

---

## SPIS TREŚCI

---

SPIS TREŚCI.....	1
Wstęp.....	2
Wymagania systemowe .....	2
Instalacja.....	3
Rozwiązywanie problemów .....	4
Rozpoczynanie gry po raz pierwszy .....	5
Podręcznik pilota floty kosmicznej TerraCorp.....	6
Wprowadzenie .....	6
Sterowanie statkiem - Klawiatura .....	7
Sterowanie statkiem (Joystick/Mysz) .....	9
Menu Główne .....	11
Kokpit.....	13
Przewodnik po misjach treningowych .....	18
Przewodnik po Systemach Nawigacji .....	23
Konsola poleceń.....	26
Handel .....	30
Walka .....	36
Budowanie.....	40
Stopnie.....	42
Statki .....	43
Dodatki/Ekwipunek/Uzbrojenie.....	50
Menu opcji .....	55
Środowisko Wszechświata X.....	57
Bramy Skokowe.....	57
Mieszkańcy .....	58
Opowieści z Kosmosu .....	60
Dziennik Handlowca .....	60
Dziennik pirata.....	62
Dominion – Prolog .....	63
Legenda Farnhama - Prolog .....	64
Czas zurański: System społeczności planetarnej.....	66
Twórcy Gry.....	67

## Wymagania systemowe

---

### Minimalne

Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP  
Pentium® III 800Mhz lub wyższy  
128MB RAM  
Karta graficzna 32MB 3D (GeForce)  
Karta dźwiękowa  
800MB wolnego miejsca na dysku  
4x CD-ROM  
Mysz + Klawiatura lub Joystick (opcjonalnie ze wspomaganie Force-Feedback)

### Zalecane

Microsoft® Windows® 2000/XP  
Pentium® III 1300Mhz lub wyższy  
256MB RAM  
Karta graficzna 3D 64MB kompatybilna z DirectX 8  
Karta dźwiękowa (Zalecane wspomaganie dźwięku Surround)  
1000MB wolnego miejsca na dysku  
32x CD-ROM  
Mysz + Klawiatura lub Joystick (opcjonalnie ze wspomaganie Force-Feedback)

### Optymalne

Microsoft® Windows® XP  
Pentium® IV 1800Mhz lub wyższy  
512MB RAM  
Karta graficzna 3D, 128MB, kompatybilna z DirectX 9  
Karta dźwiękowa (Zalecane wspomaganie dźwięku Surround)  
1000MB wolnego miejsca na dysku  
48x CD-ROM  
Mysz + Klawiatura lub Joystick (opcjonalnie ze wspomaganie Force-Feedback)

---

## Instalacja

---

### Instalacja X2 – The Threat

#### WAŻNE

Przed uruchomieniem prosimy zapoznać się z minimalnymi wymaganiami sprzętowymi. X2 – The Threat do poprawnej pracy wymaga jednego z podanych systemów: Microsoft® Windows® 98, Windows® Millennium Edition, Windows® 2000 lub Windows XP.

1. Zamknij wszystkie inne aplikacje i włóż płytę X2 – The Threat do napędu CD-ROM.
2. Jeśli masz ustawioną opcję autoodtwarzania, automatycznie pojawi się ekran instalacyjny gry X2 – The Threat. Jeśli autoodtwarzanie nie działa – przejdź do punktu 3.
3. Na pulpicie kliknij dwukrotnie na ikonę Mój Komputer.
4. W okienku Mój Komputer kliknij dwukrotnie na ikonę napędu CD-ROM.
5. Kliknij dwukrotnie na plik **Setup**. Rozpocznie się proces instalacji, w trakcie którego postępuj zgodnie z instrukcjami pokazującymi się na ekranie.

---

## Rozwiązywanie problemów

---

Zapoznaj się z plikiem Readme znajdującym się na płycie. Znajdziesz w nim najnowsze informacje.

- AA to skrót od opcji Anti-aliasing, która jest podstawową technologią wygładzania obiektów trójwymiarowych. X2 używa AA dwukrotnie, co oznacza, że rozdzielczość jest podwajana.

Wiele kart graficznych pozwala na uruchomienie wyższych trybów AA dla wszystkich gier poprzez zmianę ustawień samego sterownika do karty. Należy jednak spodziewać się, że może to pociągnąć za sobą spowolnienie gry bez poprawy jakości obrazu w rozdzielczościach powyżej 800x600.

- Cienie generowane w czasie rzeczywistym. X2 może dynamicznie rysować cienie obiektów. Oznacza to na przykład, że statek rzuca cień z daleka od światła gwiazdy i że nawet obiekty ruchome rzucają cień na inne obiekty. Ta opcja wymaga bardzo dużo mocy obliczeniowej od Twojej karty graficznej i powinna być włączana jedynie na kartach kompatybilnych z Direct X 8 lub lepszymi.

- Automatyczna Kontrola Jakości Obrazu (AQC). AQC to system, który pozwala utrzymać odpowiednią prędkość działania gry poprzez stopniowalne wyłączanie efektów wizualnych. AQC powinien być włączony, chyba że posiadasz bardzo wydajny system komputerowy i uważasz, że gra działa odpowiednio płynnie bez względu na liczbę wyświetlanych detali.

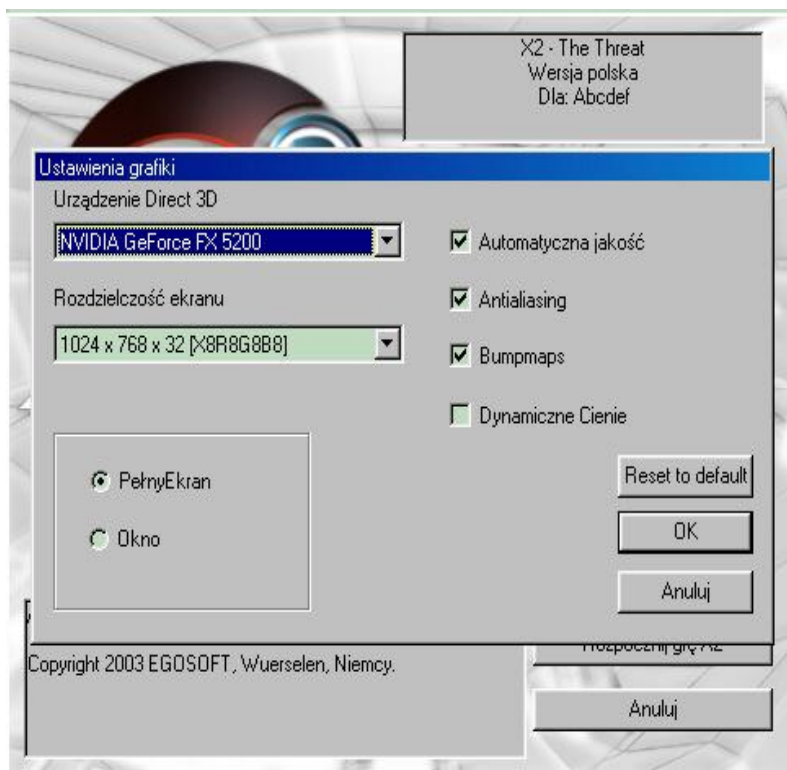
Jeśli nadal masz kłopoty z prędkością działania gry, dla maksymalnego zwiększenia wydajności powinieneś wyłączyć wszystkie działające w tle zadania, np. program antywirusowy, komunikator internetowy i inne programy, które są zbędne podczas gry, łącznie z połączeniem internetowym i sieciowym.

---

## Rozpoczynanie gry po raz pierwszy

---

### Uruchomienie gry X2 – The Threat



1. Z menu **Start**, przejdź do folderu Programy, następnie do Egosoft, a później do X2 – The Threat.
2. Na ekranie początkowym, możesz zmienić kilka podstawowych ustawień, takich jak np. rozdzielczość ekranu oraz inne ustawienia graficzne.
3. Kliknij na "**START X2**". Możesz ominąć sekwencję otwarcia poprzez naciśnięcie ESC.

### Rozpaczynamy

Zanim rozpoczniesz właściwą grę, zalecane jest przejście przez pierwszy trening, szczególnie w przypadku, gdy jesteś początkującym graczem. Poniżej znajduje się przewodnik, krok po kroku opisujący pierwszy trening.

Naciśnięcie przycisku ROZPOCZNIJ GRĘ rozpoczyna nową grę. Jeśli zapisałeś grę - powinieneś wybrać przycisk WCZYTAJ.

Zostaniesz przeniesiony do początku historii w X2 – The Threat. Spotkasz jedną z głównych postaci, która pomoże Ci rozpocząć grę. Po załadowaniu, otrzymasz dodatkową pomoc i informacje z TerraCorp, wraz z instrukcjami, co dalej robić i gdzie się zwrócić.

Od tego momentu wszystko zależy od Ciebie. Możesz postępować według instrukcji, albo działać na własną rękę.

# Podręcznik pilota floty kosmicznej TerraCorp

---

## Wprowadzenie

---

Witamy w TerraCorp, jesteś teraz członkiem największej floty kosmicznej na terytoriach Argonów. Terra Corp to rodzina. Każdy statek, który spotkasz, powita Cię ciepło i przyjacielsko. Bądź pewny, że postępujesz w zgodzie z polityką korporacji i bądź miły dla swoich współtowarzyszy.

Twój statek należy do Korporacji. Za wszystkie szkody płacisz z własnych pieniędzy. Staraj się utrzymać statek w takim stanie, w jakim go od nas otrzymałeś.

Na stronach poniżej poznasz podstawowe zasady sterowania statkiem. Pozwalają one pilotowi na łatwe przenoszenie się z jednej klasy statków na inną, posiadającą podobne mechanizmy sterowania.

Znajdziesz tu wiele działów poświęconych szczegółowym opisom systemów uzbrojenia, sterowania statkiem oraz wielu innym zagadnieniom.

Przeczytaj i poznaj tajemnice Wszechświata. Jest to szczególnie ważne, gdy wylatujesz poza obszar kontrolowany przez Argonów.

---

## Sterowanie statkiem - Klawiatura

---

### Najważniejsze klawisze

ENTER	Przeniesienie do głównego menu
SHIFT C	Otwieranie komendy poleceń
ESC	Powrót do poprzedniego menu
DELETE	Wyjście z wszystkich menu i natychmiastowy powrót do kokpitu

### Sterowanie statkiem

Strzałki, Q, W	Obracanie statku
A, Z	Sterowanie prędkością statku
BACKSPACE	Hamowanie do prędkości zerowej
TAB	Przyspieszenie do prędkości maksymalnej
O / SHIFT F	Otwarcie luku ładowni
J	Aktywacja SETA (kompresja czasu)
U	Przełączenie bieżącego statku na sterowanie automatyczne
D	Dokowanie przy użyciu komputera dokującego (jeśli zainstalowany)
SHIFT D	Wydanie dla statku polecenia "zadokuj do mojego celu"
PRAWY ALT - Strzałki	Poruszanie się na boki (stery boczne)
SHIFT P / PAUSE	Pauza

### Sterowanie uzbrojeniem

CTRL / LPM	Strzał z laserów (aktywny kokpit lub wieżyczka)
L	Odpalenie rakiety
M	Wybór / przewijanie dostępnych rakiet
K	Zmiana trybu celowania lasera

### Zarządzanie celem

T	Wybór celu w obrębie wyświetlacza
E	Przełączanie na tryb wroga - klawisze wyboru celu przełączają wyłącznie wrogie obiekty
SHIFT T	Wybór wroga w obrębie wyświetlacza
PgUp, PgDown	Przełączenie celu na następny/poprzedni statek (przytrzymaj dla funkcji klawiszy T i E)
HOME, END	Przełączanie celu na następną/poprzednią stację
INS, DELETE	Przełączanie celu na następnego/poprzedniego wroga

### Kontrola widoku

F1	Przełączanie aktywnego monitora do następnego kokpitu
F2	Przełączanie aktywnego monitora do widoku zewnętrznego (naciśnij ponownie by wyskalować)
F3	Przełączanie aktywnego monitora do widoku celu
F4	Aktywacja następnego monitora
F5	Włączanie/wyłączanie wszystkich monitorów
Num 1-9	Rozglądanie się po kokpicie/ widoku zewnętrznym, sterowanie kursorem na mapie sektora
Num +/-	Zmiana odległości kamery w widoku zewnętrznym
Num 0	Przełączanie trybów kamery. Dostępne tryby: Ręczna kontrola kąta widoku, Kamera w odniesieniu do obiektu, Filmowa przelotowa, Filmowa statyczna
Num 5	Przełączenie na widok z tyłu w zewnętrznym trybie kamery
G	Przełączanie projektora siatki ekliptyki (jeśli zainstalowany)
ALT	Przybliżenie widoku (Wymagane zainstalowanie Podsystemu Wzmacniania Obrazu Wideo)
SHIFT M	Zmiana trybu radaru

## Klawisze skrótu menu

.	(kropka)	Mapa sektora
,	(przecinek)	Mapa Wszechświata
S		Menu informacyjne statku
I		Menu informacyjne celu
F		Menu ładunku
C		Menu komunikacji
P		Informacje osobiste pilota
L		Lista zadań/dziennik statku
R		Menu dóbr należących do gracza
1, 2, 3, 4		Zmiana laseru w lukach 1-4 dla aktywnej wieżyczki lub kokpitu
SHIFT 1 - 5		Mapuj cel do monitora
SHIFT 6 / 7		Polecenia dla grup skrzydłowych
SHIFT 8 / 9		Polecenia dla grup droidów
SHIFT Q		Wyjście z programu
SHIFT O		Menu opcji
SHIFT S		Zapis stanu gry. Ta opcja działa w przestrzeni tylko wtedy, gdy posiadasz polisę ratunkową, którą możesz nabyć jedynie w Świątyni Gonerów
SHIFT L		Wczytywanie gry
SHIFT E		Opuszczenie statku / wejście do statku. Aby wejść do statku należy go namierzyć oraz zbliżyć się na odległość poniżej 30 metrów
SHIFT R		Nagrywanie wł. / wył. (Strumień Wideo 3D)
H		Okno pomocy
M		Przełączanie trybu radarów
F9 / Print Screen		Zapis zrzutu z ekranu.



---

## Sterowanie statkiem (Joystick/Mysz)

---

### Ważne!

Podczas nawigowania bądź pewny, że statek cały czas pozostaje pod Twoją kontrolą. Kwatera główna TerraCorp HQ krzywo patrzy na stratę sprzętu spowodowaną nieostrożnym pilotowaniem.

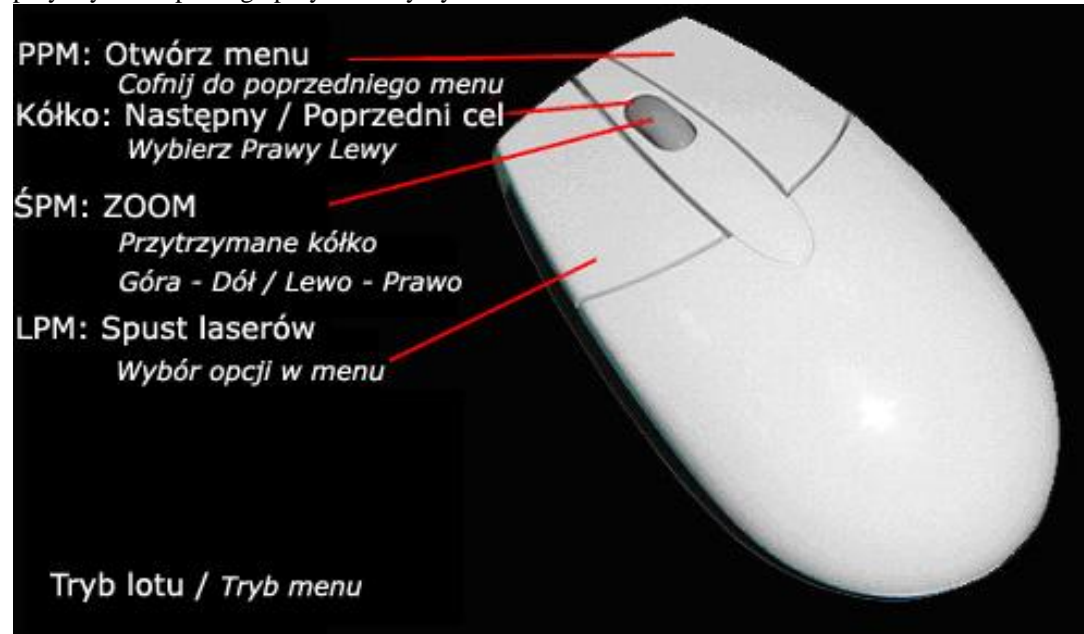
Możesz stosować dowolne metody sterowania lotem. Poniższe diagramy przedstawiają domyślne ustawienia, które mogą zostać zmienione.

### Sterowanie joystickiem



### **Sterowanie myszą**

Mysz działa w dwóch trybach, trybie normalnym i trybie menu. Możesz wejść w tryb menu poprzez kliknięcie prawego przycisku myszy. Używaj kółka myszy, aby nawigować po menu i lewego przycisku, aby wybierać poszczególne opcje. Naciśnij prawy przycisk, aby wyjść z bieżącego menu i powrócić do poprzedniego. Możesz również wyjść z systemu menu poprzez naciśnięcie i przytrzymanie prawego przycisku myszy.



---

## Menu Główne

---



### ROZPOCZNIJ GRĘ

Rozpoczyna nową grę **X2 – The Threat**.

### WCZYTAJ

Wczytuje jedną z wcześniej zapisanych gier. Uwaga: liczba slotów do zapisu stanu gry jest ograniczona

### SYMULATOR

Biblioteki danych, pomagające w zrobieniu pierwszego kroku i zapoznaniu się różnymi funkcjami gry **X2 – The Threat**. **Pozwala** wypróbować różne statki i zapoznać się ze ich specyfiką lotu, z handlem, budowaniem i innymi funkcjami dostępnymi w grze. Pierwsza biblioteka danych jest szczegółowo opisana poniżej.

### INTRO

Powtórka intra, które można zobaczyć podczas pierwszego uruchamiania gry.

### OPCJE

***WAŻNE:** Rozdzielczość ekranu nie może zostać zmieniona podczas gry. Jeśli chcesz zmienić rozdzielczość, musisz to zrobić w menu startowym X2 – The Threat.*

Tutaj możesz ustawić kilka parametrów. Opcja **USTAWIENIA OBRAZU** pozwala na zmianę niektórych elementów graficznych, takich jak cienie, antyaliasing itp. Opcja **USTAWIENIA DŹWIĘKU** pozwala na regulację głośności muzyki, efektów dźwiękowych i dialogów.

## **FILMY**

Tutaj możesz odtwarzać filmiki, które nagrałeś podczas gry. Możesz ponownie przeżyć swoje najlepsze walki, albo udowodnić przyjaciołom, że zniszczyłeś 20 statków Khaaków w ciągu 5 minut!

## **TWÓRCY GRY**

Lista wszystkich osób związanych z procesem tworzenia gry.

## **WYJDŹ Z GRY**

Wyjście z gry **X2 – The Threat** i powrót na pulpit.

---

## Kokpit

Pomimo tego, że kontrolery sterowania każdego statku mogą znajdować się w różnych miejscach, łatwo można dostrzec, że wyświetlacze wszystkich Argońskich statków wyglądają podobnie. Kokpit pokazany na rysunku poniżej pochodzi ze statku Argoński Odkrywca klasy M5.

Radzimy, abyś zapoznał się z układem kokpitu innych statków, zanim je zakupisz i ruszysz w podróż.

### Widok głównego kokpitu



Obrazek powyżej ukazuje kokpit w całej okazałości. Poniżej znajdziesz szczegółowy opis poszczególnych części kokpitu. W kokpicie znajduje się szereg ekranów informacyjnych, pokazujących różne odczyty. Dla łatwiejszego odczytu zostały one zgrupowane w 'nakładce' u dołu ekranu. Możesz rozglądać się po kokpicie i otoczeniu, używając wybranej metody sterowania widokiem (np. klawiszy numerycznych 1-9 lub 'grzybka' joysticka).

### Nakładka



Nakładka pojawi się na ekranie, zarówno w widokach zewnętrznych, jak również wewnątrz kokpitu. Może być wyłączona w menu opcji. Nakładka może być podzielona na trzy różne obszary danych:

1. Pole komunikacji. Usytuowany po lewej stronie. Znajdziesz na nim tekstowy odczyt nadchodzących informacji. Twoje systemy pokładowe automatycznie tłumaczą z języków wszystkich znanych ras.
2. Status statku. Na prawo od ekranu komunikacji. Pokazuje identyfikator statku, stan kadłuba (zielony kolor), moc osłon (niebieski), prędkość (żółty) i energię laserów (czerwony). Czerwony wskaźnik na żółtym pasku prędkości pokazuje prędkość, jaką Twój statek stara się osiągnąć. Energia lasera wyczerpuje się podczas aktywowania broni opartych na systemie energii. Powoli ładuje się do poprzedniego poziomu, pobierając moc z głównego reaktora. Gdy energia Twoich laserów będzie się wyczerpywać, otrzymasz wyraźne ostrzeżenie.
3. Po prawej stronie znajduje się okrągłe pole Gravidaru/komunikatora wideo. Pokazuje ono trójwymiarowy radar czasu rzeczywistego. Graviradar może być ustawiony na różne odległości skanowania przestrzeni, co jest zobrazowane w postaci pięciu wskaźników na górze po jego lewej stronie. Można go także przestawić w tryb automatyczny, który będzie dostosowywać zasięg skanowania przestrzeni do celów zlokalizowanych w danej chwili. Każdy przekaz wideo będzie automatycznie zastępował obraz Gravidaru, jednak wraz z końcem transmisji Gravidar znów się pojawi.

### **Pusty wyświetlacz celu**



U samej góry ekranu znajdują się informacje dotyczące Twojego celu. Szybki rzut oka na ten wyświetlacz może być bardzo ważny podczas walki. Obrazek powyżej pokazuje wyświetlacz bez wyznaczonego celu, natomiast obrazek poniżej ukazuje wyświetlacz z informacjami dotyczącymi namierzonego celu. Zauważ, że możesz na nim dostrzec odległość dzielącą Cię od namierzonego statku, jego prędkość, uzbrojenie, moc osłon i stan kadłuba.

### **Aktywny wyświetlacz celu**

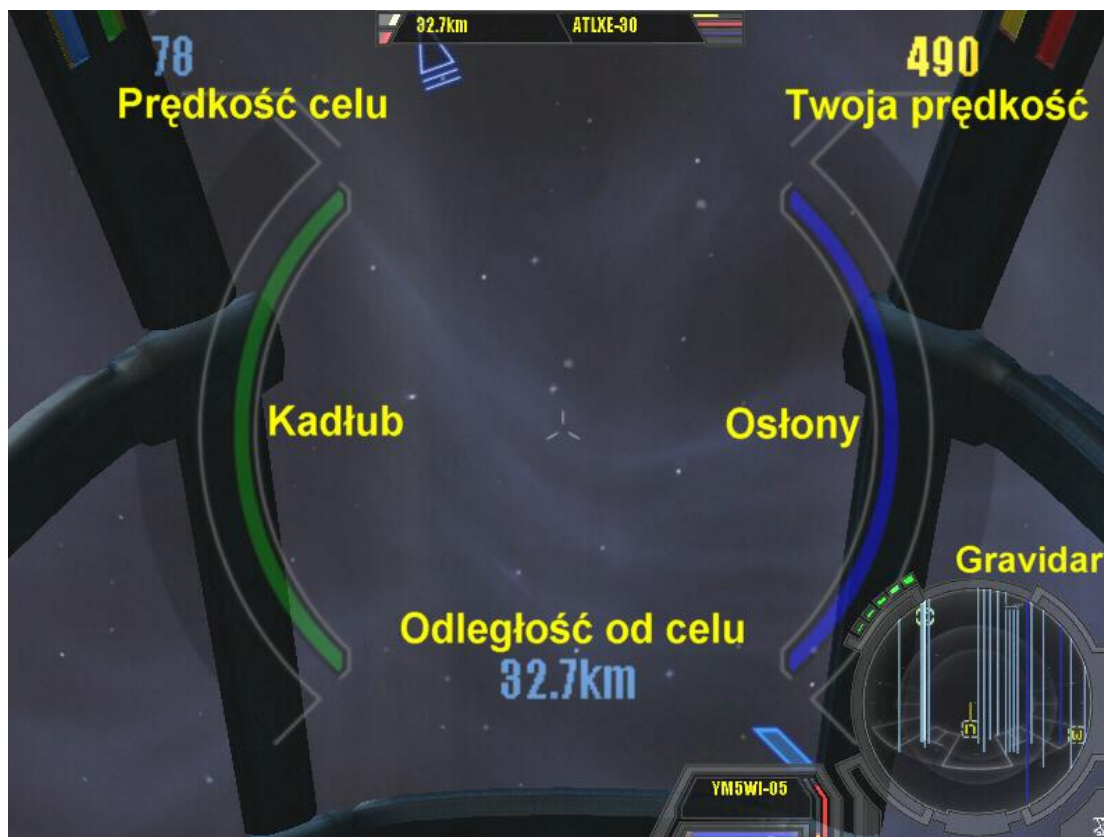


### **HUD**

Tzw. "Head Up Display - Wyświetlacz Przezierny" jest umieszczony pośrodku Twojego widoku głównego. Posiada wiele różnych funkcji pomocnych w nawigacji i w walce.

Poniżej obrazek przedstawiający aktywny wyświetlacz HUD.





Wyświetlacz HUD jest “aktywny”, gdy masz wybrany cel. Lewy pasek (zielony) pokazuje stan kadłuba, a prawy (niebieski) - stan osłon. Liczba w lewym górnym rogu to bieżąca prędkość celu, zaś w prawym górnym rogu - prędkość Twojego statku. U dołu na środku znajdziesz dystans dzielący Cię od namierzanego celu.

**HUD aktywny w trybie śledzenia wroga.**



Gdy wróg zostanie namierzony, te same dane pojawią się na HUD w kolorze czerwonym. Zauważ również, że seria czerwonych zmniejszających się znaczników skierowana jest w kierunku statku wroga, aby pomóc w celowaniu. Statek-cel jest otoczony przez laserowy wskaźnik komputera (dwa okręgi), które wskazują z wyprzedzeniem, gdzie powinieneś strzelić, aby trafić wroga. Musisz mieć na uwadze jedną rzecz. Jeśli strzelisz, gdy wróg będzie na celowniku, spudłujesz, gdyż wrogi statek zmieni swoje położenie, zanim Twoje strzały osiągną celu. Będziesz musiał strzelić, zanim wróg znajdzie się na celowniku, tak by Twoje strzały dosięgnęły celu. Na tym polega komputerowe namierzanie celu, które może zostać wyłączone w menu opcji i podobnie jak reszta sprzętu - udoskonalone.

Wszystkie wrogie obiekty na Gravidarze zostaną oznaczone kolorem czerwonym.

Możesz również skorzystać z widoków na wewnętrznych monitorach i przełączać je klawiszami funkcyjnymi (zobacz dział klawiszologii), co pozwoli Ci na śledzenie i kontrolowanie wielu obiektów i/lub celów naraz. Poniższy przykład pokazuje dwa monitory jednocześnie, ale możesz ich mieć na ekranie nawet pięć.





---

## Przewodnik po misjach treningowych

---

Jako członek TerraCorp masz nieograniczony dostęp do tzw. Komory Symulacji, gdzie możesz ćwiczyć i doskonalić swoje umiejętności, bez ryzykowania rzeczywistego zniszczenia statku. Możesz z niej korzystać, kiedy tylko chcesz, ale bardziej zaawansowane treningi będą dostępne dopiero po ukończeniu tych łatwiejszych.

### Podstawowy trening

Witamy w dziale treningów X2. Tutaj możesz przećwiczyć podstawy sterowania statkiem, przygotować się do zarządzania dużą flotą wojenną, nauczyć się zaopatrywać swoje własne fabryki, jak również wypróbować różne typy statków dostępnych we wszechświecie X.

Będziesz musiał jednak ukończyć wszystkie zadania w kolejności, jeśli chcesz zobaczyć więcej rzeczy czekających na Ciebie w tej grze. Prawdziwy pilot oczywiście może chcieć odkryć samodzielnie pewne elementy podczas rzeczywistego lotu, dlatego też przeprowadzimy Cię jedynie przez pierwszą misję treningową, uczącą podstaw pilotażu i obsługi uzbrojenia, pozostawiając Tobie decyzję co do dalszych Twoich kroków.

Przymierzamy się do pierwszego treningu. Z Menu Głównego, za pomocą klawiszy strzałek wybierz SYMULATOR i naciśnij ENTER. Następnie wybierz SYMULATOR TRENINGOWY, a później TRENING STEROWANIA (powinien być zaznaczony domyślnie). Po potwierdzeniu (ENTER) zostaniesz przeniesiony do pierwszego zadania.

### Trening podstaw sterowania

To ćwiczenie pozwoli Ci na zapoznanie się z podstawowymi zasadami sterowania i obsługi uzbrojenia Twojego statku. Statek, którym będziesz latał, to szybki i zwinny Boroński Mako. W treningu pomoże Ci głos instruktora, jak również pojawiający się w dolnym lewym polu tekst z wyjaśnieniem co należy robić.

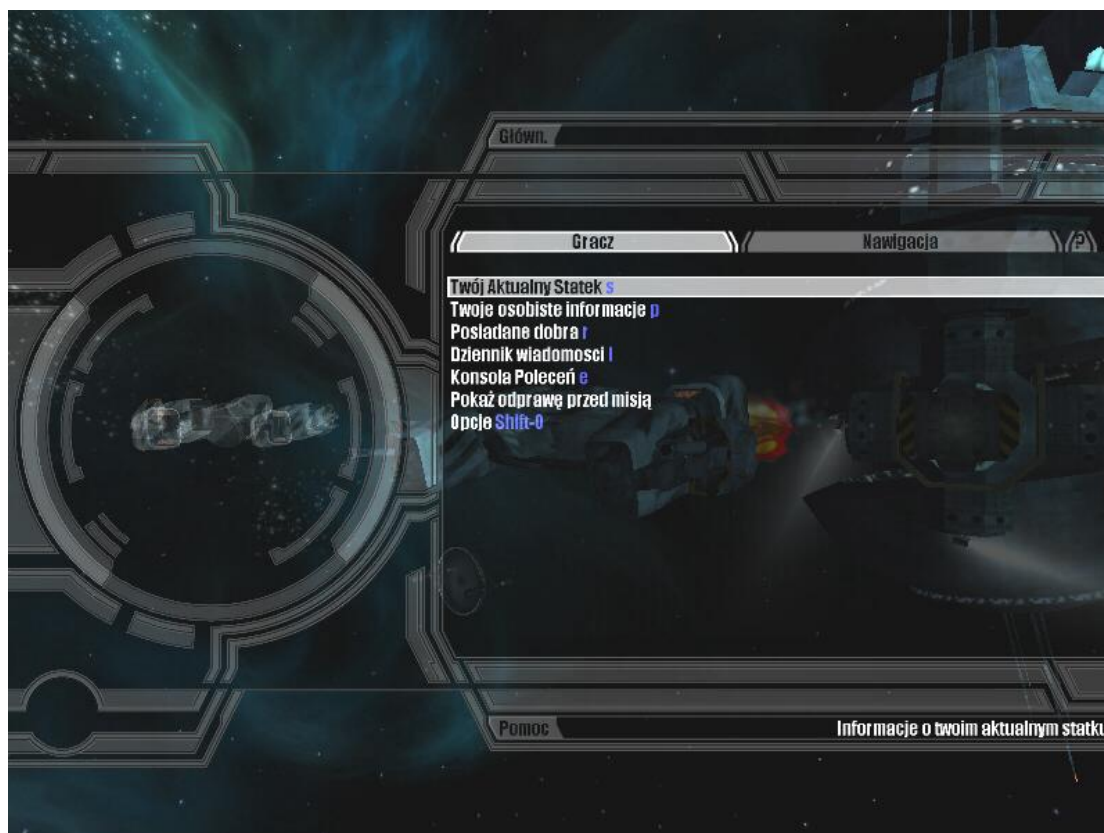
Najpierw zerknij na wyświetlacze kokpitu. Zauważ, że jest ich kilka, ale w tej chwili przyjrzymy się tylko tym najważniejszym.



Jak to zostało pokazane powyżej, kluczowe wskaźniki określają stan Osłon (kolor niebieski) i Kadłuba (kolor zielony) oraz prędkości i energii laserów. Dwa ostatnie znajdują się po prawej górnej stronie wyświetlacza oraz u dołu kokpitu, po lewej stronie od radaru. Do samego radaru przejdziemy nieco później.

Pośrodku ekranu możesz zobaczyć znacznik laserowego celownika. Po lewej jego stronie znajduje się wskaźnik mocy osłon Twojego celu, a po prawej wskaźnik wytrzymałości jego kadłuba. Skuteczne celowanie polega na tym, iż namierzony statek oznaczony jest małym kółkiem, poprzedzającym kierunek w którym się porusza - by Twoje lasery dosięgnęły celu powinieneś celować w okolice tego kółka. Zauważ też, że aby strzały były skuteczne trzeba stale brać poprawkę na kierunek lotu wrogiej jednostki, bowiem reagują one na strzały zmianą kursu.

Wróćmy do naszego treningu. Wejdz do Menu Głównego wciskając klawisz ENTER. Zobaczysz następującą główną konsolę Twojego statku.



Następnie zostaniesz poproszony o opuszczenie menu i powrót do widoku kokpitu. Aby tak zrobić naciśnij przycisk powrotu ESC.

Krótkie ćwiczenie nawigacji – Pierścienie Kesslera. Musisz bezpiecznie przeprowadzić przez nie swój statek. Sterowanie statkiem jest stosunkowo łatwe. Klawisze Q i W obracają statek w osi, a strzałki kierunkowe poruszają statek do przodu, w tył, w lewo i w prawo. Naciśnięcie klawisza A powoduje przyspieszenie, a klawisza Z zmniejszenie prędkości statku. Gdy nauczysz się prawidłowo odnosić prędkość statku do obiektów obecnych we Wszechświecie X, być może będziesz chciał skorzystać z dopalacza (klawisz TAB), aby szybciej osiągnąć maksymalną prędkość.

Naciśnij teraz klawisz A. Statek odrobinę się zatrzęsie i zacznie przyspieszać. Jeśli zerkniesz na wskaźnik prędkości, zobaczysz, że gruba linia wskazuje prędkość, do której właśnie przyspieszasz.

Ostrożnie kieruj statkiem, zwalniając, jeśli zaistnieje taka potrzeba (Z), a po przebrnięciu przez wszystkie Pierścienie Kesslera zatrzymaj swój statek. Jeśli zbyt długo przytrzymasz klawisz Z, zauważysz, że Twój statek zacznie lecieć do tyłu. W dowolnym momencie możesz zatrzymać statek poprzez naciśnięcie klawisza BACKSPACE – zrób to teraz, aby wytracić prędkość. Jeśli pominiesz któryś z pierścieni, zawróć statek i spróbuj ponownie. Dobra robota! Zrobiłeś pierwszy, mały krok we Wszechświecie X.

W następnej części treningu – po raz pierwszy użyjesz swojego uzbrojenia. Słuchaj i czytaj uważnie. Zauważysz kilka rozproszonych kontenerów towarowych. Będziesz musiał zniszczyć je wszystkie. Jeśli nie masz dużego doświadczenia, spróbuj to zrobić pozostając w bezruchu, lub poruszając się bardzo powoli.

Będziesz musiał skorzystać teraz z radaru (lub Gravidaru), aby zlokalizować i namierzyć kontenery.



Jeśli przyjrzyysz się Gravidarowi, dostrzeżesz na nim kilka obiektów. Obiekt wybrany jako cel jest podświetlony. Znajduje się pod nim pionowa linia. Oznacza to, że obiekt ten znajduje się przed Tobą oraz powyżej Twojej obecnej pozycji w odniesieniu do umownej płaszczyzny ekliptyki. Na wyświetlaczu, poniżej jego środka, widoczny jest jeszcze inny obiekt z linią biegnącą z góry. Oznacza to, że obiekt ten znajduje się zarówno poniżej Twojej pozycji, jak i za Tobą.

Naciskaj klawisze Q i W oraz strzałki kierunkowe i zobacz jak reaguje Gravidar na ruchy statku. Nie powinno sprawić Ci trudności ustawienie statku tak, aby cel był w zasięgu widzenia. Teraz chcemy wybrać obiekt jako cel. Naciśnij T, aby wycelować w obiekt znajdujący się w zasięgu widzenia. Gdy już go namierzysz, usłyszysz potwierdzenie z komputera pokładowego, a Twój cel zostanie zidentyfikowany. Będzie nim kontener towarowy. Jeśli byśmy grali teraz w normalną grę, użylibyśmy pełnej mocy laserów by zestrzelić obiekt – można to zrobić w jednej chwili. Jednakże tym razem upewnij się tylko czy masz cel w celowniku i wystrzel raz. Aby użyć laserów naciśnij klawisz CTRL.

Jeśli trafisz cel, zobaczysz i usłyszysz eksplozję. Jeśli spudłujesz, spróbuj ponownie. Pomimo tego, że kontenery nie mają osłon, ich zestrzelenie nie jest łatwe. Pojedynczy strzał z Twoich aktualnie zamontowanych laserów nie zniszczy ich. Ale jeśli pamiętasz z opisu wyświetlacza kokpitu, przypomnisz sobie, że wskaźniki pokazują moc osłony i kadłuba namierzonego obiektu. Sprawdź je teraz i zauważ, że wskaźnik kadłuba kontenera zredukowany jest prawie do zera. Wystrzel jeszcze raz i ... BOOM! Gratulacje – zniszczyłeś swój pierwszy cel. Bądź jednak ostrożny, to nie będzie takie proste w przypadku szybciej poruszających się statków wroga, które strzelają do Ciebie i mają osłony.

Teraz masz szansę wypróbowania innych laserów, o większej mocy. Wypróbujemy je na pozostałych kontenerach. Naciśnij ENTER, aby przejść do Menu Głównego. Masz do wyboru wiele opcji, ale tym razem wybierz opcję UZBROJENIE. Naciśnij G lub podświetl tę opcję używając strzałek i naciśnij ENTER. Zostaniesz przeniesiony do menu uzbrojenia. Możesz zobaczyć, że w tej chwili masz zainstalowane dwa Laserowe Działka Impulsowe Alfa (LDI Alfa), ale jest również jedno potężniejsze Laserowe Działo Impulsowe Beta (LDI Beta), aktualnie nieużywane. Podświetl jedno z LDI Alfa i naciśnij PRAWĄ STRZAŁKĘ. LDI Alfa zostanie zastąpiony przez LDI Beta. Naciśnij ENTER, aby zatwierdzić zmianę. Wciskając dla odmiany LEWĄ STRZAŁKĘ, usunąłbyś LDI Alfa z luku laserowego, zostawiając puste miejsce - z wiadomych względów niezbyt przydatne w walce!

Mając już zainstalowany nowy laser, naciskaj klawisz ESC do momentu, aż dostaniesz się do kokpitu. Namierz i zniszcz pozostałe kontenery. Zobaczysz, że nowy laser ma inny kolor od poprzedniego.

Dobra robota – teraz przejdźmy do następnej części. W realnym Wszechświecie X nie będziesz strzelał do wartościowego ładunku. Będziesz chciał go przejąć, a następnie sprzedać za kredyty lub

wykorzystać do własnych celów. Piractwo lub zbieranie ładunków może być bardzo dochodowe dla niektórych pilotów. Zamiast zestrzeliwania ładunku, będziemy go teraz przejmować. W pobliżu Twojego statku zostało rozrzuconych więcej kontenerów z ładunkiem, a jeden z nich został automatycznie ustawiony jako cel dla Ciebie – właśnie ten ładunek przejmujemy. Manewruj statkiem aż do momentu, gdy będziesz miał ładunek w celowniku, po czym przyspiesz w jego kierunku. Jeśli w tym momencie nic nie zrobimy, ładunek odbije się od naszych osłon lub zostanie zniszczony. Musimy opuścić osłony i otworzyć wrota ładowni. Robimy to poprzez naciśnięcie klawisza O na krótko przed momentem zderzenia z kontenerem. Gdy ładownia zostanie otwarta otrzymasz ostrzeżenie o opuszczonych osłonach. Jest to ważne, gdyż w chwili przejmowania kontenerów twój statek jest narażony na ataki i bardzo łatwo może zostać zniszczony. Jednakże teraz nie musisz się tym przejmować, bo w pobliżu nie ma wrogów. Po załadowaniu kontenera otrzymasz natychmiast potwierdzenie o przejęciu ładunku, a Twoje osłony automatycznie się podniosą.

Dobrze, gdy już stwierdzisz, że opanowałeś ten statek, przetestujemy następny. Przygotowaliśmy teraz dla Ciebie znacznie bardziej potężną Argońską Nowę. Odszukaj ją na swoim Gravidarze - zaznaczona jest jasnozielonym kolorem jako Twoja własność, w odróżnieniu od asteroidów oznaczonych na niebiesko. Podleć do niej na odległość kilkuset metrów, a następnie zatrzymaj statek. Teraz musimy opuścić obecnego Borońskiego Mako i dostać się na pokład Argońskiej Novy.

W miarę postępów w grze zauważysz, że za pieniądze możesz kupić przeróżny sprzęt, ułatwiający życie (tak jak i kilka naprawdę dużych okrętów!), ale na samym początku nie masz jeszcze dużego wyboru. Zalecamy zatem wybrać się na mały kosmiczny spacer. Aby wyjść ze statku naciśnij SHIFT E. Opuściłeś właśnie swój statek, po czym automatycznie została dla Ciebie namierzona Argońska Nova. Sterowanie Twoim skafandrem kosmicznym jest identyczne jak w przypadku statku, tak więc podleć teraz do Novy. Skafander ma ograniczony zapas tlenu, ale na tak krótkiej trasie nie trzeba się o to martwić. Gdy jesteś już w odległości 30-40 metrów od statku ponownie naciśnij SHIFT E. Wejdiesz teraz na pokład Argońskiej Novy.

Gratulujemy! Ukończyłeś pierwszy podstawowy trening. Teraz wybór należy do Ciebie. Jeśli wolisz, możesz nabrać doświadczenia uczestnicząc w pozostałych symulacjach treningowych, możesz także zrezygnować z dalszych treningów i rozpocząć już swą wędrówkę po Wszechświecie X. Zawsze też możesz wrócić i powtórzyć trening. Powodzenia, pilocie!



## Przewodnik po Systemach Nawigacji

Systemy pokładowe Twojego statku posiadają dwie bardzo ważne funkcje, z którymi powinieneś się zapoznać, by uporządkować i uprzyjemnić swój lot. Są to Mapa Sektora i Mapa Wszechświata. Weź pod uwagę, że podczas używania pomocy nawigacyjnych Twój statek cały czas znajduje się w ruchu. Wyświetlacze są umieszczone w obszarze Twojego głównego widoku, dlatego też zalecamy śledzenie jednym okiem własnej trajektorii lotu (podobno posiadający troje oczu Paranidianie mają z tym problemy). Niektórzy zapobiegawczy piloci zwykli podczas lotu wyłączać silniki przy korzystaniu z nawigacji, a czasami przez wzgląd na własny komfort i bezpieczeństwo planują lot z wyprzedzeniem już w hangarach stacji i większych okrętów.

### Mapa Sektora



Mapa Sektora podzielona jest na dwie główne części. Lewa część to generowany w czasie rzeczywistym widok sektora, zawsze skierowany w tym samym kierunku (północ u góry, południe u dołu). Po wyczerpujących testach z pilotami Argońskiej Floty Wojskowej dostrzeżono, że używanie tego systemu nawigacji powoduje najszybsze czasy reakcji w walce i w związku z tym budowniczcy statków komercyjnych zaadaptowali system do statków handlowych.

Ma to sens, jako że większość (ale nie wszystkie) bram skokowych zlokalizowana jest w tym widoku i są one oznaczone dużymi literami N, E, S lub W, oznaczającymi ich domyślne położenie geograficzne. Oczywiście we wszechświecie nie ma Północy i Wschodu jako takich, ale argońscy piloci lubią tak myśleć!

Przegląd bram skokowych, ich funkcje oraz historia są przedstawione nieco dalej w tym podręczniku.

### Mgła Wojny

Twój podstawowy statek jest wyposażony w skaner. Twoje systemy pokładowe nieustannie skanują i przedstawiają na mapie otaczający Cię obszar. Zapisują one również informacje w swoich bazach danych, które to dane są automatycznie wysyłane do wszystkich Twoich statków. Procedura ta nie wymaga od pilota jakiegokolwiek zaangażowania.

Są trzy podstawowe punkty, o których trzeba pamiętać przy używaniu skanerów i map sektorów:

1. Wszystkie obiekty będące Twoją własnością pojawiają się na mapie sektorów, gdyż wszystkie statki i stacje mają zainstalowane skanery.
2. Wszystkie skanery mają określony zasięg. Ogólnie im większy obiekt, tym większy zasięg. Możesz umieszczać satelity nawigacyjne w sektorach, aby uzyskać możliwość monitorowania obszaru o większym zasięgu. Zaawansowane satelity mają większy zasięg skanowania oraz dodatkowo pokładowe kamery, przekazujące obraz z danego sektora w czasie rzeczywistym.
3. Wszystkie statyczne obiekty (stacje, asteroidy), które zostały wcześniej przeskanowane i znajdują się w twojej bazie danych, zawsze będą się pojawiać w takim stanie, w jakim znajdowały się podczas ostatniego skanowania.

Mgła Wojny na mapie jest przedstawiona graficznie. Dostępny widok ograniczony jest do obszaru ciemnokolorowych okręgów otaczających obiekty, pozostające w zasięgu Twojego skanera. Pozostały obszar pozostaje nierozpoznany.

### **Menu obiektów**

Prawa część mapy sektora posiada następujące opcje widoku: “WSZYSTKIE”, “STACJE” i “STATKI”. Domyślny widok “WSZYSTKIE” pokazuje zarówno statki, jak i stacje. Niektóre sektory mogą zawierać setki obiektów, wtedy przydatne stają się filtry, pozwalające oddzielić “STACJE” i “STATKI” i wyświetlić je osobno.

Z dowolnego menu możesz podświetlić obiekt i go wybrać. Otworzy się ekran właściwości obiektu, którego opcje będą dostępne w zależności od typu obiektu i jego właściciela. Wszystkie obiekty posiadane przez gracza pojawiają się na mapie sektorów w kolorze zielonym, a siła ich osłon jest uaktualniana w sposób dynamiczny.

## **Mapa Wszechświata**





Jest to wizualne przedstawienie wszystkich systemów Wszechświata, które do tej pory odwiedziłeś. Informacje tutaj podane są aktualizowane na bieżąco. Możesz używać klawiszy STRZĄLEK, aby przesuwać widok mapy z jednego systemu na drugi, albo naciskać pierwszą literę z nazwy systemu, aby przeskoczyć prosto do niego. Informacje o wybranym systemie podane są po lewej stronie.

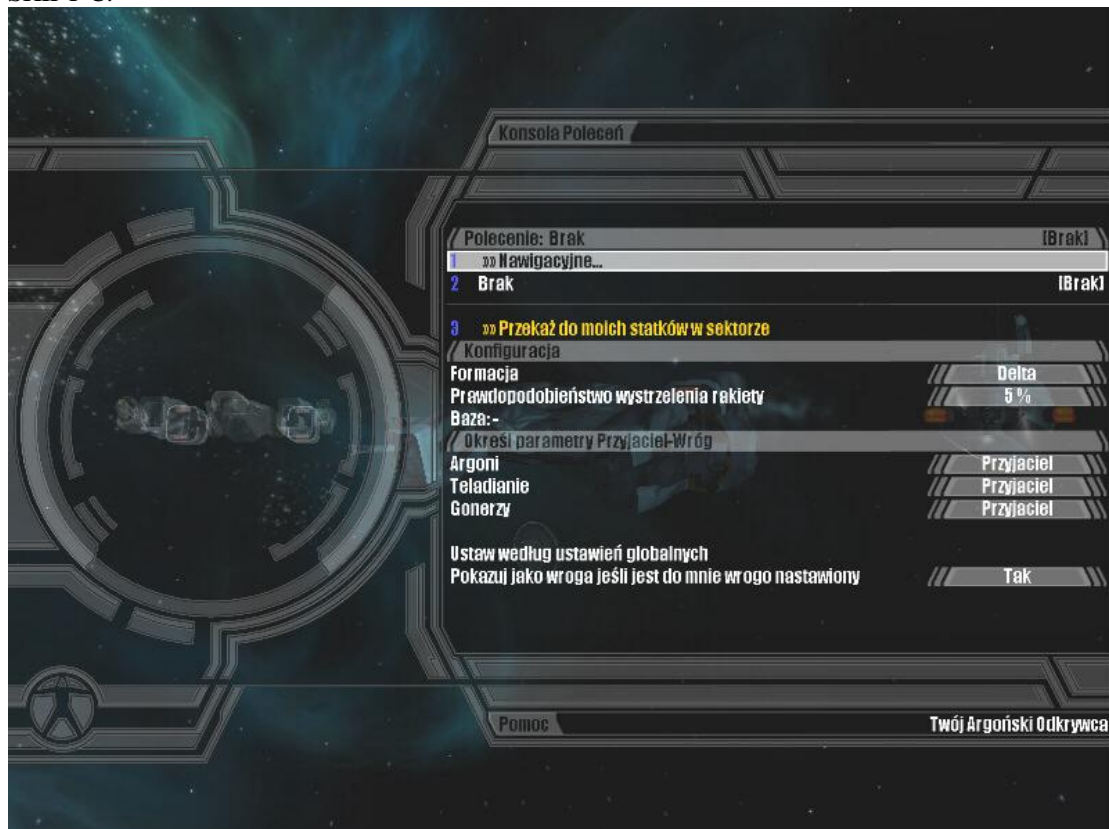
---

## Konsola poleceń

---

To jedna z najpotężniejszych funkcji w X2 – The Threat. Tutaj znajdziesz wiele opcji, które umożliwią Ci zarządzanie twoimi elementami gry. Możesz samodzielnie zmieniać własne nastawienie do innych ras; określić, które uważasz za przyjazne, a które za wrogie.

Do Konsoli Poleceń możesz dostać się z Głównego Menu naciskając C albo spoza menu - naciskając SHIFT C.



Na samym początku zajrzymy do działu poleceń. Jeżeli przeszedłeś już przez pierwszy trening z pomocą instrukcji, to wiesz, że prowadzenie statku jest całkiem łatwe do opanowania. W końcu przestrzeń kosmiczna jest rozległa i nie ma tam aż tak wielu rzeczy, w które mógłbyś się wpakować.

Będziesz jednak musiał dokować do stacji; zwłaszcza na początku gry będziesz to robił dosyć często. Nauczenie się tego (a nawet znalezienia odpowiedniego miejsca do dokowania wewnątrz stacji) może zająć Ci chwilę. Poprzez właściwe polecenia "Nawigacyjne", możesz nakazać komputerowi swojego statku, by zadokował automatycznie. Po wybraniu funkcji "Nawigacyjne" zobaczysz kilka opcji.



Możesz teraz wydać statkowi polecenie. Jeśli wybrałeś uprzednio cel dokowania, wybierając opcję 1 nakażesz statkowi zadokowanie do Twojego aktualnie wybranego celu. Opcja 2 umożliwi Ci wybranie docelowej stacji z mapy.

Jeżeli przeczytałeś fragment dotyczący klawiatury, znasz już pewnie część skrótów klawiaturowych. Z Twojego kokpitu wciskając kolejno klawisze S C 1 1 nakażesz statkowi zadokować do wybranego przez siebie celu (zależy od posiadanego przez Twój statek oprogramowania zarządzającego). Jeśli dołączysz do społeczności X2, na stronie [www.x2thethreat.com](http://www.x2thethreat.com) będziesz mógł znaleźć wypowiedzi innych graczy na temat używania w grze różnych kombinacji klawiszy.

Po dokonaniu wyboru właściwej sekwencji klawiszy, Twój statek rozpocznie procedurę dokowania. W tym czasie, jeśli uznasz to za konieczne, przez menu statku możesz zająć się innymi rzeczami, np. kontrolą lotu innych swoich statków lub zarządzaniem fabrykami.

Zgodnie z ustawieniem standardowym, każdy statek, który pozyskasz (legalnie bądź nie) będzie miał zainstalowane podstawowe oprogramowanie wykonawcze, które umożliwi Ci nawigowanie Twoimi statkami. Istnieje jednakże wiele rozmaitych ulepszeń, które możesz zakupić, a które zwiększą funkcjonalność Konsoli statku i umożliwią większą automatyzację Twojej floty.

Następne zdjęcia pokazują statek z rozszerzeniami oprogramowania wykonawczego. Są oznaczone jako: "Handlowe", "Specjalne" i "Bojowe" i zazwyczaj są instalowane indywidualnie. Oczywiście wszystkie te ulepszenia mogą być także zainstalowane razem.



Po nabyciu rozszerzenia dla danego statku będzie on dysponował nowym zestawem podkomend, tak jak jest to pokazane na zdjęciach. Istnieją dwa rodzaje rozszerzeń, które mogą zostać dodane na Twoich statkach i które zwiększają funkcjonalność w każdej sekcji, np. Bojowe MK1 i Bojowe MK2.





Kiedy już uzyskasz Bojowe Oprogramowanie Wykonawcze, możesz ustawić sztuczną inteligencję uzbrojenia swojego statku, łącznie z prawdopodobieństwem wystrzelenia rakiety. Jako że większe statki zazwyczaj posiadają wieżyczki strzelnicze, możliwe jest łączenie funkcji obrony antyrakietowej z ustawianiem ofensywnej zapory laserowej wokół statku. Pamiętaj o tym, kiedy kupujesz broń dla swoich wieżyczek. Wysokiej mocy, ale wolno strzelające lasery nie są zagrożeniem dla małych zwrotnych myśliwców i rakiet.

Ponieważ przeważnie w jednym miejscu nie można naraz zakupić wszystkich rozszerzeń czy uzbrojenia, będziesz musiał się trochę natrudzić by je znaleźć.

---

## Handel

---

Handel to jedna z ważniejszych funkcji we Wszechświecie X i zasadniczo są dwa różne jego poziomy. Pierwszy poziom jest najprostszy i najbardziej uczciwy. Polega na kupowaniu, transportowaniu, a następnie sprzedawaniu towaru w różnych stacjach (oczywiście z zyskiem!). Następnym poziomem jest kupowanie i zarządzanie swoimi własnymi fabrykami, zaopatrywanie ich w odpowiednie zasoby, a następnie sprzedawanie finalnego produktu do innych stacji.

### Ekonomia Wszechświata X

Ekonomia we Wszechświecie X jest unikalna, gdyż polega na cenach zmieniających się dynamicznie. Oznacza to, że ceny dóbr zależą od popytu i podaży. Jeśli dostrzeżesz dwie stacje odpowiadające tym kryteriom – gratulacje! – właśnie odkryłeś opłacalny szlak handlowy. Dla przykładu, jeśli Elektrownia Słoneczna posiada pełen magazyn Ogniw Energetycznych, to ich cena sprzedaży będzie niska - oto główna zasada zaopatrzenia. Z drugiej strony, jeśli Kopalnia Rudy posiada niewielką ilość Ogniw Energetycznych, potrzebnych jej do wydobywania i produkcji Rudy, wtedy kopalnia ta zapłaci wysoką cenę za transport Ogniw, zaspokajający jej aktualne zapotrzebowanie.

Możesz się przekonać, że niektóre sektory mogą być określone jako bardzo zyskowne, ponieważ prawie zawsze istnieje tam możliwość zarobku. Takie właśnie zyskowne szlaki handlowe mogą być bardzo istotne na początku gry, gdy starasz się za wszelką cenę wybić z niewielką ilością kredytów. Później, gdy już zdobędziesz ich więcej, znajdziesz sposoby i ulepszenia, które sprawią, że handel będzie łatwiejszy i bardziej dochodowy. Jako dodatek do fabryk znajdziesz również uniwersalne Stacje Handlowe rozrzucone po Wszechświecie X, w których będzie można sprzedawać i kupować limitowane ilości produktów po stałych cenach. Stacje Handlowe stanowią zwykle ratunek dla tych handlowców, którzy niedokładnie założyli potencjalny zysk na swoim szlaku, lub też którym kurier konkurencyjnej kompanii właśnie sprzątnął sprzed nosa świetny interes, dokując do stacji z zapotrzebowaniem wcześniej od niego. Handel ze Stacją Handlową nie zapewnia dużego zysku, ale w sytuacji wyjątkowej, gdy trzeba pozbyć się zalegającego w ładowni towaru - nie przynosi też straty.

Każda rasa ma hierarchię wytwarzanych dóbr. Niektóre dobra są znane wszystkim rasom, inne są specyficzne dla każdej z nich. Na spodzie piramidy są szeroko dostępne materiały surowcowe. Na jej szczycie znajdują się luksusowe dobra i systemy technologiczne, także uzbrojenie. Pomiędzy tymi dwiema kategoriami istnieje wiele rozmaitych, pośrednich produktów.

Kosmos jest zaśmiecony fabrykami produkującymi te dobra. Każda fabryka potrzebuje jednego albo więcej surowców, dlatego wysyłają własne frachtowce, aby owe surowce pozyskać na jak najlepszych warunkach (uwzględniając cenę, odległość, ilość). Oznacza to, że dana fabryka może wysłać swoje statki najpierw do jednej z zaopatrujących ją wytwórni, a w kolejnej wyprawie do następnej, przemierzając w ten sposób tuziny sektorów, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Jeśli lokalnie dany produkt nie jest łatwo osiągalny - jego cena wzrasta. I na odwrót - jego cena spada, gdy, poprzez zwiększenie produkcji, fabryki (co wymaga czasu) zapełnią tym produktem swe magazyny.

Jak napisano wyżej, zwyczajne śledzenie tej dynamicznej ekonomii umożliwi ustalenie dochodowych szlaków handlowych i znalezienie na rynku wolnych obszarów do zagospodarowania. Jeśli jednak chcesz stać się prawdziwą „grubą rybą” biznesu, możesz założyć własne fabryki, lokując je gdziekolwiek zechcesz. Będą one wówczas automatycznie pozyskiwać surowce i produkować dobra, wykorzystując przy tym transportowce, które wynajmiesz i przypiszesz do tych zadań wedle ustalonych przez siebie parametrów (odległości, ilości, ceny zakupu i sprzedaży itd.). Dzięki odpowiedniej technologii możesz nadzorować swe fabryki także z innych sektorów i porozumiewać się z nimi w celu korekty ustawień.

Jest to wyjątkowo dobry sposób na uzyskanie wysokich, długoterminowych dochodów. Możesz być też pewnym, że powodzenie w biznesie ściągnie na Ciebie uwagę innych. A zatem osiągając sukces liczyć się z tym, że będziesz musiał odpowiednio chronić swoje cenne dobra.

Wybór, zakup i lokalizacja Twojej pierwszej fabryki to niezwykle satysfakcjonujące przedsięwzięcie. Będziesz musiał zdecydować, w jakie statki towarowe ją wyposażyc, jakie nabyć środki ochrony (myśliwce, miny, działka laserowe), jak mądrze ustawić progi zakupów i sprzedaży, aby nie ponosić strat. Oczywiście wszystko to wymaga nakładów finansowych, ale jeśli prawidłowo wszystko ustalisz, zauważysz, że Twoje fabryki mogą same się zarządzać. Tobie pozostanie jedynie pobierać z nich co jakiś czas pewną część ich zysku, którą możesz przeznaczyć na kolejne inwestycje i cele.

### **Podręcznik handlu dla początkujących**

Wkrótce przekonasz się, że istnieją statki lepiej niż inne przystosowane do handlu (sprawdź w dziale Statki). Niektóre statki nie nadają się do handlu określonymi dobrami ze względu na rozmiary kontenerów towarowych. Odkryjesz to podczas gry; póki co zajmijmy się tym jak handlować. Najpierw zakupimy trochę Ogniw Energetycznych w Elektrowni Słonecznej w sektorze The Wall i sprzedamy je w Kopalni Rudy w tym samym sektorze. Po zadokowaniu w wybranej przez nas Elektrowni Słonecznej dowiemy się, jaka jest cena Ogniw. Wybraliśmy sektor Wall ze względu na dużą ilość znajdujących się tam Elektrowni Słonecznych, dzięki czemu mamy w czym wybierać. Ponieważ znajdujemy się dopiero na początku gry, łatwo możemy znaleźć stację dobrze zaopatrzoną w tanie Ogniwa Energetyczne.

Wkrótce nauczysz się rozpoznawać poszczególne stacje po ich wyglądzie oraz po tym jak ukazują się one na Twoim Gravidarze (Elektrownia Słoneczna oznaczona jest dużym E). Równie przydatne może okazać się wypatrywanie obracających się holograficznych logo stacji, reklamujących w ten sposób swoje towary. Logo Elektrowni Słonecznej wygląda mniej więcej tak:



Twój komputer pokładowy poinformuje Cię, gdy namierzysz Elektrownię. Teraz będziesz musiał do niej zadokować. Kiedy już Ci się to uda wciśnij klawisz D, aby zacząć handel ze stacją. Możesz też wybrać określoną opcję z menu. Pojawi się ekran handlu, tak jak to widać poniżej:



Teraz ujrzysz ekran stanu fabryki, podający informacje o posiadanym towarze (na życzenie komputer statku poda jego dokładny opis), aktualnej cenie sprzedaży, ilości dostępnych jednostek zarówno towarów jak i surowców oraz o cenie zakupu surowców, potrzebnych do produkcji. Przyzwoita cena za Ogniwa Energetyczne to 6-8 kredytów za jednostkę. Żeby kupić produkt podświetl go. Teraz masz kilka sposobów, aby podać komputerowi ile chcesz kupić.

1. Wprowadź liczbę jednostek i naciśnij ENTER. Jeśli masz wystarczającą ilość kredytów, towar zostanie zakupiony i przekazany do Twojej ładowni.
2. Naciśnij END, a następnie ENTER. Jeśli masz wystarczającą ilość kredytów (a stacja ma wystarczającą ilość towaru), Twoja ładownia zostanie maksymalnie zapelniona.

Użyj PRAWEJ i LEWEJ STRZAŁKI, aby zwiększać lub zmniejszać ilość, a potem wciśnij ENTER, gdy będziesz zdecydowany na transakcję.

Za każdym razem będziesz informowany jak bardzo dokonywana transakcja wpłynęła na stan twoich finansów. Odwołując się do poprzedniego obrazka możesz zobaczyć ile kredytów miałeś na początku. Teraz, po dokonaniu transakcji zakupu 45 jednostek Ogniwa poniżej zobaczysz różnicę:





*UWAGA: Pamiętaj, że w fabryce możesz kupować jedynie produkty (nie surowce), a sprzedawać jedynie surowce (nie produkty).*

Pasek stanu na dole ekranu poinformuje Cię, że w Twojej ładowni nie ma już żadnego wolnego miejsca. Trzeba zatem jak najszybciej sprzedać Ogniwa i zarobić trochę kredytów. Jak pamiętasz, planowaliśmy sprzedać ten towar w Kopalni Rudy w tym samym sektorze. To kluczowy moment w handlu. Teraz masz okazję wyszukać korzystne dla Ciebie zapotrzebowanie na Twój towar (musisz jednak być szybki – ktoś może Cię uprzedzić). Możesz także poszukać atrakcyjnej oferty kolejnego zakupu, po cenie nie do odrzucenia (zakładając, że miałbyś więcej miejsca w ładowni) i dopiero potem rozetrzeć się za możliwością sprzedaży nabytych przez siebie dóbr.

Po dotarciu do Kopalni Rudy znów wchodzimy do Menu Handlu. Tym razem chcemy sprzedać nasz towar. Procedury sprzedaży są bardzo podobne do procedur zakupu:

1. Wprowadź liczbę jednostek i naciśnij ENTER. Ładunek zostanie sprzedany i pobrany z Twojej ładowni. Kredyty zostaną przekazane na Twoje konto.
2. Naciśnij HOME, a następnie ENTER. Cały ładunek posiadanego przez Ciebie produktu (o ile fabryka jest w stanie tyle zakupić) zostanie przekazany fabryce. Kredyty zostaną przekazane na Twoje konto.
3. Używaj PRAWEJ i LEWEJ STRZAŁKI, aby zwiększać lub zmniejszać ilość, którą chcesz sprzedać, po czym naciśnij ENTER, gdy będziesz zdecydowany na sprzedaż. Kredyty zostaną przekazane na Twoje konto.



Patrząc na zdjęcie powyżej, możesz zobaczyć nowy stan konta po transakcji: 4595 kredytów. Kupiliśmy 45 jednostek Ogniw Energetycznych po 9 kredytów każda i sprzedaliśmy je wszystkie po 20 kredytów każda. Ten krótki kurs handlowy dał nam zysk w wysokości 495 kredytów, a grę zaczynaliśmy z 5000 kredytów! Jeśli tylko znaleźlibyśmy miejsce, gdzie moglibyśmy sprzedać Ogniwa za jeszcze wyższą cenę...

Większe statki transportowe mogą przewozić znacznie większe ilości, a także bardziej zróżnicowany ładunek. Kiedy już będzie Cię stać na jeden z takich statków dojdiesz do wniosku, że można na nich wiele zarobić.

### Inne użyteczne narzędzia handlowe

Tak jak już wspomnieliśmy, ekonomia we wszechświecie X jest dynamiczna i współzależna. Brak jednego surowca może mieć wpływ na cały Wszechświat, szczególnie, gdy jest to produkt uniwersalny, którego potrzebują wszystkie stacje - na przykład Ogniwa Energetyczne. Próbowano już wiele razy znaleźć dobrą formułę na zyskowny handel, jednakże bez większego powodzenia. Teladianie są rasą, która kieruje się niemal wyłącznie chęcią zysku i pilnie strzeże swoich sekretów handlowych. Jednakże splicki kurator Gildii Zysku, Hut F'Naak, przeprowadził badania dotyczące cennych surowców, których wyniki znane są pod nazwą Piramidy Handlowej. Niestety wkrótce potem słuch o nim zaginął. Nie można potwierdzić plotek, jakoby został zamordowany przez Teladian, można za to skorzystać z jego prac, które zostały zachowane i w części są zamieszczone poniżej:

Piramida Handlowa dzieła  
Hut F'Naak'a, splickiego  
kuratora Gildii Zysku  
Kontakt z Hut F'Naak'iem został  
utracony i podane tu zestawie-  
nia nie zostały dokończone.

\*Technologie i Towary  
Złożone wymagają  
Ogniwa Energetycznych,  
Surowców Drugorzęd-  
nych i Podstawowych

## PIRAMIDA HANDLOWA



**Uwaga: Towary Podstawowe i Drugorzędne. T. Podstawowe są wymagane przez fabryki do produkcji towarów. T. Drugorzędne są opcjonalne i będą użyte jeśli są dostępne w odpowiedniej cenie / ilości / odległości.**

Przypominamy, że te informacje mogą być niekompletne lub nieścisłe.

Na koniec, bądź świadom tego, że przewożąc towary jesteś sprawdzany przez lokalną policję. Ci inspektorzy najczęściej podróżują statkami klasy zwiadowczej o bardzo dobrych osiągnięciach, przed którymi bardzo trudno uciec (aczkolwiek nie jest to niemożliwe). Jako że przewóz niektórych towarów (szczególnie Ziela Marzeń i Gwiezdnej Wódki) jest nielegalny w niektórych systemach, handel nimi prowadzisz na własne ryzyko.

Wymówki typu „właśnie to tutaj znalazłem, tak sobie latało” nie przekonają policji. Oni słyszeli to już wcześniej po tysiąc razy.

---

## Walka

---



„Taaak... szczęk dwóch osłon energetycznych podczss zderzenia statków i zgrzyt metalu o metal, nie do pomylenia z niczym innym i od razu Twoja dłoń drży nerwowo na dźwigni katapulty. Masz nadzieję, że inżynierowie nie zapomnieli napełnić Twojego kombinezonu zapasem tlenu przed odlotem i nagle ogarnia Cię uczucie całkowitego przerażenia, gdy wyskakujesz z bramy prosto w strefę walki.”

„Nikt nie słyszy Twojego krzyku tam w próżni, co? Niezłe bagno! Słyszałem zbyt wielu moich przyjaciół krzyczących na moment przed tym, gdy próżnia wyssała ich oddech, a eksplozja niszczyła urządzenia komunikacyjne. Przestrzeń kosmiczna to zimny i wyrachowany morderca. Skrada się, a dopadając Cię, gdy się tego najmniej spodziewasz, mocno kąsa. Cichy, skryty oponent, który jest jednocześnie towarzyszem, a w mgnieniu oka staje się Twoim wrogiem.”

“Będziesz musiał stawić czoła także prawdziwemu wrogowi! Trening czyni mistrza i nigdy nie bój się uciekać. Lepiej jest samemu mówić o swojej ucieczce, niż gdy inni mówią o Twojej śmierci.”

„Lecz zawsze pamiętaj mój przyjacielu - to rada od tych, którzy byli tu wcześniej przed Tobą - Nigdy nie przybywaj z dwoma statkami, jeśli uważasz, że wystarczy to do wykonania zadania. Przyprowadź ich dziesięć.”

**- Steel**

\*\*\*\*\*

Gdziekolwiek zawiodą Cię podróże i przygody zawsze spotkasz takich, którzy będą chcieli widzieć Cię martwym. Im dalej od relatywnie bezpiecznej przestrzeni Argonów i sąsiednich terytoriów, tym jest niebezpieczniej (ale i łatwiej o zysk).



Walka to refleks, przewidywanie ruchów wroga i przede wszystkim – wiedza. Jeśli zaatakujesz statek, który ma dziesięciokrotnie więcej osłon od Ciebie i ma siłę ognia dwudziestokrotnie mocniejszą od Twojej, prawie na pewno przegrasz. Nie jest powiedziane, że zawsze, ale zazwyczaj tak będzie.

Pięć małych statków może łatwo pokonać jeden statek równy ich łącznej sile, jeśli się będzie wiedziało jak to zrobić, reguła ta jest również stosowalna w drugą stronę. Prawdopodobnie najważniejsza decyzja, którą trzeba podjąć podczas ataku, ogranicza się do wyboru: bronić się czy uciekać!

Zazwyczaj wymagana jest szybka decyzja i dlatego powinno się dobrze zidentyfikować przeciwnika. Czy możesz mu uciec? Jakie ma osłony i kadłub? Jaką posiada broń? Czy ma pociski i jeśli tak, to jakiego typu?

Boczna wieżyczka Korwety, z zamontowanym laserem WMP Alfa może zneutralizować osłony statku zwiadowczego w dwóch strzałach. Nie wystarczy nawet czasu, by pociągnąć za dźwignię katapulty, wystarczy czasu akurat na to, by zginąć. Czy jednak Korweta jest w stanie wymanewrować Twój mały, zwinny statek zwiadowczy? Nigdy. Znajdź punkt, w którym będziesz poza zasięgiem jej broni i jeśli możesz w nim pozostać, wyładuj energię w jej osłony, tyle ile możesz tylko wycisnąć. Jednak nie możesz pozostać poza zasięgiem, jeśli duży statek posiada towarzyszącą mu eskortę.



Widzisz? Wiedza i szybkie decyzje są najważniejsze i to one decydują, kto zgarnie łupy z wygranej bitwy. Jeśli posiadasz odpowiednie rozszerzenia statku, możesz nakazać im pokierować walką za Ciebie, z potencjalnie dobrym efektem, nawet jeśli czasami jednostronnie. Jednakże nie ma substytutu na stare, dobre argońskie reakcje, umiejętność wynajdywania przewagi i wykorzystywania jej. Jeśli walczysz jeden na jednego z przeciwnikiem posiadającym znacznie lepszą broń i osłony, najlepiej wystrzelić w niego pewną liczbę pocisków w momencie, gdy byłibyście blisko siebie. Dzięki temu mógłbyś osiągnąć dwie rzeczy. Po pierwsze, wróg bardziej martwiłby się wystrzelonymi pociskami niż Tobą, co pozwoliłoby Ci zająć dobrą pozycję do kolejnego ataku. Po drugie, zawsze jest szansa, że pociski dosięgną celu, obniżając moc osłon i dając szansę na szybki śmiertelny atak lub szybką ucieczkę.

Walka jest również bardzo kosztownym zajęciem i nie powinieneś wybierać się w żadną trasę bez odpowiedniej liczby kredytów. Energia laserów i osłon jest odnawiana z głównego reaktora statku, praktycznie jest więc darmowa, jeśli tylko masz statek i broń. Rakiety jednak darmowe nie są, szczególnie te duże mogą być bardzo drogie.

Podczas walki ryzykujesz zniszczeniem każdego urządzenia na statku, łącznie z osłonami, bronią i dodatkowym wyposażeniem. Nie są one do zdobycia za darmo i będziesz musiał sięgać głęboko do kieszeni, żeby je wymienić. Dodaj fakt, że niektóre elementy mogą być trudnodostępne, a bogaci piloci mają zwyczaj kupować więcej niż potrzebują, jeśli w grę wchodzi coś rzadkiego do zdobycia.

To wszystko brzmi bardzo źle, ale tak naprawdę nie musi takie być. Walka może być workiem bez dna pochłaniającym Twoje kredyty, ale i może przynosić Ci niespotykane dochody. Potencjalne zyski mogą wielokrotnie przewyższyć poniesione koszty. Do Ciebie należy decyzja. Czasami piloci będą chcieli się wykupić i zachować życie, wtedy cały statek, jego wyposażenie i ładunek staną się Twoją własnością! Również gdy statki wybuchają, część kontenerów z ładunkiem jest w stanie przetrwać i jeśli się pośpieszysz, możesz je zebrać (inni również). Uważaj jednak na to co zbierasz. W niektórych systemach pewne towary są zakazane i jeśli przyłapie Cię policja, na pewno Ci nie odpuści!



Bądź także rozważny przy wyborze miejsca walki. Są systemy, gdzie nikt nie będzie się przejmować, jeśli weźmiesz coś dla siebie. Systemy macierzyste każdej z ras są zazwyczaj dobrze patrolowane i próba walki na oczach wszystkich nie zjedna Ci przyjaciół. Z drugiej strony trzymanie się tych względnie bezpiecznych rejonów da Ci większe bezpieczeństwo, a pytanie się mijanych statków lub stacji o asystę w walce z nieprzyjacielem może wywołać pozytywną odpowiedź, jeśli Twoje stosunki z pytanymi dobrze się układają.

Możesz zechcieć stworzyć własną flotę statków bojowych oraz posiadać nawet jeden lub więcej okrętów flagowych, zaczniesz wtedy dysponować naprawdę poważną siłą ognia, całkowicie posłuszną wobec Twoich rozkazów. Posiadając niszczyciel czy lotniskowiec klasy M1 lub M2, wraz z flotą

statków wsparcia, możesz postawić się największym nawet przeciwnikom. Oczywiście pod warunkiem, że Twoje okręty wyposażone będą w odpowiednie uzbrojenie i osłony!

Jako członek TerraCorp powinieneś korzystać często z symulatorów będących do Twojej dyspozycji, aby trenować i doskonalić umiejętności wymagane dla każdej ze ścieżek kariery, którą zechcesz podążać. Miny, wieżyczki laserowe, a nawet osłony mogą być używane jako broń ofensywna, jeśli są stosowane w odpowiedni sposób.

Używaj swego dziennika pokładowego, by ręcznie wpisywać informacje o swoich triumfach i porażkach, możesz wracać do nich w późniejszym okresie i je analizować, także przy użyciu systemu rejestracji zamontowanego na statku.



Zawsze utrzymuj swe lasery w pełnej gotowości, podwieszenia wypełnij rakietami, miej przytomny umysł a jedno z oczu skierowane na skaner...

**Udanego polowania i imponujących zysków!**

---

## Budowanie

---

W grze znajduje się bardzo pożyteczna „Symulacja Ekonomiczna”. Nie ma ona wpływu na zapisane gry, możesz więc z niej korzystać, kiedy tylko chcesz. Pomimo tego, że budowanie imperium handlowego nie jest wymagane do ukończenia głównego wątku historii, wielu graczy traktuje to jako wartościową inwestycję ich czasu i kredytów, która może przynieść spory dochód.

Nie powiemy Ci, jakie klawisze powinienś naciskać, gdyż symulator wszystko Ci wyjaśni. Zamiast tego podyskutujemy na temat tego, co możesz zrobić, gdzie i w jaki sposób. Poniżej prezentujemy listę pytań i odpowiedzi:

P: Czy mogę mieć własne fabryki?

O: Oczywiście. Większość fabryk we Wszechświecie X produkuje tylko jeden produkt. Jest kilka wyjątków, na przykład Stocznie, które sprzedają wiele różnych produktów. Z kolei Stacje Handlowe nie produkują, a raczej pośredniczą w wymianie towarów pomiędzy fabrykami. Generalnie, jeśli fabryka produkuje jeden produkt, możesz ją samodzielnie wybudować.

P: W jaki sposób mogę nabyć fabrykę?

O: Przede wszystkim fabryki możesz kupić jedynie w Stocznich, przy czym zazwyczaj rodzaj fabryki zależy od określonej rasy i/lub stoczni. Nie dotyczy to np. Elektrowni Słonecznych, które występują praktycznie wszędzie. Tak więc musisz szukać, aż znajdziesz odpowiedniego dostawcę i odpowiednią fabrykę.

P: Są drogie?

O: Cena zależy od poziomu zaawansowania technologicznego fabryki, np. fabryki żywności są tańsze niż fabryki wież laserowych. Oczywiście im droższa instalacja, tym większa również możliwość dochodu. Pamiętaj także, że cena fabryki może zależeć od rasy, nawet gdy jest to dokładnie taki sam typ fabryki jaki widziałeś w stoczni innej rasy.

P: W jaki sposób je umieszczam?

O: Możesz nabyć fabrykę tylko wtedy, gdy masz możliwość jej przetransportowania. Zarządcy stoczni nie są na tyle uprzejmi, abyś mógł skorzystać z ich niezwykle cennego magazynu, szczególnie przodują w tym Teladianie. Musisz mieć własny statek transportowy, możesz go również wynająć. Do transportu kosmicznych fabryk nadają się jedynie największe frachtowce. Możesz je znaleźć w systemach posiadających stocznie lub okolicznych. Na mapie sektora frachtowce te są oznaczone małym prostokątem, zwykle otoczonym punkcikami floty wsparcia. Nawiąż kontakt z jednym z nich, wynajmij jeśli masz dość kredytów, a następnie skieruj się w kierunku stocznij, gdzie zadokuj, wybierz fabrykę i dokonaj zakupu. Komponenty do budowy fabryki zostaną automatycznie załadowane na wynajęty transportowiec.

Będzie on leciał za Tobą, podczas gdy Ty będziesz musiał dowodzić lub prowadzić własny statek.

Uwaga! Transport fabryk nie jest darmowy. Piloci liczą sobie odpowiednie opłaty za każdą przekroczoną bramę skokową. O wysokości opłaty zostaniesz poinformowany przez kapitana przed wynajęciem jednostki.

Wybierz sektor, do którego będziesz leciał, a po przylocie wyznacz miejsce, w którym chcesz umieścić fabrykę. Gdy transportowiec zbliży się do Twojego statku nawiąż z nim kontakt i nakaż umieszczenie fabryki w pobliżu zajmowanego przez Ciebie miejsca. Rozładunek i montaż konstrukcji przebiegnie automatycznie.

P: Czy mogę w dowolnym miejscu umieszczać moje fabryki?

O: W zasadzie tak. Jednak poniżej znajdziesz kilka porad, które mogą okazać się przydatne zanim umieszczysz fabrykę. Późniejsza zmiana pozycji fabryk to zupełnie inna sprawa.

Lokalizacja, lokalizacja, lokalizacja! Nie ma sensu umieszczanie fabryki w miejscu, gdzie jest już masowa produkcja danego towaru. Oczywiście nie ma również sensu umieszczanie fabryk w obszarach, w których nie ma zapotrzebowania na dany produkt. Nie przyniesie Ci to zysku.



Stacje w systemach, które odwiedzasz, są rozmieszczane w pobliżu siebie. Nic nie powstrzyma Cię w umieszczeniu twoich fabryk w dowolnym miejscu we wszechświecie. Miej jednak na uwadze, że Twoje statki muszą pozyskiwać surowce, a Twoi klienci muszą do Ciebie dotrzeć. Dlatego większość kompanii umieszcza swoje fabryki zgrupowane w środku sektora, a czasami także w pobliżu bram skokowych.

Bądź ostrożny umieszczając swoje budynki w pobliżu innych budynków, gdyż statki potrzebują miejsca, aby bezpiecznie manewrować i lądować na Twoim terenie.

P: Mam statki transportowe i kredyty. W jaki sposób mogę nabyć rzeczy, których potrzebuje moja fabryka?

O: Przede wszystkim, przelej kredyty ze swojego konta na wewnętrzne konto fabryki. Każda fabryka wymaga małego kapitału do kupowania surowców. Następnie przypisz (lub wynajmij) jeden lub więcej statków transportowych do swojej fabryki, pamiętając aby dla jednego surowca przypadał minimum jeden transportowiec. Pozwoli to zapewnić ciągłość dostaw i zabezpieczy produkcję w razie Twojej nieobecności i jednoczesnym zestrzeleniu jednego z transportowców przez nieprzyjacielskie lub konkurencyjne statki.

*Uwaga: Sam zarządzasz swoimi budynkami i statkami i sam musisz się zatroszczyć o ich ochronę!*

Możesz zakupić myśliwce i skierować je do danej instalacji. Będą ją automatycznie chronić, gdy tylko przybędą na miejsce. Możesz również kupić wieże laserowe do umieszczenia w kluczowych miejscach wokół stacji lub nawet zakładać całe pola minowe, tworząc różnego rodzaju zapory. Możesz również przypisać określone myśliwce do ochrony Twoich statków handlowych, które będą im towarzyszyły w czasie podróży. Poziom ochrony zależy od ilości kredytów, które na ten cel przeznaczysz.

P: Jakaś pomoc dla początkującego handlowca?

O: Oczywiście, spróbuj wybudować Farmę Pszenicy w The Wall lub Wytwórnę Kryształów w Argon Prime. Obydwa sektory posiadają stałą ochronę w postaci okrętów patrolowych oraz dostęp do zasobów tanich Ogniw Energetycznych. W tym miejscu możesz spokojnie handlować, a nawet osobiście ochraniać swoje fabryki do momentu, aż będziesz mógł sobie pozwolić na zakup własnych wież laserowych czy myśliwców.

***Dużych dochodów!***

---


## Stopnie


Za zasługi w walce i handlu możesz zostać uhonorowany różnymi stopniami. Na swoim mundurze w zależności od stopnia będziesz nosił różne odznaczenia, aby pokazać swoją rangę innym żołnierzom i handlowcom. Pomimo tego, że poszczególne rasy spierały się na temat stopni, zgadzały się co do jednej rzeczy. Dochodu. Dało to początek Gildiom Zysku i Dochodu, w skład których wchodzi członkowie i członkinie wszystkich ras.

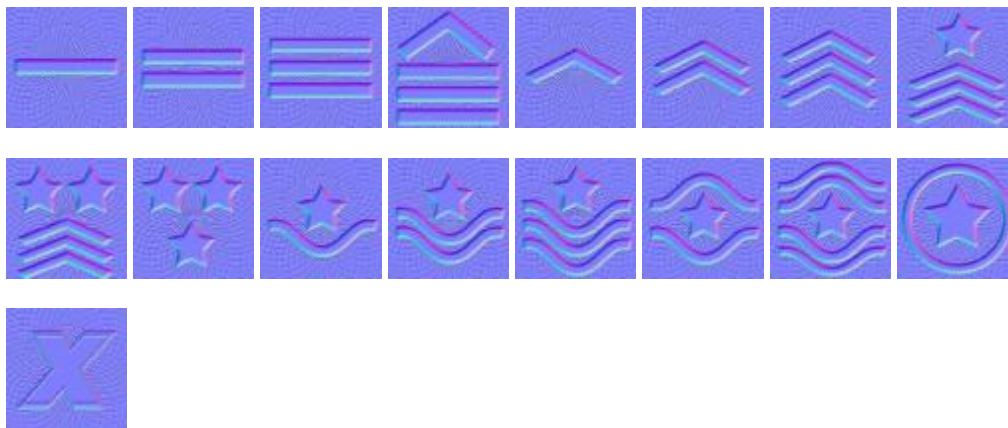
Gildie spotykały się na regularnych spotkaniach i ustalały minimalne i maksymalne progi cenowe dla produktów, do których to progów musiały się dostosować wszystkie rasy. W przeszłości każda rasa miała swój własny styl oszacowywania swoich pilotów, w końcu jednak gildie na jednym ze spotkań zdecydowały się zaadaptować dla wszystkich ras jednolity system argoński.

Chociaż istnieje wiele przeróżnych stopni, a niektóre odznaczenia mogą zawierać kilka podstopni, generalnie noszone odznaczenia wskazują poziom umiejętności. Argoni preferują styl noszenia odznaczeń handlowych na lewym ramieniu, a odznaczeń wojskowych na prawym.

Nielegalne i piętnowane jest noszenie niewłaściwych odznaczeń i podawanie się za kogoś wyższego lub niższego rangą.

Poniżej od lewej do prawej prezentujemy odznaczenia,  jest pierwszym odznaczeniem, które

możesz otrzymać, natomiast  to najwyższe odznaczenie. Jest niewielu pilotów, którzy zasłużyli się na tyle, by otrzymać ten stopień.



### Indywidualne stopnie ras

Aby zwiększyć swój stopień, musisz się czymś zasłużyć dla danej rasy. Niektóre oferowane zlecenia i dostępność bardziej zaawansowanego wyposażenia zależą od określonego stopnia. Złe opinie lub bardzo niskie stopnie mogą spowodować odmowę dokowania w jakiegokolwiek ze stacji danej rasy, a naprawdę negatywne opinie mogą spowodować też natychmiastowy atak na Ciebie. Stopnie ras nie są powiązane w żaden sposób ze stopniami wojskowymi i handlowymi.

---

## Statki

---

Na swojej drodze możesz spotkać przeróżne statki, każdy stworzony do określonych celów, choć większość z nich może być użyta w dowolnym celu. Większość ras desygnuje swoje statki do określonej klasy i posiada swoje własne unikalne wersje.

**Mała porada:** Kapitanowie większych statków nie będą Cię traktować jako przeszkodę, którą trzeba ominąć. Jeśli staniesz im na drodze, nie ma cienia wątpliwości, że zostaniesz zmiażdżony. Wszystko zależy od humoru Kapitana i misji, którą w danym momencie wykonuje.

Poniżej kilka słów o każdej rasie i o ich statkach:

### Argoni

Argoni tworzą najbardziej zbilansowane statki. Zakupując statek argoński otrzymujesz bardzo uniwersalną maszynę. Ponieważ Argoni nie mają tak pokojowej natury jak Boroni, chętnie używają Miotaczy Materii. Argoni wynaleźli tą broń korzystając ze starych dokumentów, jednocześnie udzielili także licencji produkcyjnej Splitom, zachwyconym niszczycielską siłą Miotaczy.

Razem ze stworzeniem Novy, będącej następcą starzejącego się Elitarnego, Argoni zostali pierwszą rasą, która do ciężkiego myśliwca zainstalowała tylną wieżyczkę laserową.

Bardzo rozwinięte technologicznie stocznie pozwalają im na wzmacnianie osłon i ulepszanie funkcjonowania silników. W przeszłości wielu krytykowało starego Elitarnego, ale dzisiaj jest to już zupełnie inna historia. Jest nadal jednym z najwolniejszych ciężkich myśliwców, ale jego siła ognia wciąż szybko ucisza narzekania wszystkich krytyków. Podobne zmiany dotyczą również Pogromcy oraz nowego typu statku, Korwety.

### Boroni

Boroni w przeszłości blisko współpracowali z inżynierami argońskimi, mimo że agresywna natura Argonów nigdy nie była w pełni przez nich rozumiana. Ostatnio wymyślili nowy system napędu, aby nadążyć za szybkimi splickimi statkami patrolowymi. Wspólnie z Argonami wymyślili też nową broń laserową, która unieszkodliwia systemy statków. Jakikolwiek statek Splitów trafiony tą bronią naraża pilota na hańbiącą procedurę pomocy w przestrzeni, naprawy, holowania lub nawet porzucenia statku, gdyż nic innego pilot nie może zrobić. Od tego momentu wyjątkowo zmalała liczba ataków dokonywanych przez chcących się wykazać w rodzinie, młodych Splitów.

W porównaniu do statków argońskich, nowe statki Boronów są szybkie, dość przeciętnie uzbrojone i wyposażone w słabsze osłony.

### Paranidianie

Paranidianie od zawsze potrafili konstruować dobre statki wojenne i posiadają najbardziej zbilansowane ze wszystkich flot możliwości wojskowe. Niestety ich inżynierowie mają małą wyobraźnię i w swoich statkach przede wszystkim zwracają uwagę na funkcjonalność. Ale jeśli szukasz statku, który pozostanie nietknięty po ciężkiej bitwie, to statek Paranidian jest doskonałym wyborem.

Wynaleźli oni również nowy typ laserów, posiadających większy zasięg strzału. Ich inżynierowie byli zmuszeni sprzedawać projekty tej broni innym rasom podczas ostatniej recesji, spowodowanej, jak niektórzy sztydzą, małą powierzchnią ładunkową na ich statkach. Jedynie sprzedaż planów projektowych ciężkiej wersji tych laserów została zakazana przez wywiad i dzięki temu tego typu uzbrojenie znajduje się obecnie jedynie na statkach wojennych Paranidian.

### Splici

Splici to typowi wojownicy, którzy nie mogą wyeliminować wroga pierwszym strzałem, wzywają od razu o pomoc lub przełączają na lepszą broń. Są bardzo niecierpliwi i muszą zawsze być pierwsi na miejscu jakiegokolwiek potyczki. Konstrukcja ich statków ma jednak słaby punkt w postaci niezbyt silnych osłon. W jednym z projektów osłony dodano dopiero w ostatniej chwili, gdyż wcześniej o nich po prostu zapomniano.

Spliccy inżynierowie ciągle narzekają na straconą szansę zamontowania do swoich konstrukcji dwóch laserów WMP Gamma zamiast dwóch WMP Beta. Mimo to statki Splitów są najlepszymi jednostkami bojowymi, pod warunkiem, że umiesz walczyć ze słabymi osłonami, robiąc dobry użytek z silniejszego uzbrojenia.

Z początku z oporami Splici montowali na swoich transportowcach lasery jonowe, lecz odkryli potem, że można polować nimi na Kosmiczne Muchy. Dlatego właśnie pasażerskie liniowce Splitów, najbardziej luksusowo i rozrzutnie urządzone statki, przeznaczone do imprez towarzyskich połączonych z polowaniem, mają możliwość zamontowania laserów jonowych.

Splicki M6 jest jedynym typem statku tej klasy, który może używać ciężkich, dużych laserów montowanych zwykle na okrętach flagowych.

### **Teladianie**

Umiejętności Teladian najlepiej opisuje fakt, że potrafią oni zaadaptować i spożytkować wszystko, na czym tylko mogą położyć swe pazury. Mają głównie przestarzałą technologię, jednak od czasu, gdy kupują nowe technologie, zamiast samemu je odkrywać, mogą montować wszystko na swoich statkach.

Patrząc na ich flotę mają oni najobszerniejszy zasób udoskonaleń, broni i osłon. Poruszają się raczej wolno w porównaniu z innymi, ale za to z dużą ilością ładunku oraz potężnymi osłonami. Ich statki wojenne pojawiają się dość późno, ale są za to bardzo skuteczne.

Jako że Teladianie utrzymują przyjazne stosunki handlowe z wszystkimi rasami, wliczając w to nawet Piratów, mogą oni liczyć na pomoc każdego w przypadku ataku na ich terytorium. Krążą plotki na temat prototypu nowego M6, który rzekomo ma być najlepiej obecnie wyposażonym statkiem.

### **Piraci**

Piraci zdecydowali się zrezygnować z kilku różnych typów transportowców na rzecz tylko jednego, łączącego w sobie korzyści wszystkich starszych jednostek i dodatkowe ulepszenia. Statek ten jest bardzo łatwy w budowie i obsłudze i dlatego występuje w dużych ilościach.

Nie można nie doceniać tych statków. Odkąd Piraci przechwycili plany Paranidiańskich laserów oraz jonowych działek Boronów, implementując je w swoich statkach, stworzyli armię maszyn idealnie przystosowanych do polowań. Od kiedy Piraci zaczęli używać obydwu tych laserów, wzrosła liczba napadów, porwań, rabunków i morderstw na wszystkich szlakach handlowych znanego Wszechświata.

### **Xenoni**

Xenońska technologia również jest bardzo zaawansowana, lecz stale niedostrzegana przez inne rasy. Ostatnio można zauważyć coraz więcej nowych statków posiadających elementy, których brakuje argońskim projektom, wydaje się również, że mają lepsze osłony i są szybsze.

Xenoni, jeśli wierzyć psychologom-robotykom, wydają się tworzyć coraz bardziej uważne, świadome „ja”, starając się zrozumieć samych siebie. Nie jest pewne czy jest to krok w dobrą stronę, ponieważ Xenoni ciągle atakują pierwsi i nigdy nie bawią się w zadawanie pytań.

## Klasy statków

**Klasa M0:** Pancernik. Nie wiadomo czy jakikolwiek okręt tej klasy przetrwał po wojnie xenońskiej.

**Klasa M1:** Lotniskowce to ogromne okręty wyposażone w potężne osłony, szereg wieżyczek obronnych i ogromną przestrzeń wewnętrzną, zdolną pomieścić wiele mniejszych statków wsparcia, rozmieszczonych w hangarach. Dowodzone są przez doskonale wyszkolony personel oraz tych kapitanów, którzy zasłużyli się szczególnymi umiejętnościami i agresją. Lotniskowce rzadko zmieniają kierunek, aby ominąć mniejsze statki. Przykładem takiego okrętu klasy M1 jest Boroński Rekin, zadokowany w stoczni w Argon Prime (zdjęcie poniżej). Ponieważ stocznie to jedne z największych stacji we Wszechświecie, daje to wrażenie niesłychanej wielkości lotniskowców tej klasy



**Przykład: Boroński Rekin**

Prędkość: 117.11 (199.09)  
Przyspieszenie: 13  
Sterowność: 0.99 (2.99)  
Pojemność towarowa: 2900 (2900)  
Klasa Kontenery Stacji  
Wewnętrzna ładowność: 100 Statków  
Moc Generatora: 10000 MW  
Rakiety: klasy Szerszeń  
Osłony: 6 x 125 MW  
Sześć wieżyczek, z których każda posiada jeden laser.

**Klasa M2:** Niszczyciel/Krążownik. Potężny, ciężko uzbrojony statek z wieloma wieżyczkami laserowymi i rakietami. Jest niezwykle szybki. M2 są używane przez niektóre rasy do patrolowania i ochrony kluczowych obszarów.



**Przykład: Argoński Tytan**

Prędkość 135.13 (175.67)  
Przyspieszenie: 6  
Sterowność: 0.99 (3.99)  
Pojemność towarowa: 3500 (3500)  
Klasa Kontenery Stacji  
Wewnętrzna pojemność: 1 Statek  
Moc Generatora: 10000 MW  
Rakiety: klasy Szerszeń  
Osłony: 5 x 125 MW  
Sześć wieżyczek, z których każda posiada maksymalnie trzy lasery.

**Klasa M3:** Ciężki myśliwiec. Zazwyczaj używane jedynie przez wojsko lub większe korporacje. Statki wyposażone w silne osłony, lasery i rakiet. Niektóre są na tyle zaawansowane, że mogą być sterowane niezależnie od głównych systemów. Są bardzo szybkie i skuteczne w walce. Ich wydanie i zasługa na szacunek.



Prędkość: 65.31(163.28)  
Przyspieszenie: 12  
Sterowność: 19.99 (99.99)  
Pojemność towarowa: 86 (236)  
Klasa Duże Kontenery  
Moc Generatora: 150 MW  
Rakiety: klasy Szerszeń  
Osłony: 3 x 25 MW  
Uzbrojenie główne: 2 lasery  
Tylne wieżyczki: 1 laser

**Klasa M4:** Średni myśliwiec. Średnie osłony i uzbrojenie czynią większość M4 dobrym wyborem zarówno dla handlarza jak i łowcy nagród. Wiele stacji posiada małe floty M4, które służą im do obrony przed agresorami.



**Przykład: Teladiański Myszołów**

Prędkość: 69.81(181.53)  
Przyspieszenie: 45  
Sterowność: 44.49 (116.99)  
Pojemność towarowa: 35 (140)  
Klasa Średnie Kontenery  
Moc Generatora: 150 MW  
Rakiety: klasy Wążka  
Osłony: 3 x 5 MW  
Uzbrojenie główne: 2 lasery

**Klasa M5:** Zwiadowca. Szybki i bardzo zwrotny. M5 swoją zwinnością i szybkością nadrobią słabości wynikające ze słabych osłon i nienajlepszego uzbrojenia ofensywnego. Używane są jako statki patrolowe w wielu sektorach, a także są faworyzowane przez niektóre oddziały policyjne, wykorzystujące je do ścigania przemytników. M5 jest również idealny jako statek kurierski.



**Przykład: Argoński Odkrywca**

Prędkość: 81.71 (490.27)  
Przyspieszenie: 11  
Sterowność: 25.00 (150.00)  
Pojemność towarowa: 10 (50)  
Klasa Małe Kontenery  
Moc Generatora: 100 MW  
Rakiety: klasy Osa  
Osłony: 3 x 1 MW  
Uzbrojenie główne: 2 lasery

**Klasa M6: Korweta.** Statek zaprojektowany dla bogatych magnatów i używany przez wojska do specjalnych zadań. Duża prędkość, spora ładownia, wieżyczki i możliwość przenoszenia jednego statku zwiadowczego czynią z nich bardzo wszechstronne i poszukiwane platformy dla wszystkich profesji, legalnych i niekoniecznie. Ze względu na ich wielkość brak im zdolności manewrowych.



**Przykład: Splicki Smok**

Prędkość: 135.13 (324.32)  
Przyspieszenie: 24  
Sterowność: 6.49 (17.54)  
Pojemność towarowa: 475 (875)  
Klasa Wielkie Kontenery  
Moc Generatora: 1000 MW  
Możliwość podczepu: 1 Statek  
Rakiety: klasy Szerszeń  
Osłony: 1 x 125MW  
Uzbrojenie główne: 1 laser  
Wieżyczka górna: 1 laser  
Wieżyczka dolna: 1 laser

**Klasa TL: Duży transportowiec.** Te gigantyczne statki są niezbędne, gdy trzeba przemieścić fabryki i stacje między systemami. Są wynajmowane zazwyczaj do konkretnych prac i tylko najbogatszych stać na posiadanie takiej jednostki. Podobnie jak lotniskowce, niszczyciele i korwety, statki klasy TL nie mogą dokować na niewielkich stacjach i statkach. Mogą to czynić jedynie na stacjach posiadających zewnętrzne urządzenia dokujące, takich jak stocznie.



**Przykład: Splicki Słoń**

Prędkość: 57.29 (303.67)  
Przyspieszenie: 7  
Sterowność: 0.32 (1.70)  
Pojemność towarowa: 11000 (11000)  
Klasa Kontenery Stacji  
Moc Generatora: 1000 MW  
Wewnętrzna pojemność: 30 Statków  
Rakiety: klasy Szerszeń  
Osłony: 5 x 125 MW  
Uzbrojenie: brak danych



**Klasa TP: Transportowiec personelu/pasażerski.** Te wahadłowce można znaleźć w całym Wszechświecie, przenoszą one pasażerów z miejsca na miejsce. Ich zbudowanie było konieczne, gdyż używanie technologii kompresji ładunku powodowało nieoczekiwanie długoterminowe uszkodzenia fizyczne. Dlatego też konstrukcje pasażerskie pozbawione są tego systemu.

Jednakże statki pasażerskie są nadal technicznie bardzo zaawansowane, kabiny mogą być przestawiane i łączone, tworząc w ten sposób dodatkową przestrzeń ładunkową. Można wtedy zabierać pasażerów, a niewykorzystane miejsce przeznaczyć na towary. Tylko przestrzeń ładunkowa zostaje poddana kompresji.

Wewnętrzne wyposażenie statków różni się między poszczególnymi rasami. Boroni lubią relaksujące podróże w luksusie, z barami, salami kinowymi i konferencyjnymi, natomiast Paranidianie i Argoni wolą styl bardziej światowy, przy czym Paranidianie podróżują w trzyosobowych grupach. W teladiańskich statkach liczą się koszty, stąd wnętrza są bardzo małe i ciasne i istoty o statusie VIPów nie powinny być transportowane w takich warunkach. Najbardziej luksusowe są statki Splitów, którzy czasami organizują na nich imprezy połączone z polowaniami. Wszystko, co jest na splickim statku powinno być najnowsze by było jasne, że właściciele znają się na modyfikacjach. Dbają w ten sposób o swoją reputację przed znajomymi.



**Przykład: Paranidiański Hermes**

Prędkość: 67.56 (250.00)  
Przyspieszenie: 9  
Sterowność: 17.99 (66.59)  
Pojemność towarowa: 697 (697)  
Klasa Duże Kontenery  
Moc Generatora: 250 MW  
Rakiety: klasy Moskit  
Oslony: 3 x 25 MW  
Wieżyczka tylna: 1 laser

**Klasa TS: Statek transportowy.** Przeznaczony wyłącznie do transportu dużych ilości towaru. Powolne i niezręczne jednostki są podporą wszystkich rynków handlowych we Wszechświecie. Ostatnie modyfikacje pozwalają na zamontowanie wieżyczek laserowych, pomocnych do obrony.



**Przykład: Paranidiański Demeter**

Prędkość: 58.55(117.11)  
Przyspieszenie: 3  
Sterowność: 5.99 (17.99)  
Pojemność towarowa: 666 (1500)  
Klasa Wielkie Kontenery  
Moc Generatora: 200 MW  
Rakiety: klasy Moskit  
Oslony: 3 x 25 MW  
Uzbrojenie główne: 1 laser  
Wieżyczka tylna: 1 laser

Poniżej znajduje się zdjęcie, które naszym zdaniem przedstawia prototyp statku handlowego Splitów.



**Inne: NOLe.** Niezidentyfikowane obiekty latające to obiekty/statki, nie znajdujące się w bazie danych TerraCorp. Zaliczają się do nich również inne statki nie przypisane do określonej klasy. Jedną z takich jednostek jest transportowiec Gonerów, pokazany na obrazku poniżej. Ten statek nie posiada uzbrojenia i jest używany przez religijnych Gonerów do transportowania swoich wyznawców i szerzenia ich wiary w całym Wszechświecie.



Możesz natknąć się również na różnego rodzaju statki pirackie. Piraci używają statków innych ras, modyfikując je na własne potrzeby. Zamożne grupy piratów posiadają nawet własne projekty statków. To co je wyróżnia z zewnątrz, to bardzo specyficzna symbolika trupich czaszek, wywołująca w co bardziej bojaźliwych pilotach uczucie panicznego strachu. Powszechnie wiadomo, że widok statku pirackiego od frontu przyspiesza decyzję niektórych pilotów o poddaniu się czy porzuceniu ładunku.



Dodatkowo możesz też natknąć się jeszcze na niezbyt duże ilości Xenonów w odległych sektorach.

---

## Dodatki/Ekwipunek/Uzbrojenie

---

Jest wiele udoskonaleń, które możesz nabyć, aby wzmocnić swoją flotę. Wiele z nich występuje w różnych konfiguracjach. Np. dostępne są różne rodzaje broni laserowej.

Bądź świadom tego, że niektóre technologie są dostępne jedynie w określonych obszarach kosmosu i będziesz czasami musiał długo szukać, aby znaleźć potrzebne Ci udoskonalenie. Pamiętaj również, że możesz dokować jedynie do portów ras, które Ci na to pozwolą.



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

**Skaner Ładunku** - Statki kosmiczne zaopatrzone w to udogodnienie mogą uzyskać bezpośrednie informacje o ładunku dowolnego statku w zasięgu skanera. Często skanery te są wykorzystywane przez statki pirackie, przed ich atakiem na innych pokojowo nastawionych pilotów.

**Rozszerzenie Systemu Handlowego** - Używając tego rozszerzenia każdy pilot może zażyczyć sobie szczegółową listę towarów w danym systemie, bez konieczności dokowania do stacji lub fabryki. Może to być bardzo użyteczne w przypadku kupców dokonujących częstych transakcji handlowych.

**Licencja policyjna** - Po zakupie tej licencji piloci akceptowani są jako siły policyjne przez wszystkie stacje kosmiczne i fabryki w obszarze terytorialnym danej rasy. Za każde zestrzelenie statku wrogiego tej rasie automatycznie zostaje im wypłacona nagroda.

**Generator Nieciągłości Czasowej SETA** - Ten od niedawna dostępny produkt bazuje na fenomenie anomalii czasoprzestrzennej, obserwowanej jako osobliwe zakrzywienie czasu i przestrzeni, występujące równocześnie. SETA jest urządzeniem montowanym przy standardowym silniku statku kosmicznego. Głównym przeznaczeniem - po aktywowaniu - jest wielokrotne skompresowanie czasu poprzez jego zagięcie o wielokrotność kolejnych "fałd". Z powodu ograniczeń typowych dla kosmicznych napędów warp, nie jest możliwa zmiana uprzednio ustalonego kursu i prędkości niejako "w trakcie" używania kompresji czasu, co skutkuje wyłączeniem napędu po każdej próbie zmiany parametrów lotu. Twórcom tego pożytecznego urządzenia przyświecała myśl o znacznym skróceniu czasu długodystansowych męczących podróży. Na tą chwilę nie są znane żadne efekty uboczne wynikające z jego użytkowania, jednak nie można ich całkowicie wykluczyć.

**Automat Dokujący** - Urządzenie to pozwala statkowi namierzyć, a następnie przekodować sygnały wysyłane przez boję lokacyjną stacji kosmicznej. Boja przesyła sygnały do komputera dokującego umieszczonego na statku, co umożliwia dostosowanie prędkości i kierunku poruszania się - parametrów wymaganych do pomyślnego zakończenia procesu autodokowania.

**Podsystem Wzmacniania Obrazu Wideo** - Wynalezione przez Argonów w czasie Kampani Borońskiej udoskonalenie umożliwiało ich pilotom myśliwskim dostrzeganie celów nieprzyjacielskich ze znacznych odległości. Wkrótce potem produkt ten został zaadaptowany w sektorze komercyjnym i obecnie jest szeroko dostępny w kształcie dostosowanym do potrzeb różnych ras.

**Satelitarny Przekaznik Nawigacyjny** - Przekazniki Satelitarne przekazują wszystkie informacje nawigacyjne w obrębie systemu, w którym zostały umieszczone, do Twojego komputera pokładowego. Pozwala to wyświetlać na komputerowej mapie wszechświata aktualizowane na bieżąco informacje o wszystkich statkach i stacjach w danym sektorze. Instalacja takiego przekaznika jest niezbędna by zdalnie kontrolować odległe systemy.

**Lokalizator Najlepszych Cen Sprzedaży** - To rozszerzenie, w obrębie sektora, w którym się znajdujesz pomaga znaleźć miejsce do sprzedaży po najwyższej cenie posiadanych przez Ciebie produktów. Bardzo użyteczne dla profesjonalnych handlowców!

**System Podtrzymywania Życia w Ładowni** - Ten system podtrzymywania życia pozwala na transport żywych stworzeń, pasażerów a nawet niewolników w Twojej ładowni.

**Rozszerzenie Dopalacza** - To rozszerzenie umożliwia twojej jednostce osiągnięcie trzykrotnie większego przyspieszenia w porównaniu do przyspieszenia standardowego. Rozszerzenie to jest bardzo przydatne w bezpośredniej walce.

**Rozszerzenie Napędu Boczego** - To rozszerzenie umożliwia statkom wykonywanie ślizgu bocznego bez konieczności skręcania, co pozwala wykonywać niektóre zaawansowane rodzaje manewrów.

**Urządzenie Transportowe** - Urządzenie transportowe to jedno z odkryć bazujących na technologii napędu skokowego, po raz pierwszy przedstawionej przy eXperymentalnym statku, a później udoskonalonej przez najlepszych naukowców spośród wszystkich ras. Przy użyciu tego urządzenia można przenieść się z jednego statku do drugiego, na odległość do 5 km, bez potrzeby używania skafandra kosmicznego.

**Napęd Skokowy** - Napęd skokowy to jedno z nowych odkryć. To wyjątkowe urządzenie pozwala Twojemu statkowi wykonywać natychmiastowe skoki w bardzo odległe sektory kosmosu. By możliwe było dotarcie do docelowej bramy skokowej, odległej o wiele różnych sektorów oraz innych bram skokowych, urządzenie wymaga dodatkowych źródeł energii na każdy sektor przejściowy.

**Lokalizator Najlepszych Cen Zakupu** - Lokalizator najlepszej ceny zakupu, w obrębie sektora, w którym się znajdujesz pomaga dokonać zakupu wszystkich dostępnych produktów po najniższej cenie. Bardzo użyteczne dla profesjonalnych handlowców!

**Ruchomy System Wiercący** - Ruchomy System Wiercący emituje przyspieszone, szybko wirujące i wiercące w skale niewielkie spiralne cząstki, używając przy tym rozsadzającego skały rezonansu ultradźwiękowego. Efektywność urządzenia na innych materiałach jest bardzo niska.

**Zaawansowany Przekaznik Satelitarny** - Ten przekaznik stanowi nową generację zaawansowanych środków komunikacji. Pozwala na przechwytywanie obrazu wideo, dzięki czemu możliwe stało się utrzymywanie stałego kontaktu wzrokowego ze stacjami oraz statkami. Przekaznik ten nadal posiada funkcje swego poprzednika, umożliwiając przekazywanie danych nawigacyjnych i innych informacji.

**Zbieracz Rudy** - Po rozkruszeniu Rudy przez Ruchomy System Wiercący, mniejsze kawałki skał przy użyciu Zbieracza mogą być zebrane wewnątrz komory ładunkowej statku. Urządzenie namierza mniejsze kawałki skał i używając promienia ściągającego małej mocy wciąga rudę do ładowni, już w postaci gotowej do sprzedaży

**Zbieracz Kosmicznych Much** - Mimo że nielegalny, Zbieracz Much stał się produktem wysoko cenionym we wszechświecie. Te małe stworzenia są wyłapywane przy użyciu generowanej przez zbieracz fali o wysokim rezonansie, która wabi je do środka ładowni. Następnie kosmiczne muchy są oferowane w sprzedaży, przynosząc automatycznie duży zysk. Jakkolwiek działalność ta jest nielegalna, została ona uznana przez społeczność piratów za jeden ze sposobów na życie



**Skaner Dupleksowy** - Badania i rozwój technologii Gravidaru zaowocowały wynalezieniem Skanera Dupleksowego, który zwiększa dwukrotnie standardowy zasięg skanowania. Umożliwia to namierzenie celów ze znacznie większej odległości.

**Skaner Tripleksowy** - Skaner Tripleksowy trzykrotnie zwiększa zasięg skanowania Gravidaru. Użyta technologia wykrywa zwiększoną ilość wahań w anomaliach grawitacyjnych generowanych przez stacje. Następnie informacje te są przetwarzane i przekazywane bezpośrednio na mapę sektora i wyświetlacz Gravidaru.

**Oprogramowanie Wykonawcze** - Jest to rozszerzenie oprogramowania dla komputera pokładowego wszystkich statków. Konsola poleceń komputera zostaje wzbogacona o nowe polecenia wykonawcze.

**Bojowe Oprogramowanie Wykonawcze** - Jest to rozszerzenie oprogramowania dla komputera pokładowego wszystkich statków, zawierające wspomaganie laserowego systemu namierzania. Konsola poleceń komputera zostaje wzbogacona o nowe polecenia wykonawcze.



**Laserowe Działko Impulsowe (LDI)** - Laserowe Działko Impulsowe jest jedną z najstarszych dostępnych broni energetycznych. Nie wymagają one zbyt wielu zasobów energii do oddania strzału i zazwyczaj dysponują całkiem dużą szybkostrzelnością. Obecnie próżno by szukać istoty znającej datę wynalezienia tej broni.

**Akcelerator Cząsteczkowy (AC)** - Z klasy Akceleratorów Cząsteczkowych pierwsze typy zostały wynalezione przez Paranidian i Argonów. Cząsteczki są przyspieszane do prędkości znacznie przewyższającej prędkość maksymalną prawie wszystkich znanych obecnie statków kosmicznych. Następnie cząsteczki są polaryzowane i skupiane w pulsacyjnie wystrzeliwane promienie energii. Broń ta dostępna jest od czasów Konfliktu Xenońskiego

**Wysokoenergetyczny Miotacz Plazmy (WMP)** - Promieniowanie, którego ta broń używa jest tak niebezpieczne, że na przestrzeni wielu jazar musiała ona przejść przez szereg żmudnych testów i badań, zanim wypuszczono ją na runek komercyjny. Przekonstruowano w tym okresie na wiele sposobów jej główne elementy, przez co osiągnięto specyficzną właściwość polegającą na usunięciu nadwyżki promieniowania Miotacza pomiędzy strzałami.

**Działko Jonowe (DJ)** - Jest to jedyna w swoim rodzaju broń ofensywna, wynaleziona przez Borońskich Naukowców. Wystrzeliwuje ona w kierunku statku mocny strumień cząstek jonowych, a następnie wyzwala ich zapłon. W rezultacie otrzymuje się efekt błyskawicy, działający trwale na systemy i osłony statku, a jednocześnie pozostawiający sam kadłub prawie nietknięty. Mimo że broń

jest relatywnie nowa, przeszła już szereg testów określających jej zgodność z surowymi normami Boronów.

**Pulsacyjne Działo Fotonowe (PDF)** - Po raz pierwszy wynalezione przez Argońskiego Profesora Jo Bydnaha, Pulsacyjne Działo Fotonowe stało się ulubioną bronią używaną przez Argońskie Siły Zbrojne, które odsprzedały później jego oryginalny projekt innym rasom. Ten typ uzbrojenia jest wyjątkowo potężny i może być montowany wyłącznie na dużych okrętach wojennych. Działanie tej broni polega na przesyłaniu wysoce naładowanego promieniowania fotonowego przez szereg cewek, które zwielokrotniają moc ładunku, tworząc śmiertelne promieniowanie fotonowe.

**Generator Fali Uderzeniowej (GFU)** - Broń ta została wynaleziona wspólnym wysiłkiem Teladian i Paranidian. Zasada działania polega na wysyłaniu specjalnego pakietu, który następnie zaczyna reagować i rozprężyć się, tworząc w końcu falę uderzeniową fazowanej energii. Użyteczność tej broni jest bardzo szeroka, może na przykład zapewniać obronę antyrakietową

**Miotacz Materii (MM)** - Ta broń jest wyjątkowa głównie z tego powodu, że jako jedyna nie-energetyczna broń bazuje na konwencjonalnych pociskach. Jest to wielolufowe szybkostrzelne działo, zdolne do wystrzeliwania wielkiej ilości pocisków w krótkim odstępie czasu. Uszkodzenia przez tę broń powodowane nie pochodzą od mocy pojedynczych pocisków, lecz od ich dużej liczby penetrującej cel niemal jednocześnie. Z powodu unikalnych właściwości amunicji do tej broni, nie wywiera ona prawie żadnego wpływu na osłony statków, natomiast powoduje duże zniszczenia kadłuba. Jako że nie wymaga dużych zasobów energetycznych, pobiera jedynie szczątkową ilość energii z systemów zasilania. Obecnie uzbrojenie to może być montowane jedynie na statkach Argonów i Splitów, głównie dlatego, iż jedynie ich jednostki są dostosowane do podawania amunicji tego typu. Prawdziwa moc tej broni pochodzi od jej amunicji.

**Amunicja do Miotacza Materii** - Jest to specjalny rodzaj amunicji, używanej w Miotaczach Materii. Każdy pocisk stanowi niezależną jednostkę, składającą się z właściwego pocisku okrytego przeciwpancerną skorupą, która z kolei pokryta jest unikalną krystaliczną matrycą, umożliwiającą bezproblemowe przeniknięcie pocisku przez osłony statku. Przenikaniu towarzyszy niewielkie przestrzenne zniekształcenie, wytworzone przy użyciu energii samych osłon. Zasobnik zawiera 200 pocisków.

**Rakieta klasy Moskit** - Rakieta klasy Moskit jest lekkim pociskiem najczęściej obecnie stosowanym w walce. Głównym przeznaczeniem tej broni jest rakietowe działanie defensywne w przypadku statków nie posiadających tylnej wieżyczki strzelniczej, sprawdza się też ona doskonale w niszczeniu droidów bojowych. Z tego powodu większość statków kosmicznych chętnie używa tych rakiet.

**Rakieta klasy Osa** - Rakieta klasy Osa posiada dużą moc, jednak wciąż znajduje się wśród rakiet lekkich. Osa wybierana jest przez pilotów małych statków myśliwskich na pierwsze ich uzbrojenie rakietowe. Jest szybka, dokładnie obiera cel i jest bardzo śmiertelna. Reputacja śmiertelnej broni przysłużyła się jej, gdyż nawet niektórzy niszczyciele zostały w nie wyposażone. Jeśli wystrzeliwana w rojach, dzięki dużej prędkości jest prawie niemożliwe zestrzelenie wszystkich rakiet przez systemy obronne statków.

**Rakieta klasy Ważka** - Rakieta klasy Ważka jest pociskiem średniej mocy, zazwyczaj stosowanym do ataków na statki bojowe i inne cele klasy średniej i ciężkiej

**Rakieta klasy Jedwabnik** - Rakieta klasy Jedwabnik łączy w sobie zaawansowaną technologię kwantową i potężną głowicę zdolną do zniszczenia nawet ciężko opancerzonych jednostek. Rakieta ta jest używana do ataków na ciężkie myśliwce i statki transportowe

**Rakieta klasy Szerszeń** - Pocisk Rakietowy klasy Szerszeń jest najpotężniejszą bronią rakietową znaną obecnie. Gigantyczne środki potrzebne do budowy tego potwora powodują, że jest on niesłychanie kosztowny. Zasada działania polega na ustawianiu niewielkiego ładunku nuklearnego wywołującego reakcję pomiędzy trzema różnymi elementami tak, aby po połączeniu podczas zderzenia elementy te tworzyły potężną eksplozję. Jej siła rażenia jest tak wielka, że może uszkodzić nawet najmocniejsze osłony

**Mina Miażdżąca** - Bardzo niszczycielska mina. Zazwyczaj używana w celu ochrony miejsc ważnych strategicznie. Uwaga: ta mina nie posiada systemu rozpoznawania przyjaciel-wróg!

**Wieża Laserowa** - Instalacja obrony biernej, zazwyczaj spotykana w pobliżu stacji lub fabryk kosmicznych, zapewniająca ochronę przed agresorami.

**Droid Bojowy** - Droid bojowy, po wystrzeleniu przeciwko wrogiemu statkowi obiera go za cel i autonomicznie przeprowadza kolejne ataki.

**Uzbrojenie dla Wież Laserowych** - Wieże Laserowe używają wysokoenergetycznych miotaczy plazmowych. Ich własne systemy zasilania do dziś czynią tę broń niekompatybilną z systemami dużych statków. Mimo to naukowcy cały czas starają się znaleźć sposób na rozwiązanie tego problemu. Argońscy naukowcy wynaleźli tę broń niejako przez przypadek, kiedy to używając wzbogaconego fotonami promieniowania Gamma, otrzymali stacjonarny miotacz laserowy.

**Oslony** - Oslony są bardzo ważnym elementem, koniecznym do życia w głębokiej przestrzeni. Chronią statek przed małymi obiektami, takimi jak np. mini asteroidy, kosmiczne śmieci oraz stanowią konkretną osłonę w czasie walki.



---

## Menu opcji

---

Menu opcji jest dostępne podczas gry poprzez naciśnięcie klawiszy SHIFT O. Pozwala Ci ono na zmianę kilku elementów rozgrywki, zapisanie lub załadowanie gry i wiele innych.



**"Włącz rejestrator wideo"** - klawiszami SHIFT R uruchamiasz wewnętrzne nagrywanie, tak więc możesz uchwycić najlepsze momenty z gry i podzielić się nimi z przyjaciółmi. Miej jednak na uwadze, że gra X2 – The Threat musi być zainstalowana, abyś mógł odtwarzać swoje filmiki.

**"Wygląd monitora"** - pozwoli Ci na ustawienie konfiguracji monitorów na ekranie komputera, podczas gdy opcja **"Pokaż monitory"** powoduje włączenie lub wyłączenie (TAK-NIE) monitorów. **"Aktywny monitor"** pozwala wyświetlić widok z monitora, który sobie aktualnie życzysz.

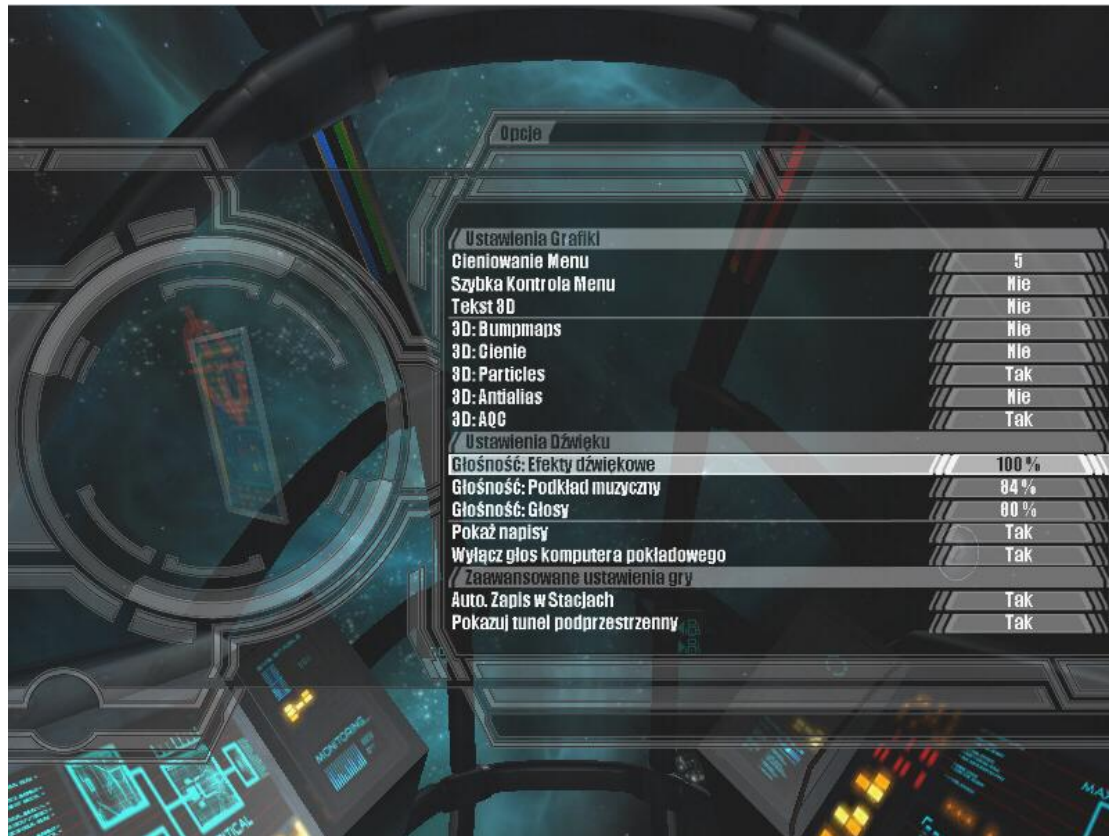
**"Domyślny tryb widoku zewnętrznego"** - pozwala przełączać między trybem automatycznym i manualnym. Ustawienie manualne pozwala Ci na obracanie widoku dookoła Twojego statku za pomocą klawiatury numerycznej.

**"Mapowanie monitorów"** - pozwala Ci na dokładne wybranie tego, co chcesz by było wyświetlane po przywołaniu monitorów.

**"Ustawienie mnożnika S.E.T.A."** - przede wszystkim pozwala Ci ustalić o ile S.E.T.A. faktycznie będzie przyspieszać upływ czasu. Domyślne ustawienie to 6x i może być zwiększone do 10x. Informacja dla graczy posiadających słabszy sprzęt: jeśli gra zwalnia po włączeniu S.E.T.A., spróbuj zredukować wartość mnożnika.

**"Efektywny zasięg Gravidaru"** - zmienia skalę radaru w kokpicie. Domyślne ustawienie Auto dostosowuje widok w zależności od tego jak blisko Ciebie znajduje się obiekt. Gracze dowodzący dużą

flotą w jednym sektorze lub gracze, którzy znajdują się w bardzo bliskim kontakcie z przeciwnikiem podczas walki, mogą próbować zmieniać tę wartość w celu usprawnienia rozgrywki.



**"Wyłącz głos komputera pokładowego"** - pozwala na wyłączenie głosu komputera w kokpicie, co jest szczególnie przydatne, gdy znasz już na pamięć opisy wszystkich towarów, osłon i uzbrojenia dostępnych w grze, lub też wykonujesz żmudny szlak handlowy stale pomiędzy tymi samymi fabrykami.

**"Cieniowanie Menu"** - w menu "Ustawień Grafiki" dostosowuje stopień jasności menu. Zauważ, że dostępne są też tutaj inne ustawienia graficzne.

**"Auto. Zapis w Stacjach"** - umożliwia automatyczne zapisywanie stanu gry po zadokowaniu do stacji i połączeniu się z jej systemem obsługi.

**"Pokaż tunel podprzestrzenny"** - umożliwia wyłączenie animacji tunelu podprzestrzennego podczas pokonywania międzysystemowych bram skokowych.

# Środowisko Wszechświata X

---

## Bramy Skokowe

---

Bramy we Wszechświecie X są powszechnym sposobem pokonywania przestrzeni.

Brama działa jak portal do następnej bramy w innym miejscu. Nie muszą one znajdować się blisko siebie. Na przykład, jeśli popatrzyć dwuwymiarowo na sektory, mogą znajdować się one obok siebie, ponieważ mają łączące je bramy, jednak w rzeczywistości sektory te może dzielić wiele systemów gwiazdnych.

Wchodzenie w bramę musi odbywać się przy prędkości wynikającej z wielkości statku. Na przykład, duży statek transportowy czy Lotniskowiec Floty musi lecieć z bardzo małą prędkością, natomiast mały statek może czynić to znacznie szybciej. Rakiety i pociski, a także droidy, mogą przelatywać z maksymalną prędkością, jeśli już taki przypadek będzie miał miejsce.

Bramy skonstruowane są z nieznanego materiału. Próbowano wielokrotnie zbadać i zrozumieć jego naturę, jednak do tej pory jego tajemnica pozostaje nieodkryta. Bramy wydają się być niezniszczalne. Wszystkie rasy zamontowały na bramach światła nawigacyjne, wyznaczające ścieżki wejścia-wyjścia, które potrzebną energię czerpią z samo-ładujących się urządzeń do pozyskiwania energii słonecznej.

Wraz z wynalezieniem samowystarczalnego napędu skokowego, po raz pierwszy użytego w ziemskim eXperymentalnym promie, stało się możliwe tworzenie tymczasowej „bramy” lub „tunelu skokowego” gdziekolwiek w przestrzeni. Jednakże urządzenie to wymaga nacelowania na inną bramę, by skok mógł się udać. Jak do tej pory nie wymyślono technologii pozwalającej na tworzenie tymczasowej „bramy” końcowej.

Po latach badań (przeprowadzanych głównie przez Borońskiego naukowca Mi Tona) odkryto, że bramy emitują duży ładunek negatywnej energii w kierunku przeciwnym do miejsca, z którym w trakcie używania są połączone. Ta negatywna energia jest neutralizowana przez pozytywną energię obiektu używającego bramy (np. statku). Cała ta energia może być mierzona, co przez wiele lat było przedmiotem zainteresowania różnych organizacji wojskowych.

Wraz z możliwościami, które dają bramy (np. podróżowanie z sektora do sektora) stało się możliwe, by nie tylko śledzić to, co się teraz dzieje w systemie, ale również to, co zdarzyło się w nim w przeszłości. Podobnie jak czynimy to teraz na Ziemi, mamy możliwość oglądania wszechświata takim, jakim był kiedyś. Ale w świecie X można nie tylko patrzeć, ale również przebywać w przeszłości. Przez patrzenie w jeden punkt przestrzeni z różnych kierunków i tym samym z różnych punktów w czasie, jest możliwe „namalowanie” obrazu tego, co się zdarzyło w przeszłości. Jest to dokładnie to samo, co osiągnął Mi Ton. Jego odkrycia wskazują, że wzrost negatywnej energii łączy się z przekształceniami bram około 600 lat temu.

Przez studiowanie obecnej ich pozycji doszedł do wniosku, że następne przekształcenia bram są nie do uniknięcia i jest niemal przekonany o tym, że Ziemia może znowu wejść w swoje zapętlenie z Wszechświatem X.

Czy to wszystko naprawdę się wydarzy, przyszłość pokaże...

---

## Mieszkańcy

---

### Boroni

We Wszechświecie Boroni są znani z mądrości, zamożności oraz wyrafinowania swoich statków kosmicznych. Lśniące zielone okręty, wyposażone w potężne silniki należą do najszybszych i najbardziej zwrotnych w całym kosmosie. Są uzbrojone w bardzo wyrafinowane działa i osłony. Nie licząc floty Argonów, są to najlepsze jednostki kosmiczne w całym wszechświecie.

Boroni są członkami Gildii Założycielskiej i utrzymują silny sojusz z Argonami. Znani są też z przyjaznej natury i z tego, że są przyjaciółmi większości istot w kosmosie. Posiadają umowy handlowe zawarte z Teladianami i Paranidianami, ale są bardzo nieufni w stosunku do Splitów. Relacje Boronów z tą rasą są bardzo napięte.

Boroni nie mają bezpośredniego kontaktu z Xenonami, a jako sojusznicy Argonów obawiają się niebezpieczeństwa, jakie się z nimi wiąże.

Pomimo nazywania się Królestwem Boronów, rasą tą kieruje rząd wybrany w wyborach.

Królewska rodzina to jedynie marionetkowi przywódcy. Głową Królewskiej Rodziny jest 50 letnia Królowa Atreus. Jej mąż, Król Rolk, zginął w kosmicznym krążowniku, który rozbił się niedaleko pobliskiej stacji kosmicznej. Pozostawił córkę, Księżniczkę Menelaus, jako swoją spadkobierczynię.

### Paranidianie

Pomimo wielu historycznych sporów, Paranidianie są sojusznikami Splitów, a dzięki członkostwu w Gildii Zysku - również są sojusznikami Teladian. W związku z członkostwem w Gildii, Paranidianie pozwalają na otwarty handel na swoich terytoriach. Pomimo tego ich relacje z Argonami są bardzo napięte i handel wymienny to jedyna forma kontaktu, jaki ze sobą utrzymują.

Ich dziwne obrządki i religijne wierzenia są niezrozumiałe dla innych ras i jest teoretycznie niemożliwe stać się ich przyjacielem czy choć starać się ich zrozumieć.

W wyniku tych obrzędów zabrania się członkom innych ras osiedlać w koloniach Paranidian, co jest i tak zupełnie niemożliwe z powodu temperatur tam panujących, zbyt wysokich dla innych ras.

### Splici

Nawet teraz Splici kontrolują wiele obszarów, które kiedyś należały do Królestwa Boronów.

Kontynuują używanie rzadkich Kosmicznych Much Markusa w swoich systemach napędowych i udaje im się z sukcesami handlować z Fundacją Zysku. Podczas gdy relacje między Fundacją Zysku a Gildią Zysku powierzchownie pozostają serdeczne, to relacje między Splitami i pozostałymi rasami są coraz gorsze i obecnie ocierają się nawet o wojnę. Wynika to zarówno z agresywnej natury Splitów jak i rabunkowego wykorzystywania kosmicznych much Markusa, co przez inne rasy jest potępiane.

Pomimo swej pokojowej natury, Boroni zawsze są żądni odzyskania utraconych terytoriów i czekają tylko na okazję, by zaatakować Splitów. Argoni są podejrzliwi wobec Splitów w świetle prawdopodobnie istniejącego porozumienia między nimi a Xenonami – te dwie rasy się po prostu tolerują. Dawniej prowadziły ze sobą niewielkie potyczki, jednak gdy okazało się, że te walki do niczego nie doprowadzą - zgodzono się na układ. Porozumienie to chwieje się coraz bardziej i można spodziewać się wojny, jeśli obecne stosunki ulegną dalszemu pogorszeniu. Splici zachowują swoją chłodną sympatię wobec Paranidian, jednak nie wybaczyli im nigdy, że ci nie przyszli im z pomocą podczas walki z Xenonami.

### Teladianie

Większość ras we Wszechświecie X nie lubi Teladian, uważając ich za chciwych i leniwych. Czasami są oni również uznawani za głupich, ale tylko przez rasy, które nigdy z nimi nie handlowały. Teladianie potrafią się najlepiej targować w całym wszechświecie i z każdej sytuacji potrafią wyjść z zyskiem. To przyczyniło się do wydania zakazu handlu dla Teladian przez niektóre rasy w obrębie ich terytoriów lub wybranych sektorów. Teladianie są zawsze otwarci na kontakty z partnerami handlowymi. Podobno finansują oni część pirackich działalności, mających miejsce we Wszechświecie X. Faktycznie niektóre rasy podejrzewają o to Teladian, gdy ich statki zostają porywane i łupione z najnowszej technologii zaraz po odmowie handlu z nimi. Technologia Teladian jest daleko w tyle za innymi rasami, jednak, jak to Teladianie, wolą oni kupić lub przehandlować coś, czego potrzebują niż topić pieniądze w odkrywaniu i projektowaniu. Stąd też rasa ta za grube pliki kredytów kupiła sobie dostęp do najnowocześniejszego sprzętu, silników i broni każdej innej nacji.

### **Argoni**

Obecnie Federacja Argonów jest bogata i posiada dużą liczbę rozmaitych planet. Niektóre z nich to gorące wyjąłowane pustynie, podczas gdy inne to lodowe nieużytki. Planeta Argon Prime to serce Federacji, rezydencja rządu oraz całej administracji. Jednocześnie jest to jedna z najbardziej ekscytujących planet we Wszechświecie X. Jest stolicą kultury, nauki, oświaty i oczywiście najlepszej rozrywki. Oprócz wielu niezwykle wyrafinowanych domków wakacyjnych można tu znaleźć tysiące barów, restauracji, teatrów, kasyn, holograficznych kin, kurortów wczasowych. W gruncie rzeczy wszystko to składa się na opinię najlepszego miejsca do odpoczynku i rekreacji w całym znanym kosmosie. Federacja Argonów jest zarządzana przez parlament, w którym każde miasto i stacja kosmiczna są reprezentowane przez senatorów wybranych w lokalnych wyborach. Przywódcą parlamentu jest prezydent. Obecnie ta funkcja jest sprawowana przez mężczyznę o imieniu Frann Herron.

### **Xenoni**

We Wszechświecie X nie ma obecnie kontaktów pomiędzy Xenonami i innymi rasami. Xenoni nie należą do żadnej organizacji handlowej. Nie używają kredytów i nie wiadomo, jaka obowiązuje ich waluta. Wygląda na to, że nie mają specjalnego interesu w nawiązaniu kontaktów z inną rasą, zarówno w sprawach technologii, jak i wymiany handlowej.

Pomimo wielu prób odkrycia, nadal nieznane jest położenie macierzystej planety Xenonów. Sektory Xenonów są oznaczone na mapach jedynie znakami zapytania. Niewiele statków decyduje się wyruszyć w te obszary i niestety ci nieliczni śmiałkowicie nigdy nie wracają.

Piloci xenońscy są bardzo agresywni; sądzi się, że musi im przyświecać jedna myśl - "Jeśli coś się rusza - zestrzel to". Ich statki są szybkie, dobrze chronione i ciężko uzbrojone.

Specjalny tajny departament w Argońskiej Akademii Kosmicznej na Argon Prime bada Xenonów już od wielu lat, a obecnie zajmuje się sprawdzaniem i rejestrowaniem każdej informacji o pojawieniu się ich statków. W kulisach mówi się, że kiedyś w przyszłości planowana jest tajna ekspedycja głęboko w obszary ich terytorium, mająca na celu znalezienie głównej planety Xenonów.

### **Khaak**

Nieznani/Brak Informacji

### **Piraci**

Jest to grupa kryminalistów, rekrutujących się ze wszystkich ras, wyspecjalizowana w przeróżnych nielegalnych działaniach. Posiadają własne bazy oraz dużą flotę kosmiczną, regularnie organizującą najazdy na pokojowo nastawione sektory.

# Opowieści z Kosmosu

---

## Dziennik Handlowca

---

„Powinieneś słuchać, co ludzie mają Ci do powiedzenia. Rady zazwyczaj kosztują i jeśli masz możliwość słuchania ich za darmo, to słuchaj. Oczywiście tak długo jak są bezpłatne. Bary i miejsca rozrywki, kopuły rozkoszy i wiele przepełnionych kwater mieszkalnych wokół stacji przemysłowych, lub „okoliczności” jak je nazywamy, to miejsca, gdzie musisz się mieć na baczności. Usiądź na tym miejscu w rogu mój przyjacielu i trzymaj się plecami blisko ściany. Z oczami na wejściu i myślami na wyjściu, twoje uszy niech oczekują informacji. Mężczyzna szturchnął palcem. „Hej mistrzu, słuchasz mnie?” Zapatrzył się, przymrużył jedno oko do połowy i wycofał dłoń ubraną w rękawiczkę bez palców z powrotem do środka wytartej, szarej kurtki lotniczej.

Zaśmiał się i wykonał nagły ruch głową do tyłu. „Hehe, tak, oczywiście. Widzę błysk w twoim oku, mój przyjacielu. Kiedyś też miałem taki błysk..” wskazał na swoje zamknięte oko „... ale za dużo mgławicowego promieniowania i spacerków w przestrzeni, zebrało swoje żniwo..”

„Zaliczyłem przelot przez LooManckStrat. To było oświadczenie. Nie wielu tam było, śmierć zakrada się w tym miejscu, mówię ci.. śmierć. Czeka tam pomiędzy walącymi się głazami, ukryta w mgławicach, tylko czeka by porwać twój ładunek przyjacielu, czeka tylko by ukraść twój statek i zostawić cię tam, aż przyjdzie ostatnie tchnienie z kombinezonu.”

Wyciągnął rękę i włożył do kurtki, po czym wyjął i palcem wskazującym poruszał w górę i w dół w miarę opowiadania.

Spojrzałem prosto w jego półtora oczu. „Ale wróciłeś, he?” Drażyłem, choć zaczynał mnie już odrobinę nużyć ten starzec, który dosiadł się do mojego stolika bez zaproszenia. Prawdę mówiąc, wewnątrz lekko drżałem. Mój pierwszy wypad po szlakach przestrzeni kosmicznej zbliżał się szybko, a ja doszedłem do wniosku, że czas spędzony w „Barze Podróżnika” mógłby złagodzić moje lęki.

Mylilem się. Starzec pochylił się lekko do przodu, gestem ręki nakazując mi to samo. Jego głos opadł do szeptu „Nie wychylaj się, rozumiesz?” - powiedział „Nie bądź zachłanny. Mały statek z podkreconymi silnikami i kochaj swoje życie. Nie walcz, jeśli możesz uciekać.” Wyrecytował to i z powrotem usiadł prosto.

A pewnie, pomyślałem. „Porzuć swoje zyski z ładunku i uciekaj. Jasne, w rzeczy samej długo pożyję.” Uśmiechnąłem się. Starzec wziął to za uznanie jego rady za dobrą. Mylił się, ale nie miało to znaczenia. Nie miałem zamiaru skończyć jak ten skamieniały starzec przede mną, oferujący swoje rady innym rekrutom w zamian za drinka. O nie, ja marzyłem całe noce o gwiazdach, mgławicach i podwójnych systemach, o zezwoleniach na dokowanie w odległych placówkach. Taaa, marzyłem i moje marzenia nie obejmowały tego ciemnego, śmierdzącego baru pełnego wygnańców, szukających paru nędznych kredytów. Chciałem statków. Ogromnych statków, dużej ilości statków i zamierzałem stać na mostku mojego krążownika klasy Tytan i ćwiczyć tych przede mną.

Nieźle marzenia, he? Tak, na razie tylko marzenia, ale jeśli nie masz marzeń, czegoś, czego chciałbyś pragnąć i mieć aspirację, to gdzie jest sens twojego życia. Możesz równie dobrze iść ścieżką grawitacji i czekać na swoją szansę. Nie ja, ja miałem przeznaczenie i miałem je zamiar wypełnić. Włożyłem swoją karę kredytową do puszeki kredytowej starca i przelałem dostateczną ilość kredytów by utrzymać go w dobrym nastroju przez jakiś czas. Pochylił głowę w podzięcie i uśmiechnął się, gdy wstałem i zostawiłem go samego.

„Nie wychylaj się...” powtarzał gdy odchodziłem w kierunku wyjścia z baru. Na zewnątrz metalowa podłoga korytarza dźwięczała od poruszających się tam i z powrotem ludzi, starających uniknąć się nawzajem w przewężeniach. Rzuciłem jeszcze okiem w kierunku baru gdzie starzec już zdążył zmienić stolik w poszukiwaniu następnej wypłaty. Roześmiałem się. Nie ze starca, lecz z siebie. Podążyłem w dół korytarzem i włączyłem się w zygzakującą rutynę, która towarzyszyła poruszaniu się wokół stacji. Muzyka i w tle odgłosy baru zaczęły ustępować w miarę jak się oddalałem, aż kompletnie ucichły. Przypomniałem sobie główną radę, którą wyniosłem z baru. Polecieć do sektora The Wall i handlować ogniwami energetycznymi. Zawsze są potrzebne, zawsze trzeba wyjść z zyskiem. Jeśli miałbyś zaryzykować nieposiadanie broni, sprzedaj wszystko i kup inny statek. Statek handlowy, jak np. Argoński Merkury i użyj go do przewozu ładunków. Czysty zysk powiadają, czysty i bezpieczny. To musi być dewiza członków kompanii Teladian.

Może zmierzanie dalej w poszukiwaniu misji eskortowych lub przewozu ludzi bardziej by mi pasowało. Przemieszczać się od stacji do stacji i wyszukiwać ofert lukratywnej pracy... Miałem szybki statek i byłem dobrym pilotem. Mógłbym to zrobić, nie? Możliwe decyzje kłębiły się w moim umyśle podczas drogi do hangaru i mojego statku.

**[Z zapisów Breta, Więzień Gamma 76142, Argoński Zakład Penitencjarny, Planeta Artur]**



---

## Dziennik pirata

---

“Poznaj swojego wroga. Nie mogę Ci udzielić lepszej rady. Poznaj również swoje systemy!”

Powiedziała kobieta, ubrana w niedopasowany uniform podróżnika kosmicznego. Ubranie nosiło ślady używania przywierając ściśle do ciała, a jej w połowie wygolona głowa lśniła w świetle gwiazd i tworzyła ekran w ciemniejącej za nią przestrzeni kosmicznej.

Trzymając oczy ukryte za wąską opaską strumienia danych, kontynuowała płatne porady. „Nie ma sensu wysyłania żadnych statków do wewnętrznego systemu, gdzie włączą się wielkie okręty flagowe i patrole bezpieczeństwa. Następnym krótkich przyprawach adrenaliny na ogół są szybkie zgony. Zejdź w świat anarchii. Systemy piratów zaczynają się tam, gdzie można znaleźć kredyty. Jeśli wytrzymasz napięcie.”

„Chyba możesz to wytrzymać, czyż nie?” - zapytała, pochylając się na bok i chwytając swojego drinka przed powrotem do wyjściowej pozycji. Nie odpowiedziałem. Mimo to kontynuowała „Kiedyś było to łatwe. Przeskanować statek i dowiedzieć się, że jego ładunek jest wart małą fortunę. Zawsze mogłeś dostać cały statek z ładunkiem, gdy ktoś dla lepszego zysku ryzykował krótszy szlak; oni nigdy nie wyciągnęli z tego nauki. Pewnie szukali prostej drogi do kredytów zupełnie jak ty i ja, he?”

„Podchodzisz szybko, powyżej i za nimi....” gestykulowała rękoma by pokazać manewr „... i wtedy uderzasz na nich z pełnym impetem. Lub, jeżeli był to jeden z tych świetnie opancerzonych statków kompanii, uderzasz najpierw kilkoma rakietami. Niektórzy piloci wolą natychmiast wyskoczyć ryzykując krótki spacer w przestrzeni do najbliższej stacji niż być w pobliżu eksplozji, a wtedy – tak jest, statek jest twój, cały twój. Oczywiście, może niektóre systemy mogą się lekko przypiec podczas walki, ale puste łupiny i tak przedstawiają dużą wartość w stocznich.”

Odchyliła się do tyłu, kołysząc się na krześle. „Ale później gildie wycwaniły się. Te samotne, ponętne statki posiadają więcej systemów obronnych. Tylne wieżyczki, rakiety oraz bezzałogowe myśliwce.”

Potrząsnęła powoli głową. „Pewnym jest, że tamte czasy już minęły”.

„Jednak nadal życie może być piękne! Niektórzy piloci będą zrzucać część ładunku i śpieszyć do najbliższej bramy, podczas, gdy ty będziesz zbierał ich towar. Łatwe kredyty. Spójrz na mnie.” Uniosła ramiona do góry i stojąc obracała się w kółko. „Wszystkie luksusy, które widzisz przed sobą mogą być Twoje”.

„Obieraj cele ostrożnie, rób to z dala od wzroku innych i gdzie skanery nie mogą cię zobaczyć.”

Mrugnęła okiem. „Taaak...” wstrzymała „...najlepsza rada? Weź odpowiedni statek na robotę. Tak, to najlepsza rada, jaką mogę dać. Uzbieraj własną kolekcję i ukryj ją gdzieś w tajemnicy. Chcesz szmuglować? Weź ten szybki statek rozpoznawczy. Chcesz zasmakować grabieży? - Ciężki myśliwiec. Ktoś chce stoczyć bitwę?”

Zanim odpowiedziała na własne pytania, zaśmiała się głośno. „Weź całą flotę!” Kontynuowała śmiech.

„Weź flotę a system może być twój, zablokuj bramy, ustaw pola minowe, spraw by personel fabryk głodował...” jej głos miał uniesiony ton i napięcie, „Powodzenia piracie..!” Dodała na odchodnym.

Odgadłem, że dobiegł mój czas i podniosłem się z siedzenia. Słyszałem jej ostatnie słowa, gdy zniknęła z widoku. “Będziesz tego potrzebował.”

---

## Dominion – Prolog

---

Robotnicy zaczynają być gnębieni. Nie wygląda, aby miało to znaczenie, czy dzieje się to dziś, jutro, albo tak jak ma to miejsce tutaj, w odległej przyszłości. Przestrzeń kosmiczna, do której odwołuje się ta książka, znana pod nazwą „Wszechświat – X”, pełna jest zupełnie normalnych problemów.

Duży obszar, połączony bramami skokowymi z czymś, co wygląda na antyczną cywilizację oraz interakcje między różnymi rasami. Porozumienia i umowy handlowe pozwalają niedoszłym handlowcom na ułożenie sobie życia w zgiełku i harmiderze portów kosmicznych.

Paranidianie, uniesieni ambicją tworzą nową technologię. Nowoczesny chip, który umożliwia umysłowi działanie i komunikowanie się z systemem komputerowym. Zastosowania tej technologii są bardzo dalekosiężne, a klienci będą tłumnie przybywać do ich fabryk. Już czas na ogłoszenie tego odkrycia całemu kosmosowi!

Zaraz po ogłoszeniu odkrycia i po przekazaniu szczegółów dotyczących produktu i jego ceny, flota statków pirackich napada i łupi całą pierwszą partię towaru. Ta niezmiernie szybka akcja skończyła się zniszczeniem całej fabryki wraz z wszystkimi urządzeniami, planami oraz całym personelem. Akcja odwetowa jest już planowana, jednakże piraci, którzy długo byli podporządkowani i związani przez progi cenowe ich wewnętrznych gildii, zaczęli w końcu stanowić większą jednostkę. Odrzucając na bok różnice i będąc pod bezpośrednim przewodnictwem bezwzględnej argońskiej kobiety, rozkręcili plan tak śmiały i odważny, że mógł się tylko udać i sprawić by wszystkie szlaki kosmiczne znalazły się pod ich kontrolą.

Gdzieś tam, w odległej czerni przestrzeni kosmicznej inna rasa, nigdy dotąd nie niepokojona przez najeźdźców, zostaje nagle zagrożona przez lekkomyślną postawę Piratów. Zanim jednak będą mogli oni wkroczyć do przestrzeni Wszechświata X, opowieść ta musi zostać przekazana. Bitwa o szlaki kosmiczne ma się zaraz rozpocząć.

**Dominion.**

---

## Legenda Farnhama - Prolog

---

Pierwsze wieki odkrywania kosmosu nie przyniosły wiele więcej niż robota katalogującego rodzaje kamieni i wspinającego się po powierzchni Marsa, oraz przestarzałą stację kosmiczną zbliżającą się ku przerażającemu unicestwieniu w Oceanie Spokojnym. Nawet oszałamiająca perspektywa Teleskopu Hubble i jego następców nie wyróżzyła nic więcej nad błyszczące, bogato ilustrowane albumy i egzotyczne wygaszacze ekranu. Obiecujący, acz kontrowersyjny eksperyment przeprowadzony w fińskim laboratorium, który prowadzić miał do zmniejszenia wagi obiektu o 0,2 % i przełomu w badaniach nad napędem, nie powiódł się pomimo wielkich funduszy przeznaczonych na badania. Zniechęcony i rozczarowany świat zwrócił się ku swym problemom ze środowiskiem, i wkroczył w ostatnią ćwiartkę XXI wieku opuszczony przez ducha, który początkowo naprowadził go na drogę wiodącą do gwiazd.

W tym też miejscu pozostały główne starania, aż do momentu, gdy pojawił się młody geniusz z Uniwersytetu w Tokio, który przeformułował prawa fizyki i jeszcze raz skierował wszystkie oczy na przestrzeń kosmiczną. Nazywał się Ashizana Kazuko i był twórcą pierwszej sztucznej dziury robaczej. Technika ta wymagała ogromnych ilości energii i oburzała szanownych fizyków, lecz powiodła się. Jak już tylko przełom został zrobiony, postęp rodził postęp. Na początek, stworzył on drugą z dziur w przestrzeni kosmicznej. Potem połączył je, aby utworzyły bramę prowadzącą przez materię kosmiczną/czasu. Następnie przetransportował małe obiekty w obrębie laboratorium. W końcu, po starannym przetransportowaniu jednej z bram do Sydney, udało mu się teleportować królika. Zwierzę wyszło z tego wszystkiego w szoku, ale jednak żywe i stało się najsławniejszym zwierzęciem na świecie.

Zelektryzowana ludzkość wróciła na Księżyc w sposób, który można było teraz nazwać bardzo małym krokiem. Tym razem stamtąd już nie wróciła. Wielka brama została wysłana na orbitę Marsa i bazując na tym udanym przedsięwzięciu, cały układ słoneczny został zbadany.

Ale nadal gwiazdy leżały poza zasięgiem, ponieważ na każdym końcu podróży potrzebna była brama skokowa.

Trwałoby to jeszcze następne 70 lat by umieścić jedną bramę w sąsiadującym układzie słonecznym, aczkolwiek jedna została wysłana w kierunku Ralpa Centurai przez świat, który nie mógł się doczekać otwarcia nowych granic.

Na szczęście rasa ludzka nie musiała denerwować się przez następne trzy generacje w czasie, gdy nowa brama płynęła w kierunku nieodległej gwiazdy. Powiadomieni przez nowych fizyków, astronomowie odkryli, że wiele z obiektów, które wcześniej klasyfikowali jako czarne dziury, nosiło wszystkie znamiona i cechy dziur robaczych. Niespodziewanie, okazało się, że istniała już cała sieć bram skokowych i ludzkość mogła się na nie po prostu przestawić!

Droga do gwiazd została nareszcie otwarta a misja eksploracyjna została pospiesznie zorganizowana. Planetarny statek badawczy Winterblossom z 12- osobową załogą złożoną z pilotów i naukowców pod wodzą Kapitana Farnhama, został wystrzelony w nieznane i w ciągu dwóch lat sporządził mapę rozległego systemu bram skokowych obejmującą całą galaktykę. Zarejestrowali wiele dziwnych i wspaniałych widoków, lecz najbardziej zadziwiające było to, że nie odkryli nigdzie inteligentnego życia, nawet na planetach, które mogły być dobrze przystosowane do jego rozwinięcia. Wyglądało na to, że nieznani budowniczcy tej sieci specjalnie umieścili bramy skokowe tylko w niezamieszkałych układach słonecznych.

Zaczęła się nowa era. Ludzkość, po pokonaniu wojen i chorób, zakończyła swój wiek młodości i zjednoczyła się pod jednym celem.

Ekspansja.

Ogromne automatyczne statki, wyposażone w przodujące krawędzie AI oraz zdolność do replikowania, zostały wysłane w przestrzeń. Ich cel? Przygotowanie dużej ilości planet, na których mogłaby się osiedlić rasa ludzka.

Przez wiele lat flota Terraformer urzeczywistniała ten cel i wiele kolonii powstało w ten właśnie sposób.

Aż zdarzyła się katastrofa.

Zaczęło się od małego błędu w oprogramowaniu. Lecz ponieważ Terraformers kontynuowali adaptację do nowych warunków i zwiększali rozmiary budowli, błąd ten rozprzestrzenił się jak wirus poprzez wszystkie ich systemy i zagrażał ich wyginięciem. Bronili się, ale w czasie, gdy przystosowywali sieci i oprogramowanie by zwalczyć zagrożenie, stała się rzecz niewyobrażalna. Terraformers zmienili sobie swoje główne zadania i przeczyścili rdzenie pamięci.

Teraz, motywowani jedynie przeżyciem i ekspansją, ich twórcy stali się obcymi, a obcy byli zagrożeniem i przeszkodą. Zagrożenie musi zostać zniszczone, a przeszkoda pokonana. Tak zaczęła się wielka i okropna Wojna Terraformers, która zastała ludzkość zupełnie nieprzygotowaną i bezbronną. Niszczono kolonie za koloniami, aż do czasu, gdy sama Ziemia stała się bezsilna i zrujnowana, ponieważ jej siły obronne nie były w stanie powstrzymać byłych poddanych. Całkowita zagłada gatunku została powstrzymana tylko dzięki niezwykłym akcjom byłego pirata i przemytnika, Nathana R. Gunna. Zbierając resztki mniejszych, gorzej wyposażonych statków floty ziemskiej, Dragonfire zwabił Transformers do jednej z bram skokowych i wywiódł ich poza układ słoneczny w poszukiwaniu jego zaginionego statku. Pozostali ocaleni zniszczyli bramę, aby zapobiec powrotowi Terraformers i tym sposobem zatrzasnęli sobie znowu drogę do gwiazd. Losy 400 ludzkich statków i armady Terraformers złożonej ze 150 statków, pozostały nieznane. Trwało to pięć długich i ciemnych wieków aż ludzkość w końcu wyzdrowiała i zaczęła żyć na nowo, jednakże w procesie tym wiele rzeczy zostało zapomnianych. Nawet imię wynalazcy bramy skokowej zostało zapomniane wraz z miliardami imion tych, którzy zginęli. Pamięć i ból, zostały na długo schowane głęboko w pamięci zbiorowej.

Mimo to, nazwiska niżej wymienionych ludzi pozostaną żywe na długo:

- \* Neil Armstrong, człowiek, który otworzył drzwi do kosmosu;
- \* Kpt. Farnham, człowiek, który zaprezentował gwiazdy ludzkości;
- \* Nathan R. Gunn, człowiek, który wypędził obcych z powrotem;

---

## Czas zurański: System społeczności planetarnej

---

Standardowy czas zurański (cz) został przedstawiony Federacji przez Teladian w celu łatwiejszego porównywania kupieckiego między-rasowego czasu.

Wielu uważa czas zurański za totalny bałagan. Uważają oni, że był to jedynie polityczny wybieg w łańcuchu zależności pomiędzy Federacją i Teladianami. Z drugiej strony padają inne argumenty; że wspólny czas był spóźniony już od dawna a także, że czas zurański - choć jest typowo Teladiański - to spełnia swoje zadanie bardzo dobrze i precyzyjnie.

Mieszkańcy wielu (jeśli nie wszystkich) argońskich planet nadal używają 24-godzinnego uniwersalnego czasu. Jednakże czas zurański jest powszechnie akceptowany podczas transakcji z innymi gatunkami. Kosmiczni podróżnicy, handlowcy i wojskowi zawsze używają czasu zurańskiego.

Czas zurański został oficjalnie obliczony i zsynchronizowany według korelacji Pulsara. Gwarantowana dokładność wynosi aż bilionową część Sezury.

LEGENDA: s/m/g/d/r to ziemskie sekundy/minuty/godziny/dni/lata

<b>Sezura (Sekunda)</b>	= najmniejsza jednostka czasowa; równa 1.7 s
<b>Mizura (Minuta)</b>	= 96 Sezura = 163.2 s = 2.72 m
<b>Stazura (Godzina)</b>	= 96 Mizura = 15667.2 s = 261.12 m = 4.352 g
<b>Tazura (Dzień)</b>	= 7 Stazura = 109670.4 s = 1827.84 m = 30.464 g = 1.27 d
<b>Wozura (Tydzień)</b>	= 7 Tazura = 8.89 d
<b>Mazura (Miesiąc)</b>	= 7 Wozura = 62.23 d
<b>Jazura (Rok)</b>	= 8 Mazura = 56 Wozura = 392 Tazura = 497.84 d = 1.36 l

Jest jeszcze kilka innych terminów używanych przez Teladian:

<b>Quazura</b>	= 22 Mizura = 3590.4 s = 59.84 m = to prawie JEDNA ZIEMSKA GODZINA
<b>Inzura</b>	= 8 Mizura = 1305.6 s = 21.76 m
<b>Słońce</b>	= 1 Jazura

# Twórcy Gry

## **Pomysł**

Bernd Lehahn

## **Projekt graficzny**

Markus Pohl

Christian Vogel

Alexander Preuss

## **Główny Programista**

Martin Brenner

## **Programowanie**

Thomas 'Bala Gi' Maier

Klaus Meyer

Bernd Lehahn

## **Fabula**

Christian Vogel

Bernd Lehahn

Helge Kautz

Klaus Meyer

## **Muzyka**

Thomas Egeskov Peterson

Alexei Zakharov (Intro)

## **Projekt Postaci**

Uros 'Loco' Colovic

Dragan 'Jamon' Jakovljevic

Aleksandar 'Rastaman' Novta

## **Kierownik Projektu**

Bernd Lehahn

## **Programiści Misji BBS**

Kasper West-Hansen

Anthony "Dredge" Andrews

Mike "Apoch" Lewis

Sebastian Uerdingen

Robert Gebhardt

Markus M. "Thorn" Schmidt

Adrian 'spooky' Jesshope

Oleg Krilov

## **Silnik Skryptów**

Thomas 'Bala Gi' Maier

## **Pozostali Autorzy**

Darren "Steel" Astles

Greg 'Abyss' Kingston

Ivan "Kolpath" Tefalco & Brenda

Shergold

Michael 'Burnit' Baumgardt

Steven Virgo

Jonathan Handby

Christopher "fireblade" Tyerman

Graham Rhodes



**Producenci**

Parrish Rodgers

Markus Ziegler

**Współpraca Graficzna****Animacja Postaci**

3D Agentur - Roger Sparwasser

Soulpix - Frank Senholz

**Dodatkowy Projekt Postaci**

Attila Zalányi

**Sceny z Argon Prime**

The Light Works - Tobias Richter

Mark "Eagle" Ballantyne

Michael King aka. Winter Dragon

Wojciech "Fred" Janowski

Paul G 'Avis' Hutchinson – Storyboard Artist

**Zespół Map**

Jonathan Handby

Wolfgang 'blueshadow' Helbing

Arnold 'Klarix' Klima

Georg Armbruster

Sebastian Czock

**Główni Testerzy**

Michael 'Burnit' Baumgardt

Ivan Tefalco & Brenda Shergold

Henk Bosman, Beta tester

Brian Ronald

Bruce Biavati

Michael King aka Winter Dragon"

**Efekty Dźwiękowe**

Marc Braun

Bernd Lehahn

**Parametry i nazwy statków**

Michael Kessel (Prowadzący)

Michael 'Burnit' Baumgardt

Herbert R Hohenburger aka Commander Jamieson

Matt "Mysteria" Oelfke

Christopher "Fireblade" Tyerman

Boris "Arrow Speed" Jevic

**Sprzedaż i kontakty z Wydawcami**

John Williams

Edwin S. Mehlman

**Biuro**

Hannelore Lehahn

**Gra karciana "Atuty X<sup>2</sup>"**

Frank Küster

Chia-Chen Lehahn

Michael 'Burnit' Baumgardt

Darren "Steel" Astles

Christian Vogel

**Manual - Instrukcja (wersja oryginalna)**

Darren "Steel" Astles

Greg 'Abyss' Kingston - Autor Misji i Projekt Instrukcji

Arnold 'Klarix' Klima

**Edytorzy Forum i Wiadomości X-Online**

Michael 'Burnit' Baumgardt

Darren "Steel" Astles

Paul Knibbs

Herbert R Hohenburger aka "Commander Jamieson"

David "Apothos" Rickerby

Helge Kautz

Olaf "Stormsong" Schweppe

Wolfgang "blueshadow" Helbing

**Autorzy Wiadomości BBS**

Florian 'unlogisch' Bircher

Bruce Biavati

Steven Virgo

Brian Ronald

Michael King aka Winter Dragon"

**Produkcja Ścieżki Dialogowej**

Nils Bote

Thomas 'Elf' Buchhorn

Marc Braun

Weirdoz Localizations - Martin Ruiz

**Mapa X<sup>2</sup>**

Paul "Avis" Hutchinson

Darren Astles

**Polska lokalizacja**

**Koordynacja prac, tłumaczenie, testowanie, wsparcie merytoryczne**

Tomek "Sauron11" Placzke

**Koordynacja prac, tłumaczenie**

Tomasz Gerung (PLAY)

**Instrukcja wersji polskiej**

Tomasz Gerung (PLAY)

Tomek "Sauron11" Placzke

**Dodatkowa pomoc**

AVATAR

Marcin „Marcy” Wojtulewicz

Radek Zaleski