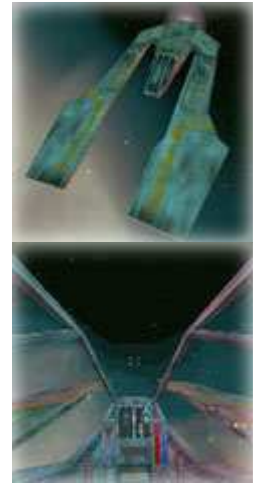


## Argon Discoverer (M5)

Максимальная скорость без улучшений:	82 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	490 м/с
Необходимое количество улучшений:	50
Ускорение:	11 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	25 %
Макс. поворот улучшается до:	150 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	10
Размер трюма улучшается до:	50
Максимальные лазеры:	2 x G.I.R.E.
Максимальные ракеты:	Dragonfly
Максимальные щиты:	2 x 1 MW
Цена:	S: 36 885 Cr. M: 47 321 Cr. L: 55 409 Cr.



*Discoverer является одной из последних новинок в парке истребителей Аргонской Федерации. Он вооружен двумя лазерами, является легким, маневренным и универсальным в применении. На этом корабле тренируются начинающие пилоты-аргонцы, чтобы достичь большего мастерства для управления более продвинутыми Argon Buster и Argon Elite.*

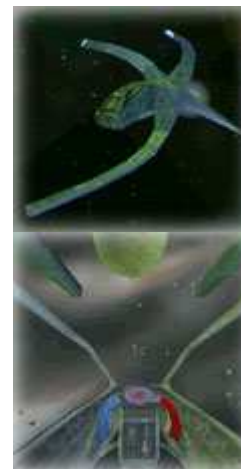
Argon Discoverer, который пилоты ласково называют "Открывашкой" - наиболее удачно сбалансированный корабль из всех истребителей данного класса. Сочетание высокой скорости, максимальных для М5 вооружения и защиты, а также стандартный грузовой отсек делают этот корабль поистине универсальным. Неплохой обзор из кабины. Идеально подходит для разведки новых секторов и "развешивания" в них своих спутников - большая скорость позволяет проделывать это очень быстро, а в грузовой отсек объемом 50 единиц позволит в один рейс обеспечить контроль за половиной вселенной.

Еще одна область применения - охота на пиратов, особенно в начале игры, когда денег на более мощный корабль еще нет. Правда, охотиться надо очень аккуратно - одно-два попадания из мощных пушек некоторых пиратских кораблей, и Открывашки как не бывало.

Отличный курьер - быстро доставит вам ракеты и оборудование, если вы поиздержались в дороге или планируете какое-нибудь безобразие:-). На доставке ресурсов для ваших станций пара этих шустреньких корабликов успешно конкурируют с Argon Lifter, даже таская батарейки, а уж дефицит выхватывают у медлительных транспортов буквально из под носа.

## Boron Octopus (M5)

Максимальная скорость без улучшений:	270 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	541 м/с
Необходимое количество улучшений:	10
Ускорение:	184 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	170 %
Макс. поворот улучшается до:	682 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	5
Размер трюма улучшается до:	5
Максимальные лазеры:	3 x B.I.R.E.
Максимальные ракеты:	Dragonfly
Максимальные щиты:	1 x 1 MW
Цена:	S: 50 146 Cr. M: 60 178 Cr. L: 64 222 Cr.

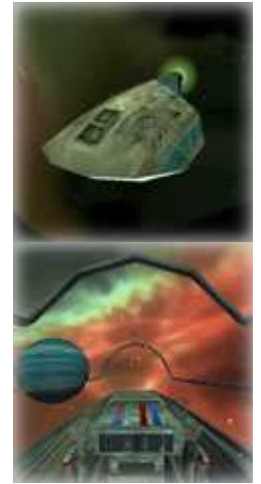


*Octopus - это новая разработка Боронцев. Он использует революционный дизайн и новейшие технологии, и все расы мечтают увидеть его в условиях боя. Боронцы не проводили публичных показов этого судна, однако по информации Аргонской Секретной Службы (Argon Secret Service) этот корабль оправдал все ожидания и планируется выпуск большого количества таких кораблей.*

Корабль, на котором стоит летать только для эстетического наслаждения процессом игры. Скорость - очень высокая, вооружение - среднее, но зато очень слабая защита и просто смешной грузовой отсек, в котором после установки щита и пушек помещается всего одна единица какого-нибудь груза. Так что "разметкой" секторов не займешься, ибо в каждом секторе придется покупать новый спутник. Во время боев с пиратами тоже надо быть очень осторожным, так как корабль сбивается буквально плевком. Плюс корабля - опять-таки, хороший обзор из кабины. Минусы - быстро кончается энергия пушек, да и "фирменный" кольцевой индикатор скорости (характерный для всех боронских кораблей) неудобен при стыковке со станциями вручную: зеленую линию ограничителя трудно разглядеть. Кроме того, у Octopus очень высокая маневренность (плюс это или минус - решать пилоту) и большое ускорение. С последним дело обстоит интересно: уходить из-под залпов врага оно, конечно, помогает, но вот при попытке пристроиться в хвост медленному пиратскому транспорту, уравнивать скорость и начать процедуру расстрела/захвата - здорово мешает. "Осьминог" начинает буквально прыгать взад-вперед, что частенько заканчивается столкновением с транспортом. В общем, интересный корабль, единственное практическое применение которого - оттачивать свое пилотское мастерство.

## Paranid Pegasus (M5)

Максимальная скорость без улучшений:	315 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	1261 м/с
Необходимое количество улучшений:	30
Ускорение:	226 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	200 %
Макс. поворот улучшается до:	802 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	2
Размер трюма улучшается до:	5
Максимальные лазеры:	1 x G.I.R.E.
Максимальные ракеты:	Dragonfly
Максимальные щиты:	1 x 1 MW
Цена:	S: 59 955 Cr. M: 62 647 Cr. L: 66 691 Cr.



*Этот корабль является главной боевой единицей флота Паранидов. Он вооружен лазером и имеет хорошую скорость. Pegasus был разработан еще во времена Боронской Кампании и до сих пор находится на вооружении Паранидов без каких-либо модификаций.*

Просто самый быстрый корабль в игре. По скорости превосходит Vorn Ostorus и ксенонские M2 более чем в два раза. Грузовой отсек маленький, вооружение и защита самые слабые - ни тебе длительной разведки секторов с "разбросом" спутников, ни серьезной торговли, ни охоты на пиратов или ксенонов. Отсюда и область применения: можно, например, "сгонять" через полгалактики за щитами 125 MW, очень быстро выполнить миссию типа доставки пассажира или фотографирования истребителей, подвесить спутник в неспокойном секторе за тридевять земель. Несколько Пегасов, поставленных на доставку дефицитного ресурса, способны натаскать полный склад, пока транспортник только доползет до удаленного поставщика. И, наконец, можно совершенно нахально летать по вражеским секторам - не догонит никто и ничто.

## Pirate Mandalay (M5)

Максимальная скорость без улучшений:	131 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	260 м/с
Необходимое количество улучшений:	10
Ускорение:	27 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	25 %
Макс. поворот улучшается до:	50 %
Генератор энергии:	20 MW
Размер трюма:	20
Размер трюма улучшается до:	90
Максимальные лазеры:	2 x G.I.R.E.
Максимальные ракеты:	Dragonfly
Максимальные щиты:	2 x 1 MW
Цена:	можно только захватить



*Этот корабль был выпущен совсем недавно, и информация о нем недоступна.*

Единственный из кораблей класса M5, у которого объем грузового отсека позволяет худо-бедно заниматься торговлей. За эту роскошь приходится расплачиваться самой низкой скоростью, которой, впрочем, обычно хватает для того, чтобы смыться от пиратов. А вот для того, чтобы воевать с пиратами, скорость и маневренность уже маловата - Pirate Bayamon при максимальных характеристиках отстает меньше чем на 60 м/с, поэтому, случайно оказавшись рядом с ним, можно и не успеть вовремя унести ноги из зоны обстрела. Дополнительные минусы корабля - обзор сильно мешает решетка остекления кабины (общий недостаток всех пиратских кораблей) и неудобно расположен радар.

В общем, никудашний истребитель, годный разве что на доставку ресурсов у рачительного хозяина.

## Split Wolf (M5)

Максимальная скорость без улучшений:	110 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	440 м/с
Необходимое количество улучшений:	30
Ускорение:	24 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	35 %
Макс. поворот улучшается до:	140 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	10
Размер трюма улучшается до:	50
Максимальные лазеры:	2 x G.I.R.E.
Максимальные ракеты:	Dragonfly
Максимальные щиты:	2 x 1 MW
Цена:	S: 32 960 Cr. M: 43 396 Cr. L: 51 484 Cr.

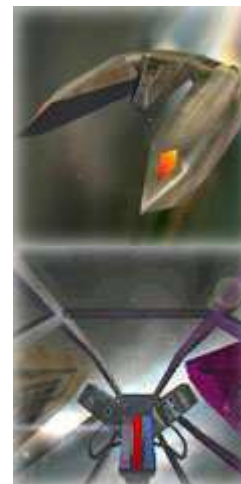


*Wolf быстр и опасен. Эти корабли чаще всего используются в группах с другими Split Wolf. Эта модель корабля используется в полиции Сплитов. Многие семейства Сплитов имеют флоты из таких кораблей, которые они используют для борьбы друг с другом.*

По вооружению, защите и объему грузового отсека корабль аналогичен Argon Discoverer, но слегка уступает ему в скорости. Минус - плохой обзор (кабина полностью закрыта с боков и снизу). Плюс - очень низкая цена (самый дешевый корабль класса M5). Так как по своим характеристикам Волк практически соответствует Argon Discoverer, то и область применения у него та же: нанесение на карту новых секторов и эпизодическое уничтожение/захват пиратов. Последнее, правда, становится довольно сложным из-за вышеупомянутого плохого обзора. Вердикт: для аналогичных целей в игре существует лучший корабль - это Discoverer. Покупать Wolf есть смысл только в том случае, если вам срочно понадобился легкий многоцелевой истребитель, а денег на Discoverer не хватает, или лететь к сплитовской верфи ближе, чем к аргонской.

## Teladi Bat (M5)

Максимальная скорость без улучшений:	85 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	340 м/с
Необходимое количество улучшений:	30
Ускорение:	18 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	25 %
Макс. поворот улучшается до:	101 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	10
Размер трюма улучшается до:	50
Максимальные лазеры:	2 x G.I.R.E.
Максимальные ракеты:	Dragonfly
Максимальные щиты:	2 x 1 MW
Цена:	S: 63 733 Cr. M: 74 169 Cr. L: 82 257 Cr.



*Teladi Bat является быстрым маленьким кораблем, сочетающим в себе большую скорость и сильные атакующие качества. Технология его изготовления является комбинацией из технологий всех рас и большинство пилотов почувствуют себя как дома, оказавшись в кабине этого корабля. Как и остальные корабли Телади, Bat приспособлен для ведения торговли, однако его боевые характеристики не могут быть недооценены.*

Один из худших истребителей класса M5. Вооружение и защита стандартны и соответствуют Argon Discoverer и Split Wolf, зато скорость намного хуже - 340 м/с. Меньше только у Mandalay, но у него низкая скорость компенсируется большим грузовым отсеком, а у Teladi Bat она не компенсируется ничем - грузовой отсек стандартный. Кроме того, это один из двух кораблей в игре с самым плохим обзором из кабины (второй - Vorn Eel). Вывод: пусть теладии сами летают на своем барахле.

## Xenon N (M5)

Максимальная скорость без улучшений:	93 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	371 м/с
Необходимое количество улучшений:	30
Ускорение:	16 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	75 %
Макс. поворот улучшается до:	302 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	10
Размер трюма улучшается до:	50
Максимальные лазеры:	2 x G.I.R.E.
Максимальные ракеты:	Dragonfly
Максимальные щиты:	2 x 1 MW
Цена:	можно только захватить

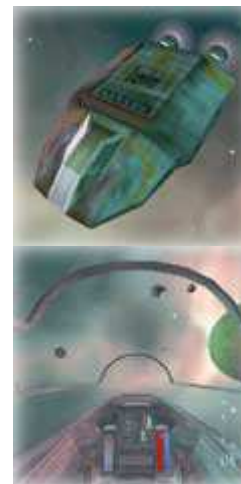


*Никаких подтвержденных данных об этом корабле не известно.*

По характеристикам почти то же самое, что и Teladi Bat - вооружение, защита и грузовой отсек стандартны, только скорость чуток выше. Соответственно, корабль уступает Argon Discoverer и Split Wolf. Вдобавок у него, как и у всех ксенонских кораблей, есть одна особенность: кабина светится красным светом не только снаружи, но и изнутри. Так что, летая на Xenon N, вы будете наблюдать окружающую вселенную через розовые очки ;-). Лично мне это удовольствия от игры никак не добавляет, хотя, если кому-то так интереснее... Вердикт: на этом корабле летать не стоит, если случайно захватили, то сразу же посылайте на верфь - продавать. Кто-то может возразить: Xenon N, дескать, хоть и хуже большинства других кораблей, зато за него платить не надо. На что я отвечаю: а вам охота лететь в такую даль, чтобы захватить такой металлолом?

## Argon Buster (M4)

Максимальная скорость без улучшений:	55 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	143 м/с
Необходимое количество улучшений:	16
Ускорение:	7 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	15 %
Макс. поворот улучшается до:	60 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	15
Размер трюма улучшается до:	100
Максимальные лазеры:	2 x G.P.A.C.
Максимальные ракеты:	Silkworm
Максимальные щиты:	2 x 5 MW
Цена:	S: 278 945 Cr. M: 348 005 Cr. L: 529 933 Cr.



*Долгое время этот истребитель был предметом гордости и основным инструментом, принесшим победу Аргонской Федерации в Ксенонском конфликте. В течение Боронской кампании он был заменен более совершенным Elite. Однако, Buster был настолько удачен, что его не сняли с вооружения. В течение последних лет этот истребитель был модернизирован. На нем были установлены мощные двигатели и более совершенная система вооружения. К настоящему моменту, обновленный ветеран продолжает служить верой и правдой своим хозяевам и занимает второе по значимости место среди истребителей Аргонского флота.*

Корабль, который дается вам в самом начале игры. Самый что ни на есть усредненный вариант истребителя класса M4 - стандартное вооружение и защита, средний объем грузового отсека и скорость, хороший обзор из кабины. В общем, нормальный корабль, на котором можно довольно долго и эффективно летать, и который совсем не обязательно сразу продавать. Тем не менее, если вы покупаете новый корабль, то Buster можно даже не рассматривать в качестве варианта - в классе M4 хватает кораблей получше. Область применения: мелкая торговля, разведка новых секторов (если вы никуда не спешите), эпизодические стычки с пиратами. Для серьезной охоты на пиратов лучше не использовать - скорость маловата, а вот при случайной перестрелке корабль вполне способен постоять за себя. Да и на одинокие пиратские транспорты на нем можно нападать. В общем, главное - выбирать не слишком быстрого противника.



## Boron Piranha (M4)

Максимальная скорость без улучшений:	55 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	192 м/с
Необходимое количество улучшений:	25
Ускорение:	7 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	50 %
Макс. поворот улучшается до:	200 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	15
Размер трюма улучшается до:	80
Максимальные лазеры:	2 x G.P.A.C.
Максимальные ракеты:	Silkworm
Максимальные щиты:	2 x 5 MW
Цена:	S: 218 755 Cr. M: 287 815 Cr. L: 469 743 Cr.

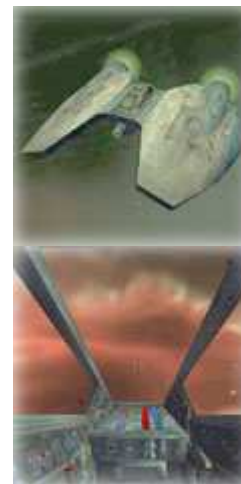


*Boron Piranha* является легким многоцелевым истребителем. В течение долгого времени он являлся основой вооруженных сил королевства Борон. На протяжении многих лет, конструкция не претерпевала изменений. Однако во время Боронской кампании обстоятельства заставили серьезно улучшить эту модель. При помощи Аргонцев конструкция была полностью пересмотрена. После внесения множества незаметных, на первый взгляд, изменений истребитель стал маневреннее, быстрее и еще опаснее.

Абсолютно лучший охотник на пиратов не только в классе M4, но и, пожалуй, среди всех кораблей вообще. Стандартное вооружение и защита плюс очень высокая скорость позволяют навязывать пиратам свои условия боя. Догнать на Piranha можно практически любого пирата (кроме сильно "навороченных" Mandalay и совсем уж редко попадающихся максимально проапгрейженных Bayamon), соответственно, при необходимости унести ноги тоже всегда можно. Хотя такая необходимость возникает редко - корабль без проблем разбирается даже с несколькими Orinoso. Грузовой отсек, правда, самый маленький в своем классе - 80 ед., так что и без того ограниченные у M4 возможности торговли становятся в данном случае просто символическими. Это сугубо боевой корабль, так что выберите - хотите воевать или торговать. Дополнительный плюс - великолепный обзор из кабины, один из самых лучших в игре. Единственный минус - неудобный кольцевой индикатор скорости (сложно стыковаться со станциями вручную). Итог: если вы хотите сделать захват пиратов своим основным родом занятий, или просто решили поднять боевой рейтинг - то это корабль для вас! Кроме того, высокая скорость позволяет использовать Piranha в непривычной для корабля класса M4 роли разведчика-исследователя, занимающегося нанесением на карту новых секторов. Примечание: для охоты на Xenon L лучше использовать более мощные корабли класса M3 - у Piranha для этого слабовата защита. Если в драке с несколькими Orinoso достаточно двух-трех метких очередей из Gamma PAC или удачно выпущенных ракет, и можно приступить к спокойному захвату единственного уцелевшего, то с двумя-тремя Xenon L такой номер вряд ли пройдет.

## Paranid Poseidon (M4)

Максимальная скорость без улучшений:	57 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	126 м/с
Необходимое количество улучшений:	12
Ускорение:	7 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	50 %
Макс. поворот улучшается до:	200 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	15
Размер трюма улучшается до:	100
Максимальные лазеры:	2 x G.P.A.C.
Максимальные ракеты:	Silkworm
Максимальные щиты:	2 x 5 MW
Цена:	S: 244 710 Cr. M: 313 770 Cr. L: 495 698 Cr

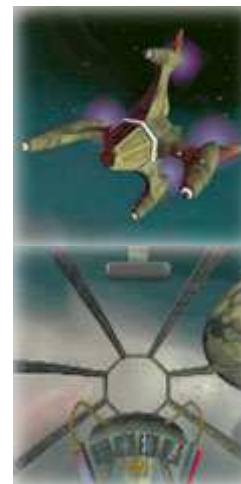


*С момента появления этот истребитель постоянно совершенствуется. Он всегда был хорошо вооружен, быстр и высокоманеврен. Известно, что за последние годы в его конструкцию были внесены серьезные изменения, но, к сожалению, нет точной информации об их характере.*

В двух словах - никудышный корабль. Вооружение, защита и объем грузового отсека стандартны, но вот по скорости уступает даже Argon Buster. В результате, о ведении каких-либо боевых действий можно забыть - ни догнать противника, ни уйти от него не получится. Еще один минус - довольно плохой обзор. Плюсы - очень удобное управление (инерция почти не ощущается) и близко расположенные друг к другу лазеры (похоже, это достоинство всех паранидских кораблей). Но это, увы, корабль уже не спасает. Торговать, правда, можно (грузовой отсек 100 единиц), но точно так же торговать можно и на Buster, на котором еще и воевать иногда получается ;-). Вердикт: покупка Paranid Poseidon - зря выброшенные деньги.

## Pirate Bayamon (M4)

Максимальная скорость без улучшений:	104 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	206 м/с
Необходимое количество улучшений:	10
Ускорение:	8 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	20 %
Макс. поворот улучшается до:	40 %
Генератор энергии:	20 MW
Размер трюма:	30
Размер трюма улучшается до:	150
Максимальные лазеры:	4 x A.P.A.C.
Максимальные ракеты:	Wasp
Максимальные щиты:	1 x 5 MW
Цена:	можно только захватить



*Этот корабль был выпущен совсем недавно, и информация о нем недоступна.*

Один из самых неординарных кораблей в игре. Интересное сочетание самой высокой скорости, самого большого грузового отсека - и самых слабых вооружения и защиты в своем классе. Последнее, правда, не так уж и смертельно - все-таки 5МВт позволяют выдержать пару попаданий из довольно мощных пушек, а если совсем плохо стало - можно дать деру, благо скорость позволяет.

Но есть один крайне неприятный недостаток - большой разнос пушек, расположенных на концах крыльев. Из-за этого вероятность попадания всеми четырьмя выстрелами становится прямо пропорциональна размерам цели. На практике это выглядит так: в пиратские транспорты и Orinoso обычно попадает два-три выстрела из каждого залпа (хотя иногда получается и все четыре), в Bayamon - один-два, в Mandalay - как правило, один, но при известной доле невезения можно и совсем промахнуться. А все из-за того, что Egosoft обеспечила NPC кораблям возможность сведения всех выстрелов в одну точку, а сделать это для кораблей игрока почему-то забыла. В результате самая идиотская ситуация получается при попытке уничтожить точно такой же Pirate Bayamon: ты в него попадаешь одним-двумя выстрелами из каждого залпа, а он в тебя - всеми четырьмя!

В качестве дополнительного плюса корабля можно отметить удобное, очень плавное и мало инерционное управление; в качестве минуса - плохой обзор (мешает решетка остекления кабины). Благодаря хорошей скорости и большому грузовому отсеку корабль годится для исследования новых секторов с попутной торговлей в них, а довольно мощное вооружение (хоть и плохо размещенное) позволит более-менее постоять за себя.

Однако лучше его применять в качестве ведомого и, заодно, мобильного склада всякой всячины. Как только Bayamon оказывается под управлением компьютера, он тут же "вспоминает", что умеет поворачивать пушки и "забывает" про инерцию разворота. Неплохо работает и на доставке ресурсов.

## Split Scorpion (M4)

Максимальная скорость без улучшений:	30 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	75 м/с
Необходимое количество улучшений:	15
Ускорение:	7 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	60 %
Макс. поворот улучшается до:	240 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	15
Размер трюма улучшается до:	100
Максимальные лазеры:	2 x G.P.A.C.
Максимальные ракеты:	Silkworm
Максимальные щиты:	2 x 5 MW
Цена:	S: 187 806 Cr. M: 256 866 Cr. L: 438 794 Cr.



*Этот истребитель хорошо вооружен и высокоманеврен. Единственным недостатком данной модели является относительно невысокая скорость. Однако эта медлительность с лихвой компенсируется агрессивной тактикой используемой пилотами Сплита. Говорят, что за последние годы этот истребитель полностью обновлен и перевооружен и к настоящему моменту является очень опасным противником. Однако нет твердых фактов подтверждающих это.*

Несомненно самый худший корабль класса M4. Вооружение, защита и объем грузового отсека стандартные, но вот скорость 75 м/с... Назвать ЭТО истребителем язык не поворачивается - его обгоняет большинство транспортов. При такой скорости на корабле просто тошно летать, не говоря уже о каких-то там боевых действиях или торговле. В общем, если некуда девать деньги, то можно купить для коллекции ;-). В любом другом случае - не стоит. Для Скорпиона просто нет никакого практического применения.

## Teladi Hawk (M4)

Максимальная скорость без улучшений:	58 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	145 м/с
Необходимое количество улучшений:	15
Ускорение:	7 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	20 %
Макс. поворот улучшается до:	80 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	15
Размер трюма улучшается до:	120
Максимальные лазеры:	2 x G.P.A.C.
Максимальные ракеты:	Silkworm
Максимальные щиты:	2 x 5 MW
Цена:	S: 313 185 Cr. M: 382 245 Cr. L: 564 173 Cr.



*Очень быстрый, многоцелевой истребитель. В основном используется компанией Телади для охраны своих торговых судов, вследствие чего его можно встретить даже в самых отдаленных секторах. Интересен тот факт, что пилоты проходят специальную подготовку, позволяющую им поставить верность отечеству над идеей получения прибыли. Так как для Телади это очень опасная концепция, пилотам не позволяется вступать в контакт с другими представителями своей расы. За выполнением этих правил следит соответствующая спецслужба, представители которой являются тренированными убийцами.*

Пожалуй, наиболее сбалансированный корабль в своем классе. Скорость - средняя, защита и вооружение - стандартные, а вот объем грузового отсека выше среднего, что позволяет неплохо торговать. Дополнительный плюс - хороший обзор (часть кабины явно заимствована у Boron Piranha, что соответствует утверждению о том, что Teladi собирают свои корабли из разобранных кораблей других рас). Минус - высокая стоимость. В общем, для любителей спокойных шоп-туров по сравнительно безопасным местам.

## Xenon M (M4)

Максимальная скорость без улучшений:	65 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	142 м/с
Необходимое количество улучшений:	12
Ускорение:	7 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	52 %
Макс. поворот улучшается до:	210 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	15
Размер трюма улучшается до:	100
Максимальные лазеры:	2 x G.P.A.C.
Максимальные ракеты:	Silkworm
Максимальные щиты:	2 x 5 MW
Цена:	можно только захватить



*Печально известен со времен Ксенонского конфликта. Обладает хорошей скоростью и высокой маневренностью. К настоящему моменту не известно, был ли этот истребитель модифицирован, или его заменили более новой моделью.*

По своим характеристикам практически один в один соответствует Argon Buster - стандартная защита, вооружение и грузовой отсек, средняя скорость. Поэтому не имеет смысла лететь за тридевять земель для того, чтобы захватить корабль, аналогичный имеющемуся у вас с самого начала игры. Кроме того, у него стекло кабины светится красноватым светом, что здорово мешает наблюдать окружающую вселенную (отличительная особенность всех ксенонских кораблей). Итог: если получилось захватить Xenon M - посылайте его на ближайшую верфь и продавайте, после чего добавьте к вырученным от продажи деньгам еще немного, и купите себе корабль получше ;-) Впрочем, некоторые пилоты используют "эмки" для защиты своих станций и транспортов.

## Argon Elite (M3)

Максимальная скорость без улучшений:	69 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	125 м/с
Необходимое количество улучшений:	8
Ускорение:	7 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	13 %
Макс. поворот улучшается до:	50 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	20
Размер трюма улучшается до:	200
Максимальные лазеры:	2 x A.H.E.P.T.
Максимальные ракеты:	Hornet
Максимальные щиты:	2 x 25 MW
Цена:	S: 816 600 Cr. M: 959 780 Cr. L: 2 199 580 Cr.



*Быстрый, очень хорошо вооруженный истребитель, разработанный инженерами Аргонской Федерации в период Боронской кампании, и постепенно заменивший используемый тогда Buster. К настоящему моменту это основной истребитель Аргонцев. Он является вершиной достижения в науке и военной технике, поэтому летать на нем выпадает честь исключительно высокопрофессиональным пилотам.*

Типичный тяжелый истребитель - мощное оружие, защита и стандартный объем грузового отсека, средняя, по меркам M3, скорость. Неплохой обзор из кабины. В общем, серьезных рекомендаций против покупки Элиты нет, но если вы никуда не спешите, то потратьте еще немного времени на поиски корабля получше - такие, безусловно, есть.

Область применения - уничтожение пиратских баз, а также крупномасштабные войны с расами: в грузовом отсеке Elite помещается достаточно ракет класса Hornet для того, чтобы вынести целый сектор. Мощные пушки и защита помогут вам отмахиваться от назойливых истребителей, возражающих против выноса данного сектора ;-)

Из-за небольшой скорости корабль не слишком хорош для разведки/исследования вселенной. По той же причине затруднительно использовать Элиту в качестве перехватчика. Правда, остается еще торговля (благо грузовой отсек в 200 единиц позволит зарабатывать неплохие деньги, особенно при торговле дорогими товарами вроде кремния или кристаллов), но для вооруженного транспорта Elite стоит немножко... эээ... многовато.

Резюме: летаем, где хотим и никого не боимся. Даже скоростного ксенонского M2, от которого можно оторваться, включив боковые двигатели (Strafe Drive Extension), на дистанцию, удобную для расстрела крейсера Hornet'ами. При одновременно включенном стрейфе в двух направлениях, например вправо-вверх, Elite можно разогнать до 318 м/с.

## Boron Eel (M3)

Максимальная скорость без улучшений:	68 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	123 м/с
Необходимое количество улучшений:	8
Ускорение:	7 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	20 %
Макс. поворот улучшается до:	82 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	20
Размер трюма улучшается до:	200
Максимальные лазеры:	2 x A.H.E.P.T.
Максимальные ракеты:	Hornet
Максимальные щиты:	2 x 25 MW
Цена:	S: 816 600 Cr. M: 959 780 Cr. L: 2 199 580 Cr.



*Быстрый, очень хорошо вооруженный и очень опасный истребитель. Проект Eel представляет из себя симбиоз лучших качеств своего предшественника Piranha и новейших технологий Аргонцев. В настоящее время Eel является лучшим истребителем королевства. Летать на этих машинах - высокая честь для любого пилота королевства Борон.*

По основным характеристикам практически идентичен Argon Elite - мощная защита и вооружение, стандартный грузовой отсек, средняя скорость. Но у Eel имеется совершенно убийственный недостаток - очень плохой обзор из кабины. Ну и, чтобы подлить еще одну ложку в уже имеющуюся бочку дегтя, добавлю: индикатор скорости у него, естественно, классический для боронских кораблей - кольцевой. Поэтому стыковаться со станциями вручную довольно неприятно: линия ограничителя скорости плохо видна. Впрочем, по сравнению с плохим обзором это уже мелочи. Вердикт: корабль не рекомендуется покупать вообще. Если же вы его захватили (есть одна миссия, где необходимо уничтожить Boron Eel, но вместо этого его лучше захватить), то сразу же посылайте на ближайшую верфь, где и продавайте.



## Earth X-perimental (M3)

Максимальная скорость без улучшений:	261 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	306 м/с
Необходимое количество улучшений:	24
Ускорение:	9 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	19 %
Макс. поворот улучшается до:	60 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	100
Размер трюма улучшается до:	100
Максимальные лазеры:	2 x B.H.E.P.T.
Максимальные ракеты:	Hornet
Максимальные щиты:	2 x 25 MW
Цена:	выдается для выполнения миссии



*Легендарный корабль Бреннана. Выдается при получении миссии "Персей".*

Земной экспериментальный корабль-прототип. Вернее, то что от него осталось после многих лет исследований. Обладает самой высокой скоростью и самой высокой энергией залпа в своем классе - единственный из кораблей M3, имеющий на вооружении два Beta HEPT. Средний грузовой отсек позволяет держать на борту достаточное количество ракет Hornet, что делает этот корабль лучшим охотником за любыми тяжелыми кораблями, вплоть до ксенонских M2. Так же подходит для выполнения любых миссий, кроме торговых - на 50 единицах товара много не заработаешь. Впрочем, к тому времени, когда вы получите X-perimental, вряд ли вас заинтересуют эти копейки.

## Paranid Perseus (M3)

Максимальная скорость без улучшений:	98 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	244 м/с
Необходимое количество улучшений:	15
Ускорение:	7 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	20 %
Макс. поворот улучшается до:	82 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	20
Размер трюма улучшается до:	25
Максимальные лазеры:	3 x A.H.E.P.T
Максимальные ракеты:	Silkworm
Максимальные щиты:	3 x 25 MW
Цена:	можно только захватить



*Паранидский корабль-прототип. Оснащён 2 x 125 MW щитами и противоракетной системой. Самый сильный противник.*

Несмотря на то, что после захвата его характеристики значительно ухудшаются (безвозвратно теряются противоракетная система и возможность установки щитов 125 MW), это по-прежнему весьма сильный корабль. Единственный из M3 выдерживает попадание ракеты Hornet, благодаря 75 MW щиту. А залп из близкорасположенных 3-х Alpha HEPT уступает по мощности только X-perimental. Отличный обзор. Вот только смешной грузовой отсек, а особенно ракетное вооружение портят все впечатление. В общем, это как бы Прометей, только умноженный на полтора - скорость, пушки и щиты за счет трюма и пусковой установки. Что с ним можно делать? Рыскать по секторам и гонять всех подряд... почтительно обходя громады крейсеров, которые Персею не по зубам.

## Paranid Prometheus (M3)

Максимальная скорость без улучшений:	98 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	176 м/с
Необходимое количество улучшений:	8
Ускорение:	7 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	20 %
Макс. поворот улучшается до:	82 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	20
Размер трюма улучшается до:	30
Максимальные лазеры:	2 x A.H.E.P.T.
Максимальные ракеты:	Hornet
Максимальные щиты:	2 x 25 MW
Цена:	S: 946 448 Cr. M: 1 089 628 Cr. L: 2 329 428 Cr.



*Является лучшим истребителем Паранидов. Поговаривают о том, что истребитель настолько хорош, что даже спецслужба, охраняющая императора, использует именно эти машины. Однако Паранид хорошо умеет хранить свои тайны, и к настоящему времени все еще нет точной информации относительно скорости и огневой мощи этого истребителя.*

Очень интересный корабль. Претендент, наравне с Boron Piranha, на лавры лучшего охотника за истребителями. Немного уступая последней в скорости и маневренности, Prometheus пятикратно превосходит ее по защите, а главное, способен стрелять ракетами типа Hornet, которые, опять же пятикратно, мощнее максимальных для Пирании Silkworm. Замечательное достоинство Прометея - расположение пушек вплотную друг к другу, так что два выстрела сливаются в один. Отличный обзор из кабины. И большой недостаток - до обидного маленький грузовой отсек. Кстати, максимальный разгон стрейфом немного больше, чем у Elite - порядка 330 м/с. Такой уникальный набор характеристик определяет довольно узкую специализацию - мощный штурмовик-перехватчик, предназначенный для операций на небольшом удалении от базы или кораблей поддержки. Идеальное применение - в паре с кораблем класса TL, выполняющем роль авианосца.

## Pirate Orinoco (M3)

Максимальная скорость без улучшений:	72 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	93 м/с
Необходимое количество улучшений:	3
Ускорение:	7 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	23 %
Макс. поворот улучшается до:	46 %
Генератор энергии:	50 MW
Размер трюма:	60
Размер трюма улучшается до:	350
Максимальные лазеры:	2 x G.P.A.C.
Максимальные ракеты:	Dragonfly
Максимальные щиты:	2 x 5 MW
Цена:	можно только захватить



*Этот корабль был выпущен совсем недавно, и информация о нем недоступна.*

Классификацию этого корабля, как тяжелого истребителя, следует проводить по одному ведомству с рассказами о говорящих рыбах и честных политиках. Судя по характеристикам, это бывший грузовик, на который неведомые умельцы из пограничных колоний присобачили щиты и пушки от раскуроченного М4, а ракетную установку - от типичного М5. Самоделку гордо назвали истребителем и назначили охранять транспорты с вдвое меньшей грузоподъемностью. Чем-то родным, кондовым повеяло от немецкой игры: "порожний рейс - убыток государству";-)

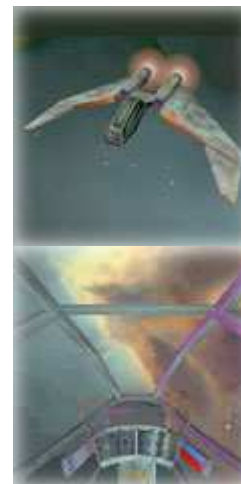
Низкая скорость и маневренность, посредственный обзор из кабины, недостаточный для хорошего транспорта трюм, в общем, совершенно негодный для дела аппарат, если бы не его одно, совершенно фантастическое достоинство. Вот оно:

**За него на любой верфи дадут, как за настоящий М3!**

Вот же идиоты...

## Split Mamba (M3)

Максимальная скорость без улучшений:	114 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	286 м/с
Необходимое количество улучшений:	15
Ускорение:	11 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	25 %
Макс. поворот улучшается до:	100 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	20
Размер трюма улучшается до:	200
Максимальные лазеры:	2 x A.H.E.P.T.
Максимальные ракеты:	Silkworm
Максимальные щиты:	1 x 25 MW
Цена:	S: 1 206 140 Cr. M: 1 288 680 Cr. L: 2 029 864 Cr.



*Достоверно известно только то, что этот истребитель является боевой машиной номер один в вооруженных силах Сплита.*

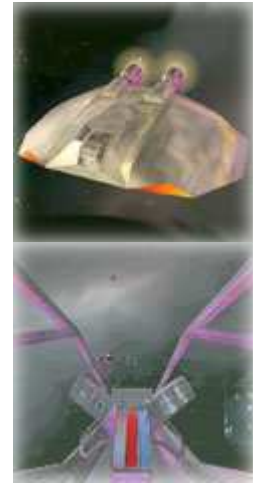
Скоростной истребитель-перехватчик промежуточного типа. Не то усиленный М4, не то облегченный М3. Отличные скорость и грузоподъемность. Увеличенный, по сравнению с М4, щит уже позволяет не слишком опасаться попадания вражеского Silkworm, а от Hornet и 50 MW не спасут... Правда сам Hornet'ами стрелять не умеет, ну зато пушки, как у "настоящего" М3.

Кстати, о пушках. Распространенное заблуждение о якобы большей мощности Alpha HEPT по сравнению с Gamma PAC основано, по-видимому, на том, что в инфо о корабле отображается энергоемкость пушек вместе с текущим состоянием их аккумулятора. На самом деле, поражающее действие Alpha HEPT точно такое же, как у Gamma PAC, но вот энергии они "кушают" заметно больше. И трясет при стрельбе куда сильнее. И стоят вдвое дороже. Единственное преимущество Alpha HEPT заключается в отсутствии инверсионного следа, который мешает прицеливаться исключительно вам, а NPC мажет точно так же, как из других пушек :-)

Вот и выбирайте. Но вернемся к нашим бара... простите, Мамбам. С ними та же история, что и с Байамонами - широко разнесенные орудия дружно "забывают" о том, что умеют поворачиваться, как только вы лично усядетесь за штурвал. В результате оптимальная роль для этой, в общем-то интересной, боевой машины - это корабль огневой поддержки и снабжения.

## Teladi Falcon (M3)

Максимальная скорость без улучшений:	72 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	129 м/с
Необходимое количество улучшений:	8
Ускорение:	7 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	23 %
Макс. поворот улучшается до:	92 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	20
Размер трюма улучшается до:	250
Максимальные лазеры:	2 x A.H.E.P.T.
Максимальные ракеты:	Hornet
Максимальные щиты:	2 x 25 MW
Цена:	S: 1 076 296 Cr. M: 1 219 476 Cr. L: 2 459 276 Cr.

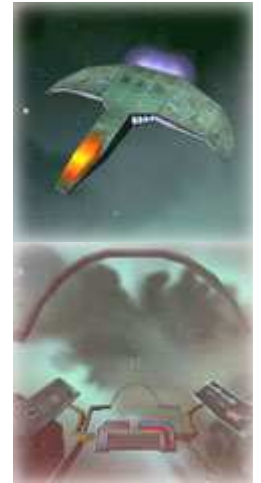


*Быстрый и очень хорошо вооруженный, этот истребитель представляет из себя очень удачный гибрид между Argon Elite и Boron Pigeon. Также в его конструкции использованы некоторые технологии Сплитов. Поскольку этот истребитель принадлежит Телади, его можно встретить в самых отдаленных секторах. Имеются подозрения, что Телади тайно продают эту модель пиратам, хотя бесспорных доказательств этого факта не существует.*

Теладийская версия аргонской Элиты. Чуть побыстрее, чуть потолще, чуть подороже. А вообще все то же самое: спокойно и уверенно летаем по вселенной, занимаясь своими делами (какими - см. выше), нанося пользу и причиняя добро ;-). При случае стираем в порошок слишком зарвавшихся противников пользы и добра ;-).

## Xenon L (M3)

Максимальная скорость без улучшений:	52 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	94 м/с
Необходимое количество улучшений:	5
Ускорение:	7 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	45 %
Макс. поворот улучшается до:	182 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	20
Размер трюма улучшается до:	200
Максимальные лазеры:	2 x A.H.E.P.T.
Максимальные ракеты:	Hornet
Максимальные щиты:	2 x 25 MW
Цена:	можно только захватить



*Об этом истребителе ничего не известно. Более того, под вопросом само его существование. Слухи о том, что такая модель существует, распространяются Сплитами.*

Ксенонская версия все той же Элиты. На этот раз сильно ухудшенный вариант, скорость - разве что за Ориноками гоняться. Да и то уснешь, пока догонишь, чему немало способствует уютное розовое свечение в кабине. Впрочем, имеется одно достоинство, точно такое же, как у Ориноко. Достается бесплатно, а продается почти за полмиллиона. Некоторые утверждают, что Xenon L - отличный защитник станций в беспокойных местах, но если вспомнить, что за те же деньги можно купить 26 лазерных башен...

## Argon Lifter (TS)

Максимальная скорость без улучшений:	48 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	143 м/с
Необходимое количество улучшений:	20
Ускорение:	3 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	4 %
Макс. поворот улучшается до:	13 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	500
Размер трюма улучшается до:	1500
Максимальные лазеры:	нет
Максимальные ракеты:	нет
Максимальные щиты:	2 x 25 MW
Цена:	S: 98 887 Cr. M: 220 167 Cr. L: 1 217 399 Cr.



*Универсальный грузовой корабль. Отличается высокой надежностью и неприхотливостью в обслуживании. По этим причинам он пользуется огромной популярностью среди владельцев фабрик и заводов, использующих эту модель для транспортировки ресурсов и товаров.*

Просто-напросто лучший транспорт TS в игре. Объем грузового отсека нормальный (значительно больше только у Borgon Dolphin, но такой размер трюма оправдывает себя лишь при торговле батарейками), зато скорость и маневренность самые высокие. В результате Lifter за то же самое время успевает перевезти больше грузов, чем любой другой транспорт, да и просто летать на нем приятнее. А в случае незапланированной встречи с пиратами у него самые высокие шансы благополучно добраться до ближайшей станции. Итог: корабль настоятельно рекомендуется к покупке любому, кто решил серьезно заняться торговлей.



## Boron Dolphin (TS)

Максимальная скорость без улучшений:	46 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	70 м/с
Необходимое количество улучшений:	5
Ускорение:	3 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	1 %
Макс. поворот улучшается до:	3 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	800
Размер трюма улучшается до:	3000
Максимальные лазеры:	нет
Максимальные ракеты:	нет
Максимальные щиты:	2 x 25 MW
Цена:	S: 160 825 Cr. M: 282 105 Cr. L: 1 279 337 Cr.



*Конструкция этого корабля основывается на оригинальных Боронских технологиях с применением некоторых Аргонских ноу-хау. Этот корабль отличается изяществом дизайна, хорошей грузоподъемностью и является самым вместительным среди кораблей своего класса.*

Самый вместительный, но очень медленный и неповоротливый транспорт. Такой огромный трюм можно заполнить за один заход только батарейками, после чего на опустошенной электростанции очень долго будет высокая цена. Только вот опередить конкурентов в погоне за дешевым товаром весьма проблематично. Если летать на нем лично, то еще можно выигрывать гонку за счет применения Jumpdrive и Docking computer, которыми никогда не пользуются NPC корабли, но на доставке ресурсов для ваших фабрик Дельфин будет постоянно опаздывать.

Эффективное применение Дельфина обусловлено его характеристиками. Это огромный склад на колесах, э-э... на крыльях?.. в общем, мобильный склад, пригодный, например, для подготовки небольшой войны. А еще (внимание!) это единственный корабль в игре, который способен **продать** одним махом 3000 единиц груза, что открывает интересные возможности для спекуляций товарами.

## Goner Ship (TS)

Максимальная скорость без улучшений:	55 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	216 м/с
Необходимое количество улучшений:	?
Ускорение:	3 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	15 %
Макс. поворот улучшается до:	30 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	150
Размер трюма улучшается до:	400
Максимальные лазеры:	нет
Максимальные ракеты:	Dragonfly
Максимальные щиты:	2 x 25 MW
Цена:	можно только захватить



*Этот корабль не относится ни к какому стандартному классу и является собственной разработкой мирной религиозной группировки, отколовшейся от Аргонской Федерации. Отсутствие возможности установки лазеров и не слишком маленькая грузоподъемность позволяет, с большой условностью, отнести его к классу транспортов.*

Очень интересный корабль. Имеет самый большой объем грузового отсека из всех кораблей, способных летать со скоростью выше 200 м/с. В результате из него получается идеальный транспорт для оперативной торговли. Батарейками при грузовом отсеке 400 ед., конечно, не поторгуешь, а вот более дорогими грузами - запросто. 40-50 тыс. кредитов - это нормальный заработок за рейс, если удачно выбрать товар. При этом та же самая скорость в сочетании с защитой 2x25MWт делают его практически неуязвимым для пиратов. И, наконец, снова благодаря скорости, уменьшается по сравнению с другими транспортами риск того, что кто-нибудь успеет перехватить у вас выгодную сделку. Еще одна приятная мелочь - очень хороший обзор из кабины. Итог: отличный корабль, позволяющий совмещать очень эффективную торговлю с исследованием новых секторов. Воевать на нем, конечно, не получится: хоть на Goner Ship и можно поставить ракеты Dragonfly, но это, скорее, символическое вооружение.

## Paranid Ganymede (TS)

Максимальная скорость без улучшений:	48 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	97 м/с
Необходимое количество улучшений:	10
Ускорение:	3 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	4 %
Макс. поворот улучшается до:	13 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	600
Размер трюма улучшается до:	1400
Максимальные лазеры:	нет
Максимальные ракеты:	нет
Максимальные щиты:	2 x 25 MW
Цена:	S: 98 887 Cr. M: 220 167 Cr. L: 1 217 399 Cr.



*Стандартное транспортное судно, разработанное Паранидами. Современные технологии обеспечивают этому кораблю очень высокую надежность и автономность, что в свою очередь позволяет использовать его для очень долгих и далеких путешествий.*

Средняя скорость, относительно большой грузовой отсек, хорошая маневренность. Но все же в полтора раза уступает Argon Lifter по скорости, и на 100 единиц - по размеру трюма. В результате - рекомендуется к покупке только в том случае, если срочно нужен транспорт, а лететь до аргонской верфи далеко.

## Pirate Freighter (TS)

Максимальная скорость без улучшений:	58 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	58 м/с
Необходимое количество улучшений:	0
Ускорение:	3 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	6 %
Макс. поворот улучшается до:	12 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	150
Размер трюма улучшается до:	150
Максимальные лазеры:	1 x G.H.E.P.T.
Максимальные ракеты:	Silkworm
Максимальные щиты:	1 x 5 MW
Цена:	S: 308 133 Cr. M: 395 725 Cr. L: 902 201 Cr.



*Обычно пираты используют корабли, захваченные в бою или купленные у других рас, однако эта модель является одной из немногих, используемых только пиратами. Корабль можно купить на верфях Teladi. Этот корабль обладает уникальными свойствами, среди которых возможность установки Gamma High Energy Plasma Trower.*

Единственный из доступный игроку кораблей, способный нести Gamma HEPT. Такая характеристика, на первый взгляд, впечатляет. Но вот все остальное... Скорость ужасающе низкая, маневренность так себе, защита смешная, грузовой отсек как для транспорта - тоже. Да и не транспорт это уже, а черт знает что. Эдакая канонерская лодка. Сбить его может кто угодно: мощная пушка - это, конечно, хорошо, но чтобы ее применить, надо еще поймать противника в прицел. А сделать это при маневренности 12% будет очень непросто. При этом один 5-мегаваттный щит не способен выдержать сколько-нибудь длительный огонь даже Pirate Mandalay. Итог: хлам-с. Для любителей экзотики ;-). Кстати, Egosoft схалтурила, когда делала этот корабль: модель взята от ксенонского транспорта класса TS, который нельзя купить, но информацию о котором можно посмотреть на ксенонской верфи. Или, по крайней мере, очень похожа.

## Split Mule (TS)

Максимальная скорость без улучшений:	49 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	97 м/с
Необходимое количество улучшений:	10
Ускорение:	3 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	4 %
Макс. поворот улучшается до:	7 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	800
Размер трюма улучшается до:	1200
Максимальные лазеры:	нет
Максимальные ракеты:	нет
Максимальные щиты:	2 x 25 MW
Цена:	S: 91 954 Cr. M: 213 234 Cr. L: 1 210 466 Cr.



*Универсальный многоцелевой транспортный корабль, разработанный Сплитами. Конструкция корабля весьма удачна. Он неприхотлив в обслуживании, очень вместителен и способен преодолевать огромные расстояния. В основном используется для осуществления торговых операций с Паранидами и Телади.*

Средняя скорость; маневренность и размер грузового отсека - ниже средних. Уступает как Argon Lifter, так и Paranid Ganymede. Зато очень низкая цена. В общем, экономичный вариант: рекомендуется к покупке только тем, кто считает каждую копейку, и тем, кому жалко денег на приличный транспорт.

## Teladi Vulture (TS)

Максимальная скорость без улучшений:	49 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	84 м/с
Необходимое количество улучшений:	7
Ускорение:	3 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	1 %
Макс. поворот улучшается до:	3 %
Генератор энергии:	100 MW
Размер трюма:	400
Размер трюма улучшается до:	1600
Максимальные лазеры:	нет
Максимальные ракеты:	нет
Максимальные щиты:	2 x 25 MW
Цена:	S: 113 022 Cr. M: 234 302 Cr. L: 1 231 534 Cr.

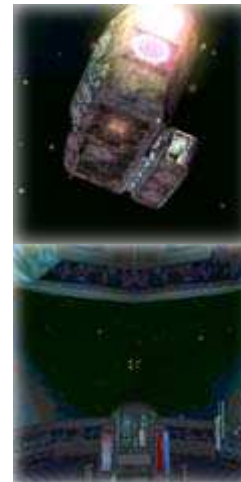


*Транспортный корабль разработанный Телади. Его можно встретить практически в любых местах, где есть хоть малая надежда получения прибыли. Также имеется достоверная информация о том, что огромное количество этих кораблей покупается пиратами и используется ими для осуществления нелегальных торговых операций.*

Размер грузового отсека - немного выше среднего. Скорость - немного ниже средней. Маневренность - до неприличия низкая. Результат: незначительно превосходя Argon Lifter и Paranid Ganymede по размерам грузового отсека, сильно уступает им (особенно Argon Lifter) по ходовым качествам и удобству управления. Не рекомендуется к покупке.

## Argon Mammoth (TL)

Максимальная скорость без улучшений:	60,81 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	243,24 м/с
Необходимое количество улучшений:	30
Ускорение:	6 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	0,74 %
Макс. поворот улучшается до:	1,87 %
Генератор энергии:	1000 MW
Размер трюма:	19500
Размер трюма улучшается до:	19500
Максимальные лазеры:	нет
Максимальные ракеты:	Hornet
Максимальные щиты:	5 x 125 MW
Цена:	45 446 720 Cr.



*Аргонский мамонт - тяжелый транспортный корабль, обычно находящийся на территории федерации Аргон. Он настолько большой, что не может пристыковаться ни к одной из космических станций, поэтому загружать и разгружать его приходится на некотором расстоянии от установки, привозя и увозя груз небольшой флотилией транспортов меньшего размера. Этими кораблями владеют удачливые пилоты-предприниматели, сделавшие большое состояние, поэтому с готовностью сдают свой транспорт на прокат.*

Самый дорогой и самый вместительный корабль в игре, также обладает высокой скоростью и лучшей маневренностью в своем классе. В общем корабль для тех, у кого есть куча лишних кредитов.

## Boron Orca (TL)

Максимальная скорость без улучшений:	63,6 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	252,25 м/с
Необходимое количество улучшений:	30
Ускорение:	6 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	0,64 %
Макс. поворот улучшается до:	1,62 %
Генератор энергии:	1000 MW
Размер трюма:	15000
Размер трюма улучшается до:	15000
Максимальные лазеры:	нет
Максимальные ракеты:	Hornet
Максимальные щиты:	5 x 125 MW
Цена:	25 969 552 Cr.



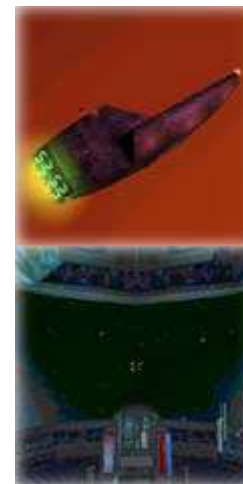
*Боронская Орка - тяжелое транспортное судно. Т.к. она не может пристыковаться ни к одной из станций, то приходится полагаться на небольшие суда для погрузки и разгрузки. Орка немного быстрее Аргонского Мамонта. Многие Орки принадлежат частным владельцам и их можно нанимать за определенную цену.*

Самый быстрый TL с высокими характеристиками. На втором месте по маневренности и вместительности трюма. Этот TL является одним из самых популярных TL'ов из за своей недорогой цены и высокoих характеристик.



## Paranid Hercules (TL)

Максимальная скорость без улучшений:	56,80 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	227,20 м/с
Необходимое количество улучшений:	30
Ускорение:	6 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	0,64 %
Макс. поворот улучшается до:	1,62 %
Генератор энергии:	1000 MW
Размер трюма:	11000
Размер трюма улучшается до:	11000
Максимальные лазеры:	нет
Максимальные ракеты:	Hornet
Максимальные щиты:	5 x 125 MW
Цена:	16 230 972 Cr.



*Самый большой грузовой транспорт паранидского флота. Он слишком велик, чтобы причалить к космической станции и использует небольшой флот грузовых челноков для погрузки и разгрузки. Ими командуют младшие жрецы бароны, которые подчиняются приказам с космических станций жреца герцога. Полагают, что многие из этих кораблей можно нанимать для выполнения определенных целей, однако эти условия не применимы для представителей расы аргона.*

Самый дешевый TL, на втором месте по маневренности (как у Боронской Орки), имеет неплохой грузовой отсек, но, в то же время, у него самая маленькая скорость среди TL.

## Split Elephant (TL)

Максимальная скорость без улучшений:	57,29 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	229,18 м/с
Необходимое количество улучшений:	30
Ускорение:	7 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	0,32 %
Макс. поворот улучшается до:	1,30 %
Генератор энергии:	1000 MW
Размер трюма:	11000
Размер трюма улучшается до:	11000
Максимальные лазеры:	нет
Максимальные ракеты:	Hornet
Максимальные щиты:	5 x 125 MW
Цена:	19 477 164 Cr.



*Этот огромный транспорт слишком велик, чтобы пристыковаться к любой из космических станций, поэтому он везет с собой несколько меньших транспортов для погрузки и разгрузки товаров. Полагают, что этот транспорт является эволюционной формой меньшего транспорта под названием "Носорог", который, похоже, был снят с вооружения за последние сто лет. Каждый транспорт управляется своим семейным кланом сплитов. Не известно, можно ли их нанимать.*

Дешевый, но в то же время медленный и неповоротливый транспорт с одним из самых маленьких трюмов.

## Teladi Albatross (TL)

Максимальная скорость без улучшений:	58,55 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	234,23 м/с
Необходимое количество улучшений:	30
Ускорение:	7 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	0,74 %
Макс. поворот улучшается до:	1,87 %
Генератор энергии:	1000 MW
Размер трюма:	13000
Размер трюма улучшается до:	13000
Максимальные лазеры:	нет
Максимальные ракеты:	Hornet
Максимальные щиты:	5 x 125 MW
Цена:	32 461 944 Cr.



*Этот огромный транспорт слишком велик, чтобы пристыковаться к любой из космических станций, а поэтому перевозит собственный флот из мелких грузовиков для получения и сдачи груза. Это один из самых быстрых транспортных кораблей - доказательство характерной черты теладии: предпочтение бежать и извлекать прибыль, чем оставаться и сражаться. В основе его дизайна и технологий лежит сочетание старой версии аргонского мамонта и паранидского геркулеса.*

Дороговизна этого корабля компенсируется его техническими характеристиками: самая высокая маневренность (как у Аргонского Мамонта), большой грузовой отсек и хорошая скорость.

## Xenon TT (TL)

Максимальная скорость без улучшений:	55,85 м/с
Максимальная скорость улучшается до:	223,42 м/с
Необходимое количество улучшений:	30
Ускорение:	6 м/с <sup>2</sup>
Макс. поворот без улучшений:	0,74 %
Макс. поворот улучшается до:	1,87 %
Генератор энергии:	1000 MW
Размер трюма:	13000
Размер трюма улучшается до:	13000
Максимальные лазеры:	нет
Максимальные ракеты:	Hornet
Максимальные щиты:	5 x 125 MW
Цена:	32 461 944 Cr.



*Говорят, что Ксенон ТТ - самый большой транспорт, когда-либо использовавшийся Ксенонами. Нет сообщений, что его видели где-то во вселенной.*

Это самый малогабаритный корабль TL-класса, который можно увидеть в игре.



## Оружие

	<b>Alpha IRE</b>	<b>Beta IRE</b>	<b>Gamma IRE</b>
Мощность	50	100	200
Отдача	50	70	90
Дальность	4000	4000	4000
Скорость	270 m/s	270 m/s	270 m/s
Пауза (скорострельность)	200	180	450
Энергоемкость	1000	1500	2000

	<b>Alpha PAC</b>	<b>Beta PAC</b>	<b>Gamma PAC</b>
Мощность	200	500	1000
Отдача	100	150	190
Дальность	5000	5000	5000
Скорость	270 m/s	270 m/s	234 m/s
Пауза (скорострельность)	300	250	200
Энергоемкость	3000	4000	5000

	<b>Alpha HEPT</b>	<b>Beta HEPT</b>	<b>Gamma HEPT</b>
Мощность	1000	1700	3000
Отдача	300	350	400
Дальность	6000	6000	6000
Скорость	270 m/s	270 m/s	270 m/s
Пауза (скорострельность)	190	180	270
Энергоемкость	6000	7000	8000

## Фабрики

### ARGON

Аргонская территория является достаточно безопасной с точки зрения размещения станций. Но все-же пираты бороздят сектора Аргонцев, поэтому нужно обеспечить минимальную защиту ваших станций, а транспортникам вполне достаточно и двух 1МВт щитов. Железные и кремневые рудники лучше всего строить в секторе Ore Belt, потому как там нет конкурирующих станций и много богатых минералами астероидов. Как показывает практика, наличие в этом секторе Пиратской Станции не слишком сильно мешает: пираты нападают на станцию не чаще чем в других секторах. Также приветствуется строительство любых Аргонских станций. Особенно прибыльно строить Wheat Farm и Rimes Fact (на счет Rimes Fact, надо помнить, что они потребляют весьма редкое DELIXIAN WHEAT). Из станций других рас, без проблем можно строить Plankton Farm и Scruffin Farm. Можно также построить и Bio Gas Factory и Stott Mixery (этой станции нужен Plankton).

Наименования	Сектор	Продукция	Цена	Ресурсы	Цикл
Alpha HEPT Forge	Argon Prime	Alpha HEPT	5 193 908	1=1200ec+200ore+800meat	4 800
Alpha IRE Forge	Omicron Lyrae	Alpha IRE	1 298 476	1=12ec+8meat+2ore	48
Alpha PAC Forge	Omicron Lyrae	Alpha PAC	3 246 192	1=120ec+80meat+20ore	480
Beta HEPT Forge	Omicron Lyrae	Beta HEPT	5 843 148	1=2400ec+1600meat+400ore	9 600
Cahoona Bakery	Argon	Meatsteaks	908 932	10 = 15ec + 3 beef	6
Cattle Ranch	Argon	Argnu Beef	714 160	1 = 5ec	20
Chip Plant	Light Of Heart	Microchips	649 236	1=120ec+80meat+5sw	480
Crystal Fab	Argon Prime	Crystals	649 236	8 = 120ec + 5sw + 80meat	60
Computer Plant	Omicron Lyrae	Computer Comp	649 236	2=24ec+16meat+1sw	48
Drone Factory	Light Of Heart	Battle Drones	1 298 476	4=72ec+3sw+96massom	72
Gamma HEPT Forge	Light Of Heart	Gamma HEPT	6 492 388	1=4750ec+3167meat+792ore	19 000
Gamma IRE Forge	Argon Prime	Gamma IRE	2 596 952	1 = 60ec + 10ore + 40meat	240
Lasertower Factory	Omicron Lyrae	Lasertower	1 298 476	1=600ec+400meat+100ore	2 400
Ore Mine	Argon	Ore	141 361	1= 6ec	598/Y
Quantum Tube Fab	Argon Prime	Quantum Tubes	649 236	4 = 120ec + 5sw + 80meat	120
Rimes Fact	Argon	Cloth Rimes	973 856	1= 6ec + 4wheat	24
Satellite Factory	Argon Prime	Satellites	1 298 476	2 = 120ec + 5sw + 160majag	240
Shield Prod Facility	Argon Prime	1 MW Shield	1 558 172	2 = 90ec+10ore+60Meat	180
Silicon Mine	Argon	Silicon Wafers	182 754	1 = 24ec	2314/Y
Solar Power Plant	Argon	Energy Cells	273 893	138 = 1crystal	45-90
Space Missile Factory	Omicron Lyrae	Mosquito Missile	779 084	2=6ec+4meat+1ore	12
Space Missile Factory	Light Of Heart	Silkworm Missile	1 428 324	2=90ec+60meat+15ore	180
Space Missile Factory	Omicron Lyrae	Wasp Missile	973 856	2=18ec+12meat+3ore	36
Weapon Comp. Fact.	Light Of Heart	Warheads	649 236	3=6ec+1cloth+1ore	8
Wheat Farm	Argon	Delexian Wheat	779 084	2 = 3ec	6

## BORON

Боронская территория является одной из самых безопасных, в направлении на запад от сектора Queen's Space встреча с пиратами — большая редкость. Поэтому в этих секторах станции можно вообще не охранять, а транспорты, работающие в Боронских секторах, щитами можно и не оснащать. Единственная проблема: у Боронцев не очень много Solar Power Plant и уже три станции в их секторах начинают чувствовать нехватку батареек. Кроме рудников, на Боронской территории можно строить любую Боронскую станцию. Но наибольшую прибыль следует ждать от Plankton Farm и Stott Mixery. Из чужих станций приветствуются: Wheat Farm и Teladianium Foundry, также можно строить и эти станции: Space Jewellery и Rimes Fact, но для них может быть проблемой сырьё, Soja Beans и Delixian Wheat соответственно.

Наименования	Сектор	Продукция	Цена	Ресурсы	Цикл
Alpha HEPT Forge	Lucky Planets	Alpha HEPT	5 193 908	1=1200ec+200BoFu+200ore	4 800
Alpha IRE Forge	Kingdom End	Alpha IRE	1 298 476	1=12ec+2ore+2BoFu	48
Alpha PAC Forge	Ocean Of Fantasy	Alpha PAC	3 246 192	1=120ec+20BoFu+20ore	480
Beta IRE Forge	Kingdom End	Beta IRE	1 947 716	1=24ec+4ore+4BoFu	96
Gamma PAC Forge	Ocean Of Fantasy	Gamma PAC	4 544 672	1=600ec+100BoFu+100ore	2 400
Bio Gas Factory	Boron	BoGas	941 396	1=18ec	72
BoFu Chemical Lab	Boron	BoFu	973 856	3=18ec+1BoGas	24
Chip Plant	Ocean Of Fantasy	Microchips	649 236	1=120ec+20BoFu+5sw	480
Computer Plant	Kingdom End	Computer Comp.	649 236	2=24ec+4BoFu+1sw	48
Crystal Fab	Lucky Planets	Crystals	649 236	8=120ec+20BoFu+5sw	60
Drone Factory	Kingdom End	Battle Drones	1 298 476	4=72ec+3sw+96massom	72
Ore Mine	Boron	Ore	422 004	1= 6ec	598/Y
Plankton Farm	Boron	Plankton	844 008	1=1ec	4
Quantum Tube Fab	Lucky Planets	Quantum Tubes	649 236	4=120ec+20BoFu+5sw	120
Satellite Factory	Ocean Of Fantasy	Satellites	1 298 476	2 = 120ec + 5sw + 160majag	240
Shield Prod Facility	Lucky Planets	1 MW Shield	1 558 172	2=90ec+15BoFu+15ore	180
Shield Prod Facility	Lucky Planets	125 MW Shield	4 155 128	1=14940ec+2490ore+2490BoFu	59 760
Silicon Mine	Boron	Silicon Wafers	357 080	1=24ec	2314/Y
Solar Power Plant	Boron	Energy Cells	342 368	138=1Crystal	45-90
Space Missile Factory	Kingdom End	Mosquito Missile	779 084	2=6ec+1ore+1BoFu	12
Space Missile Factory	Ocean Of Fantasy	Dragonfly Missile	1 168 628	1=18ec+3BoFu+3ore	72
Stott Mixery	Boron	Stott Spices	1 038 780	2=3ec+3plankton	6
Weapon Comp. Fact.	Kingdom End	Warheads	649 236	3=6ec+1cloth+1ore	8



## PARANID

Сектора Паранидов, так же как и у Боронцев, с Pries Rings на запад и юг — практически безопасны. Строительство чисто паранидских станций, кроме Space Jewellery, будет приносить небольшую, но стабильную прибыль. Рудники на территории Паранидов лучше не строить, так как этого добра у них и так полно. Из чужих станций выгодно строить Bio Gas Factory и Teladianium Foundry. Так как Параниды — соседи Аргонцев, то вполне можно строить Rimes Fact и Stott Mixery (так как Аргонцы покупают Plankton, то, построив Plankton Farm поближе к территории Паранидов, можно убить двух зайцев). Для Sun oil Refinery и Rastar Refinery сырьё возить очень далеко и не выгодно.

Наименования	Сектор	Продукция	Цена	Ресурсы	Цикл
Alpha HEPT Forge	Trinity Sanctum	Alpha HEPT	5 193 908	1=1200ec+16sojahusk+200ore	4 800
Alpha PAC Forge	Trinity Sanctum	Alpha PAC	3 246 192	1=120ec+16sojahusk+20ore	480
Beta HEPT Forge	Paranid Prime	Beta HEPT	5 843 148	1=2400c+320sojahusk+400ore	9 600
Beta PAC Forge	Paranid Prime	Beta PAC	3 895 432	1=240ec+32sojahusk+40ore	960
Chip Plant	Trinity Sanctum	Microchips	649 236	1=120ec+16sojahusk+5sw	480
Computer Plant	Paranid Prime	Computer comp.	649 236	10=120ec+16sojahusk+5sw	48
Crystal Fab	Paranid Prime	Crystals	649 236	8=120ec+5sw+16sojahusk	60
Drone Factory	Trinity Sanctum	Battle Drones	1 298 476	4=72ec+96massom+3sw	72
Gamma IRE Forge	Trinity Sanctum	Gamma IRE	2 596 952	1=60ec+8sojahusk+10ore	240
Ore Mine	Paranid	Ore	213 703	1=6ec	598/Y
Quantum Tube Fab	Trinity Sanctum	Quantum Tubes	649 236	4=120ec+16sojahusk+5sw	120
Shield Prod Facility	Paranid Prime	5 MW Shield	2 077 564	1=540ec+72sojahusk+90ore	2 160
Silicon Mine	Paranid	Silicon Wafers	239 658	1=24ec	2314/Y
Snail Ranch	Paranid	Maja Snails	649 236	2=15ec	30
Solar Power Plant	Paranid	Energy Cells	260 199	138=1Crystal	45-90
Soyery	Paranid	Soja Husk	1 038 780	2=15ec+12sojabbeans	30
Soyfarm	Paranid	Soja Beans	714 160	4=5ec	5
Space Jewellery	Paranid	Majaglit	779 084	20=15ec+2majasnails	3
Space Missile Factory	Trinity Sanctum	Wasp Missile	519 388	10=90ec+12sojahusk+15ore	36
Space Missile Factory	Paranid Prime	Hornet Missile	779 084	1=90ec+12sojahusk+15ore	360
Squash Mine Factory	Trinity Sanctum	Squash Mine	1 298 476	2=270ec+36sojahusk+45ore	540
Weapon Comp. Fact.	Paranid Prime	Warheads	649 236	3=6ec+1cloth+1ore	8

## SPLIT

Территория Сплитов очень опасна: множество пиратов бороздят ее просторы. И поэтому перед постройкой станции стоит серьезно подумать о её защите. Транспортники лучше всего защищать 25МВт щитами и приготовится к тому, что их будут периодически сбивать. Рудники лучше строить в богатом астероидами секторе Chin's Clouds. Из Сплитских станций можно строить все, кроме Massom Mill (товар этой станции берут весьма плохо). Из чужих, без проблем можно строить только Teladianium Foundry. Так же можно построить Sun oil Refinery, так как Сплиты граничат с территорией Телади. А Space Jewellery и Rimes Fact будут требовать сырьё, за которым надо лететь за три девять земель, и поэтому будут скорее всего не очень рентабельны.

Наименования	Сектор	Продукция	Цена	Ресурсы	Цикл
Beta HEPT Forge	Family Pride	Beta HEPT	4 544 672	1=2400ec+240ro+400ore	9 600
Beta IRE Forge	Family Nji	Beta IRE	1 298 476	5=120ec+12ro+20ore	96
Chelt Space Aquarium	Split	Chelts Meat	779 084	1=5ec	20
Chip Plant	Family Pride	Microchips	649 236	1=120ec+12ro+5sw	480
Chip Plant	Chos Defeat	Microchips	649 236	1=120ec+12ro+5sw	480
Computer Plant	Family Nji	Computer Comp.	649 236	10=120ec+12ro+5sw	48
Crystal Fab	Family Nji	Crystals	649 236	8=120ec+12ro+5sw	60
Drone Factory	Family Pride	Battle Drones	1 298 476	4=72ec+96massom+3sw	72
Gamma HEPT Forge	Family Nji	Gamma HEPT	5 193 908	1=4750ec+475ro+792ore	19 000
Gamma IRE Forge	Family Pride	Gamma IRE	1 947 716	1=60ec+6ro+10ore	240
Gamma PAC Forge	Family Nji	Gamma PAC	3 570 812	1=600ec+60ro+100ore	2 400
Lasertower Factory	Family Nji	Lasertower	1 298 476	1=600ec+60ro+100ore	2 400
Massom Mill	Split	Massom Powder	908 932	4=3ec+3scruffin fruits	3
Ore Mine	Split	Ore	113 022	1=6ec	598/Y
Quantum Tube Fab	Family Pride	Quantum Tubes	649 236	4=120ec+12ro+5sw	120
Quantum Tube Fab	Chos Defeat	Quantum Tubes	649 236	4=120ec+12ro+5sw	120
Rastar Refinery	Split	Rastar Oil	844 008	1=10ec+2chelts meat	40
Satellite Factory	Family Nji	Satellites	1 298 476	2 = 120ec+5sw+160majag	240
Scruffin Farm	Split	Scruffin Fruits	908 932	1=1ec	4
Shield Prod Facility	Family Pride	1 MW Shield	1 298 476	2=90ec+9ro+15ore	180
Shield Prod Facility	Family Pride	25 MW Shield	2 207 412	1=4980ec+498ro+830ore	19 920
Silicon Mine	Split	Silicon Wafers	454 464	1=24ec	2314/Y
Solar Power Plant	Split	Energy Cells	239 658	138=1Crystal	45-90
Space Missile Factory	Family Nji	Wasp Missile	973 856	10=90ec+9ro+15ore	36
Space Missile Factory	Family Pride	Dragonfly Missile	1 168 628	5=90ec+9ro+15ore	72
Space Missile Factory	Family Pride	Silkworm Missile	1 428 324	2=90ec+9ro+15ore	180
Squash Mine Factory	Family Pride	Squash Mine	1 298 476	2=270ec+27ro+45ore	540
Weapon Comp. Fact.	Family Nji	Warheads	649 236	3=6ec+1cloth+1ore	8

## TELADI

У Телади весьма не спокойно, поэтому обязательно позаботьтесь о надёжной охране фабрик и транспортов (на них достаточно ставить 2Х5МВт щита, но лучше 25МВт щиты). Прибыльна постройка любой станции, продаваемой Телади. А в секторе Sizewell можно построить рудники. Из чужих станций выгодно строить: Bio Gas Factory и Stott Mixery (Боронцы рядом, так что Plankton есть, где брать).

Наименования	Сектор	Продукция	Цена	Ресурсы	Цикл
Alpha HEPT Forge	Ianamus Zura	Alpha HEPT	5 518 528	1=1200ec+800no+200ore	4 800
Alpha IRE Forge	Ianamus Zura	Alpha IRE	1 623 096	1=12ec+8no+2ore	48
Alpha PAC Forge	PTNI HQ	Alpha PAC	3 570 812	1=120ec+80no+20ore	480
Beta IRE Forge	PTNI HQ	Beta IRE	2 272 336	1=24ec+16no+4ore	96
Bliss Place	Teladi	Spaceweed	973 856	1=60ec+8swamp	240
Chip Plant	Seizewell	Microchips	649 236	1=120ec+80no+5sw	480
Computer Plant	Seizewell	Computer comp.	649 236	2=24ec+16no+1sw	48
Crystal Fab	Ianamus Zura	Crystals	649 236	8=120ec+80no+5sw	60
Dream Farm	Teladi	Swamp Plant	779 084	2=15ec	30
Drone Factory	Ianamus Zura	Battle Drones	1 298 476	4=72ec+96massom+3sw	72
Flower Farm	Teladi	Sunrise Flowers	642 744	1=1ec	4
Gamma IRE Forge	Seizewell	Gamma IRE	2 921 572	1=60ec+40no+10ore	240
Lasertower Factory	Seizewell	Lasertower	1 298 476	1=600ec+400no+100ore	2 400
Ore Mine	Teladi	Ore	486 928	1=6ec	598/Y
Quantum Tube Fab	PTNI HQ	Quantum Tubes	649 236	4=120ec+80no+5sw	120
Satellite Factory	Ianamus Zura	Satellites	1 298 476	2 = 120ec+5sw+160majag	240
Shield Prod Facility	Seizewell	5 MW Shield	4 544 672	1=540ec+360no+90ore	2 160
Shield Prod Facility	Ianamus Zura	1 MW Shield	3 895 432	2=90ec+60no+15ore	180
Silicon Mine	Teladi	Silicon Wafers	422 004	1=24ec	2314/Y
Solar Power Plant	Teladi	Energy Cells	342 368	138=1Crystal	45-90
Space Fuel Distillery	PTNI HQ	Space Fuel (wisky)	1 038 780	1=15ec+10delexian wheat	60
Space Fuel Distillery	Seizewell	Space Fuel (wisky)	1 038 780	1=15ec+10delexian wheat	60
Space Missile Factory	PTNI HQ	Mosquito Missile	779 084	2=6ec+4no+1ore	12
Space Missile Factory	Seizewell	Silkworm Missile	1 428 324	2=90ec+60no+15ore	180
Squash Mine Factory	PTNI HQ	Squash Mine	1 298 476	2=270ec+180no+45ore	540
Sun Oil Refinery	Teladi	Nostrop Oil	1 103 704	2=3ec+3sunrise flowers	6
Teladianium Foundary	Teladi	Teladianium	746 624	2=15ec	30
Weapon Comp. Fact.	PTNI HQ	Warheads	649 236	3=6ec+1cloth+1ore	8

## Миссии и прохождение

### **6000200 «Complex fighting mission 1» — Комплексная боевая миссия 1**

Один Сплитский парень на транспортном корабле просил меня о помощи в секторе Paranid Prime: он боится Ксенонов, и хочет, чтобы я сопроводил его к сектору Триумф Бреннана. Я принял задание, но когда мы попали в следующий сектор, то Паранидский корабль M2 очень быстро уничтожил Сплитский транспорт. Всё, что осталось от парня — только Spaceweed. Этот парень был фактически пират, а история угрозы Ксенона была, очевидно, большой ложью. Поэтому будьте внимательным, когда берёте такие задания! (прислал Andrey G.Vorobyev)

С Вами связывается пилот транспорта и сообщает о том, что он ожидает проблем от кораблей Ксенона. Он просит защитить его и корабль на всём пути следования. Награда по выполнении миссии. Во время сопровождения транспорта, в каждом новом секторе, из противоположных ворот появляется до пяти кораблей: один «L» и несколько «M» и «N». Так как они идут по прямой на транспорт, это превращает их в достаточно лёгкие мишени. После того, как транспорт, наконец-то, долетит до заданного сектора, Вы получите обещанную награду (приблизительно 5 000 сг за сектор) и сможете лететь по своим делам. (прислал Руслан Хоминич а.к.а. Hamster)

Эту миссию я получил от торгового корабля в секторе «Борода Турука». Торговец жаловался, на то, что по пути в «Синий доход» он ожидает нападения со стороны Ксенонов, и просит меня защитить его корабль. За выполненную работу обещал 40000 кредитов. При переходе в следующий сектор, нас встречают Ксеноны (от 5 до 7 штук) . И так сектор за сектором, пока не достигаем конечной точки. Там он со мной расплатился (полностью). Совет: если в следующий, по маршруту, сектор первым войдете вы, то Ксеноны не появляются. Но если это уже случилось, то не беда. Вернитесь обратно, в предыдущий сектор, пропустите вперед охраняемый транспорт, и ныряйте за ним. Ксеноны обязательно появятся. (прислал Тарас Зубченко а.к.а. Тосик)

### **6000300 «Sick princess» — Больная принцесса**

Я получил это задание на станции Space Equipment Dock в секторе Three Worlds. Меня просили достать лекарства для больной принцессы Боронов. Сообщение было на две страницы и всё по-немецки. В основном всякая чушь, всё, что вам надо знать — это то, что вам надо достать 13 юнитов SpaceFuel и 10 юнитов Spaceweed и транспортировать их на станцию в секторе Kingdom End за 4 часа. Информация: для сохранения жизни принцессы требуется 13 юнитов Raumsprite (Spacefuel) и 10 юнитов Raumkrauft (Spaceweed). В переводе с немецкого (Raum=space, sprite=whiskey, krauft=weed). (Водка-спрайт: просто похмели Принцессу! ;-). В награду мне отстегнули денег и продвинули по должности сразу до звания Boron Queens Knight. (прислал Andrey G.Vorobyev)

### **6000400 «Deliver the package — Generic» — Доставка посылки – Общая**

В Sizewell на Telady Trading Station мне предложили доставить документацию и какие-то компоненты на Missile Factory в Ringo Moon, честно предупредив, что за ними охотятся гадкие Xenon'ы. Единственный Xenon M попавшийся на дороге был порван без моего участия в Ceo's Buckzoid. Денег обещали 4500 гарантировано, но чем быстрее долетишь, тем больше заплатят. За 40 минут мне уплатили почти 9000 кредитов и сказали, что свяжутся, если будет нужно доставить еще что-либо. Вообще, доставлять предлагают всё что угодно: от минеральных проб, до образцов ретровируса. В 2.1 Вас будут перехватывать уже два «L» и «M». (прислал WingedFox, дополнил Руслан Хоминич a.k.a. Hamster)

### **6000500 «Freighter crashing into asteroid» — Столкновение транспорта с астероидом**

Я получил это задание, как только перешёл в сектор Облака Чина. Пилот грузового судна информировал меня о том, что у него вышли из строя двигатели, и он врежется в астероид через 695 секунд. Задание состояло в том, чтобы уничтожить астероид до того как он столкнётся с грузовым кораблём. К сожалению, астероид, с которым он должен был столкнуться, не был никак отмечен. Мне пришлось проследовать за грузовым судном, и после 10-ти минут игрового времени, мне стало ясно, какой астероид нужно уничтожить. Когда я разрушил астероид Шершнями, он поблагодарил меня и отдал все свои кредиты. Их было приблизительно 10000 Cr. (прислал Andrey G.Vorobyev)

### **6000600 «Generic Assassination Mission» — Общая миссия по уничтожению**

Этот квест часто дают Параниды и Сплиты. «Власти сектора желают устранения персон, что будут путешествовать в таком-то секторе, за 5 часов». Дётся предоплата 30 000 Cr, плюс 60 000 Cr после выполнения. Требуется уничтожить корабль класса M4, который курсирует между двумя станциями. Вся прелесть этого задания в том, что в зависимости от того, где оно выполняется, получаем различные результаты. Обычно, оно заканчивается снижением рейтинга, но если это задание даётся в Пиратском секторе, то можно совершенно спокойно уничтожить «Вауатон». Можно так же захватить корабль, но для завершения миссии его придётся продать. Если задание не выполнено, то заплаченная сумма будет изъята и Ваша репутация пострадает. На последок Вас обрадуют фразой: «Я вас не видел, а вы — меня. Прощайте». (прислал Руслан Хоминич a.k.a. Hamster)

### **6001800 «Docking race bet» — Пари на быструю стыковку**

Однажды я получил предложение от пилота Argon Elite слетать наперегонки с ним до торговой станции. Выигравший получает от проигравшего 500 Cr. Согласившись на предложение, вдавил в стол Tab, а затем просканировал его корабль. Его максимальная скорость оказалась 80 с чем-то. Шансов у него не было, но он держался до последнего, при этом еще и всю дорогу отпускал шуточки. Когда я первым влетел на станцию, он пожелал мне приятно спустить выигрыш в баре. Этот пилот, по моему убеждению — самый приятный персонаж из всех, кого я пока встречал в игре. Жаль, я не смог на самом деле угостить его выпивкой, хоть виртуальной. :-)) В 2.1 пилот, обычно, имеет такой же класс корабля, как и Ваш. Причём, часто более быстрый. Ставки так же зависят от Вашего денежного счёта и могут быть от 500 Cr до 50 000 Cr. (прислал Glider, дополнил Руслан Хоминич a.k.a. Hamster)

### **6002100 «Little Siege» — Небольшая осада**

Ксенон пытается заблокировать поставки сырья на станцию. Требуется защитить транспорт, который курсирует между двумя станциями в секторе. Следует внимательно следить за обстановкой: Ксеноны могут атаковать любыми силами от нескольких «М» и «N», до армады из тринадцати кораблей, включая «L». Вы можете просто не успеть прийти на помощь транспорту. Проблемы могут возникнуть в пограничных секторах... Миссия не заканчивается, пока в секторе есть хоть один вражеский корабль. По выполнению, Вы получите награду, которая зависит от количества рейсов транспорта и сил атакующих (несколько десятков тысяч Cr). (прислал Руслан Хоминич а.к.а. Hamster)

Если в секторе где Вы выполняете эту миссию находится пиратская база, то транспортник полетит именно туда, следовательно после уничтожения Хепон'ов веселье только начинается. Необходимо прилететь к пиратской базе раньше транспортника и уничтожить Laser tower, иначе они собьют охраняемый транспорт, после чего перебить всех вылетевших на разборку пиратов. Только после этого транспортник сможет состыковаться с пиратской базой, а затем и вернуться домой. За выполнение такого задания я получил необычно высокое вознаграждение — 90000cr. (прислал IQ\_monkey)

Размер премии колеблется в таких числах: 30000, 60000 и 90000 Кредитов. И ещё. Если транспорт прёт на пирбазу, не надо напрягаться и начинать разборки с охраной. Нужно только уничтожить корабли Ксенонов. После уничтожения оных, садитесь на станцию, давшую квест, и получайте заслуженные креды (прислал mister X)

### **6002300 «The attacked salesman» — Атакованный торговец**

При входе в очередной сектор обращается ко мне пилот транспортника и жалуется, что его, мол, пираты чуть не угробили и ему совсем не долго жить осталось (7-20 минут) если ему не доставить 5 Компонентов Компьютера с Торговой Станции, находящейся в 1-3 переходах. За это он возместит расходы и добавит ~5000 Cr. (прислал Wanderer) В версии 2.1 этот квест встречается очень редко

### **6002500 «Sakra syndicate (Story & Part 1)» — Сакра синдикат (История & Часть 1)**

В сплитском секторе «Family Zein» на Торговой станции с Вами связывается подозрительный тип по имени Тор-Гван и предлагает «лёгкую работу». Ему нужно 15 единиц космического топлива для своих целей, но у него нет необходимых транспортных средств. Так что, если Вы доставите требуемое на Пиратскую станцию в секторе «Chin's Clouds», то сможете заработать. У Вас есть 3 часа на это. Найти требуемое не составляет особого труда. Сложнее не попасть под полицейский сканер. После выполнения задания, Вы получаете награду и комментарий: «Мой босс удовлетворен Вашей работой. Возможно, позже у нас еще найдётся работа для Вас». И она найдётся... (прислал Руслан Хоминич а.к.а. Hamster)

В общей сложности вам придется раз 5 доставать самые различные вещи для этого типа который в итоге скажет, что работает на какой-то местный синдикат...

### **6002600 «Sakra syndicate (part 2)»- Сакра синдикат (Часть 2)**

В секторе «Family Pride» на Торговой станции с Вами снова связывается Тор-Гван. «Прошлый раз Вы хорошо поработали и у меня есть еще работа для Вас. Нам нужно 10 единиц космической травки для нашего проекта. У Вас есть только 2 часа для доставки ее на Пиратскую базу в секторе »Chin's Clouds". Если Вы сделаете это, я дам Вам 35 840 Cr и Вы станете поставщиком нашей организации". После выполнения задания, Тор-Гван сообщает, что он состоит в Сакра Синдикате и, что они работают над важным проектом. Теперь Вы поставщик Сакра Синдиката и Вас ожидает более серьезная работа... (прислал Руслан Хоминич a.k.a. Hamster)

### **6002700 «Sakra syndicate (part 3 — 1)» — Сакра синдикат (Часть 3 — 1)**

На торговой станции в секторе «Chin's Fire» Вас вызывает Сакра Синдикат. Ему требуется 150 боеголовок для Пиратской базы в секторе «Chin's Clouds». Вы можете заработать 40 050 Cr. Требуется доставить первые 50 штук за 1 час и оставшиеся боеголовки за 3 часа. После доставки Вы получаете награду и сообщение: «Мы свяжемся с Вами позже»... (прислал Руслан Хоминич a.k.a. Hamster)

### **6002800 «Sakra syndicate (part 3 — 2)»- Сакра синдикат (Часть 3 — 2)**

Вас снова вызывает Сакра Синдикат (Торговая станция, сектор «Thuruk's Pride»). На сей раз, ему требуется 100 компьютерных компонентов для Пиратской базы в секторе «Chin's Clouds» в течении 5 часов. Вы можете заработать некоторое количество Cr за партию. Оплата производится по мере поступления заказа. И опять Вас обнадеживают фразой «Свяжемся позже»... (прислал Руслан Хоминич a.k.a. Hamster)

### **6002900 «Sakra syndicate (part 3 — 3)»- Сакра синдикат (Часть 3 — 3)**

Как обычно, на Торговой станции в секторе «Chin's Fire» Вас вызывает Сакра Синдикат. Для завершения проекта ему требуется 50 квантовых труб. Требуется доставить их за 4 часа на Пиратскую базу в секторе «Chin's Clouds». Оплата: 3601 Cr за каждую единицу. После доставки Вас обрадуют, уже поднадоевшей фразой «Свяжемся позже»... (прислал Руслан Хоминич a.k.a. Hamster) (В версии 2.1, похоже, что, чем быстрее выполнен предыдущий заказ — тем меньше времени на следующий) (прислал Volto). Кстати сакра синдикат может связаться с вами с любой торговой станции (а иногда и в доке оборудования) и даже в одной и той же например Family Pride (дополнил Kosh)

### **6003400 «Photograph mission» — Миссия по фотографированию**

Эта миссия предлагается всеми расами (кроме пиратов и ксенонов) — главное иметь требуемый рейтинг. В ней требуется подлететь к кораблям класса М3, М4, М5 на расстояние менее 100 м. и держаться, пока не появится надпись типа «Получен хороший снимок корабля М...». Преследовать корабль при этом не прекращайте. Для фотографирования кораблей класса М5 рекомендую найти корабль класса М1 или М2 — возле него всегда крутятся корабли класса М5 с низкой скоростью. Если успеете выполнить миссию — получите от 10 000 до 40 000 Cr. Награда зависит от качества снимка: при получении «отличных» изображений, она значительно выше. (прислал А.Т.А., дополнил Руслан Хоминич a.k.a. Hamster)

### **6004000 «Stoertebeker I — The Beginning» — Штертебекер I – Начало**

В секторе Kingdom End, на станции Space Equip Dock, со мной говорил член секретной службы Борона, который просил меня уничтожить Пиратскую базу в Teladi Gain и таким образом уничтожить опасного пирата по имени Stoertebeker. После того, как я достиг Teladi Gain, Stoertebeker предложил мне 50000 Cr чтобы я не уничтожал Базу с дальнейшим получением дополнительных заданий. (Если пристыковаться к Пиратской станции, то сразу получаешь деньги и резкое падение рейтинга у Боронов. В дальнейшем идут квесты за Пиратов). Я решил взорвать базу т.к. пираты слишком много на меня наезжали. По возвращению в док в секторе Конец Королевства, со мной снова связалась секретная служба Боронов. Они сообщили что Stoertebeker избежал смерти. Я получил за работу где-то 20000 Cr. (А могут сказать, что они «не уверены» в гибели пирата и денег не дать. :o( Но рейтинг уважения всё равно сильно повысится). (прислал Andrey G.Vorobyev, дополнил Руслан Хоминич a.k.a. Hamster) Поле HQ Штоертебекера может быть необычно большим — 1125 MW ! Все зависит от времени получения квеста (Я получил квест на сотом часу полета — занят был, металлом сдавал, на TL). Если во время атаки базы вылетел хоть один корабль, не важно сбили вы его или нет — квест имеет продолжение, если «подпереть» входные ворота базы TL-транспортом + 15 хорнетов + дожим остатков поля — ни один пират вылететь не успеет — Штоертебекер полностью уничтожен, квест заканчивается уже в первой части. (дополнил volto)

### **6004100 «Stoertebeker IIB» — Штертебекер IIB**

Вторая миссия давалась мне тем же самым агентом, и состояла в уничтожении пиратского корабля, загруженного космическим топливом, и путешествующего через сектор The Hole. Таким образом, это нанесло бы вред финансовому статусу Stoertebeker'a (согласно данным агента Боронов). После прибытия в сектор The Hole пиратский корабль вошел туда через западные врата: он выглядел как нормальный Теладийский корабль, тот же зелёный цвет пламени сопел, а не фиолетовый как у других пиратских кораблей. Как только он вышел из ворот, за ним вышли ещё 5 пиратских Mandaley. Информация о корабле показала, что у него на борту 34 юнита космического топлива, и оборудован 2x25MB щитами. Я попробовал захватить этот корабль, но к сражению подключились несколько Аргонских истребителей, и я был вынужден уничтожить его. (Корабль захватить можно, но требуется обязательно его продать. Так как это обычный «Vulture» Телади, стоит он ещё меньше чем «Пиратский корабль», а пока до верфи долетит... :o( Причём он может быть и без груза). Как только я достиг дока в Kingdom End, мне сказали, что появятся ещё задания после того как будет получена информация о Stoertebeker'e. (прислал Andrey G.Vorobyev, дополнил Руслан Хоминич a.k.a. Hamster)

### **6004500 «Stoertebeker IIP» — Штертебекер IIP**

Вторая миссия за пиратов: База Штертебекера в Teladi Gain. "Вот мы и встретились. У меня для тебя работа. Перевези это космическое топливо в торговый док Паранидов в Paranid Prime — и заработаешь 25000 кр.". В грузовой отсек загружают 10 ед. космического топлива, отвозим его в Paranid Prime, возвращаемся к Штертебекеру, получаем деньги. На торговый док Паранидов в Paranid Prime нужно прилететь, имея лишь 10 единиц космического топлива в трюме. Если его больше, то после стыковки ничего не происходит. (прислал Berserker, дополнил Zloy Latinos)



### **6004200 «Stoertebeker IIIB» — Штертебекер IIIB**

Третья миссия: Торговая станция в «Kingdom End». «Говорит секретная служба Борона. Мы получили анонимное сообщение, что Штертебекер планирует уничтожить космическую станцию Борона в »Menelaus' Frontier". Вознаграждение составит 50 000 Cr, если ты защитишь её. Поможешь ли ты нам в защите многих невинных боронцев?". Летим в заданный сектор. Из восточных ворот появляются 5 «Orinoco» и 15 «Mandalay». Всех сбиваем, собираем трофеи. :o) (Честно говоря, при попытке атаковать станцию, вся эта «армада» уничтожается кораблями охранения и без «божественного вмешательства»...). А дальше всё очень плохо... :o( Ничего не происходит... Квест не заканчивается... Выход нашёлся совершенно случайно. Сразу после получения квеста, вылетаем в «Rolk's Drift» — БЕЗ прыжка! И сразу получаем: «Хорошо сработано. Мы переводим вознаграждение незамедлительно.» (???) Запись в бортовом журнале получена и можно получить следующий квест. (прислал Руслан Хоминич а.к.а. Hamster) ...Да. Но лучше этот квест проходить «правильно». Из Kingdom End прыгаем джампдрайвом в Menelaus Frontier. Мочим пиратов, и опять джамп в Kingdom End. Деньги переводят, квест выполнен и рейтинг за пиратов подрос. Единственное: надо иметь с собой батарейки перед получением этого квеста. Так как, если сесть на фабрику, тут же сообщают, что все уже хорошо и мочить некого. (дополнил duch)

### **6004600 «Stoertebeker IIIP» — Штертебекер IIIP**

Третья миссия за пиратов: База Штертебекера в Teladi Gain. «Это снова Штертебекер. Надеюсь, ты готов к новому заданию. Встреть пиратский корабль в Greater Profit и сопроводи его до торговой станции Сплитов в Family Whi. Получишь 30000 кр.» Летим в заданный сектор, при входе в него у ворот встречаем пиратский транспорт (при сканировании в грузоотсеке у него обнаружено 6 дронов) и летим за ним (он отмечен на радаре синим цветом, однако если вызвать его на связь, то он краснеет, но миссия продолжается). При входе в Сплитский сектор Family Whi появляются 10 мандалаев и нападают на транспорт. Я нападаю на мандалаев, одновременно транспорт выпускает на них дронов. Я мочу семь мандалаев (два из них захватилось, но в спешке я их завалил), двух мандалаев в это время мочат дроны, последнего мандалая приканчивает сам транспорт из ВРАС, а Сплитский Питон на разборку не успевает. После это стыкуемся с Торговой станцией, получаем деньги. (прислал Berserker)

### **6004300 «Stoertebeker IVB» — Штертебекер IVB**

Четвёртая миссия: Торговая станция в «Kingdom End». «Это снова секретная служба Борона. Мы, наконец, обнаружили новое местоположение Штертебекера, но мы должны торопиться, пока он не ускользнул. Каким-то образом ему удалось заполучить »Phoenix" Телади. За его уничтожение мы заплатим тебе 75 000 Cr". Летим в сектор Телади ("Ceo's Buckcoid"). На борту надо иметь не меньше 13 «Hornet»'ов. Там находится «Phoenix» Телади (M2) и 12 «Mandalay». После боя, возвращаемся в «Kingdom End» за наградой. (прислал Руслан Хоминич а.к.а. Hamster)

### **6004700 «Stoertebeker IVP» — Штертебекер IVP**

Четвертая миссия за пиратов: База Штертебекера в Teladi Gain. «Рад тебя видеть в такие трудные времена. Мне сообщили о новом вожаке пиратов, который хочет меня заменить. Убей его внезапным нападением — и я заплачу тебе 75000 кр. Он прячется в Family Zein. Летим в нужный сектор, там встречаем Паранидский одиссей и 12 мандалаев. Одиссей получает в лоб пачку Хорнетов, после чего добиваем мандалаи, возвращаемся к Штертебекеру и получаем деньги. (прислал Berserker)

### **6004400 »Stoertebeker VB" — Штертебекер VB**

Пятая миссия: Торговая станция в «Kingdom End». «Это невероятно, но Штертебекеру вновь удалось ускользнуть со своего главного корабля. Он отправил сообщение, что хочется встретиться с тобой, чтобы отомстить. Он имел в виду битву один на один. Победи его, и мы заплатим тебе.». Я снимаю шляпу перед его живучестью и храбростью. :o) Летим в сектор Телади ("Profit Share") и... встречаем пирата на «Mandalay»! Как говорится, «не долго мучалась старушка». :o)

В 2.1 пират становится гораздо более осторожным. Он встречает Вас на особом корабле «Thunder». Собственно, это обычный «Falcon», но с необычным вторым щитом: 25 Mw + 125 Mw (!). Впрочем, от «Hornet»'ов ему это не поможет... :o) Возвращаемся на в «Kingdom End» и получаем 50 000 Cr «за блестящее сотрудничество в этой компаний против организованной преступности». (прислал Руслан Хоминич а.к.а. Hamster)

### **6004800 «Stoertebeker VP» — Штертебекер VP**

Пятая миссия за пиратов: База Штертебекера в Teladi Gain. «Я в большой опасности. Флот Сплитов скоро пройдет через портал. Они хотят уничтожить наш штаб. Ты должен всех их перебить. Если у тебя получится, я отдам тебе в качестве награды наш штаб». После этого сообщения через восточные ворота в сектор входит флот Сплитов в составе: Питон, три Мамбы и пять Скорпионов. Уничтожаем Сплитов, но несмотря на это получаем сообщение: «Спасибо тебе, но уже слишком поздно. Станция скоро взорвется, она слишком сильно повреждена. Желаю тебе удачи на жизненном пути. Я перевел на твой счет небольшую сумму. Собираюсь улететь подальше и начать выращивать космические огурцы. Будь всегда начеку!» После этого на счет переводится 100000 кредитов и база Штертебекера взрывается. «К сожалению, штаб Штертебекера взорвался, хотя ты полностью уничтожил флот Сплитов. Но Штертебекеру удалось сбежать». На этом все и заканчивается. В результате прохождения пиратских миссий сильно падает рейтинг у Боронов и Сплитов, немного поднимается у Телади, а также поднимается боевой рейтинг. (прислал Berserker)

### **6004900 «Passenger Transport» — Перевозка пассажира**

Помнится, в Priest Rings какой-то кадр попросил подбросить его до Teladi Gain за 7 (семь) минут. Само собой, я его не довез туда, но ради 200000 кредитов попробовал. Опоздал на 2,5 часа. Потом приобрел гипердрайв, но этот чел мне больше не попадался. :( Такая же миссия была предложена мне в самом начале игры, но тогда я за нее браться не захотел. (прислал Alex)

Как-то раз, в самом начале моих путешествий, попался мне в секторе одном мужчина, страстно желающий долететь в соседний сектор за 15 минут. Предлагал он за это дело 100.000Cr. Если учитывать, что до этого я МАКСИМУМ имел 5 тысяч, согласился. Не смотря на то, что в сектор я попал через 10 ровно минут и состыковался с ближайшей станцией ещё через 3 минуты, эта сволочь заплатила всего лишь 1000Cr!!! (прислал PillBoX)

В 2.1, при стыковке со станцией, некая персона просит доставить её в заданный сектор за 15 минут. Награда, обычно, меньше 10 000 Cr. При наличии Jumpdrive, проблем не возникает. Пассажира можно высаживать на любой станции. (прислал Руслан Хоминич а.к.а. Hamster)

### **6006200 «Industrial Sabotage — Part 1» — Индустриальный саботаж — Часть 1**

Аргонцы из «Light Home» попросили доставить Гуту какого-то в «Elena's Fortune» на фабрику Split-ов, как дипломатического представителя. Этот гад напоминал о себе через каждый проход через ворота и на каждой станции, которую я посещал по пути. Когда я его довез, он честно заплатил 2000 Cr. и посоветовал поскорее мотать. Терзаемый нехорошими подозрениями, я рванул оттуда когти... (прислал Glider)

### **6006300 «Industrial Sabotage — Part 2» — Индустриальный саботаж — Часть 2**

После перелета в сектор «Presidents End», меня догнало сообщение, в котором некий Split голосом, как железо по наждачке, сообщил, что я привез к ним на фабрику матерого террориста Гуту — Как-там-его, и ущерб от этого паразита, ради которого я пропустил пару прибыльных мест для торговли по пути, исчисляется в 50.000, которые я должен возместить Split-ам. Далее Сплит наивно спрашивает, согласен я компенсировать, или нет. Поскольку у меня на счете было около 2,5 тыс., я честно говорю, что нет, и он отстает. Правда в Split-овые сектора я с тех пор еще не залетал, посему окончательных последствий действий бывшего пассажира на своей персоне еще не знаю. Такие вот бывают, блин, попутчики. (прислал Glider)

Эта сволочь, если его не берешь, попадаетея снова и снова. Я на свою беду отвез его в Аргон главный. Так вот если не заплатить покалеченной станции — падает рейтинг. Как только наберется снова — опять просят заплатить. И снова рейтинг вниз. Пришлось расстаться с кровными. (прислал Outsider)

### **6006800 «Strike against someones competitor» — Удар по некоему конкуренту**

При стыковке к «Саhоопа Bakery» в одном из Аргонских секторов появилось следующее сообщение: «Привет, я владелец этой продовольственной фабрики. Я вынужден просить тебя о маленькой услуге для меня... Я прошу уничтожить фабрику, которая имеет более низкие цены, чем кто-либо при легальном производстве. Я могу заплатить 45 000 Cr Мы договорились?»... Выполнить миссию можно по-разному... Во-первых, можно уничтожить указанную фабрику — в результате Вы получаете обещанные деньги и предложение «слинять» из этого сектора... Плюс падение рейтинга уважения у аргонцев и сообщение «о полиции на хвосте» (в прочем, полиции я так и не увидел)... Во-вторых, можно уничтожить станцию заказчика — полиция выплачивает 70 000 Cr (после стыковки с «бывшей мишенью»), но рейтинг падает ещё ниже... В итоге: в секторе на одну станцию меньше, рейтинг ниже, а на такие деньги новую фабрику не поставишь... (прислал Руслан Хоминич a.k.a. Hamster)

## **6006900 «Stop Teladi smuggler» — Остановить контрабандиста Телади**

Когда я приземлился в эквипмент док в секторе Сео Баксоид пожилой теладой поведал мне грустную историю о предавшем компаньоне, который собирается перебежать к сплитам. Он потребовал убить компаньона. Поскольку он мне сильно уже надоел своими просьбами (это было уже в третий раз) я решил согласиться. Тут старичок меня предупредил, что будет очень сильный эскорт. Долетели мы в соседний сектор, откуда импостор только что стартовал, и тут я узрел его эскорт — три Мамбы (у меня был Бустер). Я хотел загрузить новую игру, но обнаружил, что случайно переписал ее сохраненкой с квестом. Делать нечего, полетел за врагами лихорадочно думая, что бы предпринять. Теоретически возможно справиться со всеми тремя Мамбами на Бустере и я был уверен, что сделаю это, загвоздка была в другом — терять авторитет у Сплитов не хотелось — его так трудно заработать! Ладно, решил я, собью только транспорт, насчет эскорта мы ведь не договаривались! Вошли мы в Сайзвелл, я пристроился посерединке Мамб и потихоньку обогнав их выпустил 5 ракет Силкворм. Пилот Вулчера в ужасе катапультировался, я пару секунд соображал как мое приобретение отразится на судьбе квеста, но тут транспорт взорвался (так запрограммировано).

- Отлично, — заявил мне теладой, который видимо, забрался ко мне в кабину (я его не приглашал), а теперь давай-ка заметать следы. Прикончи весь эскорт. Бупс!!!

Парень ничего не смыслил в технических характеристиках кораблей. Пока я пару секунд меланхолически раздумывал (система слежения остановила мой корабль когда транспорт взорвался) сплиты меня догнали и решили немного пощекотать лазерами. Я дал полный газ, и, лихорадочно кувыркаясь увидел совсем рядом станцию Телади по производству ракет. Вот оно спасение! Я со всей скоростью бросился туда, не сильно стараясь убежать, чтобы сплиты не отставали. Я подлетел к станции снизу и встал под самой крышечкой табуретки. Весь огонь сплитов достался станции, и теладям это надоело. Пока я бешено описывал восьмерки вокруг ножек табуретки со станции стали стартовать теладой. Через пять минут все было кончено. Я не сделал ни одного выстрела по сплитам, и мой ранг не изменился. Я так и остался сплитским созданием. У теладой рейтинг вроде тоже не поднялся.

- Отлично, вот твои 5000 кредитов, однако изобретение пропало со смертью компаньона. Теперь мне придется начинать все сначала. Я сел на теладиевскую табуретку и записался с выполненным квестом. Потом вылетел, и обнаружил в космосе незадачливого изобретателя. Я загрузил его в каргобэй и продал пиратам. (Ничего ведь больше сделать нельзя) Почему теладой решил, что он погиб? Какой сюрприз его ждет!

Когда я посмотрел текст этого квеста, я немало огорчился. Во-первых, квест считается выполненным только если уничтожить и транспорт и весь эскорт. Во-вторых, ты хотя и получаешь 200 очков авторитета у теладой, но теряешь 100 у сплитов. 100 очков у Сплитов ты теряешь в любом случае если только взял квест. (Это все для патча, в первоначальном варианте авторитет за квест не менялся ни у тех, ни у других) И в третьих, этот квест будет предлагаться снова и снова до тех пор, пока рейтинг у теладой выше, чем у сплитов. Странно, ведь по смыслу то он одноразовый! (прислал Oleg Krilov)

Остановить контрабандиста можно и не уничтожая эскорт. Теладой проходит ворота первым, до кораблей сплит. Поэтому можно просто обогнать теладой и его эскорт, дождаться его в следующей (3-й) системе по маршруту, и тихо, без свидетелей, уничтожить. (прислал Red)

В версии 2.1 эскорт состоит из двух Мамб и одного Сокола, так что рейтинг падает и у Сплитов, и у Телади. (прислал Berserker)

### **6007500 «Action show» — Боевое Шоу**

Недавно при посещении одного из Сплитских секторов мне дали необычное задание, оно мне было предложено Сплитом, который летал на Скорпионе. Сплит информировал меня, что через некоторое время состоится свадьба, между двумя семьями на борту Split Raptor. Вместо обычного показа фейерверка Сплиты решили запустить с Raptor'a захваченные корабли, пилотируемые заключёнными, а затем уничтожить их. Так как один из пилотов заболел, ему было поручено срочно найти себе замену для участия в шоу. Предложение гласило, что за каждый взорванный вами корабль вы получаете 4000Cr. Затем вы следуете за их Скорпионом, к Хищнику, который потом предупреждает что начинает запускать захваченных пилотов. Они обозначатся на экране красным, как враги, но старайтесь не попасть в Хищника поскольку это может превратить свадебную церемонию в нечто большее чем запланированный показ фейерверка! (прислал Andrey G.Vorobyev)

...В 2.1 с Вами связывается «Mamba», награда увеличивается до 10 000 Cr за корабль. «Raptor» выпускает любые корабли классов M5 и M4, принадлежащие Борону, Параниду, Телади или Аргону. Если мишень слишком далеко удаляется от M1, то она взрывается. После боя, очень сильно падает рейтинг у всех рас. Есть одно исключение. Аргонские корабли, почему-то, сбивает сам «Raptor». Рейтинг, соответственно, не падает, но награду Вам выплатят. (прислал Руслан Хоминич a.k.a. Hamster)

...Можно выполнить квест «Боевое шоу», предлагаемый Сплитами без падения рейтинга! Надо не уничтожать вылетающие корабли, а захватывать их, и выпрыгнувших пилотов убивать не следует. Как только вы захватите последний корабль, вас сразу поблагодарят и оплатят. В журнале появится запись, что квест завершен. (прислал пилот Skiff)

### **6008000 «Kill escaping murderer» — Уничтожить бежавшего убийцу**

В Atreus Clouds на Solar Power Plant есть один парень Боронов — владелец фабрики — который сообщает Вам, что его жена была убита и разрушен компьютер корабля. А убийца только что покинул станцию. Он предлагает 5000cr. за убийство убийцы на корабле Boron Eel. После выполнения миссии я потерял Лицензию Полиции Борона, но зато вахтенный журнал имеет новую запись, что убийца был уничтожен :-)) (прислал Andrey G.Vorobyev) В 2.1 убийца летает на Ориноко, я выполнял этот квест раза четыре на одной и той же энергостанции в Menelaus Paradise, значит Бороны – многоженцы !!! :-)) (прислал Berserker)

### **6008500 «Help Teladi recover from Argon Flu» — Помощь Телади в лечении Аргонского Гриппа**

Многие жалуются на задание «Аргонский Грипп», где нужно слетать за вакциной в сектор 3,3. Сектор 3,3 — это совсем не 3,3, а напротив: 2,4 President's End. У вас есть много времени, чтобы долететь туда, и если Вы состыкуетесь с Торговой станцией, то ваш компьютер скачает рецепт лекарства. Летите назад, и миссия выполнена. (прислал Andrey G.Vorobyev) За выполнение миссии дается 30000 cr., и повышение в рейтинге у Паранидов. (дополнил Tosik)

### **6009000 «Help fighters to protect transporter» — Помощь истребителям в защите транспорта**

В Silicon Mine в секторе Profit Center Alpha (пространство Teladi) сказали, что пираты напали на их транспорт в секторе PTNI Headquarters и попросили помочь защитить этот самый транспорт. Предложили 5000. Добавили, что их истребители уже вылетели, но ожидается столкновение с более крупными пиратскими кораблями. Дословно «... but there are larger pirates vessels detected.» Полетел в PTNI Headquarters — там примерно в центре сектора свора пиратов атакует бедолагу (его идентификатор сказали, когда давали квест), а он медленно ползет домой, т.е. в мою сторону. Рванул к ним. На встречном заходе снес штуки три Мандалая (они все тесной группой на хвосте у транспорта висели), остальные разлетелись. Сам пристроился в хвост транспорту метрах в 400-х и жду. Пираты на него налетают сзади, зависают метрах в 50-70 от меня, ну а дальше дело техники. Всего прибил с десятков Мандалаев и ОДНОГО Бэймона (без щитов!). Я так понимаю этот Бэймон и был larger pirates vessels :) Честно отдали 5000 денег, но потерял лицензию у Teladi — видимо зацепил пару раз этот гроб на колесах... Отвлекаться на пиратов, которые не нападают на транспорт строго запрещено :) — как убиваешь такого, сразу кричат — «Ну ты обещал помогать, а сам... Теперь наши истребители должны в одиночку биться со злыми пиратами...» В Log при этом пишут «%s» destroyed, но все живы... Вот еще — миссию дали при рейтингах Professional Privateer и Commodore и статусе Teladi Company Trader. После выполнения/провала изменений в рейтинге/статусе не произошло. (прислал Vladimir Neverov)

### **6009700 «More Complex Trading» — Различная комплексная торговля**

Все эти квесты дают пилоты транспортных кораблей или на станциях. Суть их — одна и та же: привезти n-ное количество товара в определенное место за определенное время.

## **6011300 «Perseus Mission» — Миссия «Персей» (для версии 2.1)**

Для получения миссии необходим налет не менее 100 часов и рейтинги не менее 100 единиц у Паранидов и Боронов, а так же боевой рейтинг не ниже Командора.

На момент перехода с 2.0 в 2.1 мой рейтинг был Shipping Magnate 34%, Admiral 1%, Paranid Friend of Priest Duke 3%. При первом же входе на территорию Паранидов меня ловит за хвост какой-то пилот и просит помочь не допустить паранидскую секретную разработку в сектора Ксенонов. Не вопрос. Делать, в общем-то, нечего, денег нет, времени – вагон (по крайней мере, я тогда так думал).

Первое, что от меня просят – сменить ту помойку, на которой я прилетел на супер секретный корабль Аргона, классифицированный как М3. Для этого летим в Argon Prime Shipyard, стыкуемся и, совершенно безвозмездно, то есть даром, ((с) Сова) получаем Experimental 2x25 Мв, 2x ВНЕРТ, 100 Cargobay, а вот скорость нужно довести до 301 самому. Там же мне рассказали, что мне нужно найти Bala Gi где-то в пиратских секторах севернее Priest's Pity. На самом деле корабль Octopussy II с пилотом по имени Bala Gi появляется в середине Olmanck ...чего-то там Treaty, идет в Elena's Fortune и останавливается у южных ворот Farnham's Legend. Веду задушевную беседу:

- Брат, мне тут какую-то хреновину найти надо, но я сам не уверен, что ищу.

- Все фигня, кроме пчел.

- Не, брат, сильно надо.

- Да плюнь ты! У меня вот Ксеноны в сектор Bala Gi's Joy ломанулись... Мож можешь?

- Не вопрос!

- Давай, а я, сидя за твоим хвостом, буду их отпугивать.

Соответственно летим к северным воротам Omanckeslat's Treaty. Либо, если не успели, к южным воротам Bala Gi's Joy. Я мочу 2 М3 и 3 М4. Он мне говорит, что не в курсе о чем речь и посылает к Гонерскому картографу по имени Klarix.

Зашибись. Все. Здесь начинается ТА-А-АКАЯ бодяга, что к 4 часу я пожалел, что взялся за эту миссию. К шестому лег спать с больной головой, а на следующий день все же пробился. Выяснил одно – после каждого значимого момента нужно сохраняться и держать пару предыдущих сейвов на всяк пожарный. Дали задание – сохранился, встретил корабль, сохранился, поговорил – сохранился.

Bala Gi может дать два адреса, где найти Klarix'a: где то в районе сектора" Rolk's Legacy или Tharka's Sun... Можно лететь как без использования джампдрайва, так и сразу прыгнув в сектор назначения. По пути можно спрашивать о Клариксе у попутных кораблей. Если проявить настойчивость, кто-нибудь обязательно скажет точные координаты Кларикса — будет фраза типа «Видел в секторе таком-то в сопровождении 4-х аргонских Элит». Кларикс вылетает из станции (смотря какой астер будет предлагать) всегда сразу после влёта игрока в сектор. Или разбивается о её шлюз, о чем игрок узнает по его крику (в этом случае нужно загрузить сохранение в соседнем секторе и опять влететь в сектор) (уточнение от пилота AlexYar).

Поскольку второй сектор у меня не был открыт к тому времени, я переигрывал, пока не направили в Легаси. Вот здесь я потерял около 2 часов реального времени. Klarix летает на корабле Goner One, поэтому вам уже не нужно просматривать имя каждого пилота каждого корабля в поисках этого гада. И появляется в секторе только после меня. После короткой беседы выяснилось, что он тоже не горит желанием выдавать местоположение корабля Паранидов просто так.

Нужно найти астероид где-то рядом. Видимо сильно больной кадр из Эгософта, придумавший эту идею миссии еще в XBTF сбежал из изоляции и умудрился напасть на геймеров. Мда, опять ищем. После разговора с Bala Gi и до встречи с Klarix в случайное время может прозвучать чей-то предсмертный крик. Потом меня вызывает паранид с не добрыми глазами и рассказывает, какая я сволочь. Рейтинг падает до Enemy of Priest Duke 99%, Фое 99%, у остальных рас поменьше. Здесь я убил около 4 часов реального времени. Астероид он просит разный (96, 98, 100, 106). (Задумчиво так) Сделать что ли подлянку? И не сказать, где он... Тем более, что, по мнению Эгософта, в разных играх этот астероид находится в разных местах. Ладно, так и быть, не скажу, а то потом будете ругать, что я и так весь кайф обломал.

Иду назад к Klarix'у – теперь он уже постоянно висит в одной точке и ждет. Сообщаю, где астероид, и он мне рассказывает, что видел корабль Paraniid Perseus восточнее Scale Plate Green. Восточнее – это не у восточных ворот, это у западных ворот Treasure Chest. Персей появляется там только после меня. При входе в сектор, меня вызывает Melissa из корабля Blue Arrow и просит защитить ее и боронский ТЛ от супостата. У Персея, между прочим 2x125 МВт... Хитрость заключается в том, что в момент разговора с Мелиссой, Персей нападает на нее и ТЛ. Это единственный шанс плотно сесть ему на хвост, пока он занят, иначе он начнет маневрировать и больше этого сделать не удастся. Рекомендую сохраняться в момент посадки. Уничтожился он раньше, чем я сбил все щиты – видимо, поэтому захватить его нереально... Хотя кто знает?

Дальше все по очереди выражают благодарность, дают рейтинги и лимон кредитов. Мелисса просит сопроводить ее дальше. Сопроводить – это не перепрыгнуть в сектор Ксенонов и замочить всех до ее подхода. Сопроводить – это летать в том же секторе, где и она, или в соседнем. И отбивать атаки по мере надобности. Этаким триоцем прилетаем в сектор Getsu Fune. Что, не видите такого? Плохо смотрели. Ищите внимательнее. Залетаем, мне рассказывают, как все прекрасно, но вот Ксенонский М2 неплохо бы и убить – мешает он. За уничтожение М2 дают 5000 кредитов. Мне удалось сбить его раньше местных, поэтому не знаю, что будет, если его собьют они сами. Выхожу на связь с Blue Arrow, Мелисса меня просит вычистить сектор, севернее Getsu Fune. Там М2 (ох я с ним и намучился), два М1, ну и по мелочи около 20 кораблей разных классов. Возвращаюсь с победой, меня благодарят, дарят Боронскую Орку с пятью шилдами и Мелисса улетает на поиски следов новой расы Хааков. Все. Можно продолжать летать. (прислал Химик)

### **Некоторые полезные дополнения:**

1. Миссию даёт пилот паранидского корабля (обычно это Pegasus). Он должен быть недалеко от выхода из ворот. Если вам всё не везёт, а с рейтингами полный порядок, летите в сектор Paraniid Prime и прыгайте внутри сектора через все ворота... Рано или поздно, вы её получите.

2. X-perimental уже имеет щиты и лазеры. Однако обязательно следует поднять скорость и манёвренность, а так же перегрузить всё оборудование со своего старого корабля.

3. При поиске Бала Ги и Кларикса, спрашивайте о них у всех кораблей. Есть три возможных ответа: 1. Не видел... 2. Видел давно... 3. Видел недавно... Последний ответ указывает на наиболее точные координаты.



4. Астероид находится в соседнем от Goner One секторе. Он виден на карте сектора. Следует помнить, что карту можно уменьшить и повернуть. Это новый астероид, вдалеке (около 60 км) от центра и в другой плоскости...

5. Perseus можно захватить!

Перед миссией, желательно запастись 20-30 лазерными башнями. Если миссия в разгаре, то башни надо собирать сразу после получения задания найти астероид, а то времени не хватит и вас уволят с понижением всех рейтингов.

Аккуратно находим Perseus и сохраняемся. Даём по нему пару залпов и уходим в открытый космос. Естественно, Мелисса и TL должны уцелеть. Он гонится за Вами, Мелисса за ним. Отлетаем на 50 км от Perseus минимум, можно и больше. Останавливаемся и выкидываем лазерные башни. У меня было 24 штуки, выкинул по 12, получаются аккуратные линейки. Затем, не мешкая, переводим их всех на лучевой режим. Ставим пиратов врагами, сохраняемся и ждём «Perseus». Если у Вас уже был свой TL, то можно попробовать выкинуть лазерные башни и дать им команду охранять TL.

А теперь всё зависит от удачи. Манёврами добиваемся, что бы Perseus обстрелял штук 5-8 башен. А дальше «качели». 3 км туда, разворот и обратно к башням, 3 км в другую сторону, и т.д. Большое количество башен нужно по двум причинам: не все активируются и они часто сбивают друг друга.

Рано или поздно, Perseus нарывается на 3-4 луча, и у него остаётся около 30% щитов. Тот кто крут, может его атаковать, я не смог. Щиты очень быстро (!) нарастают. А дальше надо поймать момент, когда башни его почти добились и уйти на 2-3 км в сторону. Он рванёт за вами и тут появляется реальный шанс для захвата! Учтите только, что в версии 2.1 астронавтов активно добивают, не попадите под луч.

В крайнем случае, вы его собьёте и получите свой миллион.

Захватить Персея можно чуть легче, чем описано. Покупаем 3-4 Mamba, делаем их ведомыми и летим за Персеем. Садимся Персею на хвост, делаем один выстрел и задаем напарникам атаковать свою цель, сами держимся у Персея на хвосте, не отпуская его более, чем на 300 м. Когда щиты будут почти на нуле, даем напарникам команду охранять ваш корабль, а сами лупим по Персею. В идеале можно захватить персея с одного выстрела! (прислал Юрий Фомкин a.k.a. Ghost Stalker)

6. Пройти «Enemy Sector» проще всего пересев на Pegasus с максимальной скоростью. Как только TL и Мелисса достигнут «Black Hole Sun», летим в «Enemy Sector». Все корабли Ксенонов нацелятся на вас, что позволит беспрепятственно пройти каравану.

7. Нельзя допускать гибели Мелиссы (прислал Руслан Хоминич a.k.a. Hamster)

Если на встречу с Клариксом, Бала Ги посылает в сектор «Солнце Тарка», он дает рандомно рудный или кремниевый астероид. Если он вылетает из скруффин фермы, то даст задание на рудный астер, а если из солярки — то на кремниевый. Оба астероида находятся в секторе Поражение Чо. Сохраняться нужно в соседнем секторе (я сохранялся в Облаках Ронкара). (уточнение пилота AlexYar)

## "Трактат о Персее" v 2.1

### "Прелюдия"

Миссию Персея получают в Паранидских секторах при наличии расового рейтинга у них в 100 единиц- Друг Жреца Герцога (Friend of Priest Duke). Также обязательно наличие 100 игровых часов налета. Еще боевой рейтинг должен равняться 1000 единицам (Commander), что к сотому часу часто выходит само собой. Возможно, что рейтинг у Аргона и Боронов также играет роль, но точной информации у меня нет (извиняюсь). Миссию предлагает пилот Пегаса при входе в сектор. Здесь система точно та же, как при встрече с торговым агентом на транспорте – корабль NPC должен быть недалеко от ворот. Если миссию не дают, есть смысл знать, что в игре есть временные ограничения на получения квестов. При охоте на заветного Пегаса надо избегать любых встреч с "квестодателями". Не отклонять предложения, а именно избегать. Если Пегасика у ворот нет, неплохо помогает рыболовный прием – подбросить у ворот контейнер с ракетой или чем-то еще, и пока халявщик подбирает контейнер, прыгнуть джампдрайвом в эти же ворота. Перед миссией неплохо пройти все квесты Стоертбеккера – данная личность на корабле "Thunder" является хоть и жалким, но все-таки самым близким подобием Персея.

Часть миссии с заморочками с Бала Ги и астероидом Кларикса я пропускаю, так как они подробно описаны в разделе игры на нашем сайте. На протяжении всей миссии рекомендуется сохраняться НЕ в один слот, чтобы можно было легко откатиться назад, если что.

### "Первое впечатление"

Вот и долгожданная встреча. Чтобы взять Персея, очень желательно сесть ему на хвост. Проще всего это сделать в самом начале, при его появлении. Когда он атакует ТЛ, надо пристроиться в хвост и стрельнуть по нему. Расстояние удерживается примерно 50-250 м. Если он "сорвался" – проще перезагрузиться. Опытному пилоту по силам сесть ему на хвост когда угодно.

### "На хвосте"

Далее – вторая, и самая большая проблема – 250 мв. Чтобы сбить щиты только из оружия Х-Периментала нужна 95 % точность без пауз (вариант для опытных людей, дающий огромное удовлетворение и дрожь в пальцах). Счастливики-владельцы ТЛ могут "потренироваться": оставить на ТЛ два 125 мв щита и пострелять по нему с Х-Периментала – это дает отличное представление о щитах супостата. Есть также совет не апгрейдить Хр, чтобы легче было попадать. Более простой вариант захвата – напарники-Мамбы. Игроку в таком случае остается только поддерживать расстояние, не давая Персею уйти. Если стрелять еще и самому, хватит одной Мамбы. Если нет – две или три. Когда щиты опустятся почти до нуля, Мамб надо заставить замолчать (кнопка <Э>) и сделать последний выстрел. Чтобы кнопка <Э> работала, надо сделать Мамб сопровождающими – вингманами (через связь). В идеале с использованием Мамб Персей берется одним нажатием кнопки "огонь". Если пилот не собирается сам снимать щиты Персея, нет ничего против того, чтоб самому лететь на Мамбе, а Хр сделать ведомым – толку от него больше, чем от Сплитских кораблей. Существуют также способы с использованием башен, осьминогов, дронов и даже сил сектора. Этим я не пользовался, посему распространяться не буду.

## **"Трофей"**

Персея мало захватить, его надо и уберечь. Мелисса на Соколе "Blue Arrow" легко догоняет и разносит Персея-дауна. Самый легкий способ избежать этого – взять на свой корабль джампдрайв и транспортер. Сразу после захвата на трофей переносятся джамп и пилот. Далее – телепортация в этот же сектор и посадка на станцию. Можно и не прыгать – зависит от расстояний до Мелиссы и до ближайшей станции. Если нет транспортера, девайсы можно просто выкинуть, подобрав их потом Персеем. Не стоит забывать и о Хр, висящем на поле битвы...

## **"Пролог"**

О конвоировании Мелиссы. Не надо выносить бедных ксенов. Они глупы, нежны и беззащитны. Важно лишь одно - они должны быть нацелены на игрока. Для этого нужно прилететь в сектор заранее и вежливо попросить внимания. Сидеть при этом лучше в Хр, но если все-таки ксеноны убивают игрока, можно сесть и на Пегаса. От Мелиссы нельзя далеко отрываться - прыгать во вражеский сектор надо только когда она находится в соседнем. На этом все. Стоит только упомянуть напоследок, что начинать это все надо, имея на борту хотя бы 50 шершей. Пригодятся в Гетсуфане и за ним. Хотя их можно купить и в самом Гетсуфане, в Паранидском доке.

## **"Постскриптум"**

В игре есть глюк, позволяющий занять собственную верфь. Как известно, Мелиссин ТЛ везет боронскую торговую станцию, и этот ТЛ становится собственностью игрока после очистки вражеского сектора. Штука в том, что бы очистить сектор до выгрузки. То есть, когда ТЛ входит в Гетсуфан, игрок уже должен быть у ворот в ксенонский сектор. И прыгнуть при его появлении, до разговора с Мелиссой. Затем безвылазно уничтожить ксеноморфов и вернуться. Далее следует просьба о зачистке сектора, на которую уже готов ответ. И ТЛ переходит в собственность игрока со всеми потрохами. Еще в Гетсуфане нужно выбросить спутник. После выгрузки верфь представляет собой хоть и великолепное, но полностью бестолковое сооружение.

## УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЕМ

**<Курсорные>** — Управление кораблем по осям X,Y.  
**<Q>,<W>** — Вращение вокруг собственной оси.  
**<A>,<Z>** — Ускорение/Торможение.  
**<Tab>** — Быстрое ускорение (при установленном Boost Extension).  
**<Backspace>** — Скорость на 0.  
**<1> ... <4>** — Смена текущих лазеров.  
**Левый <Ctrl>** — Огонь из лазера.  
**<M>** — Смена ракет.  
**<L>** — Запустить ракету.  
**<Shift>+<E>** — Покинуть корабль/Войти в корабль.  
**<J>** — Режим компрессии времени S.E.T.A.  
**<Shift>+<J>** — Использовать Jumpdrive, если установлен.  
**Левый <Alt>** — Приближение (при установленном Video Enchantment Googles).  
**Правый <Ctrl>** — Передвижение вдоль осей (при установленном Strafe Drive Extension).  
**<D>** — Автоматическая стыковка (при установленном Docking Computer).  
**<U>** — Автопилот (при установленной Motion Analysis Relay System).  
**<F>** — Выбор груза в трюме.  
**<O>** — Открыть/Закрыть люк грузозаборника.  
**Numpad** — Вращение головой для лучшего обзора.

## ИЗМЕНЕНИЕ ВИДОВ

**<V>** — Смена видов камеры  
**<F1>** — Вид изнутри корабля.  
**<F2>** — Вид снаружи корабля.  
**<F3>** — Вид на выбранную цель.  
**<F4>** — Вид назад.

## ЗАХВАТ ЦЕЛЕЙ

**<T>,<Space>** — Поиск цели, автоматический захват ее в прицел.  
**<E>** — Цель на ближайшего врага.  
**<Page Up>** — Следующая цель.  
**<Page Down>** — Предыдущая цель.  
**<Home>/<End>** — Цель на грузовые контейнеры или запущенные ракеты.  
**<Del>/<Insert>** — Переключение цели между врагами  
**<C>** — Связь с целью.  
**<I>** — Информация о цели.

## НАВИГАЦИЯ

**<. >** — Подробная карта сектора.  
**<Home>** — Увеличить масштаб карты сектора.  
**<End>** — Уменьшить масштаб карты сектора.  
**<Insert>** — Повернуть карту сектора.  
**<,>** — Карта галактики.  
**<N>** — Простая карта сектора (при установленной Tactical Navigation System).  
**<F5>** — Включить/выключить Ecliptic Projector (если установлен).

## УПРАВЛЕНИЕ ВЕДОМЫМИ

**<Shift>+1** — Приказ своим истребителям атаковать следующую цель.  
**<Shift>+2** — Приказ своим истребителям атаковать любую цель.  
**<Shift>+3** — Ваши боевые дроны атакуют следующую цель.  
**<Shift>+4** — Ваши боевые дроны атакуют любую цель.

## ТОРГОВЛЯ

**<5>,<6>** — Локаторы лучшей покупки/продажи (если установлены).  
**<1>,<2>...<9>** — Установить шаг «перемотки» товара (в режиме торговли).  
**<Home>,<Backspace>** — Установить минимальную величину (в режиме торговли).  
**<End>** — Установить максимальную величину (в режиме торговли).  
**<Влево>,<Вправо>** — Переместить товар с корабля на станцию и наоборот (в режиме торговли).  
**<Enter>** — Подтвердить выполнение торговой операции (в режиме торговли).

## ИНФОРМАЦИЯ

**<Enter>** — Главное меню бортового компьютера.  
**<R>** — Экран Owned Properties (свое хозяйство).  
**<P>** — Информация об игроке.  
**<S>** — Информация о текущем корабле.  
**<Esc>** — Закрыть текущее меню.  
**<Del>** — Закрыть все окна открытых меню.

## НАСТРОЙКИ

**<Shift>+<O>** — Специальные настройки версии 2.0.  
**<F8>** — Настройки.  
**<F9>** — Сделать скриншот в папку, установленную в настройках.  
**<Shift>+<P>** — Режим паузы.  
**<Shift>+<S>** — Сохранить игру (при наличии Salvage Insurance)  
**<Shift>+<L>** — Загрузить игру.  
**<Shift>+<Q>** — Покинуть игру.