительных настроек новой игры, описанных выше.

Итак, выиграть в Master of Orion можно одним из пяти способов:

- **победа по очкам** — к заданному ходу заработайте наибольшее количество очков по четырём условиям победы, приведённым ниже;
- **военная победа** — уничтожьте все другие расы, за исключением независимых планет, и станьте полноправным властелином галактики (этот тип победы включён по умолчанию и не может быть отключён);
- **технологическая победа** — первым постройте три сооружения, необходимых для победы, в указанном порядке (научный терминал теле- и радиокommunikаций, трансцендентная станция ретрансляции и установка дифференциации пространств);
- **экономическая победа** — возможность активируется после постройки любой расой планетарной фондовой биржи (если соответствующая опция не отключена в настройках новой игры)\*;
- **дипломатическая победа** — станьте во главе Галактического совета, набрав 2/3 голосов;
- **победа над антаранами** — уничтожьте расу антаран в их родном измерении, попав в него через пространственный портал, который открывается после исследования антаранских руин и постройки особого сооружения.



Для экономической победы необходимо удерживать определённый процент акций Галактического валютного фонда (ГВФ) и долю в валовом галактическом продукте (ВГП) в течение 10 ходов подряд. Конкретный процент зависит от числа противников в игре: 38% для восьми рас, плюс 2% на каждую расу, если их число меньше восьми (например, 44% для пяти рас).



## ГАЛАКТИЧЕСКАЯ ФОНДОВАЯ БИРЖА

Управляйте акциями Галактической фондовой биржи (ГВФ)

✕

■ ГАЛАКТИКА

Валовой галактический продукт (ВВП)	48954.27 <span style="color: yellow;">⬇</span>
Всего акций ГВФ	33 <span style="color: green;">⬆</span>

■ ВАША ИМПЕРИЯ

Валовой внутренний продукт	7143 (15%) <span style="color: yellow;">⬇</span>
Акций ГВФ в наличии	9 (27%) <span style="color: green;">⬆</span>

■ ВВП  
■ Акции ГВФ в наличии

ВВП

Акций ГВФ в наличии

■ АКЦИИ ГВФ

Покупка акций ГВФ	1102 <span style="color: yellow;">⬆</span>	<span style="color: green;">⬆</span>
Продажа акций ГВФ	490 <span style="color: yellow;">⬆</span>	<span style="color: green;">⬆</span>
Кредиты	633.05 <span style="color: yellow;">⬆</span>	<span style="color: green;">⬆</span>

⬆ ПРОДАТЬ

⬆ КУПИТЬ



Все типы победы, кроме военной, можно отключить в настройках новой игры (см. раздел Новая игра / Выбор настроек).

### ПУТЬ К ПОБЕДЕ

#### ПОБЕДА ПО ОЧКАМ

Преодолейте соперников во всех аспектах управления империей, чтобы заслужить звание лучшего правителя.

1		<b>ДАРЛОКИ</b>
Очки военной мощи	687	
Очки технологий	400	
Очки экономики	119	
Очки дипломатии	350	
<b>ВСЕГО ОЧКОВ</b>	<b>1556</b>	

#### ВОЕННАЯ ПОБЕДА

Станьте властителем галактики, сокрушив и отправив в небытие своих врагов.

1		<b>СИЛИКОИДЫ</b> Мощь: 505
2		<b>ДАРЛОКИ</b> Мощь: 687
3		<b>КЛАКОНЫ</b> Мощь: 492
4		НЕИЗВЕСТНО Мощь: 390
5		НЕИЗВЕСТНО Мощь: 310
6		<b>САККРА</b> Мощь: 297

#### ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ПОБЕДА

Продвиньтесь по технологическому пути развития и достигните абсолютного знания, чтобы выйти за пределы этой вселенной.

1		НЕИЗВЕСТНО Всего исследований: 400
2		<b>ДАРЛОКИ</b> Всего исследований: 400
3		НЕИЗВЕСТНО Всего исследований: 300
4		<b>СИЛИКОИДЫ</b> Всего исследований: 300
5		<b>САККРА</b> Всего исследований: 300
6		<b>КЛАКОНЫ</b> Всего исследований: 200

#### ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ПОБЕДА

Наполните казну и добейтесь экономического перевеса, установив контроль над Галактическим валютным фондом.

1		<b>СИЛИКОИДЫ</b> Доля в ВВП: 18.37%
2		НЕИЗВЕСТНО Доля в ВВП: 17.78%
3		<b>САККРА</b> Доля в ВВП: 17.52%
4		НЕИЗВЕСТНО Доля в ВВП: 16.30%
5		<b>ДАРЛОКИ</b> Доля в ВВП: 15.86%
6		<b>КЛАКОНЫ</b> Доля в ВВП: 15.25%

#### ДИПЛОМАТИЧЕСКАЯ ПОБЕДА

Обзаведитесь полезными связями и займите пост лидера галактики.

1		<b>САККРА</b> Голосов: 9
2		НЕИЗВЕСТНО Голосов: 9
3		<b>КЛАКОНЫ</b> Голосов: 8
4		НЕИЗВЕСТНО Голосов: 8
5		<b>ДАРЛОКИ</b> Голосов: 7
6		<b>СИЛИКОИДЫ</b> Голосов: 7

Осталось ходов 461

ПОКАЗАТЬ ГРАФИК

ГОТОВО

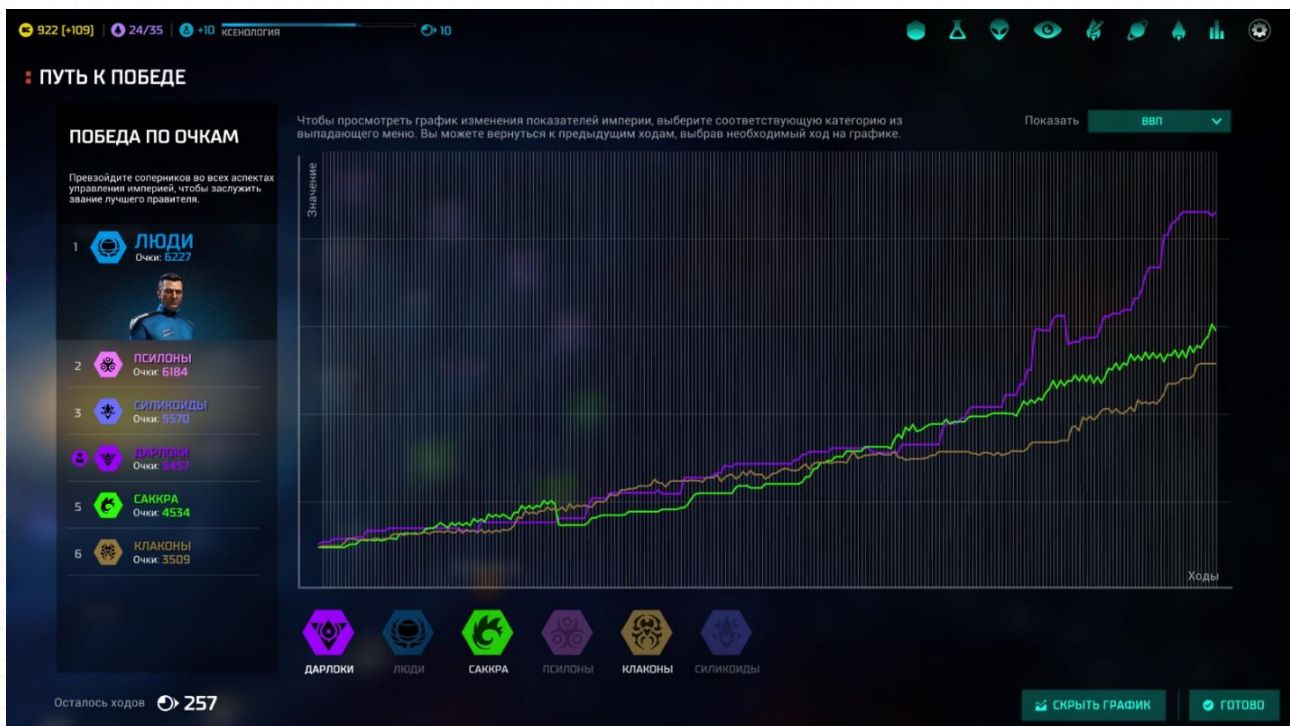
## График истории ходов

Чтобы ознакомиться с графиком истории ходов, нажмите на кнопку «Показать график» в правом нижнем углу экрана пути к победе. График содержит следующую информацию и возможности:

- **Статистика по ходам.** В выпадающем списке выберите область, для которой вы хотите увидеть статистику по ходам (очки, армия, население, колонии, ВВП).
- **Выбор рас.** В нижней части экрана представлены кнопки всех известных вам рас. Чтобы сравнить их успехи со своими, нажмите на кнопки соответствующих рас.
- **Загрузка предыдущего хода.** При наведении курсора мыши на график каждый ход отмечается белой линией, а во всплывающем окне отображается информация о номере хода и его статистике. Чтобы вернуться к какому-либо ходу, нажмите на него. Вам будет предложено подтвердить действие, после чего игра загрузится, начиная с выбранного хода, однако все последующие ходы будут удалены.



С помощью дополнительных настроек можно задать частоту автосохранения игры, что отразится на графике.





## Продолженная игра

После того, как одна из рас одержала победу, выполнив одно из описанных выше условий, вы можете прекратить игру или продолжать играть в своё удовольствие столько, сколько захотите. При этом все условия победы будут отключены. Продолженные игры можно сохранять и загружать. На экране сохранённых игр они обозначены восклицательным знаком в правом верхнем углу. По наведению курсора мыши на восклицательный знак всплывает подсказка о том, что игру можно продолжать без ограничения по времени, однако все условия победы отключены.

**Elerian-20161223-512**

23.12.2016 16:08:39

Ходов: 51!









10.05:57:31

После достижения победы играть можно без ограничения по времени. Все типы побед отключаются.









Поздравляем! Теперь вы знаете всё, что нужно для начала борьбы за галактическое превосходство в Master of Orion! Вперёд, к победе!











# ПРИЛОЖЕНИЕ А. ИКОНКИ В ИГРЕ

## Иконки колонии












-  Столица империи (Примечание: звёздочка окрашивается в цвет расы)
-  Блокада
-  Планета с высокой или низкой гравитацией
-  Колония со звёздной базой
-  Ворота гиперпрыжка
-  Эпидемия в колонии
-  Рост населения в колонии
-  Голод в колонии

## Иконки шпионажа

-  переброска агента
-  Укрытие
-  Контрразведка
-  Подготовка агента
-  Шпионская операция: Сбор сведений
-  Шпионская операция: Внедрение в компьютерные сети
-  Шпионская операция: Взлом
-  Шпионская операция: Кража

-  Шпионская операция: Внедрение в аграрный сектор
-  Шпионская операция: Голод
-  Шпионская операция: Отравление
-  Шпионская операция: Внедрение в профсоюзы
-  Шпионская операция: Забастовка
-  Шпионская операция: Диверсия
-  Шпионская операция: Внедрение в дипломатические круги
-  Шпионская операция: Дискредитация
-  Шпионская операция: Бунт
-  Шпионская операция: Кража карт

## Иконки кораблей

- |   |   |
|---|---|
|  Фрегат        |  Корабль-разведчик       |
|  Эсминец       |  Космическая фабрика     |
|  Крейсер       |  Колонизаторский корабль |
|  Линкор        |  Гражданский корабль     |
|  Титан         |  Десантный корабль       |
|  Звезда смерти |   |



# ПРИЛОЖЕНИЕ В. МОДУЛИ КОРАБЛЕЙ



Технологии, выделенные курсивом, не входят в дерево исследований. Их можно получить, победив Хранителя Ориона.

## Базовые модули

### Двигатели

Тип двигателя	Скорость передвижения	Боевая скорость	Стоимость производства*	Занимаемый объём*
Ядерный	1,0	-	3 - 22	7,5 - 732,42
Термоядерный	1,5	+20%	3 - 27	8,4 - 668,86
Гиперионный	2,5	+40%	4 - 31	9,2 - 592,14
На антиматерии	3,0	+60%	4 - 36	9,9 - 510,21
Гипердвигатель	4,0	+80%	5 - 41	10,5 - 428,83
Межфазный	5,0	+100%	6 - 45	9,5 - 235,23

\* Стоимость производства и занимаемый объём зависят от класса корабля. Минимальное значение указано для фрегата, максимальное – для звезды смерти.

### Броня

Тип брони	Стойкость	Множитель брони корпуса	Множитель обшивки ракет	Стоимость производства*	Занимаемый объём*
Титановая	5	Нет	Нет	4 - 128	0
Тританиевая	10	1,5	1,2	8 - 256	0
Нейтрониевая	15	2,0	1,4	12 - 384	0
Зортриевая	20	2,5	1,6	16 - 512	0
Адамантиевая	25	3,0	1,8	20 - 640	0
<i>Ксентрониевая</i>	<i>30</i>	<i>2,25</i>	<i>2,0</i>	<i>10 - 320</i>	<i>0</i>

\* Стоимость производства и занимаемый объём зависят от класса корабля. Минимальное значение указано для фрегата, максимальное – для звезды смерти.

## Компьютеры

Тип компьютера	Точность энергетического оружия	Стоимость производства*	Занимаемый объём*
Электронный	+25	6 - 19	0
Оптранный	+50	8 - 26	0
Кибертранный	+75	12 - 38	0
Позитронный	+100	16 - 49	0
Молекулярный	+125	18 - 57	0

\* Стоимость производства и занимаемый объём зависят от класса корабля. Минимальное значение указано для фрегата, максимальное – для звезды смерти.

## Защитные экраны

Класс экрана	Прочность к базовому корпусу, %	Снижение урона при попадании	Стоимость производства*	Занимаемый объём*
Класс I	50	-1	6 - 45	10,0 – 976,56
Класс III	70	-4	10 - 79	10,8 – 859,96
Класс V	100	-9	15 - 113	11,5 – 740,18
Класс VII	140	-16	24 - 182	12,1 – 623,59
Класс X	200	-25	30 - 227	12,6 – 514,60

\* Стоимость производства и занимаемый объём зависят от класса корабля. Минимальное значение указано для фрегата, максимальное – для звезды смерти.

## Спецмодули

Название	Стоимость производства*	Занимаемый объём*	Характеристики
Автоматическая ремонтная система	10 - 428	16 – 167,77	Саморемонт кораблей: 10% за ход; Перезарядка: 24,0; Дальность: 60,0
Боевой локатор	4 - 34	6 – 45,56	Точность энергетического оружия: +30
Боевые капсулы	5 - 488	8,75 – 143,61	Дополнительный объём: +25%
Варп-гаситель	24 - 182	30 – 227,81	Создаёт в планетной системе поле помех, не давая вражеским кораблям отступить или выйти в гиперпространство.
Высокопрочный экран	4 - 128	5 - 160	Бонус к снижению урона: -6 за попадание
Генератор поля невидимости	4 - 34	9 – 170,06	Перезарядка: 10,0

Название	Стоимость производства*	Занимаемый объём*	Характеристики
Генератор чёрных дыр	156 - 579	180 – 447,9	Обездвиживает всех противников в зоне поражения. Перезарядка: 40,0; Время действия: 10,0; Урон: 20; Дальность: 60 ед.; Вероятностный урон: 3
Звёздный преобразователь	208 - 772	260 – 965,36	Перезарядка: 30,0; Урон: 600; Вероятностный урон: 10; Бронепробитие: 0,0; Дальность: 100 ед.; Урон не зависит от расстояния
Излучатель «Пульсар»	11 - 566	10,5 – 172,34	Перезарядка: 40,0; Урон: 13; Бронепробитие: 0,0; Дальность: 40 ед.
Искровое поле	8 - 256	10 - 320	Перезарядка: 30; Дальность: 10 ед.; Время действия: 0,75
Комплекс электронного подавления	12 - 91	15 – 113,91	Уклонение от ракет: +25
Комплекс подавления широкой области действия	20 - 289	25,5 – 362,06	Уклонение от ракет: +75; Уклонение флота от ракет: +25. Не суммируется с действием других комплексов электр. подавления.
Конденсатор защитного экрана	5 - 488	6,8 – 96,55	Перезарядка: 30,0; Прочность экрана к баз. корпусу: 20%; Время действия: 10
Конденсаторы повышенной ёмкости	8 - 256	10 - 320	Размер энергетических орудий: -50%
Многоволновой комплекс электронного подавления	13 - 193	17 – 241,38	Уклонение от ракет: +50. Не суммируется с действием других комплексов электр. подавления.
Многофазный экран	4 - 128	5 - 160	Бонус очков экрана к баз. корпусу: +30%
Плазменная сеть	4 - 128	4 - 128	Перезарядка: 30; Время действия: 5; Дальность: 20 ед.; Урон: 5; Вероятностный урон: 20
Поглотитель энергии	16 - 512	10 - 320	Перезарядка: 25,0; Поглощение урона: 50%; Время действия: 10
Подпространственный телепорт	5 - 774	5,25 – 214,42	Перезарядка: 20,0; Дальность: 60 ед.
Ракетный комплекс «Бесстрашный»	4 - 415	4,4 – 226,76	Автоматически направляет ракеты в полёте на другую цель, если изначальная цель уничтожена.
Сигнальный детектор	4 - 34	9 – 170,06	Обнаруживает невидимые объекты в радиусе действия. Перезарядка: 10,0; Дальность: 50 ед.; Время действия: 10
Система наведения «Ахиллес»	6 - 340	11,2 – 117,44	Шанс уничтожить одним попаданием: 1%



Название	Стоимость производства*	Занимаемый объём*	Характеристики
Система наведения «Зоркий»	6 - 192	8 - 256	Корректирует погрешности при наведении лучевых орудий, повышая вероятность попадания на большом расстоянии.
Система перемещения	6 - 1458	4,6 – 296,07	Перезарядка: 30,0; Дальность: 45,0 ед.
Система фокусировки энергии	6 - 340	7,6 – 188,18	Урон от энергетических орудий: +50%
Скорострельная ракетная установка	3 - 366	7,6 – 188,18	Время перезарядки ракет: - 33%
Структурный анализатор	3 - 366	7,5 – 732,42	Бонус к повреждению корпуса: +30%; Только для энергетического оружия
Тяжёлая броня	13 - 193	0	Множитель бонуса к стойкости: x2
Усиленный корпус	5 - 488	0	Бонус очков прочности к базовому корпусу: 50%
Фазовый генератор поля невидимости	4 - 128	4 - 128	Перезарядка: 10,0
Форсированный двигатель	10 - 976	12,5 – 1220,7	Скорость передвижения: 0,5; Бонус к защите от лучевого оружия: +25; Перезарядка: 20,0; Множитель скорости в бою: x3,0; Время действия: 7,0

\* Стоимость производства и занимаемый объём зависят от класса корабля. Минимальное значение указано для фрегата, максимальное – для звезды смерти.

# Вооружение

## Энергетическое оружие

Название	Стоимость производства	Занимаемый объём	Урон в секунду	Характеристики
Лазерная пушка	2	6	0,83	Перезарядка: 6,0; Урон: 5; Бронепробитие: 0,0; Дальность: 50 ед.
Нейтронный бластер	5	8	1,28	Перезарядка: 7,0; Урон: 9; Бронепробитие: 5,0; Дальность: 50 ед.
Электромагнитная катапульта	10	6	1,68	Перезарядка: 8,0; Урон: 12; Бронепробитие: 10,0; Дальность: 50 ед.; Урон не зависит от расстояния; Пробитие экранов
Термоядерный луч	8	10,5	1,66	Перезарядка: 12,0; Урон: 5; Бронепробитие: 10,0; Дальность: 55 ед.; Вероятностный урон: 4
Гравитонная пушка	10	7	2,50	Перезарядка: 10,0; Урон: 25; Бронепробитие: 30,0; Дальность: 50 ед.
Ионно-импульсная пушка	18	16	4,61	Перезарядка: 13,0; Урон: 12; Бронепробитие: 5,0; Дальность: 55 ед.; Вероятностный урон: 5
Фазор	15	9,6	3,75	Перезарядка: 8,0; Урон: 30; Бронепробитие: 20,0; Дальность: 50 ед.
Пушка Гаусса	15	13,5	4,72	Перезарядка: 9,0; Урон: 40; Бронепробитие: 20,0; Дальность: 60 ед.; Урон не зависит от расстояния; Пробитие экранов
Плазменный луч	22	22,5	25	Перезарядка: 16,0; Урон: 30; Бронепробитие: 30,0; Дальность: 60 ед.; Вероятностный урон: 5
Молекулярный разрушитель	25	20	15	Перезарядка: 12,0; Урон: 90; Бронепробитие: 20,0; Дальность: 60 ед.
Излучатель «Молот»	50	35	18,0	Перезарядка: 25,0; Урон: 450; Бронепробитие: 15,0; Дальность: 20 ед.
<i>Луч смерти</i>	<i>20</i>	<i>20</i>	<i>6</i>	<i>Перезарядка: 10,0; Урон: 20; Бронепробитие: 20,0; Дальность: 60 ед.; Вероятностный урон: 3</i>

Данные приведены для базовых энергетических орудий. После исследования модификаторы дают следующие характеристики:

- **Средства обороны.** Увеличение стоимости: -50%; Увеличение размера: -66%; Перезарядка:  $\times 0,75$ ; Дальность:  $\times 0,20$ ; Урон:  $\times 0,50$ ; Точность:  $\times 1,25$
- **Система охлаждения.** Увеличение стоимости: +50%; Увеличение размера: +50%; Бронепробитие:  $\times 1,5$
- **Беглый огонь.** Увеличение стоимости: +50%; Увеличение размера: +50%; Точность:  $\times 0,80$ ; Перезарядка:  $\times 0,50$
- **Усиленный лафет.** Увеличение размера: +50%; Дальность:  $\times 1,5$ ; Урон:  $\times 2,0$ ; Перезарядка:  $\times 1,25$

- **Энергетическая ловушка.** Увеличение стоимости: +25%; Увеличение размера: +25%; Урон экранам: x1,5

## Бомбы

Название	Стоимость производства	Занимаемый объём	Урон в секунду	Характеристики
Ядерная бомба	4	10	2,85	Перезарядка: 7,0; Урон: 20; Бронепробитие: 10,0; Дальность: 15 ед.; Прочность боеголовки: 10,0
Термоядерная бомба	6	8	4,28	Перезарядка: 7,0; Урон: 30; Бронепробитие: 15,0; Дальность: 15 ед.; Прочность боеголовки: 10,0
Бомба с антиматерией	10	9	5,71	Перезарядка: 7,0; Урон: 40; Бронепробитие: 20,0; Дальность: 15 ед.; Прочность боеголовки: 10,0
Нейтрониевая бомба	15	10	7,14	Перезарядка: 7,0; Урон: 50; Бронепробитие: 25,0; Дальность: 15 ед.; Прочность боеголовки: 10,0
Споры смерти	10	15	1,42	Перезарядка: 7,0; Урон: 10; Бронепробитие: 0,0; Дальность: 15 ед.; Прочность боеголовки: 10,0
Биотерминатор	20	15	1,42	Перезарядка: 7,0; Урон: 10; Бронепробитие: 0,0; Дальность: 15 ед.; Прочность боеголовки: 10,0

## Ракеты

Название	Стоимость производства	Занимаемый объём	Урон в секунду	Характеристики
Ядерная ракета	4	10	1,11	Перезарядка: 18,0; Урон: 20; Бронепробитие: 5,0; Дальность: 60 ед.; Прочность боеголовки: 2,0
Меркулитовая ракета	6	8	1,56	Перезарядка: 16,0; Урон: 25; Бронепробитие: 10,0; Дальность: 60 ед.; Прочность боеголовки: 3,5
Пульсонная ракета	10	9	2,5	Перезарядка: 16,0; Урон: 40; Бронепробитие: 20,0; Дальность: 60 ед.; Прочность боеголовки: 6,0
Зеоновая ракета	15	10	4,0	Перезарядка: 15,0; Урон: 60; Бронепробитие: 25,0; Дальность: 60 ед.; Прочность боеголовки: 10,0

Данные приведены для базовых ракет. После исследования модификаторы дают следующие характеристики:

- **Крепкая обшивка.** Увеличение стоимости: +25%; Увеличение размера: +25%; Прочность ракеты: x2
- **Радиоэлектронная защита.** Увеличение стоимости: +25%; Увеличение размера: +25%; Помехоустойчивость: +50%
- **Турбонагнетатель.** Увеличение стоимости: +50%; Увеличение размера: +25%; Скорость передвижения: x1,5



- **Разделяющаяся головная часть.** Увеличение размера: +50%; Суммарный урон: x2

## Торпеды

Название	Стоимость производства	Занимаемый объём	Урон в секунду	Характеристики
Протонные торпеды	6	12	3,33	Перезарядка: 15,0; Урон: 50; Бронепробитие: 15,0; Дальность: 70 ед.; Прочность боеголовки: 50,0
Торпеды с антимагией	10	13,5	5,66	Перезарядка: 15,0; Урон: 85; Бронепробитие: 25,0; Дальность: 70 ед.; Прочность боеголовки: 50,0
Плазменные торпеды	15	15	9,33	Перезарядка: 15,0; Урон: 140; Бронепробитие: 35,0; Дальность: 70 ед.; Прочность боеголовки: 50,0

Данные приведены для базовых торпед. После исследования модификаторы дают следующие характеристики:

- **Энергетическая ловушка.** Увеличение стоимости: +25%; Увеличение размера: +25%; Урон экранам: x1,5
- **Перегрузка.** Увеличение размера: +50%; Суммарный урон: x2; Перезарядка: x1,25
- **Турбоагнетатель.** Увеличение стоимости: +50%; Увеличение размера: +25%; Скорость передвижения: x1,5
- **Полунаведение.** Увеличение стоимости: +50%; Увеличение размера: +25%; Ограниченное самонаведение

## Другое вооружение

Название	Стоимость производства	Занимаемый объём	Урон в секунду	Характеристики
Противоракетная оборона	2	3	2,50	Перезарядка: 2,0; Урон: 5; Дальность: 10 ед.
Отсек для истребителей	30	30	9,44	Перезарядка: 8,0; Дальность: 60 ед.; Базовая прочность: 33,75
Отсек для бомбардировщиков	45	35	21,43	Перезарядка: 8,0; Дальность: 60 ед.; Базовая прочность: 47,25
Отсек для тяжёлых истребителей	60	40	30,87	Перезарядка: 8,0; Дальность: 60 ед.; Базовая прочность: 67,50

# ПРИЛОЖЕНИЕ С.

## ОПИСАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ



Технологии, обозначенные значком #, доступны на выбор, если раса игрока не обладает свойством «Изобретательные» и «Неизобретательные».

### Технологии 0 уровня

#### Космические перелёты и начальные технологии

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Очки командования	Описание
Колонизаторский корабль	Переменная	Переменная	1	Базовая скорость: 1. Необходим для создания колонии. Для постройки необходимо 2+ ед. населения.
Космическая фабрика	Переменная	Переменная	1	Базовая скорость: 1,5. Необходима для постройки сооружений за пределами планеты и для терраформирования.
Фрегат	Переменная	Переменная	1	Базовая скорость: 2,25. Маленький корабль с лёгким вооружением.
Корабль-разведчик	Переменная	Переменная	1	Базовая скорость: 2,25. Маленький невооружённый корабль.
Ракетная база*	60	1	-	Оснащена лучшими из доступных ракет. Автоматически ведёт огонь по вражеским кораблям на орбите.
Казармы*	60	2	-	Десантники: 4; Мораль: +5%
Звёздная база*	120	1	-	Дальность сканирования: +1; Очки командования: +5; Саморемонт кораблей: +5% за ход. Позволяет строить линкоры, титаны, звезду смерти.
Товары*	-	-	-	Переводит 50% объёмов производства в кредиты.
Капитолий*	120	3	-	Один экземпляр на империю; Исследования: +1; Продовольствие: +1; Производство: +1; Безопасность: +20%; Мораль: +25%; Улучшения: служба поддержки населения. Нельзя снести. Может быть разрушен бомбардировкой

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Очки командования	Описание
Система разведки космоса*	25	-	-	Разворачивает разведывательную сеть для отслеживания активности на дальнем расстоянии. Строится космической фабрикой в любой свободной точке варпа.
Военный аванпост*	50	-	1	Военная база в точке варпа; Саморемонт кораблей: 5% за ход. Строится космической фабрикой в точке варпа системы с колонией.
Астероидная лаборатория*	40	2	-	Исследования: +2. Строится в любом поясе астероидов космической фабрикой. Необходима для изучения антаранских руин.
Многозадачный газосборщик*	25	-	-	Кредиты: +5; Строится космической фабрикой на газовом гиганте системы с колонией.
Астероидная шахта*	40	-	-	Кредиты: +4; Строится космической фабрикой в поясе астероидов системы с колонией.

\* Данные начальные технологии не указаны в дереве исследований и доступны без исследования.



# Технологии 1 уровня

55 очков исследований на каждую

## Госуправление

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Исследовательская лаборатория	35	2	Исследования: +2
Служба поддержки населения	40	1	Мораль: +10%

## Физика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Автоматизированная фабрика	50	2	Производство: +2
Нейтронный бластер	5 за шт.	-	Перезарядка: 7,0; Урон: 9; Бронепробитие: 5,0; Дальность: 50 ед.

## Биология

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Гидропонная ферма	60	2	Продовольствие: +2
Биосферы	45	1	Продовольствие: +1; Исследования: +1

## Техника

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Очки командования	Название
Эсминец	Переменная	Переменная	2	Базовая скорость: 1,8. Эскортный корабль, прочнее фрегата и несёт более мощное вооружение.
Противоракетная оборона	2 за шт.	-	-	Перезарядка: 2,0; Урон: 5; Дальность: 10 ед.; Система точечной обороны против ракет.

## Технологии 2 уровня

110 очков исследований на каждую

### Экономика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Налоговое управление	60	-	Кредиты на ед. населения: +1

### Изучение дальнего космоса

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Очки командования	Описание
Гражданский корабль	Переменная	Переменная	1	Базовая скорость: 1,5; Перевозит 1 ед. населения между колониями. Для постройки необходимо 2+ ед. населения.
Колониальная база	-	2	-	Продовольствие: +1. Автоматически строится при основании новой колонии.

### Ксеносвязи

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Центр подготовки шпионов	90	2	Один экземпляр на империю; Безопасность системы: +20%. Обучает агентов шпионажу.
Ксенодипломатия	-	-	Позволяет открыть посольство.

### Изучение магнетизма

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Модификация нейтронного бластера	Переменная	-	Открывает модификаторы для нейтронного бластера: усиленный лафет, энергетическая ловушка, система охлаждения и беглый огонь.
# Экран I класса	Переменная	-	Прочность экрана к базовому корпусу: +50%; Снижение урона при попадании: -1
# Комплекс электронного подавления	Переменная	-	Уклонение от ракет: +25

## Электроника

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Модификация лазерной пушки	Переменная	-	Открывает модификаторы для лазерной пушки: усиленный лафет, энергетическая ловушка, система охлаждения и беглый огонь.
# Глубинный сканер	-	-	Распознаёт все планеты при входе корабля в новую систему.
# Электронный компьютер	Переменная	-	Точность энергетических орудий: +25

## Биотехнологии

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Грибные фермы	60	2	Продовольствие: +1; Только для тундровых, пустынных, бесплодных, вулканических, токсичных и радиоактивных планет.
Споры смерти	10 за шт.	-	Перезарядка: 7,0; Урон: 10; Бронепробитие: 0,0; Дальность: 15 ед.; Прочность боеголовки: 10,0; Использование ухудшает дипломатическую репутацию. Не повреждают сооружения.

## Молекулярная манипуляция

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Миниатюризация: Ракеты I уровня	-	-	Базовый объём: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация ядерных ракет.
Меркулитовая ракета	6 за шт.	-	Перезарядка: 16,0; Урон: 25; Бронепробитие: 10,0; Дальность: 60 ед.; Прочность боеголовки: 3,5
Восстановитель атмосферы	60	2	Ликвидация загрязнений: 5

## Термоядерный синтез

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Термоядерный двигатель	Переменная	-	Бонус к боевой скорости: +20%; Скорость передвижения: x1,5
Модификация ядерных ракет	Переменная	-	Открывает модификаторы для ядерных ракет: турбонагнетатель, крепкая обшивка, разделяющаяся головная часть и радиоэлектронная защита.



## Технологии 3 уровня

215 очков исследований на каждую

### Частное финансирование

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Передовой центр данных	110	3	Исследования на ячейку: +1
Геологическая разведка	30	2	Производство: +2. Только для планет с бедными и сверхбедными ресурсами.

### Военная тактика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Очки командования	Описание
Сканер ДНК	90	4	-	Безопасность: +15%
Десантный корабль	Переменная	Переменная	1	Базовая скорость: 1,5. Невооружённый корабль, перевозит десант для захвата вражеских колоний.

### Нейтронная физика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Миниатюризация: Пушки I уровня	-	-	Базовый объём: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация лазерных пушек и нейтронных бластеров.
Коллайдер элементарных частиц	110	3	Производство на ячейку: +1
Электромагнитная катапульта	10 за шт.	-	Перезарядка: 8,0; Урон: 12; Бронепробитие: 15,0; Дальность: 50 ед.; Урон не зависит от расстояния; Пробитие экранов
Нейтронная винтовка	-	-	Боевой уровень десанта: +10%

### Позитронная физика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Протонные торпеды	6 за шт.	-	Перезарядка: 15,0; Урон: 50; Бронепробитие: 15,0; Дальность: 70 ед.; Прочность боеголовки: 50,0
Система перемещения	Переменная	-	Перезарядка: 30,0; Дальность: 45,0 ед.; Позволяет кораблю мгновенно перемещаться на небольшие расстояния, покидая бой и возвращаясь в него.

## Ксенобиотика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Система переработки токсичных веществ	160	3	Ликвидация загрязнений: 5; Преобразует токсичные планеты в бесплодные
# Установка обогащения почвы	110	3	Продовольствие на ячейку: +1. Только для планет типа эдем, инферно, земного типа, степных, тропических, карстовых, океанических, болотистых, засушливых, тундровых, пустынных, бесплодных.
# Установка глубоководного охлаждения	90	3	Исследования: +3; Только для планет типа эдем, земного и океанического типа.

## Генная инженерия

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
# Центр клонирования	90	3	Прирост населения: +25%
# Микробиотика	-	-	Прирост населения: +15%; Действует на всю империю; Снижает эффективность спор смерти и биотерминаторов.

## Улучшенная инженерия

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Очки командования	Описание
Крейсер	Переменная	Переменная	4	Базовая скорость: 1,5. Более мощный вариант эсминца, необходимый на любом этапе кампании.
Тританиевая броня	Переменная	-	-	Стойкость: 10; Множитель брони корпуса: x1,5; Множитель обшивки ракет: x1,2
Модификация меркулитовых ракет	Переменная	-	-	Открывает модификаторы для меркулитовых ракет: турбонагнетатель, крепкая обшивка, разделяющаяся головная часть и радиоэлектронная защита.

## Термоядерное оружие

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Миниатюризация: Бомбы I уровня	-	-	Базовый объем: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация ядерных бомб.
# Термоядерный луч	8 за шт.	-	Перезарядка: 12,0; Урон: 5; Бронепробитие: 10,0; Дальность: 55 ед.; Вероятностный урон: 4
# Термоядерная бомба	6 за шт.	-	Перезарядка: 7,0; Урон: 30; Бронепробитие: 15,0; Дальность: 15 ед.; Прочность боеголовки: 10,0

## Технологии 4 уровня

425 очков исследований на каждую

### Макроэкономика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Геосинхронный склад	120	3	Стоимость покупки в кредитах: -20%
Утилизатрон	140	4	Ликвидация загрязнений: 25; Только для планет с богатыми и сверхбогатыми ресурсами.

### Ксенология

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
# Центр управления инопланетным населением	60	4	Увеличивает темпы ассимиляции захваченного населения.
# Инопланетная психология	-	-	Повышает эффективность дипломатии.

### Искусственная гравитация

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Генераторы гравитации	160	3	Устраняют отрицательное воздействие гравитации на население.
Орбитальная верфь	80	4	Стоимость производства кораблей: -20%; Только для планет со спутником.
Лунная лаборатория	100	4	Исследования: +6; Только для планет со спутником.

### Тахионная физика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Модификация электромагнитной катапульты	Переменная	-	Открывает модификаторы для электромагнитной катапульты: усиленный лафет, система охлаждения и беглый огонь.
# Тахионный локатор	-	-	Дальность сканирования: 4
# Боевой локатор	Переменная	-	Точность энергетических орудий: +30
# Тахионная связь	-	-	Очки командования: +2 за каждую звёздную базу, боевую станцию и звёздную крепость. Не суммируется с действием других видов связи.



## Робототехника

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Орбитальные батареи	180	2	Автоматически оснащается лучшим из доступного лучевого оружия с модификатором усиленный лафет.
Модификация протонных торпед	Переменная	-	Открывает модификаторы для протонных торпед: энергетическая ловушка, турбоагнетатель, перегрузка и полунаведение.
# Автоматическая ремонтная система	Переменная	-	Саморемонт кораблей: 10% за ход; Перезарядка: 24,0; Дальность 60,0 ед.
# Ракетный комплекс «Бесстрашный»	Переменная	-	Направляет ракеты в полёте на новую цель, если изначальная цель уничтожена.

## Генетические мутации

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Терраформирование	Переменная	-	Планеты могут подвергаться неоднократному терраформированию. Стоимость зависит от размера планеты. Покупка за кредиты недоступна. Открывает дополнительные ячейки. Не увеличивает уровень загрязнения.
# Телепатическая подготовка	-	-	Опыт за выполнение шпионских операций: +50%
# Повышение интеллекта	-	-	Исследования: +1 на учёного; Действует на всю империю.

## Улучшенное строительство

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Спасательные капсулы			Позволяют лидеру спастись в случае уничтожения его корабля в бою.
# Боевые капсулы	Переменная	-	Дополнительный объём: +25%
# Отсек для истребителей	30 за шт.	-	Перезарядка: 8,0; Дальность: 60 ед.

## Суперсплавы

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
# Тяжёлая броня	Переменная	-	Множитель бонуса к стойкости: x2
# Усиленный корпус	Переменная	-	Бонус очков прочности к базовому корпусу: 50%

## Ионное расщепление

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Миниатюризация: Лучевое оружие I уровня	-	-	Базовый объём: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация термоядерного луча.
Гиперионный двигатель	Переменная	-	Бонус к боевой скорости: +40%; Скорость передвижения: x2,5
Модификация термоядерного луча	Переменная	-	Открывает модификаторы для термоядерного луча: усиленный лафет, энергетическая ловушка, система охлаждения и беглый огонь.

## Технологии 5 уровня

795 очков исследований на каждую

### Галактическая торговля

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Космопорт	210	-	Кредиты: +5
Улучшенная космическая фабрика	-	-	Вдвое превосходит космическую фабрику по производительности.

### Магнитогравитика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Миниатюризация: Пушки II уровня	-	-	Базовый объём: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация лазерных пушек, нейтронных бластеров и электромагнитных катапульт.
Гравитонная пушка	10 за шт.	-	Перезарядка: 10,0; Урон: 25; Бронепробитие: 30,0; Дальность: 50 ед.
Экран III класса	Переменная	-	Прочность экрана к базовому корпусу: +70%; Снижение урона при попадании: -4
Планетарный радиационный экран	160	3	Преобразует радиоактивные планеты в бесплодные. Снижает урон от орбитальных бомбардировок.

### Оптроника

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Голографический симулятор	160	4	Мораль: +15%
# Конденсатор защитного экрана	Переменная	-	Перезарядка: 30,0; Прочность экрана к базовому корпусу: 20%; Время действия: 10
# Оптронный компьютер	Переменная	-	Точность энергетических орудий: +50

### Кибертехника

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Робошахтёры	180	5	Производство: +2; Производство на ячейку: +1
# Ангар бронетехники	165	2	Позволяет производить и содержать бронетехнику для защиты колоний от вражеских вторжений.
# Силовая броня	-	-	Повышает боевой уровень десанта.



## Планетология

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Сжатие газового гиганта	80	-	Преобразует газовый гигант в большую или огромную бесплодную планету. Требуется наличие космической фабрики. Только для газовых гигантов.
Создание искусственной планеты	80	-	Преобразует пояс астероидов в большую или огромную бесплодную планету. Требуется наличие космической фабрики. Только для поясов астероидов.

## Молекулярное сжатие

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Миниатюризация: Ракеты II уровня	-	-	Базовый объем: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация ядерных ракет и меркуриевых ракет
Система переработки отходов	140	3	Ликвидация загрязнений: 15. Улучшения: Восстановитель атмосферы
# Нейтрониевая броня	Переменная	-	Стойкость: 15; Множитель брони корпуса: x2,0; Множитель обшивки ракет: x1,4
# Пульсонная ракета	8	-	Перезарядка: 16,0; Урон: 40; Бронепробитие: 20,0; Дальность: 60 ед.; Прочность боеголовки: 6,0

## Технологии 6 уровня

1330 очков исследований на каждую

### Методы обучения

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
# Астроуниверситет	230	5	Исследования на ячейку: +2; Один экземпляр на систему
# Тренировочный лагерь шпионов	260	3	Время подготовки агентов: -50%; Начальный уровень агентов: 2; Один экземпляр на империю

### Гравитационные поля

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Ворота гиперпрыжка	50	5	Позволяет быстрее перемещаться между колониями; Один экземпляр на систему; Строится космической фабрикой в точке варпа; Только для систем с колонией.
Антигравитационный пояс	-	-	Повышает боевой уровень десанта.
Модификация гравитонного луча	Переменная		Открывает модификаторы для гравитонного луча: усиленный лафет, энергетическая ловушка, система охлаждения и беглый огонь.

### Преломление электромагнитных волн

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Изолятор множественных состояний	-	-	Позволяет кораблям проходить через нестабильные точки варпа.
# Индивидуальный защитный экран	-	-	Бонус к боевому уровню десанта: +20%
# Стелс-костюм	-	-	Рискованность операций: -25%

### Кибернетика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
# Структурный анализатор	Переменная	-	Бонус к повреждениям корпуса: +30%; Только для энергетического оружия.
# Кибернетический компьютер	Переменная	-	Точность энергетических орудий: +75

## Астробиология

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
# Подземные фермы	240	4	Продовольствие: +2; Продовольствие на ячейку: +1
# Система управления погодой	240	4	Бонус к продовольствию: +25%

## Астроинженерия

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Очки командования	Описание
Космический лифт	220	5	-	Стоимость производства кораблей: -30%
Линкор	Переменная	-	6	Базовая скорость: 1,0; Ударный корабль с мощным вооружением.
Отсек для бомбардировщиков	45 за шт.	-	-	Перезарядка: 8,0; Дальность: 60 ед.
Модификация пульсонных ракет	Переменная			Открывает модификаторы для пульсонных ракет: турбонагнетатель, крепкая обшивка, разделяющаяся головная часть и радиоэлектронная защита.

## Расщепление антиматерии

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Миниатюризация: Бомбы II уровня	-	-	Базовый объём: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация ядерных бомб и термоядерных бомб.
Двигатель на антиматерии	Переменная	-	Бонус к боевой скорости: +60%; Скорость передвижения: x3,0
Ионно-импульсная пушка	18 за шт.	-	Перезарядка: 13,0; Урон: 12; Бронепробитие: 5,0; Дальность: 55 ед.; Вероятностный урон: 5
Бомба с антиматерией	8 за шт.	-	Перезарядка: 7,0; Урон: 40; Бронепробитие: 10,0; Дальность: 15 ед.; Прочность боеголовки: 10,0



## Технологии 7 уровня

1990 очков исследований на каждую

### Улучшенное госуправление

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Очки командования	Описание
Экспорт	-	-	-	Экспортирует результаты производства из колонии на планету со зданием межпланетной администрации.
Межпланетная администрация	160	5	-	Излишки продовольствия автоматически распределяются между колониями в системе; При выборе программы «Экспорт» производство отправляется в колонию с этим зданием; Один экземпляр на систему.
Межпланетная криптосеть	320	7	-	Безопасность системы: +10%; Один экземпляр на систему
Улучшенный колонизаторский корабль	Переменная	-	1	Базовая скорость: 1,0; Аналогичен колонизаторскому кораблю, но развёртывает базовые сооружения при колонизации.

### Подпространственная физика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Миниатюризация: Пушки III уровня	-	-	Базовый объём: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация лазерных пушек, нейтронных бластеров, электромагнитных катапульт и гравитонных пушек.
Фазор	15 за шт.	-	Перезарядка: 8,0; Урон: 35; Бронепробитие: 20,0; Дальность: 50 ед.
Подпространственная связь	-	-	Очки командования: +3 за каждую звёздную базу, боевую станцию и звёздную крепость. Не суммируется с действием других видов связи.

### Сверхгравитация

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Миниатюризация: Торпеды I уровня	-	-	Базовый объём: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация протонных торпед.
Торпеды с антиматерией	10 за шт.	-	Перезарядка: 15,0; Урон: 85; Бронепробитие: 25,0; Дальность: 70 ед.; Прочность боеголовки: 50,0
Варп-гаситель	Переменная	-	Создаёт в планетной системе поле помех, не давая вражеским кораблям выйти в гиперпространство или отступить.

## Улучшенная робототехника

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Боевая станция	320	2	Дальность сканирования: +2; Очки командования: +7; Саморемонт кораблей: 7% за ход; Улучшение звездной базы
# Боевые роботы	-	-	Улучшение ангара бронетехники. Боевой уровень роботов на 10% выше, чем у танков; для их уничтожения необходимо 3 попадания.
# Скорострельная ракетная установка	Переменная	-	Перезарядка: -33%

## Трансгенетика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Преобразование в планету типа эдем	Переменная	-	Преобразует планеты земного типа в тип эдем. Стоимость зависит от размера планеты. Покупка за кредиты недоступна. Открывает дополнительные ячейки.

## Нанотехнологии

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Модификация ионно-импульсной пушки	Переменная	-	Открывает модификаторы для ионно-импульсной пушки: усиленный лафет, энергетическая ловушка, система охлаждения и беглый огонь.
Нанороботы	-	-	Стоимость производства: -25%. Действует на всю империю.
# Зортриевая броня	Переменная	-	Стойкость: 20; Множитель брони корпуса: x2,5; Множитель обшивки ракет: x1,6

## Технологии 8 уровня

2250 очков исследований на каждую

### Улучшенная тактика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Очки командования	Описание
Десантные капсулы	-	-	-	Десантники: 6
# Космическая академия	300	5	-	Стоимость в очках командования: -50%; Один экземпляр на империю. Применяется к кораблям-разведчикам, гражданским кораблям, десантным кораблям, колонизаторским кораблям, фрегатам и эсминцам.
# Улучшенный военный аванпост	150	-	3	Саморемонт кораблей: 8% за ход; Только для систем с колонией; Строится космической фабрикой в точке варпа; Улучшение военного аванпоста.

### Физика многофазных систем

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Фазовая винтовка	-	-	Бонус к боевому уровню десанта: 20%
Модификация фазора	Переменная	-	Открывает модификаторы для фазора: усиленный лафет, энергетическая ловушка, система охлаждения и беглый огонь.
# Многофазный экран	Переменная	-	Бонус очков экрана к базовому корпусу: +30%
# Высокопрочный экран	Переменная	-	Бонус к снижению урона при попадании: -6

### Подпространственные поля

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Модификация торпед с антиматерией	Переменная	-	Открывает модификаторы для торпед с антиматерией: энергетическая ловушка, турбонагнетатель, перегрузка и полунаведение.
# Экран V класса	Переменная	-	Прочность экрана к базовому корпусу: +100%; Снижение урона при попадании: -9
# Многоволновой комплекс электронного подавления	Переменная	-	Уклонение от ракет: +50



## Варп-поля

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
# Излучатель «Пульсар»	Переменная	-	Перезарядка: 5,0; Урон: 13; Бронепробитие: 0,0; Дальность: 40 ед.; Поражает корабли, ракеты и истребители в зоне действия.
# Искровое поле	Переменная	-	Перезарядка: 30; Дальность: 10 ед.; Время действия: 0,75; Уничтожает пролетающие сквозь поле ракеты и истребители.

## Позитроника

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Автоматическая лаборатория	320	4	Исследования: +10
# Система наведения «Зоркий»	Переменная	-	Корректирует погрешности при наведении лучевых орудий, повышая вероятность попадания на большом расстоянии.
# Позитронный компьютер	Переменная	-	Точность энергетических орудий: +100

## Искусственные формы жизни

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
# Биотерминатор	20 за шт.	-	Перезарядка: 7,0; Урон: 10; Бронепробитие: 0,0; Дальность: 15 ед.; Прочность боеголовки: 10,0
# Универсальное противоядие	-	-	Прирост населения: +25%; Действует во всей империи; Заметно снижает эффективность спор смерти и биотерминатора. Не суммируется с действием микробиотики.

## Астростроительство

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Очки командования	Описание
Титан	Переменная	-	10	Базовая скорость: 0,8; Мощнейший ударный корабль, намного превосходящий линкор прочностью и вооружением.
Отсек для тяжёлых истребителей	60 за шт.	-	-	Перезарядка: 8,0; Дальность: 60 ед.

## Распределение энергии

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
# Система фокусировки энергии	Переменная	-	Урон от энергетических орудий: +50%
# Поглотитель энергии	Переменная	-	Перезарядка: 25,0; Поглощение урона: 50%; Время действия: 10
# Мегаизлучатели	Переменная	-	Объём корабля: +15%; Автоматически устанавливаются на все корабли после исследования.

## Технологии 9 уровня

3990 очков исследований на каждую

### Галактическая экономика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
# Планетарная фондовая биржа	300	-	Кредиты на ед. населения: +2; Один экземпляр на систему; Открывает Межзвёздную фондовую биржу для достижения экономической победы.
# Передовое градостроительство	-	-	Добавляет 5 ячеек в каждой колонии; Действует во всей империи.

### Физика плазмы

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Миниатюризация: Торпеды II уровня	-	-	Базовый объём: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация протонных торпед и торпед с антиматерией.
Плазменная винтовка	-	-	Повышает боевой уровень десанта. Не суммируется с другими видами винтовок.
# Плазменные торпеды	15	-	Перезарядка: 15,0; Урон: 140; Бронепробитие: 35,0; Дальность: 70 ед.; Прочность боеголовки: 50,0
# Плазменная сеть	Переменная	-	Перезарядка: 30; Время действия: 5; Дальность: 20 ед.; Урон: 5; Вероятностный урон: 20

### Искажающие поля

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Миниатюризация: Пушки IV уровня	-	-	Базовый объём: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация лазерных пушек, нейтронных бластеров, электромагнитных катапульт, гравитонных пушек и фазоров.
# Пушка Гаусса	15 за шт.	-	Перезарядка: 9,0; Урон: 40; Бронепробитие: 20,0; Дальность: 50 ед.; Урон не зависит от расстояния; Пробитие экранов
# Генератор поля невидимости	Переменная	-	Перезарядка: 10,0; Даёт бонус к защите от лучевого оружия и уклонению от ракет для неатакующих кораблей. При атаке действие поля прекращается. Завершив атаку, корабли могут снова стать невидимыми через некоторое время.



## Искусственный интеллект

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Нейронный сканер	-	-	Безопасность: +15%; Действует во всей империи.
# Система наведения «Ахиллес»	Переменная	-	Шанс уничтожить одним попаданием: 1%; Снаряды, выпущенные системой, имеют шанс уничтожить небольшой корабль одним попаданием.
# Сигнальный детектор	Переменная	-	Перезарядка: 10,0; Дальность: 50 ед.; Время действия:10; Обнаруживает невидимые объекты в радиусе действия.

## Молекулярное управление

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Миниатюризация: Ракеты III уровня	-	-	Базовый объём: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация ядерных ракет, меркуритовых ракет и пульсонных ракет.
# Адамантиевая броня	Переменная	-	Стойкость: 25; Множитель брони корпуса: x3,0; Множитель обшивки ракет: x1,8
# Зеоновая ракета	15	-	Перезарядка: 15,0; Урон: 60; Бронепробитие: 25,0; Дальность: 60 ед.; Прочность боеголовки: 10,0

## Тектоническая инженерия

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
# Шахта глубинной добычи	360	10	Производство на ячейку: +2
# Глубинная свалка	300	5	Ликвидация загрязнения: 150; Улучшение системы переработки отходов

## Гиперпространственное расщепление

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Миниатюризация: лучевое оружие II уровня	-	-	Базовый объём: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация термоядерного луча и ионно-импульсных пушек.
# Гипердвигатель	Переменная	-	Бонус к боевой скорости: +80%; Скорость передвижения: x4,0
# Плазменный луч	22 за шт.	-	Перезарядка: 16,0; Урон: 30; Бронепробитие: 30,0; Дальность: 60 ед.; Вероятностный урон: 5
# Конденсаторы повышенной ёмкости	Переменная	-	Размер энергетических орудий: -50%

# Технологии 10 уровня

4500 очков исследований на каждую

## Многомерная физика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Научный терминал теле- и радиокommunikаций	400	-	Первая из трёх технологий, необходимых для технологической победы; Один экземпляр на империю; Покупка за кредиты недоступна.
Гиперпространственные датчики	-	-	Дальность сканирования: +5
Гиперпространственная связь	-	-	Очки командования: +5 за каждую звёздную базу, боевую станцию и звёздную крепость. Не суммируется с действием других видов связи.

## Квантовые поля

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Модификация плазменных торпед	-	-	Открывает модификаторы для плазменных торпед: энергетическая ловушка, турбонагнетатель, перегрузка и полунаведение.
Модификация пушки Гаусса	-	-	Открывает модификаторы для пушек Гаусса: усиленный лафет, система охлаждения и беглый огонь.
# Планетарный электромагнитный экран	300	6	Преобразует радиоактивные планеты в бесплодные; Предотвращает урон от бомбардировки, пока не будет уничтожен; Улучшение планетарного радиационного экрана.
# Экран VII класса	Переменная	-	Прочность экрана к базовому корпусу: +140%; Снижением урона при попадании: -16
# Комплекс подавления широкой области действия	Переменная	-	Уклонение от ракет: +75; Уклонение флота от ракет: +25; Действие нескольких комплексов подавления не суммируется.

## Молекулярная электроника

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Улучшенная система борьбы за живучесть	-	-	Автоматический саморемонт кораблей: 10% за ход
Модификация зеоновых ракет	Переменная	-	Открывает модификаторы для зеоновых ракет: турбонагнетатель, крепкая обшивка, разделяющаяся головная часть и радиоэлектронная защита.
# Купол наслаждений	400	6	Мораль: +30%; Улучшение голографического симулятора
# Молекулярный компьютер	Переменная	-	Точность энергетических орудий: +125

## Мегасооружения

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Система «Сеть Артемиды»	500	5	Один экземпляр на систему; Минное поле вокруг планетной системы, наносящее урон кораблям противника с некоторой вероятностью; Урон не ослабляется защитными экранами корабля.
Трансцендентная станция ретрансляции	550	-	Вторая из трёх технологий, необходимых для технологической победы; Один экземпляр на империю; Покупка за кредиты недоступна; Улучшение научного терминала теле- и радиосвязи.
Звёздная крепость	600	8	Дальность сканирования: +3; Очки командования: +10; Саморемонт кораблей: 10% за ход; Улучшение звёздной базы или боевой станции.

## Межфазное расщепление

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Миниатюризация: бомбы III уровня	-	-	Базовый объём: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация ядерных бомб, термоядерных бомб и бомб с антиматерией.
Модификация плазменного луча	Переменная	-	Открывает модификаторы для плазменного луча: усиленный лафет, энергетическая ловушка, система охлаждения и беглый огонь.
# Межфазный двигатель	Переменная	-	Бонус к боевой скорости: +100%; Скорость передвижения: x5,0
Нейтрониевая бомба	15 за шт.	-	Перезарядка: 7,0; Урон: 50; Бронепробитие: 25,0; Дальность: 15 ед.; Прочность боеголовки: 10,0



# Технологии 11 уровня

7980 очков исследований на каждую

## Галактическая сеть

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Сеть виртуальной реальности	-	-	Мораль: +10%; Действует во всей империи.
# Галактическая валютная биржа	320	-	Кредиты империи: +100%; Действует во всей империи; Один экземпляр на империю.
# Галактическая киберсеть	400	10	Бонус к исследованиям: +50%; Безопасность: +20%; Действует во всей империи; Один экземпляр на империю.

## Темпоральная физика

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Миниатюризация: пушки V уровня	-	-	Базовый объём: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация лазерных пушек, нейтронных бластеров, электромагнитных катапульт, гравитонных пушек, фазоров и пушек Гаусса.
# Молекулярный разрушитель	25 за шт.	-	Перезарядка: 12,0; Урон: 90; Бронепробитие: 20,0; Дальность: 60 ед.
# Звёздный преобразователь	Переменная	-	Перезарядка: 30,0; Урон: 600; Бронепробитие: 0,0; Дальность: 100 ед.; Вероятностный урон: 10; Урон не зависит от расстояния; Уничтожает планеты, превращая их в пояса астероидов.

## Трансварпные поля

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Подпространственный телепорт	Переменная	-	Перезарядка: 20,0; Дальность: 60 ед.

## Искусственное сознание

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
# Планетарный суперкомпьютер	380	6	Исследования: +25; Один экземпляр на систему.
# Безопасная киберсеть	-	-	Начальный уровень агентов: 5

## Планетоидное строительство

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Очки командования	Описание
Миниатюризация: лучевое оружие III уровня	Переменная	-		Базовый объём: -10%; Базовая стоимость: -10%; Миниатюризация термоядерного луча, ионно-импульсных пушек и плазменного луча.
Звезда смерти	Переменная	Переменная	15	Базовая скорость: 0,4; Один экземпляр на империю; Гигантская мобильная база, способная уничтожить планету одним выстрелом.
Излучатель «Молот»	50 за шт.	-	-	Перезарядка: 25,0; Урон: 450; Бронепробитие: 15,0; Дальность: 20 ед.

# Технологии 12 уровня

11950 очков исследований на каждую

## Темпоральные поля

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Модификация молекулярного разрушителя	Переменная	-	Открывает модификаторы для молекулярного разрушителя: усиленный лафет, энергетическая ловушка, система охлаждения и беглый огонь.
# Планетарный защитный экран	500	10	Преобразует радиоактивные планеты в бесплодные; Предотвращает урон от бомбардировки и биологического оружия, а также вторжение в колонию, пока не будет уничтожен; Улучшение планетарного радиационного экрана или планетарного электромагнитного экрана.
# Экран X класса	Переменная	-	Прочность экрана к базовому корпусу: +200%; Снижение урона при попадании: -25
# Фазовый генератор поля невидимости	Переменная	-	Перезарядка: 10,0; Полностью скрывает корабль от вражеских сканеров, боевых локаторов и систем наведения. При работе генератора атака на корабль невозможна.

## Трансцендентное измерение

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Установка дифференциации пространств	700	-	Третья из трёх технологий, необходимых для технологической победы; Один экземпляр на империю; Покупка за кредиты недоступна; Улучшение трансцендентной станции ретрансляции
Модификация излучателя «Молот»	-	-	Открывает модификаторы для излучателя «Молот»: усиленный лафет, энергетическая ловушка, система охлаждения и беглый огонь.



## Технологии 13 уровня

Непрерывное исследование

### Прогрессивные технологии

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Прогрессивные технологии	-	-	Исследование данного направления принесёт вам дополнительные очки для победы по очкам.

## Орионские технологии

Доступны только после победы над Хранителем Ориона

### Орионские технологии

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Луч смерти	20 за шт.	-	Перезарядка: 10,0; Урон: 20; Бронепробитие: 20,0; Дальность: 60 ед.; Вероятностный урон: 3
Генератор чёрных дыр	Переменная	-	Перезарядка: 40,0; Время действия: 10,0; Дальность: 35 ед.; Временно обездвигивает корабли противника.
Ксентрониевая броня	Переменная	-	Стойкость: 30; Множитель брони корпуса: x2,25; Множитель обшивки ракет: x2

## Антаранские технологии

Доступны только после изучения антаранских руин

### Антаранские технологии

Название	Стоимость производства	Стоимость обслуживания	Описание
Антаранский портал	525	-	Один экземпляр на империю; Преобразует звезду системы в портал в измерение антаран; Необходим для достижения победы над антаранами

# ПРИЛОЖЕНИЕ D.

## ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ РАС

Способность	Описание
Водная раса	Адаптация биома: Океанический Биом родной планеты: Океанический
Воинственные	Боевой уровень наземных войск: +50% Наземные войска: Расширенные казармы (+50% к количеству десантников)
Всеведущие	Расе известно расположение всех звёзд и планет, а также колоний и кораблей противника
Вулканическая раса	Адаптация биома: Инферно Биом родной планеты: Вулканический
Выносливые	Не подвержены отрицательному влиянию высокой и низкой гравитации
Дипломаты	Начальная технология: Госуправление Мораль: +5%
Завоеватели	Начальная технология: Техника Начальная технология: Биология
Изобретательные	Исследования: Изобретательные (при исследовании направления с выбором технологий получают все технологии) Темпы исследований: +50% на ячейку
Киборги	Потребление продовольствия: -50% Усовершенствование кораблей: Авторемонт (+5% за ход)
Литотрофы	Потребление продовольствия: Нет
Милитаристы	Начальная технология: Техника Наземные сооружения: Ускоренная подготовка десантников (на 50% быстрее обычного)
Мимикрия	Безопасность: +10% Темпы ассимиляции: +25% (быстрее ассимилируют население захваченных планет)
Неизобретательные	Исследования: Неизобретательные (при исследовании направления с выбором технологий получают одну случайную технологию) Темпы исследований: -25% на ячейку
Непревзойдённые торговцы	Торговля: Бонус к торговым договорам +25% Торговля: Бонус к товарам +100%
Отталкивающие	Дипломатия: Слабые переговорщики Дипломатия: Ухудшенное отношение
Пилоты	Защита от лучевого оружия: +50% Атака лучевым оружием: +25% Усовершенствование кораблей: Бонус к скорости передвижения +25% Усовершенствование кораблей: Бонус к боевой скорости +25%
Подземная раса	Адаптация биома: Карстовый Биом родной планеты: Засушливый
Предприимчивые	Торговля: Бонус к торговым договорам +25% Торговля: Бонус к товарам +25%
Промышленники	Начальная технология: Физика

Способность	Описание
	Темпы производства: +25% на ячейку
Равнинная раса	Адаптация биома: Степной Биом родной планеты: Засушливый
Скрытные	Усовершенствование кораблей: Стелс (корабли дольше остаются незамеченными) Опыт агентов: +50%
Стратеги	Очки командования: +20% Стоимость кораблей: -20%
Телепаты	Дипломатия: Сильные переговорщики Безопасность: +10% Темпы ассимиляции: Немедленная ассимиляция
Технократы	Начальная технология: Физика Особенности родной планеты: артефакты (ускоряют исследования)
Трансгрессирующие	Усовершенствование кораблей: Бонус к скорости передвижения +25% Усовершенствование кораблей: Бонус к боевой скорости +25%
Тропическая раса	Адаптация биома: Тропический Биом родной планеты: Болотистый
Удачливые	Неблагоприятные события обходят расу стороной, и она редко подвергается нападениям со стороны
Харизматичные	Дипломатия: Сильные переговорщики Дипломатия: Улучшенное отношение
Экологи	Начальная технология: Биология Иммунитет к загрязнению: +25%



# ПРИЛОЖЕНИЕ Е. ЛИДЕРЫ

Раса	Имя и прозвище	Профиль	Бонусы
Алкари	Тиараа, Просветительница	Лояльная колония	Мораль
Алкари	Кирики, Советница	Лояльная колония	Производство Отношение рас
Алкари	Равен, Ремесленник	Лояльная колония	Ликвидация загрязнений
Алкари	Атик, Страж	Лояльный флот	Безопасность
Алкари	Вигго, Авиатор	Лояльный флот	Атака лучевым оружием Боевой уровень наземных войск
Алкари	Арьяа, Заступница	Мятежная колония	Боевой уровень наземных войск Безопасность
Алкари	Таэдор, Археолог	Мятежная колония	Исследования
Алкари	Асир, Поводырь	Мятежный флот	Скорость передвижения Атака ракетами
Алкари	Фаун, Беглец	Мятежный флот	Защита от лучевого оружия Атака лучевым оружием
Алкари	Сиире, Падальщица	Мятежный флот	Кредиты
Булрати	Адриан, Блуститель	Лояльная колония	Рост опыта лидеров Рост опыта агентов
Булрати	Эдита, Легионерка	Лояльная колония	Безопасность
Булрати	Максим, Трибун	Лояльная колония	Боевой уровень наземных войск
Булрати	Бруно, Солдат	Лояльный флот	Боевой уровень наземных войск
Булрати	Фригга, Охотница	Лояльный флот	Атака ракетами Атака лучевым оружием
Булрати	Лени, Профессор	Мятежная колония	Исследования Продовольствие
Булрати	Норна, Ведунья	Мятежный флот	Скорость передвижения Максимальный урон от оружия
Булрати	Грак, Коммандо	Мятежный флот	Атака лучевым оружием
Булрати	Ульрике, Гладиятрикс	Мятежный флот	Атака ракетами Боевой уровень наземных войск
Булрати	Иво, Металлоломщик	Мятежный флот	Кредиты
Дарлоки	Кара, Наставница	Лояльная колония	Рост опыта лидеров Рост опыта агентов
Дарлоки	Свитч, Дипломат	Лояльная колония	Вероятность появления лидеров
Дарлоки	Вайр, Архитектор	Лояльная колония	Снижение стоимости покупки
Дарлоки	Нарзель, Воительница	Лояльный флот	Защита от лучевого оружия Атака лучевым оружием
Дарлоки	Рэдрик, Хищник	Лояльный флот	Боевой уровень наземных войск

Раса	Имя и прозвище	Профиль	Бонусы
Дарлоки	Астра, Незримая	Мятежная колония	Атака кораблей на орбите лучевым оружием Боевой уровень наземных войск
Дарлоки	Валорэн, Имитатор	Мятежная колония	Мораль Отношение рас Вероятность появления лидеров
Дарлоки	Энигма, Криптоаналитик	Мятежный флот	Атака ракетами Максимальный урон от оружия
Дарлоки	Мордана, Взломщица	Мятежный флот	Исследования
Дарлоки	Кейс, Шепчущий	Мятежный флот	Скорость передвижения Кредиты
Элериане	Кассандра, Пророчица	Лояльная колония	Боевой уровень наземных войск Отношение рас
Элериане	Кийоми, Старейшина	Лояльная колония	Производство
Элериане	Таро, Жрец	Лояльная колония	Мораль
Элериане	Эйко, Генерал	Лояльный флот	Боевой уровень наземных войск
Элериане	Рью, Созерцатель	Лояльный флот	Скорость передвижения
Элериане	Сада, Изгнанница	Мятежная колония	Рост населения
Элериане	Акира, Философ	Мятежная колония	Исследования Боевой уровень наземных войск
Элериане	Рэн, Телекинетик	Мятежный флот	Ремонт кораблей за ход
Элериане	Саэко, Наёмница	Мятежный флот	Боевой уровень наземных войск Кредиты
Элериане	Хидео, Изгой	Мятежный флот	Скорость передвижения Исследования
Гнолам	Камилла, Леди	Лояльная колония	Кредиты Доход от торговых договоров
Гнолам	Эйнар, Меценат	Лояльная колония	Кредиты
Гнолам	Минна, Ювелир	Лояльная колония	Производство
Гнолам	Арне, Старатель	Лояльный флот	Скорость передвижения Исследования
Гнолам	Аксельсон, Перекупщик	Лояльный флот	Кредиты Доход от торговых договоров
Гнолам	Элина, Финансист	Мятежная колония	Снижение стоимости покупки Кредиты
Гнолам	Олу Агнета Экхольм, Светская львица	Мятежная колония	Безопасность
Гнолам	Овидий, Шахтёр	Мятежная колония	Отношение рас Доход от торговых договоров
Гнолам	Брор, Старьёвщик	Мятежный флот	Кредиты
Гнолам	Майя, Капитан	Мятежный флот	Очки командования Атака ракетами

Раса	Имя и прозвище	Профиль	Бонусы
Люди	Раллейя, Амазонка	Лояльная колония	Боевой уровень наземных войск Отношение рас
Люди	Зара Сонг, Дипломат	Лояльная колония	Исследования Отношение рас
Люди	Анна Норд, Аналитик	Лояльный флот	Атака ракетами Исследования
Люди	Коннор, Пилот	Лояльный флот	Защита от лучевого оружия Очки командования
Люди	Саргон, Стратег	Лояльный флот	Защита от лучевого оружия (антаран и монстров) Атака ракетами (против антаран и монстров)
Люди	Талус, Революционер	Мятежная колония	Снижение стоимости покупки Боевой уровень наземных войск
Люди	Сиомара, Провидица	Мятежная колония	Боевой уровень наземных войск
Люди	Чед Вальхейм, Рекрут	Мятежный флот	Максимальный урон от оружия Кредиты
Люди	Генерал Цзян, Предводительница	Мятежный флот	Боевой уровень наземных войск Вероятность появления лидеров Стоимость найма лидеров
Люди	Иоанна, Ассасин	Мятежный флот	Ремонт кораблей за ход Исследования
Клаконы	Атль, Фермер	Лояльная колония	Продовольствие
Клаконы	Ишли, Строитель	Лояльная колония	Производство Снижение стоимости покупки
Клаконы	Ненетль, Матка	Лояльная колония	Рост населения Производство
Клаконы	Шоко, Охранница	Лояльный флот	Защита от лучевого оружия
Клаконы	Зума, Воин	Лояльный флот	Защита от лучевого оружия Атака ракетами Боевой уровень наземных войск
Клаконы	Кавик, Узурпатор	Мятежная колония	Рост населения
Клаконы	Оллин, Кормилица	Мятежная колония	Продовольствие Ликвидация загрязнений
Клаконы	Яра, Вредительница	Мятежная колония	Безопасность
Клаконы	Нелли, Целительница	Мятежный флот	Восстановление защитных экранов Ремонт кораблей за ход
Клаконы	Шио, Одиночка	Мятежный флот	Скорость передвижения
Меклары	AM-715, Модуль-сборщик	Лояльная колония	Производство Мораль Рост опыта агентов
Меклары	INT-89, Модуль-шпион	Лояльная колония	Рост опыта агентов
Меклары	T-класс 64, Модуль восстановления	Лояльная колония	Производство Ликвидация загрязнений



Раса	Имя и прозвище	Профиль	Бонусы
Меклары	RSW-72, Модуль-анализатор	Лояльный флот	Кредиты
Меклары	X-427, Модуль-разрушитель	Лояльный флот	Атака лучевым оружием Атака ракетами (против антаран и монстров)
Меклары	QA-99, Модуль-тестировщик	Мятежная колония	Исследования Производство
Меклары	Элвекс, Просветлённый	Мятежная колония	Исследования
Меклары	911-CID, Модуль-исполнитель	Мятежный флот	Защита от лучевого оружия Ремонт кораблей за ход
Меклары	RB458, Отключённый	Мятежный флот	Кредиты
Меклары	Шторм, Хакер	Мятежный флот	Очки командования Исследования
Мрршаны	Аурия, Верховница	Лояльная колония	Производство Мораль
Мрршаны	Рахана, Адепт	Лояльная колония	Производство Мораль
Мрршаны	Захра, Оружейница	Лояльная колония	Производство Кредиты
Мрршаны	Дасьярр, Врачеватель	Лояльный флот	Исследования Боевой уровень наземных войск
Мрршаны	Кирси, Стрелок	Лояльный флот	Атака лучевым оружием
Мрршаны	Хайди, Следопыт	Мятежная колония	Снижение стоимости покупки
Мрршаны	Тахус, Консультант	Мятежная колония	Кредиты
Мрршаны	Амем, Графиня	Мятежный флот	Восстановление защитных экранов Ремонт кораблей за ход
Мрршаны	Бата, Странник	Мятежный флот	Атака ракетами
Мрршаны	Натеса Нори, Разбойница	Мятежный флот	Максимальный урон от оружия
Псилоны	Лебо, Агроном	Лояльная колония	Рост населения
Псилоны	Мара, Архивариус	Лояльная колония	Исследования Безопасность
Псилоны	Сешаб, Зодчий	Лояльная колония	Мораль Вероятность появления лидеров
Псилоны	Налели, Гений	Лояльный флот	Атака ракетами Максимальный урон от оружия
Псилоны	Тссша, Техник	Лояльный флот	Восстановление защитных экранов Ремонт кораблей за ход
Псилоны	Анеле, Посол	Мятежная колония	Отношение рас
Псилоны	Даза, Студент	Мятежная колония	Исследования
Псилоны	Изула, Лётчица	Мятежный флот	Максимальный урон от оружия
Псилоны	Нтьян, Снайпер	Мятежный флот	Атака лучевым оружием
Псилоны	Пабе, Механик	Мятежный флот	Восстановление защитных экранов Ремонт кораблей за ход

Раса	Имя и прозвище	Профиль	Бонусы
Саккра	Каджа, Родильница	Лояльная колония	Рост населения
Саккра	Курт, Заумник	Лояльная колония	Исследования
Саккра	Таймон, Верховный вождь	Лояльная колония	Мораль Рост опыта лидеров
Саккра	Лизэль, Бросившая вызов	Лояльный флот	Защита от лучевого оружия (антаран и монстров) Атака ракетами (против антаран и монстров)
Саккра	Маэлия, Мать клана	Лояльный флот	Боевой уровень наземных войск
Саккра	Анкха, Мать Племени	Мятежная колония	Рост опыта лидеров Вероятность появления лидеров
Саккра	Вран, Штурман	Мятежный флот	Скорость передвижения Исследования
Саккра	Гюнтер, Ремонтник	Мятежный флот	Боевой уровень наземных войск Ремонт кораблей за ход
Саккра	Фибия, Налётчица	Мятежный флот	Боевой уровень наземных войск Кредиты
Саккра	Тиранос, Мститель	Мятежный флот	Очки командования Боевой уровень наземных войск
Силикоиды	Эрт, Исследователь	Лояльная колония	Производство Рост населения
Силикоиды	Ренвар, Опекун	Лояльная колония	Рост населения Безопасность
Силикоиды	Тувар, Привратник	Лояльная колония	Мораль Безопасность
Силикоиды	Молис, Прорицатель	Лояльный флот	Скорость передвижения
Силикоиды	Саваг, Крушитель	Лояльный флот	Боевой уровень наземных войск
Силикоиды	Балбар, Обжора	Мятежная колония	Рост населения Кредиты
Силикоиды	Рилог, Субнормаль	Мятежная колония	Производство Снижение стоимости покупки Рост опыта лидеров
Силикоиды	Айсрог, Командир	Мятежный флот	Очки командования Стоимость найма лидеров Снижение жалования
Силикоиды	Сесар, Поглотитель	Мятежный флот	Доход от торговых договоров
Силикоиды	Вердус, Губитель	Мятежный флот	Атака ракетами Максимальный урон от оружия
Терраны	Целеус, Учёный	Лояльная колония	Исследования Производство Боевой уровень наземных войск
Терраны	Тит, Бюрократ	Лояльная колония	Безопасность
Терраны	Валентина, Переговорщица	Лояльная колония	Стоимость найма лидеров Снижение жалования

Раса	Имя и прозвище	Профиль	Бонусы
Терраны	Элия, Проводница	Лояльный флот	Защита от лучевого оружия Ремонт кораблей за ход Боевой уровень наземных войск
Терраны	Гораций, Легионер	Лояльный флот	Скорость передвижения Атака ракетами Атака ракетами (против антаран и монстров)
Терраны	Друзилла, Специалист	Мятежная колония	Исследования Продовольствие
Терраны	Марцелл, Инженер	Мятежная колония	Исследования
Терраны	Кай, Курьер	Мятежный флот	Отношение рас Вероятность появления лидеров Стоимость найма лидеров
Терраны	Люциана, Лазутчица	Мятежный флот	Кредиты
Терраны	Октавия, Тактик	Мятежный флот	Очки командования Вероятность появления лидеров
Трилариане	Акселла, Обращённая	Лояльная колония	Мораль
Трилариане	Эврард, Земледелец	Лояльная колония	Продовольствие Рост опыта лидеров
Трилариане	Марина, Эколог	Лояльная колония	Исследования Ликвидация загрязнений
Трилариане	Альцест, Акванавт	Лояльный флот	Скорость передвижения Защита от лучевого оружия
Трилариане	Марсель, Шкипер	Лояльный флот	Защита от лучевого оружия Отношение рас Исследования
Трилариане	Реми, Захватчик	Мятежная колония	Боевой уровень наземных войск Безопасность
Трилариане	Виктуар, Миссионер	Мятежная колония	Мораль Рост опыта лидеров Вероятность появления лидеров
Трилариане	Амандина, Атлет	Мятежный флот	Защита от лучевого оружия Атака ракетами Кредиты
Трилариане	Океания, Предательница	Мятежный флот	Защита от лучевого оружия (антаран и монстров)
Трилариане	Квазарий, Навигатор	Мятежный флот	Скорость передвижения Отношение рас