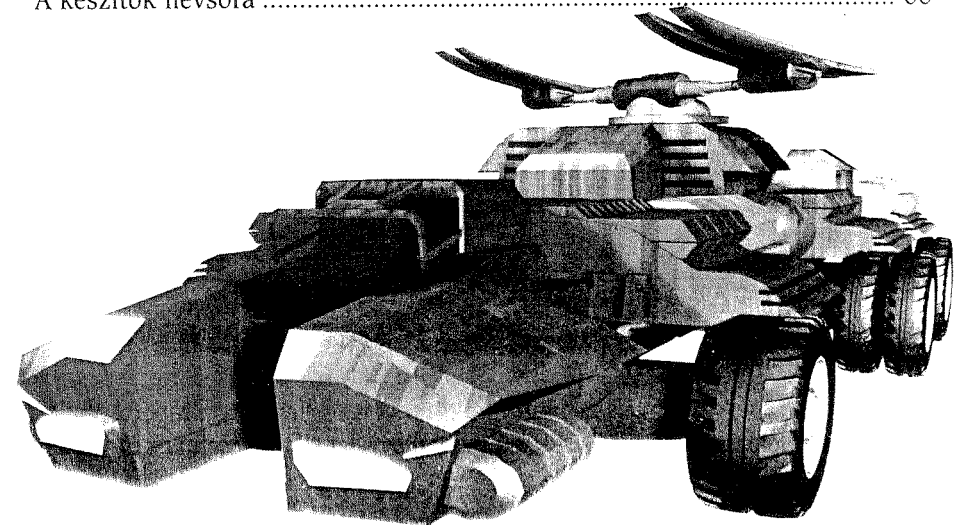


TARTALOMJEGYZÉK

Prológus.....	4
Installálás.....	6
A játékról általában.....	8
A kezelés elemei:.....	9
- Ikonok.....	9
- Parancsnoki híd.....	9
- Csillagtérkép.....	10
- Kolóniák.....	13
- Felszerelés.....	16
- Gyártás.....	20
- Kutatás.....	22
- Diplomácia.....	24
- Információs képernyők.....	26
- Adatbázis.....	31
- Bár.....	32
- Opciók.....	33
- Földi csata.....	35
- Űrcsata.....	37
- Más fajok.....	40
Hogyan kezdjük el?.....	41
A függelék: Irányítás billentyűzetről.....	44
B függelék: Épületek leírása.....	46
C függelék: Találmányok leírása.....	56
A készítőik névsora.....	66



PROLÓGUS

Föld, harmadik évezred – a technológiai és társadalmi forradalmak kora. Évezredek állandó háborúzásai után az emberiség végre megtalálta a BÉKÉT. Hatalmas városok emelkedtek ki a földből, egyre visszább szorítva a természetes környezetet, míg végül a különálló városok megszűntek: csak egy létezett – az egész bolygót elborító hatalmas metropolisz. A Föld nyüzsgő méhkashoz hasonlított, de a tagadhatatlan túlnépesedési problémák ellenére a haladás aranykora volt ez. Tudósok milliói dolgoztak a megoldáson...

Kolonizáció – ez volt a bűvszó. A naprendszer többi bolygója ridegnek és ellenségesnek tűnt, de ez nem jelentette azt, hogy a távoli űrben ne lehetne gazdag és életre alkalmas bolygókat, bolygórendszereket találni. A tudósok megállapították, hogy meglehetősen messze, a Proxima Centauri körül kering egy, a földi élet ellátására alkalmas planéta. De ez csupán egy volt a sok közül. A távolabbiak elérésére egészen addig gondolni sem lehetett, amíg dr. Emily Ngombe fel nem fedezte a megszokott háromdimenziós világunkból való kitörés lehetőségét: utazást egy olyan dimenzióban, ahol elképzelhetetlen távolságok tehetőek meg egyetlen szempillantás alatt.



Amikor az UNSN Trailblazer aktiválta hajtóműveit és belépett a hipertérbe, a láncok, amelyek eddig gúzsba kötötték az emberiséget, egy csapásra eltűntek.

Számos emberi életre alkalmas bolygót fedeztek fel, és hamarosan létrejöttek az első találkozások idegen fajokkal is: új barátokkal és ellenségekkel. Az emberiség számos rendszert hódított meg, melyek központi bolygója – Centronom – képviselte mindazt az erőt és összetartást, mely a Birodalmat egybekovácsolta.

A korábbi betonvárosok eltűntek a Föld színéről. A tudomány segítségével – irtózatos költségek árán – sikerült visszaállítani a természet eredeti szépségét. A Föld maga lett a paradicsom, az otthont kereső emberek vágyainak mintája, és az ide telepített tudományos intézmények révén az emberiség technológiáinak bölcsője is.

A galaxis kihívásaira a tudósok egyre újabb és újabb forradalmi megoldásokkal álltak elő, kezdve a nanoméretű öngyógyító biológiai rendszerekkel (melyek emberek millióinak életét mentették meg a szélsőséges éghajlatú és/vagy veszélyes élőlényekkel rendelkező bolygókon), egészen az emberszerű, mechanikus lényekig – az androidokig. Kifejlesztőik társaknak, segítőknak és védelmezőknek szánták őket, de egy szerencsétlen véletlen teljesen más fordulatot adott az eseményeknek. Az egyik kísérleti példány programozásában végzetes hiba történt és a számos biztonsági ellenőrzésen átcúszott hibás kód belekerült e példány vezérlőprogramjába. A pilótaként tesztelt android hajójával nekiütközött az 5-ös számú űrállomásnak, mely akkor sajnos korántsem volt elhagyatott: a Birodalmi Szenátus tartotta ott éppen esedékes ülését... Számos kisebb baleset történt már korábban is, de ez az incidens végleg eldöntötte az ügyet: az androidok fejlesztését és gyártását egyszer s mindenkorra betiltották.

A 3200-as évekre a galaktikus méreteket elérő birodalom egyre több problémával küszködött. Az nagy arányú terjeszkedés igen komoly szociális gondokat hozott felszínre, az egységes birodalmat egyre nehezebb volt összetartani. A hosszú béke korszaka véget ért: egymással torzsalkodó kisebb csoportok kezdték meg harcukat a hatalmas birodalom árnyékában. Régi fényének folyamatos halványulásával az emberiség lassan, de biztosan az első kozmikus háború szélére sodródott. Egyre több és több rendszer keveredett bele a harcokba, újabb és újabb területeket hasítva ki a Birodalom testéből. A gyengeséget megérezve a korábban békés vagy csak csendben készülődő idegen fajok is megjelentek az emberek területének határain.

Az egyre kétségbeejtőbb helyzetben a vezetésének nem maradt más esélye, mint egy mindaddig szigorúan titkos fegyver bevetése...

INSTALLÁLÁS

Rendszerkövetelmények:

- egy IBM kompatibilis számítógép (min. 486DX4 100Mhz, Pentium ajánlott)
- MS-DOS 5.0 (vagy újabb verzió) vagy Windows 95 operációs rendszer
- 8 MB szabad RAM (Windows 95-höz 32 MB ajánlott)
- SVGA videokártya
- 4x sebességű CD-ROM drive
- 62 MB szabad winchester terület
- egér

Installálás:

- Helyezd be az Imperium Galactica CD-t a meghajtóba!
- DOS alatt lépj be a CD főkönyvtárába (például: d:\ és <ENTER>).
- Írd be, hogy INSTALL és <ENTER>.
- Kövesd az installáló program útmutatásait!

A hangkártya beállítása:

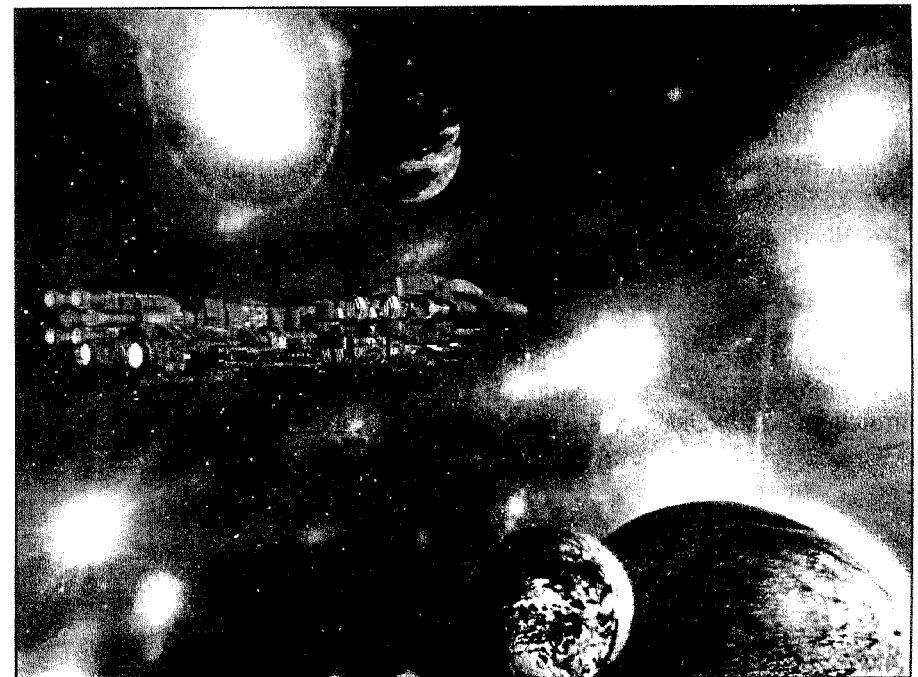
- Először installálnod kell a programot a fentiek szerint!
- A legegyszerűbb módszer a programra bízni a hangkártya felismerését, de sajnos ez néhány esetben nem működik kielégítő eredménnyel. Ha a rendszer „lefagy”, a kézi beállítás még mindig segíthet. Ha esetleg nem vagy biztos abban, hogy milyen hangkártyád van, a legjobb megoldás az SB 2.0 választása, mert igen sok kártya emulálja ezt a hangkártyát valamilyen szinten.
- Ha sikerült a beállítás, mentsd le az adatokat!
- Később bármilyen hangkártyával kapcsolatos változtatás esetén érdemes ezt a rövid programot lefuttatni, mert a helytelen beállítás a játék „lefagyásához” vezethet!
- Gravis Ultrasound használatakor ügyeljünk arra, hogy csak 0,1,2,3 DMA konfigurációkkal működik.
- Ha az animációk alatt kettészne a kép, az install futtatása után a videomód állításával kiküszöbölhetjük ezt a hibát (egyes videokártyák nem 100% VESA 2.0 kompatibilisek).

A játék indítása

- Lépj be abba a könyvtárba, ahová az Imperium Galactica-t installáltad (alapértelmezésben: c:\imperium)
- Írd be, hogy IMPERIUM és <ENTER>.
- Ha néhány másodpercen belül nem látod a címképernyők egyikét, próbáld újra beállítani a hangkártyát és ellenőrizd, hogy az egér tényleg működik-e.
- Ha ezután sem indul a program, kérj segítséget!
- Ha szakértő barátod sem boldogul (de a program az ő gépén természetesen fut), akkor még mindig megpróbálhatod valamelyik telefonszámunkat felhívni!

Ennek a kézikönyvnek a célja az Imperium Galactica háttérének és kezelésének bemutatása. Sokan azonban nem szeretik az ilyen útmutatókat, de számukra is elhelyeztünk némi segítséget a játékban, mely személyes termináljukról hívható le a játék során.

Azonban a gépkönyv igyekszik részletesebb információkkal, tippekkel segíteni, melyek esetleg tapasztaltabb játékosoknak is segíthetnek. Így azt javasoljuk – ha nem is ez az első stratégiai játékod – szánj rá néhány percet és tanulmányozd át ezt a könyvecskét!



A JÁTÉKRÓL ÁLTALÁBAN

A játékban egy fiatal hadnagy szerepét játsszuk, akit a C4 szektor felügyeletével bíznak meg. Mivel ez a szektor hemzseg az idegen fajoktól és a Birodalomhoz csak többé-kevésbé hű egyénektől, a feladat nem ígérkezik könnyűnek! Gyors előléptetés vagy gyors halál – mindkét eset lehetséges, a döntés a Te kezében van!

Kezdetben részletesen leírt küldetésekkel igazítanak el feljebbvalóid, de ahogy egyre jobban fény derül a játék szerkezetére, ahogy egyre több és több technológiával, kolóniával és felelősséggel találkozol, úgy válnak a feladatok egyre nehezebbé – rád bízva a megvalósítás módját. Nem szükséges mindenkit legyőzni vagy megsemmisíteni a végső küldetés teljesítéséhez: a nyers erőnél néha többet ér a diplomácia és a szövetségesek keresése. A játékban 7 idegen faj és 3 emberi érdekcsoport (a Birodalom, a Szabad Kereskedők Szövetsége és a Független Nemzetek Szövetsége) található, akik a játékos admirálissá való előléptetése után saját – játékról játékra változó – körülményeikhez igazítják cselekedeteiket, szinte kizárva két azonos játékmenet kialakulásának lehetőségét.

A játékban Neked kell döntened a forráselosztásról: mikor és mennyit költesz a kolóniákra, terjeszkedésre, háborúra, kutatásra és gyártásra. Eleinte csak kisebb hajókat (rombolókat és cirkálókat) bíznak Rád, de később nagy csatahajókat, sőt a flotta büszkeségét a „Thorin”-t is irányíthatod. A legtöbb hajó felépítése különböző, a nagyobbakon egyre több opció válik elérhetővé. Minden hajón található egy ún. gyülekező és szórakozóhely (maradi egyének néha kocsmának vagy bárnak szokták nevezni – de maradjunk csak a hivatalos megnevezésnél!), ahol számos emberrel beszélhetünk, értékes háttérinformációkat gyűjtve küldetéseinkhez.

Az összes hajón megtalálható a parancsnoki híd (innen érhetők el a különféle irányítóképernyők és adhatók/vehetők üzenetek) és a parancsnoki szoba, ahol személyes terminálunkat kezelhetjük, adatokat hívhatunk le a Birodalom adatbázisából, ill. személyes üzeneteinket vehetjük át.

A KEZELÉS ELEMEI

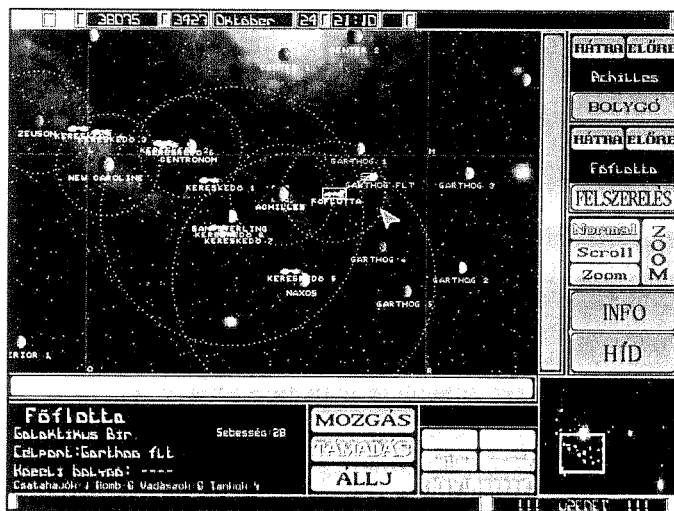
Az űrhajó fedélzetén a különféle irányokra klikkelve mozoghatunk. A nyílra változó kurzor jelzi, hogy az adott irányban kijárat található. Ha célkeresztet látunk, akkor ott egy másik képernyőre léphetünk át. A képernyő jobb felső sarkában a kurzorral mutatott terület nevét olvashatjuk, mielőtt egy klikkel átlépnénk oda.

A képernyő tetején és alján szinte az egész játék során megtalálhatjuk a következő néhány információt:

- a bal felső sarokban az idő sebességét állíthatjuk. Összesen háromféle időbeállítás létezik: a normál, a gyors és a nagyon gyors. Az első két rangban csak kettő, a továbbiakban mindhárom rendelkezésre áll. A negyedik helyen az Állj gombot találjuk, amivel az időt lehet leállítani. Ez azért hasznos, mert ilyenkor nyugodtan körbe tudunk nézni kolóniáinkon vagy találmányaink között, és eközben nem telik az idő!
- mellette a pénzünk mennyisége található (credits). Ez minden nap éjfélkor növekszik az aktuális adórészlettel és különféle akciók (pl. kutatás, gyártás) csökkentik.
- ettől jobbra a standard galaktikus idő látható (Hosszas viták után eldőlt, hogy 2665-től az időszámítást az új központ - Centronom - keringési idejéhez állítják. Ez az új idő a korábbi Földi időhöz képest körül belül negyvenszer lassabb.).
- jobb oldalon a már korábban említett szöveges ablak található, amely a kurzor alatt lévő terület nevét tartalmazza.

Lent az üzenetablak és jobbra a képernyőről kilépés ablaka található. Itt jelennek meg a figyelmeztetések az üzenetekről is. Ha ilyenkor ide klikkelünk, rögtön a hídra kerülünk, ahol az üzenetpanelen láthatjuk, milyen adást fogott a hajó kommunikációs tisztje. Ő a még nem látott üzeneteket piros színnel jelöli számunkra (VÉTEL). Üzeneteket küldhetünk is ugyanezen panel segítségével (ADÁS).

A CSILLAGTÉRKÉP



Ez a képernyő az egyik legfontosabb a játékban, mivel ez adja a legnagyobb áttekintési lehetőséget. Innen mozgathatod flottáidat, vizsgálhatod bolygóidat, és innen indíthatsz műholdakat még ismeretlen világok felderítésére – csak hogy néhányat említsünk a számos lehetőség közül.

A jobb felső sarokban az éppen kiválasztott bolygó neve látható. Az **ELŐRE/HÁTRA** gombokkal mozgathatod a kiválasztást előre/hátra. A bal alsó sarokban az éppen aktuális bolygóról látható néhány információ: a bolygó neve, a felszín típusa, a népesség és morál, végül a föld-úr védelem néhány eleme (űrbázisok, védőflották) látható. A térképen a kiírás színe utal az irányító fajra. Saját bolygókról természetesen minden információ látható, idegen vagy fel nem derített bolygókhoz előbb (kém)műholdat kell küldeni. Ez, valamint a kolonizálás (csak kolonizáló hajóval) is innen történik. Természetesen a megfelelő típusú műholdnak kell lennie a raktárban, illetve a kolonizáló hajónak a bolygó fölé kell érnie. Az egyszerű műholdak legnagyobb hátránya, hogy könnyen felfedezhetők és megsemmisíthetők. A kéműholdak felderítése nehezebb és több információt is szolgáltatnak.

A **BOLYGÓ** billentyű a kolónia képernyőjére visz, ahol az épületek építésével, bontásával foglalkozhatsz (erről később).

A következő ablak a bolygókhoz teljesen hasonló módon kezeli a radarok hatósugarában lévő ellenséges és a saját flottákat. Az idegen flották ereje kezdetleges radarok használata esetén csak becslés, a flották sebessége viszont minden esetben a valós érték. Ezen két információ alapján dönthetsz a támadásról, esetleg a visszavonulásról. *(De vigyázz! A fejlettebb fajok erősebb űrhajókkal rendelkeznek! Ha sikeresen visszaverted egy faj 2 csatahajó vezette flottáját, az nem jelenti azt, hogy egy másik faj névlegesen ugyanilyen erejű flottája nem söpör el egy pillanat alatt!)* Egy flotta sebességét a nagy hajók (rombolók, cirkálók, csatahajók) hajtóművei határozzák meg: a flotta mindig a leglassabb hajóhoz kénytelen igazodni. Hajtóművekkel, fegyverekkel és egyéb felszerelésekkel a hajót a **FELSZERELÉS** gombbal elérhető képernyőn láthatod el.

Még mindig jobb oldalt, középtájon található a csillagtérkép méretét beállító billentyűk:

- A nagy **ZOOM** billentyű a képernyő közepére közelít bal klikkre, attól távolodik jobb klikkre.
- A **NORMÁL** benyomása esetén az egérgomboknak nincs speciális funkciójuk (a megszokott kiválasztás van beállítva a bal egérgombra, a jobb pedig a felszerelés képernyőre visz). Erre a módra érdemes visszakapcsolni, ha már azt a területet látjuk, amit szeretnénk.
- A **SCROLL** billentyű aktiválása esetén a jobb egérbillentyű segítségével mozgathatjuk a csillagtérképet (hacsak nem az egész szektort látjuk egyszerre – ekkor természetesen ez a funkció hatástalan!).

A **ZOOM MÓD** segítségével a térkép egy általunk kijelölt területet nagyíthatjuk (bal klikk), illetve az adott középponttal kicsinyíthetünk. A kijelölt pont közelében lévő bolygókat és flottákat a gép figyeli, és a legközelebbit veszi középpontnak (feltehetőleg úgy is ezeket akarjuk közelebbről megvizsgálni).

Az **INFO** billentyű a hasonló nevű képernyőre visz (ld. később), a **HÍD** feliratú pedig a parancsnoki hídra kapcsol.

A jobb alsó sarokban a főképernyő kicsinyített mását találhatjuk. Ezen egyrészt gyorsan mozoghatunk (a kívánt helyre klikkelünk), másrészt a képernyőn látható terület elhelyezkedését azonosíthatjuk a teljes térképhez viszonyítva. A látható területet piros téglalap jelöli, ami a zoom-olás hatására változtatja méretét – utalva arra, hogy a teljes képernyő kisebb vagy nagyobb részletét látjuk. Az első három rangban a játéktér viszonylag kicsi, a határokat egy sárga négyzet jelöli.

Még néhány billentyű található ezen a képernyőn, amelyek a csillagtérképen látható elemeket kapcsolják ki/be. Így például kikapcsolhatjuk a csillagokat

(CSILLAG), a radarok hatósugarát (RADAR), a flottákat a (FLOTTA) gombbal, a tájékozódást segítő rácsot (SZEKTOR) és végül a kolóniák és flották neveit (NEVEK). Ez utóbbi gomb több funkció között vált, ha megnyomjuk láthatjuk a kolóniák, a flották, esetleg mindkettő neveit, vagy akár egyiket sem.

A képernyő legnagyobb részét a térkép foglalja el (az alatta lévő információs területről már volt szó). Természetesen csak a radarjaink hatótávolságában található bolygókat és flottákat látjuk (tehát hiába állítjuk be négyes rangban az egész térképet erre a képernyőre, csak viszonylag kis része fog érdemi információt hordozni!). A különböző színek a különböző fajokat jelölik:

Piros	- Garthogok
Világossárga	- Sullepek
Zöld	- Dargslanok
Lila	- Dribek
Sötétkék	- Szabad Kereskedők Szövetsége (SZKSZ)
Kék	- Független Nemzetek Szövetsége (FNSZ)
Világoskék	- Ychomok
Fehér	- Morgathok
Sötétpiros	- Kalózkodók
Világoszöld	- Ecalepek
Szürke	- kereskedők

Ezen a képernyőn (is) lehet irányítani flottáinkat. Használhatjuk a **MOZGÁS** és **TÁMADÁS** ikonokat is, de ugyanaz a funkció az ALT és a CTRL billentyűkkel is elérhető. Minden esetben meg kell adnunk a célpontot is! Támadás módban a célpont lehet ellenséges flotta vagy bolygó. Mindazonáltal földi támadáshoz szükségünk lesz tankokra és rakétavetőkre, amelyek a csatahajókban szállíthatók (vagyis olyan flotta, amelyben nincs csatahajó, vagy a csatahajóban nincsenek földi egységek, az nem támadhat bolygót). Támadást csak akkor adhatunk ki bolygóra, ha már ismerjük az ott tartózkodó fajt. Ha nincs elég információnk a bolygóról, a bolygó neve szürke (vagy nincs kiírva név) – ekkor kém-műholdjainkat odaküldve kis idő elteltével több adathoz jutunk. Kolonizáláshoz is elengedhetetlen feltétel a bolygó egyes tulajdonságainak ismerete – ehhez is egy műhold telepítése segít hozzá minket.

KOLÓNIAK



A képernyő nagy részén a kiválasztott kolónia képe látható. Oldalt három újabb ablak (almenü) kapcsolható be, míg a lenti ikonokkal új képernyőket érhetünk el.

A bal felső sarokban az **ÉPÜLET** feliratra klikkelve egy kis ablakban megjelenik egy épület képe (alaphelyzetben egy központi épület, de ha más képernyőn már átállítottuk a kurzort, akkor az utoljára vizsgált épület) és az összeg, amibe a felépítése kerül. Az **ÉPÍTÉS** ikonnal elkezdhetjük az építkezést, ha megfelelő mennyiségű pénzzel rendelkezünk. Ekkor még ki kell választanunk az épület helyét: a felszínen az épület méretére jellemző négyzethálót olyan helyre kell veyük, ahol nincsenek útban tereptárgyak (minden mező zöld). Egy bal klikk után szorgalmas munkásaink meg is kezdik az építkezést.

A **LISTA** billentyű a „kolónia információk” nevű képernyőre visz (ez az általános információs képernyő egyik „alképernyője”). Itt a megjelenő listán kiválaszthatjuk a szívünknek kedves épületet (elolvashatjuk rövid leírását is a képernyő alján). A szürke színű épületek az adott bolygón valamilyen ok miatt nem építhetők: például adott gyártípusból minden bolygón csak egyet építhetünk, fejlesztőbázisból pedig bolygónként az 5 típusból összesen egyvel rendelkezhetünk. Természetesen ha a bolygón már valamilyik épületfajtából felépítettük a maximális számút, akkor a továbbiakban erről le kell mondanunk. Bizonyos felszín típusokon további korlátozások is

lehetségesek (például naperőműnek jégbolygón nem sok értelme lenne), illetve idegen fajoktól elhódított kolóniákon is korlátozottak építési lehetőségeink.

Ha mindezeket figyelembevéve eldöntöttük mit szeretnénk építeni, a **KOLÓNIA** ikonnal (és ott az **ÉPÍTÉS** ikonnal és helykijelöléssel) felhúzzhatjuk az adott épületet. Kényelmesebb megoldás egy dupla klikk az épület nevének: ekkor automatikusan a kolónia képernyőjére kerülünk és azonnal a négyzethálót tehetjük le (vagyis mintha már az **ÉPÍTÉS** ikonra is klikkeltünk volna).

Kissé lejjebb, de még mindig a bal oldalon található a kolónia **RADAR** kapcsolója. Hasonlóan a kicsinyített csillagtérképhez ez is a gyors áttekintést és mozgást szolgálja (földi csatáknál is így működik!). Érdekes figyelni az épületeket reprezentáló téglalapok színét: a zöld a teljesen normális működést jelzi, a sárga az építés alatt álló épületek színe, a piros a működésképtelen (ld. később), míg a fekete a lerombolt épületeket jelöli. Úgyszintén piros a színe az ép, de energiaellátás nélküli vagy kikapcsolt épületeknek. Ezeket az információkat a nagy térképen is láthatjuk: a rongálódás mértékét egy kis szám jelzi, az energiahiányt pedig egy villogó villám ikon.



A jobb oldalon az **ÉPÜLET INFO** ablak aktiválható, ha egy épületre klikkelünk: ez az épület információs ablak. Itt leolvashatjuk az épület energiafogyasztását, a szükséges munkások számát (ha bármelyikből nincs meg a szükséges mennyiség, az épület csökkentett hatásfokkal működik

csak!), a működés százalékos hatásfokát és a termelt áru/szolgáltatásmennyiséget.

Három kis ikonnal dönthetünk az adott épület sorsáról:

A **SÉRÜLÉS/JAVÍTÁS** ikonnal sérült épületeknél be-/kikapcsolhatjuk a javítást (az épületen látható hibát jelző kis szám ilyenkor villogni kezd, jelezve, hogy a javítás folyik). Minden megrongálódott épület csak csökkentett hatékonysággal (illetve 50% hiba felett sehogyan sem) működik. Létfontosságú épületek erős megrongálódása a lakosság moráljának (és adófizetési hajlandóságának) rohamos csökkenésével, rosszabb esetben a népesség pusztulásával járhat!

Az **AKTÍV** gombbal leállíthatjuk/elindíthatjuk a gyártást az adott épületben. Ezzel például kikapcsolhatjuk az energiaellátásból a kevésbé fontosnak ítélt tevékenységeket (alapértelmezésben az energia egyenlő értékben oszlik el az épületek között, vagyis ha az energiaigényt 85%-ban bírjuk kielégíteni, akkor maximum ennyire fog működni minden épület. Ezt bírálhatjuk felül a kikapcsolással).

Végül a **LEROMBOL** gomb lebontja az épületet. Ilyenkor az eredeti ár 40%-át visszkapjuk és a hely felszabadul újabb építkezések számára.

A kép alján található ikonok a további képernyőkre való átlépést szolgálják:

A **KOLÓNIA INFO** az adott nevű képernyőre visz (ennek egyik eleméről az építésnél már volt szó).

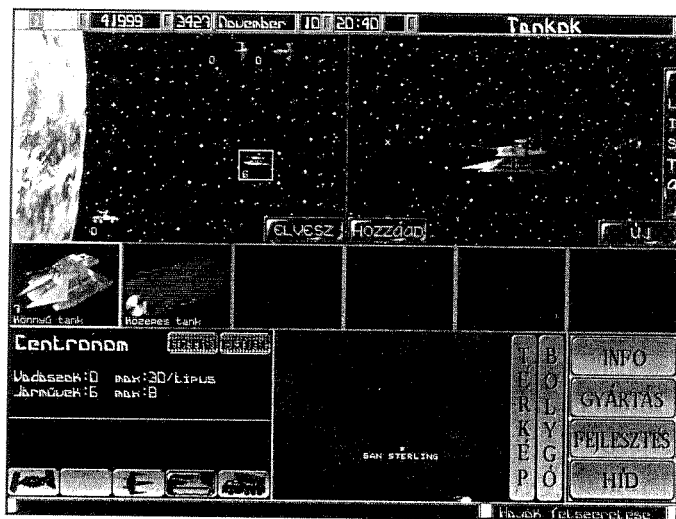
A **BOLYGÓ** szintén a megfelelő nevű képernyőre visz (ld. később).

A **TÉRKEP** a már korábban tárgyalt áttekintő csillagtérképre visz vissza, míg a **HÍD** a parancsnoki hídra tesz minket.

(ez az ikonsor a jobboldali kis téglalapra klikkeléssel el is tüntethető)

Ha ellenséges bolygónál lépünk be erre a képernyőre, akkor a bolygó felett keringő kéműholdunk típusától függően kapunk információkat a felszínről (a kettes verziószámú kéműhold szinte minden információt felfed előttünk, ami támadás előtt létfontosságú lehet! Nyilván sokkal sikeresebb a támadás, ha tudjuk hol helyezkednek el az ellenfél erődjei...).

KOLÓNIAK FELSZERELÉSE



Egy bolygón – a polgári épületek mellett – többféle védelmi rendszer telepíthető – földi egységek (tankok és rakétás egységek), űrállomások, föld-űr fegyverrendszerek (ágyúk és védőpajzsok), valamint vadászkötelékek.

Tankok a központi épületben és az erődökben állomásoztathatók, és ezen épületek száma meghatározza földi egységeink maximális mennyiségét is. Űrállomásból legfeljebb bolygóként hármat állíthatunk orbitális pályára és ezek nem távolíthatók el – maximum megsemmisülhetnek –, és fegyverrendszereik sem módosíthatóak. A bolygó körüli pályán lévő űrállomásokat viszont lehetőségünk van lecserélni jobb típusúra.

A bolygó védelmének kialakítása is a felszerelés képernyőn történik, nagyon hasonlóan a flottákéhoz. Először kiválasztjuk a bolygót, majd a telepítendő eszköz csoportját (ld. bal alsó sarok), végül a csoporton belül a konkrét típusra klikkelünk. Ezután a +1/-1 gombokkal végezzük el a beállítást. Lehetőség van egy közelben állomásozó flottából is áttenni egységeket a bolygó védelmére. A TRANSZFER ikon megnyomásával a jobb felső ablakban megjelenik a flotta képe és a benne található egységek. Kiválasztjuk az átcsoportosítandó egységtípust (például 2-es típusú tank) és a képernyő közepén megjelenő nyilakkal végezzük el az átrakást – természetesen csak addig, míg el nem érjük a bolygón állomásoztatható maximális mennyiséget.

Két flotta között az erők mozgatása az eddigiek ismeretében már gyerekszámú, csak mindkét oldali ablakba flottát kell helyeznünk. A bal oldaliba egyszerűen a flotta kijelölésével helyezhetünk egyet, a jobb oldaliba pedig pl. a MEGOSZT, gombokkal hívhatunk le egy másikat.

A MEGOSZT kiválasztása után a kijelölt hajókat „pakolhatjuk” át másik flottába, azaz a két felső ablak a két flottát mutatja. Az ablakok alatt megjelent nyilakkal pakolhatjuk át a kiválasztott hajókat az egyikből a másikba. Az egységek átrakása a már korábban megismert módon történik.

ÖSSZEVON csak akkor lehetséges, ha két flotta közel van egymáshoz. Ekkor a megosztáshoz hasonlóan két ablakban jelenik meg a két flotta, és a nyilak segítségével lehet átrakni űrhajókat.

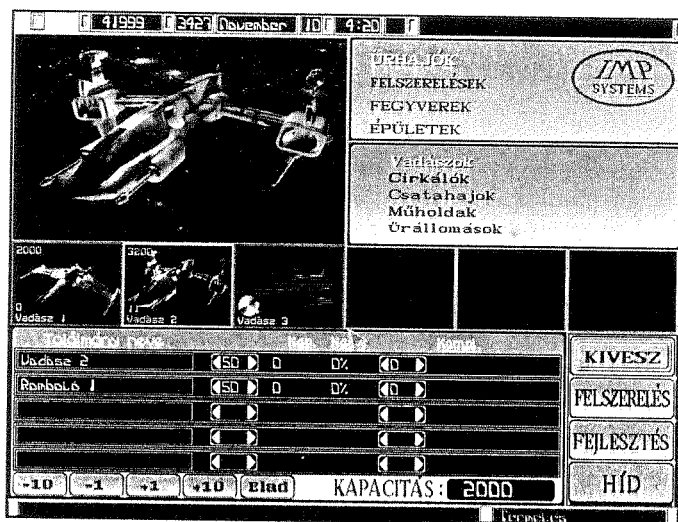
A LISTA gomb megnyomásakor flottáink neve alapján választhatunk. Ha új flotta jött létre (MEGOSZT vagy az ÚJ opcióval), akkor annak nevet is adhatunk, elég csak ráklikkelni az „Új flotta” feliratra.

Új flotta létrehozása csak katonai űrkikötővel rendelkező bolygó közelében lehetséges, az átrakás során üresen maradt flottákat pedig törölhetjük a TÖRÖL opcióval. (De ha elfelejténénk, ez automatikusan is megtörik.)

A bal alsó sarokban lévő státuszablak, a kiválasztott flottáról ad összefoglaló információkat (név, űrhajók és földi egységek száma, mozgás célpontja vagy a tartózkodási hely). Az ELŐRE/HÁTRA ikonokkal tetszés szerint mozoghatunk flottáink között.

A képernyő jobb alsó sarkában lévő kis csillagtérképet szabadon mozgathatjuk az egér jobb gombjának folyamatos nyomvatartása mellett. Bal klikkel flottákat és bolygókat jelölhetünk ki, míg az ALT/CTRL billentyűkkel és a cél kijelölésével mozoghatunk illetve támadhatunk.

GYÁRTÁS



A gyártás képernyő csak a második rang után érhető el. Itt költhetjük el nehezen összpórolt pénzünket űrhajók, felszerelési tárgyak és fegyverek gyártására (épületeket csak a kolónia képernyőn lehet létrehozni). Mindhárom kategórián belül újabb alcsoportok, és ezeken belül egység típusok találhatók (például az űrhajók kategóriáján belül a vadászok alcsoportjában hat, különböző erősségű vadászgép létezik).

A gyártást több korlátozó tényező akadályozhatja. A legalapvetőbb (pénzhiány) mellett a technikai fejlettség, valamint a gyártókapacitás hiánya okozhat fennakadást. Tudósaink munkáját a később részletezendő Fejlesztési képernyőn irányíthatjuk, a gyártókapacitást pedig a kolónia képernyőn, új gyárak építésével növelhetjük. A képernyő jobb alsó sarkában láthatjuk kategóriánként (vagyis az űrhajók, felszerelési tárgyak és fegyverek gyártása független egymástól) pillanatnyi összes gyártókapacitásunkat. Egy 100 százalékosan működő (hibátlan és energiával ellátott) gyár ezt az értéket 1000-el növeli, a fenti feltételek nem teljesülése esetén ez a szám arányosan csökken. Minden bolygónkon maximálisan három gyárat építhetünk, kategóriánként egyet-egyét.

Azon termékeket, melyek fejlesztése sikeresen lezárult és kategóriájukban legalább egy működőképes gyárunk található – kijelölhetjük gyártásra a **HOZZÁAD** ikon segítségével. Ha a rendelkezésre álló 5 hely mindegyike betelt, előbb egy terméket ki kell vennünk a gyártandók listájáról a **KIVESZ**

gombbal. Természetesen egy kategórián belül több eszközt is termelhetünk párhuzamosan, de ekkor a gyártókapacitásunk megoszlik – az általunk 0 és 100 között beállított fontossági értékeknek megfelelően. Alapértelmezésben ez az érték 50, vagyis állítás nélkül a gyártókapacitás egyenlően oszlik meg a termékek között.

Végül be kell állítanunk a gyártani kívánt mennyiséget (ezek ára azonnal levonódik a pénzünkéből, de ha később meggondoljuk magunkat, akkor ez a pénz – természetesen a darabszám csökkentésével – visszakapható). A legyártott vagy raktárunkban felhalmozódott fegyvereket az **ELAD** gombbal eladhatjuk az eredeti ár 40%-ért.

Speciális helyzete van a csatahajóknak a találmányok között: ezeket csak az űrben lehet összeszerelni iszonyú méreteik miatt, így előbb egy megfelelő űrállomást kell pályára helyezniük valamelyik bolygónk felett.

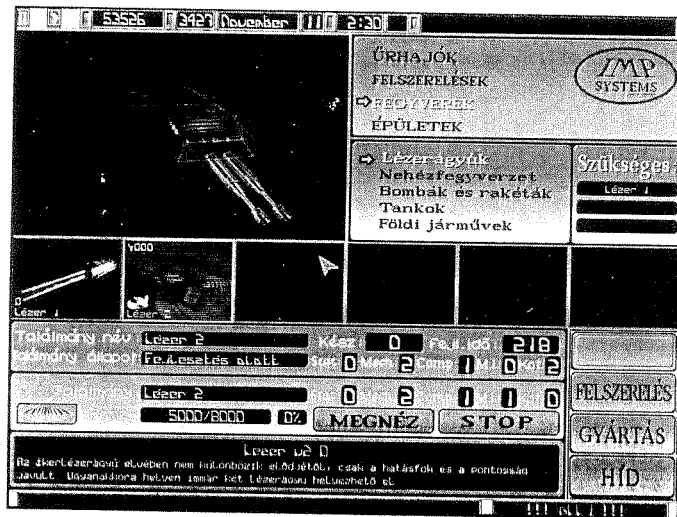
Gyártási területek:

Űrhajók: Vadászok
Rombolók
Zászlóshajók
Űrbázisok
Műholdak

Felszerelés: Hajtóművek
Modulok
Radarok
Pajzsok

Fegyverek: Lézerágyúk
Nehézfegyverzet
Bombák és rakéták
Tankok
Radaros és rakétás egységek

KUTATÁS



A kutatásban a kategóriák, alcsoportok és egységek kiválasztása teljesen hasonlóan történik, mint a gyártásban.

Egy találmány képe mellett több információt is találhatunk:

- teljes kép: a találmány már ki van fejlesztve
- vonalrajz: a találmány még nincs kifejlesztve
- CD jel: a találmány kifejleszhető
- Forgó CD: találmány éppen fejlesztés alatt van
- CD felkiáltójellel: a találmány fejleszthető, de nem fejezhető be a jelenlegi technikai szinten
- Forgó CD felkiáltójellel: a találmány éppen fejlesztés alatt van, de nem fejezhető be a jelenlegi technikai szinten

Ha a találmány képe vörös vonalakkal át van húzva, akkor még nem fejleszthető, mert más találmányok is szükségesek a munka elkezdéséhez. Például a 2-es típusú csatahajó fejlesztéséhez 3-as pajzs és radar, valamint 4-es hiperhajtómű is szükséges (ezekről a képernyő jobb oldalán kaphatunk információt: a zöld színűek a már teljesített fejlesztéseket jelzik, a pirosak még nincsenek készen).

A képernyő közepén részletesebb információkat is kaphatunk az éppen kiválasztott projektről: a találmány nevén kívül megtalálható itt a státusza (befejezett, elkezdhető, fejlesztés alatti vagy túl bonyolult), a készenlét foka és a fejlesztésből még hátralévő idő.

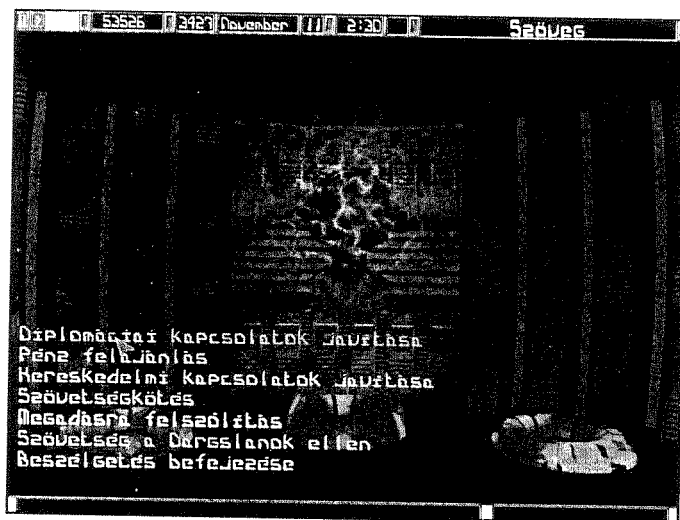
A legfontosabb információ a teljes kifejlesztéshez szükséges fejlesztőközpontok száma. Ezekből minden bolygón csak egy építhető (annak ellenére, hogy öt típus van belőlük: polgári, mechanikai, komputer, mesterséges intelligencia és katonai). A meglévő és a fejlesztéshez szükséges központok száma egymás alatt található a képernyő közepén, pirossal kiemelve azok, amelyekből az igény nagyobb, mint amennyi rendelkezésünkre áll (egy adott típusból több bázisunk is lehet, mint szükséges, de ettől nem lesz gyorsabb a fejlesztés!).

Ha például egy találmányhoz minden típusú központból egy szükséges, de mi nem rendelkezünk mechanikai és katonai fejlesztőbázissal, akkor a felső sorban 5 darab 1-es számot látunk (jelezvén, hogy erre lenne szükségünk), alatta pedig 3 db zöld egyest és 2 db vörös 0-t látunk (jelezve, hogy 2 épülettel kevesebbünk van, mint kellene).

Minden fejlesztésre bizonyos mennyiségű pénzt kell fordítanunk. Minél többet áldozunk rá (egy bizonyos határig), annál gyorsabban örülhetünk az eredménynek. A képernyő bal oldalán, középen láthatjuk az aktuális/maximális pénzmennyiséget, amit a fejlesztésre fordíthatunk. Az 5000/10000 esetén a maximális pénz felét áldozzuk jelenleg a projektre, így a minimális idő kétszerese alatt lesz majd készen. Ha a ráfordított összeget megnöveljük 7500-ra (a baloldalt található gomb segítségével), a fejlesztés felgyorsul és már a minimális idő 4/3-a alatt befejeződik.

A **START** gomb megnyomásával az adott fejlesztés leáll és az újonnan elindított találmány kutatása folytatódik. Az előzőleg leállított fejlesztést a **START** gombbal az adott állapottól folytathatjuk. A **MEGNÉZ** gombbal pedig az aktuális kutatás adatait nézhetjük meg (ez lesz a kiválasztott, így a státuszablakban minden információ megjelenik róla).

DIPLOMÁCIA



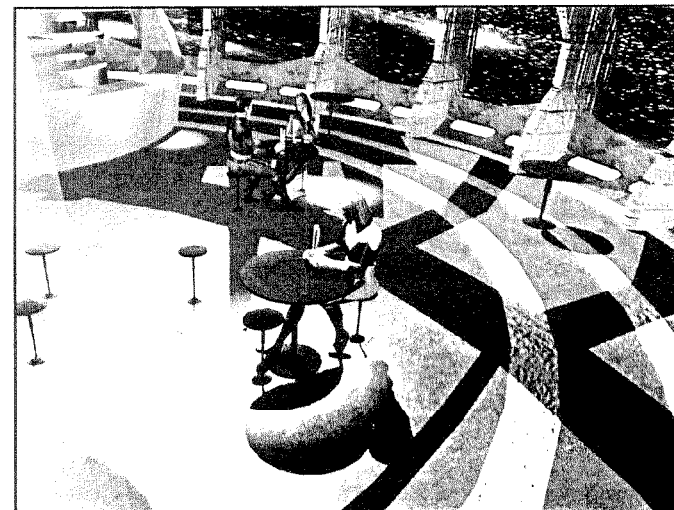
Diplomáciai kapcsolatokat csak az 5. szinttől létesíthetünk. Ha belépünk a diplomáciai szobába, a képernyő tetejére klikkelve hívhatjuk le a kapcsolatteremtő monitort. Megjelenik a játékban még létező fajok neve, mellettük a hozzánk viszonyított kapcsolatuk – egy számmal kifejezve. Ez az érték 0 és 100 közötti lehet, ahol a 0 a háborús, a 100 a szövetségi viszonyt jelenti. Részletesen:

- 00-25: háborús viszony (DE nem szükségszerűen jelent ez hadüzenetet! Csak azt jelzi, hogy az adott faj legszívesebben kiirtana bennünket.)
- 26-40: feszült viszony
- 41-65: semleges viszony
- 66-80: jó kapcsolat
- 81-99: szövetségi szintű kapcsolat.

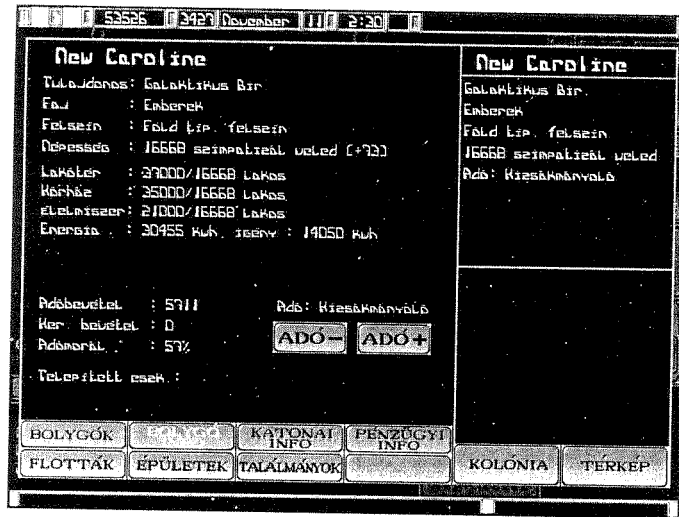
A legelső opcióval (**VISZONYOK ELLENŐRZÉSE**) kérhetünk információt az idegenek egymás közötti kapcsolatáról (itt az értékek szintén 0 és 100 közöttiek lehetnek), vagy egy adott faj nevére klikkelve kérhetünk audienciát.

Több tárgyalási téma van (például beszélgetés, kereskedelmi kapcsolatok ápolása, szövetség ajánlása stb.), amire minden faj a jelenlegi kapcsolatok és számos egyéb tényező függvényében reagál. A fajokról érdemes minél többet megtudni a szobánkban található információs adatbázisból – egy büszke,

harcos nép nem biztos hogy szereti a megalázkodó tárgyalópartnereket! Helytelen megközelítésnek sértődés, esetleg háború lehet a következménye, ugyanakkor egy sikeres diplomáciai manőver lényegesen közelebb vihet a végső szövetség létrehozásához!
Kísérletező kedvű egyének öröme a játékállás mentés és töltés nem működik a kapcsolattartás ideje alatt...



INFORMÁCIÓS KÉPERNYŐK



Alapértelmezés szerint nyolc különböző Információs képernyő közül választhatunk. Ezek sorrendben a következők: Bolygók, Flották, Épületek, Bolygó Info, Katonai Info, Találmányok, Pénzügyi Info és Idegenek.

Bolygók

Ezen a képernyőn felsorolásszerűen megtalálható – mindig a tulajdonos színének megfelelően – az összes ismert lakott bolygó neve (a lakatlan bolygók itt nem kerülnek felsorolásra). A képernyő jobb felső sarkában elhelyezett információs ablakból a következő fontos adatokat ismerhetjük meg:

- Név: az adott bolygó neve
- Tulajdonos: azaz a kolónia éppen melyik galaktikus birodalom fennhatósága alá tartozik
- Faj: melyik faj építette eredetileg a kolóniát
- Típus: a bolygó felszínének típusa
- Népeség: a bolygó népesége, ennek változása (+/-) és a hangulat

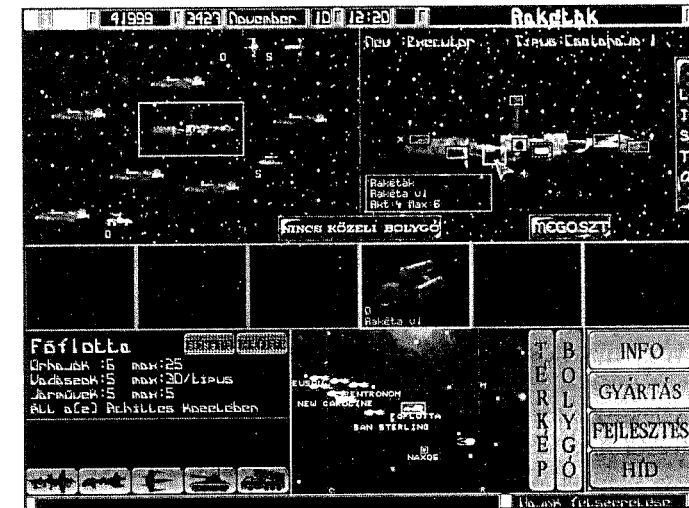
A képernyő jobb alsó sarkában lévő kis térképen az egér felhasználásával ugyancsak lépegethetünk a bolygók között.

Flották

A Flotta képernyő azokról az űrflottákról ad bővebb felvilágosítást, melyek jelenleg szenzoraink hatáskörén belül tartózkodnak. Hasonlóképpen a bolygóknál bemutatott rendszerhez, a flottákat tulajdonosuk színével jelöli a program. A képernyő jobb felső sarkában elhelyezett információs ablakból a következő fontos adatokat ismerhetjük meg:

- Név: a flotta neve
- Tulajdonos: azaz melyik galaktikus birodalom fennhatósága alá tartozik az adott flotta
- Parancs: a jelenleg érvényben lévő parancs (pl.: támadás vagy mozgás a célpont feltüntetésével)
- Közeli bolygók: melyik bolygó közelében tartózkodik
- Összetétel: a flottához tartozó zászlóshajók, rombolók, vadászok és földi csapatok hozzávetőleges száma.

A képernyő jobb alsó sarkában lévő kis térképen az egér segítségével ugyancsak válogathatunk a flották között.



Épületek

Az Épületek információs ablak felsorolás az összes olyan épületről, melyeket kolóniáinkon építhetünk. Az egér bal gombjával kijelölt épületről a képernyő alján rövid ismertető olvashatunk (az épületek pontos és részletes leírása a B. függelékben található). Amennyiben a kijelölést követően az épület neve sárga, úgy nincs akadálya az építkezésnek (legfeljebb a pénziány), ha azonban szürke, az éppen aktuális bolygó valamilyen okból nem alkalmas a kiválasztott komplexum létrehozására. Például fejlesztőközpontokból mindössze egy lehet bolygónként, gyárakat tekintve pedig minden gyártípus planétánként egy-egy üzem erejéig képviseltetheti magát. Az épületek neve mellett feltüntetett két szám közül az első mindig az adott bolygó felszínén elhelyezett épületek számát jelzi, míg a második az adott épületfajtából az összes kolónián eddig felépítettek száma. Ha ebből a számból az első piros, akkor az adott épület éppen építés alatt van a kolónián.

Bolygó info

Néhány (a bolygóknál már ismertetett) alapadat mellett részletesebb felmérést láthatunk egy adott bolygóról:

- Lakóhely: maximális/foglalt
- Kórházi hely: maximális/foglalt
- Élelem: maximális/felhasznált
- Energia: termelt és szükséges

Ha bármely értéknél az igény meghaladja a rendelkezésre állót, akkor az emberek jelzik igényüket az adott épülettípusra (és a moráljuk csökkenni fog, amíg ezen kívánságukat ki nem elégítjük). Ha nincsen elég energia vagy munkás a kolónián, akkor épületeink nem fognak teljes hatékonysággal működni: lehet, hogy a hiánynak éppen ez az oka!

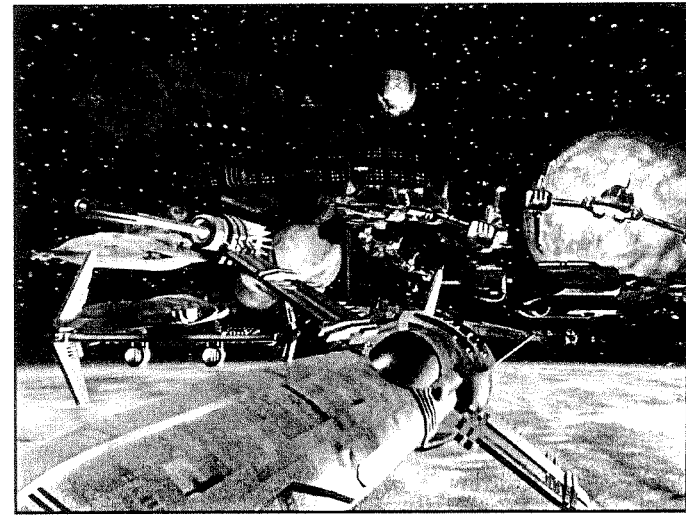
Néha a kolónia speciális épületeket kíván a további fejlődéshez (pl. vízleparlót vagy tűzoltóságot).

Az adóbevételek az adott bolygón beszedett napi adót jelentik. Az adózás mértéke változtatható az **ADÓ+** és az **ADÓ-** gombokkal az adómentes paradicsomtól egészen az irritáló adókulcsokkal terhelt orsz...khmmm...bolygóig. Természetesen magasabb adókulcsoknál az adómorál elkezd süllyedni, amit az emberek hangulatának javításával, vagy rendőrségek telepítésével fordíthatunk meg.

Az adózáson kívül a kereskedelmi központok is adnak bevételt. Ezek ugyan meglehetősen alacsonyaknak tűnnek, viszont nem függenek a moráltól, így lázadó vagy idegen fajok által lakott bolygókon is számíthatunk rájuk.

A képernyő alján a föld-űr védelem elemei vannak felsorolva (űrbázisok, ionágyúk, pajzsok).

Katonai info



A képernyőn védőegységeink felsorolását részletesebben is láthatjuk: a föld-űr védelmet (ionágyúk, pajzsok, űrbázisok), a védő vadászok számát és – típus szerint szétválasztva – a felszínen állomásozó egységeket is.

Találmányok

A találmányok a játékban mindenkor használt besorolás szerint vannak oszlopba rendezve (űrhajók, felszerelések, fegyverek és épületek). Az egyes találmányok színe a fejlesztési lehetőségekre utal:

- sárga = a találmány ki van fejlesztve
- zöld = a találmány kifejleszhető
- szürke = a találmány nem fejleszthető
- fehér = a találmány éppen fejlesztés alatt van

Ha egy kifejleszhető találmányra duplán klikkelünk a bal egérgombbal, akkor a fejlesztés képernyőre jutunk, ha pedig egy kifejlesztett találmányra, akkor a gyártás képernyőre.

Pénzügyi info

Ez a képernyő három részre van osztva:

Felül az összes adóból és kereskedelemből származó bevételünket, valamint bolygóink adózási moráljának átlagát láthatjuk. Lent ugyanezeket az

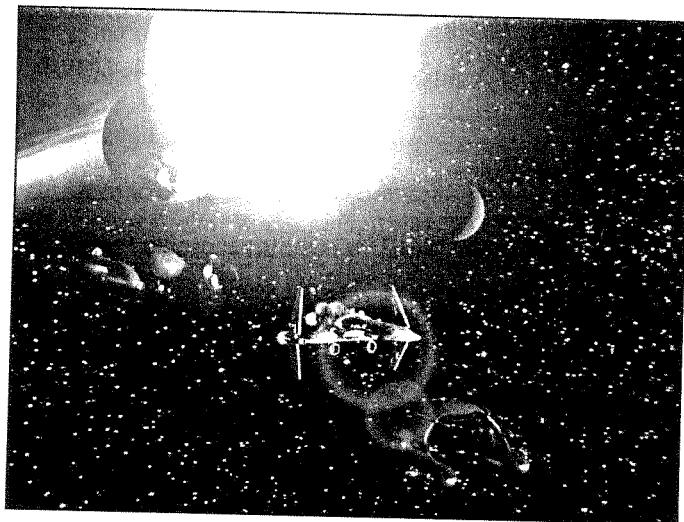
adatokat találjuk az utoljára kiválasztott bolygóra (a kiválasztás itt is módosítható a +/- gombok segítségével).

Középen kiadásaink alakulását figyelhetjük az utolsó napon: külön részletezve a kiadások okát ill. célját (fejlesztés, gyártás, építés/épületjavítás).

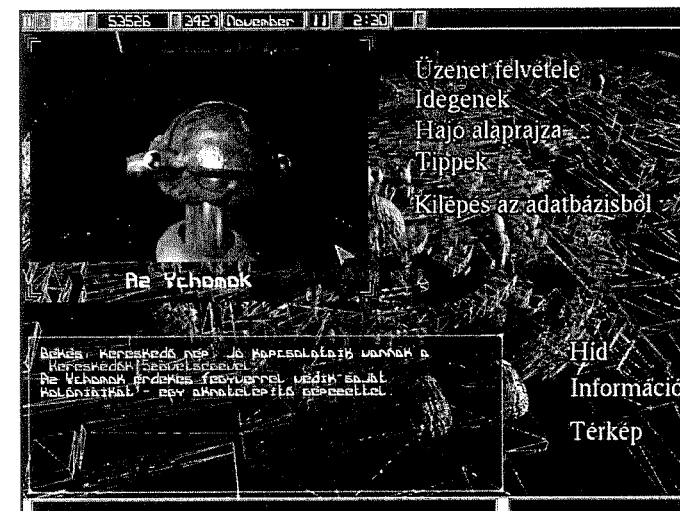
Idegenek

Ez az információs képernyő megegyezik azzal, amit a diplomáciánál is megnézhetünk, ha az összes faj egymással való kapcsolatára vagyunk kíváncsiak. A táblázat szimmetrikus, vagyis a kapcsolat mindkét oldal szempontjából egyforma (vagyis egyoldalú jó/rossz viszony nem létezik). Ha arra vagyunk kíváncsiak, hogy milyen a kapcsolatunk a többi fajjal, az első sort kell figyelniünk, ha arra, hogy milyen a Garthogoké és a többi fajé, akkor a másodikat és így tovább.

A képernyő alján külön felsorolást láthatunk a szövetséges és az ellenséges birodalmakról (a táblázatban ezek zöld és piros színnel ki is vannak emelve).



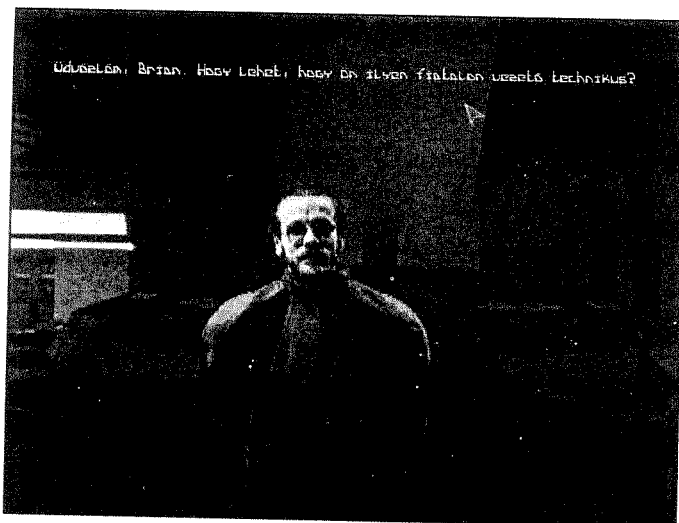
ADATBÁZIS



Az adatbázis mindig elérhető saját szobánkban. Sok probléma megoldásában segíthet az itteni információk áttanulmányozása, de a játék megoldásához tippeket ne keressünk itt! Néha a játékmenetben való továbblépésre is használnunk kell az itt fellelhető opciókat, amelyek a következők:

- Üzenet felvétele
- Idegenek
- Űrhajó térképe
- Segítő információk

A BÁR



Második rangtól felfelé bármikor ellátogathatunk űrhajónk bárjába, ha egy kis csevegésre vágyunk. Amennyiben legénységünk valamelyik tagja hasonló indíttatástól vezérelve ugyancsak itt tartózkodik, úgy az egér bal gombjának aktiválásával bármikor beszélgetést kezdeményezhetünk. Kérdéseinket is hasonló módon – bal klikkel- választhatjuk ki. Az ártalmatlan csevegés mellett persze rengeteg hasznos információt is megtudhatunk, így érdemes néha ellátogatni ide, hátha felbukkan néhány új arc...

OPCIÓS KÉPERNYŐ



Játék közben az ESC vagy az O billentyű lenyomásával bármikor beléphetünk az Opciók képernyőre, ahonnan aztán a szükséges beállítások elvégzése után a jobb klikkel tudunk visszalépni.

A képernyő tetején különféle opciók kapcsolhatók ki-be:

Bolygók felszerelése csaták után: minden földi csata után automatikusan a felszerelés képernyőre kerülünk. Itt raktárunkból tankokat és egyéb védőegységeket helyezhetünk a bolygóra – elkerülve a veszélyt, hogy teljesen védtelen bolygóinkat elfoglalják (Alapbeállítás: kikapcsolva).

Rakétafeltöltés: az űrcsaták során elhasznált rakétákat és bombákat az első katonai űrrepülőtérral rendelkező bolygónál feltöltik (Alapbeállítás: kikapcsolva).

Épületek neve: épületeink nevének megjelenítése a képernyőn (Alapbeállítás: bekapcsolva).

Épületek sérülése: épületeink sérülésének százalékos megjelenítése a képernyőn (Alapbeállítás: bekapcsolva).

Épületek sérülése földi ütközetek alatt: épületeink sérülésének százalékos megjelenítése kizárólag földi ütközetek alatt (Alapbeállítás: bekapcsolva).

Auto Scroll: bekapcsolt állapotban földi csaták alatt az egér mozgatása automatikus képernyő scrollozást eredményez. Kikapcsolt „Auto Scroll” mellett ugyanezt a jobb gomb folyamatos nyomvatartásával lehet elérni (Alapbeállítás: kikapcsolva).

Épületek automatikus javítása: bekapcsolt állapotban összes sérült épületünket (az összes kolónián) automatikusan javítja a program. Használata csak komoly anyagi tartalékok megléte esetén javasolt (Alapbeállítás: kikapcsolva).

Adózási Info: bekapcsolt állapotban részletes napi jelentést kaphatunk pénzügyi helyzetünkről, bevételeinkről és kiadásainkról (Alapbeállítás: kikapcsolva).

Animációk: kikapcsolt állapotban nem láthatjuk az űrhajó belső helyszínei közötti átvezető animációkat. Ez az opció nem befolyásolja a történet szempontjából fontos animációk lejátszását (Alapbeállítás: bekapcsolva).

Computer hang: a számítógép hangjának (E.V.A.) ki-bekapcsolása (Alapbeállítás: bekapcsolva).

A képernyő közepén három kezelőgombot és három tolókapcsolót találunk:

Töltés: játékállás töltése (az állás neve mellett a játékállás dátuma is megtalálható, így az utolsó állás előkeresése nem okozhat problémát).

Mentés: játékállás mentése (nevet is meg kell adnunk). Az utolsó hely az automata mentésnek van fenntartva, mivel a gép kétnaponta egyszer elmenti az aktuális játékállást.

Kilépés: visszalépés a főképernyőre.

Zene: a zene hangerejének beállítása.

Hangok: a speciális hangeffektek és a beszéd hangerejének beállítása.

Sebesség: a földi csata sebességének beállítása (komolyabb számítógépeken a földi csata sebessége helyenként túl gyors).

FÖLDI CSATA



Felsőzíni csatára akkor kerül sor, ha egy támadó flottának sikerül a magával hozott földi haderőt átjuttatnia a föld-űr védelmen (ebbe beleérthető az az eset is, amikor ilyen védelem nem létezik). A védekező szempontjából az is sikernek számít, ha sikerül az ellenséges csatahajókat meggritkítania, mert ekkor a földi harcban kevesebb támadó vesz majd részt. A támadó egységeinek számát csatahajóinak kapacitása határozza meg, a védőt katonai épületeinek tárolókapacitása.

Bármely féllal játszunk is, első feladatunk egységeink telepítése. A támadó a képernyő szélén, a védő az épületei körül helyezi el egységeit (az egységek letétele a zöld mezőkre bal klikkel történik, jobb klikkel az egység visszavehető és esetleg máshová helyezhető). A bal felső sarokban láthatjuk a már letett és az összes telepíthető egység számát és típusát. Ha minden egység a megfelelő helyre került, a CSATA gombra klikkelve indul a csata. Ennek során a támadó feladata az összes védőegység eliminálása, ezenkívül a védő katonai épületeinek lerombolása vagy megadásra kényszerítése. A védő feladata még egyszerűbb: túlélni minél kisebb veszteséggel és lehetőleg az összes támadót megsemmisíteni.

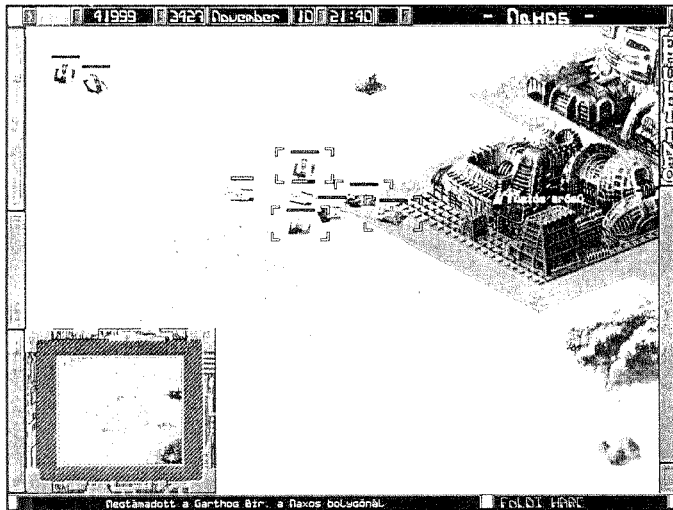
A csata során SPACE billentyűvel bármikor megállíthatjuk az időt és átrendezhetjük csapatainkat, illetve új parancsokat adhatunk nekik. Ez rendkívül egyszerűen történik: egy vagy több egységet bal klikkel kijelölünk (több egységet lenyomva tartott egérgombbal „körbezárunk egy téglalappal” – így az összes bennlévő egységnek adjuk majd a parancsokat), és jobb

klikkel célpontot adunk nekik. Ha ez ellenséges egység, akkor azt megtámadják, ha üres terület, akkor elindulnak oda. Ha a SHIFT billentyűt lenyomva tartjuk kijelölés közben, akkor az „új kijelöltek” hozzáadódnak a régebbiekhez. Ha befejeztük a kijelölést, SHIFT+számbillentyűvel eltárolhatjuk az adott kijelölést (amit később a megfelelő számbillentyűvel előhívhatunk).

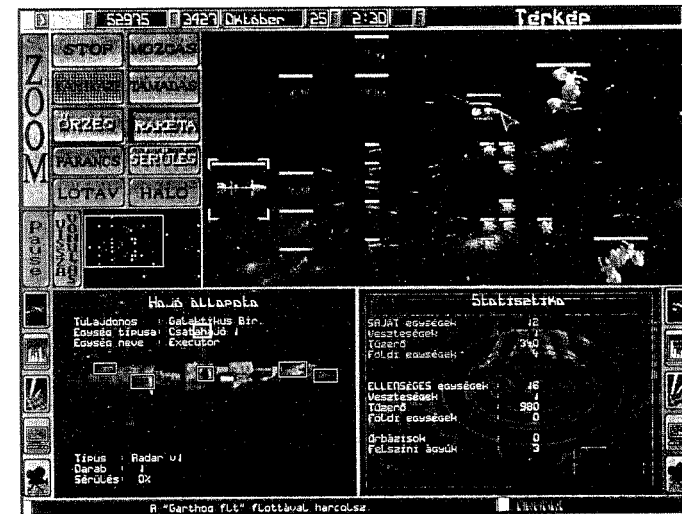
Például az első csapatba tesszük tankjainkat, a másodikba a rakétás egységeket, így gyorsan és könnyen adhatunk külön parancsokat ezeknek az eltérő egység típusoknak.

Speciális kijelölési módot eredményez az A gomb megnyomása – ekkor minden egységünk bekerül a kiválasztottak közé.

Ha rendelkezünk radaros egységgel (vagy védekezőként földi radarral), akkor a képernyő bal oldalán a radar feliratra klikkelve előhívhatunk egy kis képernyőt, amin – ha egyéb zavaró tényező nincsen – láthatjuk a kolónia kicsinyített képét és a harcoló egységek elhelyezkedését. Ez különösen hasznos lehet a magas épületek mögött „elrejtőző” ellenfelek felderítésére... A csata végén rövid értékelést láthatunk az elszenvedett és az okozott veszteségekről (a megmaradt egységek a legközelebbi csatában sértetlenek lesznek!), majd lehetőségünk van – ha az opció be van kapcsolva – a bolygóra új védelmet tenni a raktárból (pontosan a felszerelés képernyőn megismertek szerint).



ŰRCSATA



Űrcsatából alapvetően kétféle típus létezik: az egyikben két flotta csap össze, a másikban a támadó egy bolygó föld-űr védelmét támadja.

Ha két flotta csap össze, akkor is lényeges, hogy van-e bolygó valamelyik fél mögött, mert annak a visszavonulási lehetősége korlátozott: a bolygó miatt csak a teljes harctér átrepülésével menekülhetnek el űrhajói!

Ha nagyobb űrcsatára van kilátás, első feladatunk a felállás eldöntése. Hat vagy kilenc lehetőség közül választhatunk, illetve azt is eldönthetjük, hogy vadászaink egyesével álljanak fel vagy csoportba rendeződjenek. Az OK ikonra klikkelve indul a csata.

A képernyő jobb felső sarkában látható a csatatér, a melléte lévő ikonok szolgálnak az egységek irányítására. A parancsok vonatkozhatnak egy vagy több egységre – a kijelölés a földi harchoz hasonlóan történik. Az irányító ikonok a következők:

ZOOM: a csatatér nagyítására/kicsinyítésére használható (bal klikk/jobbs klikk).

STOP: a kiválasztott egység(ek) azonnal megáll(nak).

MOZGÁS: adott helyre mozgás (célpont kijelölése bal klikkel). Lehetőség van bal klikkel úgynevezett „útjelző pontok” lerakására a célpontig, ekkor az egység ezeket követve igyekszik a célja felé.

KAMIKAZE: sérült vadászoknak adható ki, de megvan az esélye, hogy öngyilkos akciónkat néhány jól sikerült lézerlövessel akasztják meg. Csak végső esetben használjuk!

TÁMADÁS: a mozgáshoz nagyon hasonló menüpont, csak a kiválasztott egységek a célpont megközelítése után azt meg is támadják. A támadás ennek az ikonnak a használata nélkül is aktiválható jobb klikkel és a célpont kijelölésével.

ŐRZÉS: az egységek a kijelölt célpontot (másik hajót vagy területet) védik.
RAKÉTA: az ikon két opciót is takar. A célponttól függően rakétát vagy bombát lőhetünk ki. Rakétát csak ellenséges űrhajóra lehet lőni (ha a célponton van ECM rendszer és az sikeresen eltéríti a rakétánkat, akkor a becsapódás véletlenszerű lesz – akár a mi flottánk egyik hajója is áldozatul eshet!). Földi egységeket pedig bombákkal támadhatod. Mindkét esetben a megtámadottnak esélyük van lézerrel kilőni a rakétákat (fordított esetben persze nekünk is!). Ha leállítottuk a csatát a SPACE billentyűvel, akkor csak egy rakétát tudunk kilőni.

PARANCS: megnézhetjük, hogy egy egység milyen célpontot kapott (kis célkereszt a célon) vagy milyen útvonal van számára kijelölve.

SÉRÜLÉS: az űrhajók sérülését jelző csík kapcsolható ki/be. A felszerelés képernyőn már utaltunk rá, hogy a nagyobb hajók részei külön is sérülhetnek (egy roncs csatahajó ezért a halála előtti pillanatokban már szinte nem is szokott tüzelni – mert nincs mivel). A vadászoknál ez nem így történik! Az ő tűzerejük a sérülésekkel nem csökken – viszont lényegesen gyengébbek, mint a nagyobb űrhajók. A hajók pajzsa és páncélja külön van ábrázolva: sérülés esetén először a sárga pajzs csíkja „tűnik el”, majd a páncél (és a felszerelések) sérülnek.

LÓTÁV: egy vagy több kör jelzi az adott egység különböző fegyvereinek lőtávolságát.

HÁLÓ: az űrhajók pozicionálását segítő négyzetrács kapcsolható ki/be.

PAUSE: leállítja a csatát, de parancsokat továbbra is adhatunk (a SPACE billentyű ugyanezt a funkciót aktiválja).

VISSZAVONULÁS: megerősítésre egységeink elmenekülnek a csatából.

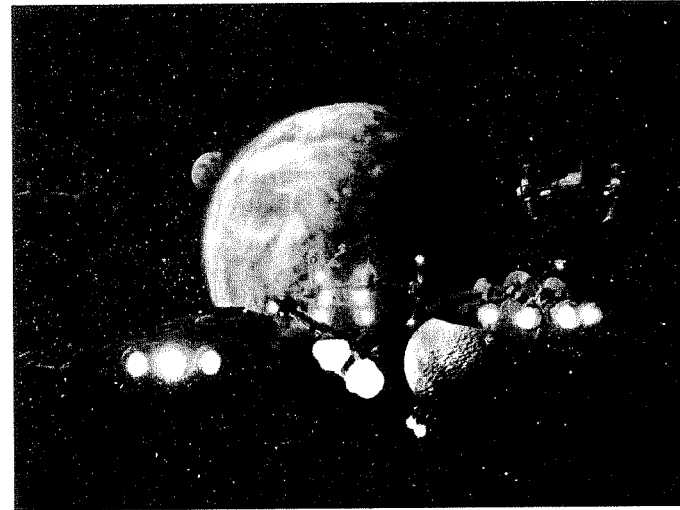
Az ikonok alatt egy kis radarképernyőt láthatunk, melyen különféle színekkel láthatók a saját és az ellenséges egységek.

A képernyő alján két többfunkciós monitor látható. Mindegyikükre az alábbi 5 funkció bármelyike lekérhető:

- **Státusz:** egy adott hajó neve és típusa hívható le. Nagyobb hajókon láthatók az egyes fegyverrendszerek és azok állapota is.
- **Statisztika:** a szembenálló felek flottáiról kaphatunk összesített adatokat, úgy mint tüzéző, egységek száma, veszteségek stb.
- **Hajóinfo:** egy adott hajó alapadatai (pl. tüzéző, győzelmek, legénység tudása) nézhető itt meg.

- **Rádió:** az ellenfelekkel beszélhetünk rádión. Sokszor a csata el is kerülhet, ha a megfelelő érveket használjuk. Máskor csak vadabbá válnak ellenfeleink...

- **Animáció:** a csatához illeszkedő rövid „mozijelenetekben” gyönyörködhetünk.

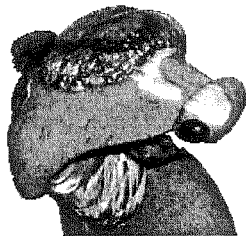
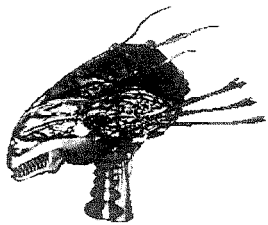


Ha egy hajón kétféle rakétatípust tudunk szállítani, és ki akarjuk választani, hogy melyikkel kívánunk tüzelni, azt a Státusz képernyőn tehetjük meg, kiválasztva a felszerelés megfelelő pozícióját.

Ha az egyik oldalon földi egységek állnak, akkor különleges szerep jut a korábban említett bombáknak! Meg kell azonban említeni, hogy a bombázás „eredménye” nemcsak a célbavett épület sérülése lesz, hanem a bolygó felszínén mellette álló (és itt nem látható) épületek állaga is romlik. Szélsőséges esetben egy erős ágyú lerombolásával a fél kolónia is megsemmisülhet!

Szintén fontos szerepe van a csata végkifejletében a támadott egységek sorrendjének: a bolygón álló egységek például közös planetáris pajzssal rendelkeznek, tehát esetleg érdemes ezzel kezdeni a pusztítást... Szintén fontos figyelni arra, hogy csatahajóink lehetőleg éljék túl ezt a csatát, mert különben igencsak meggyengült földi haderővel kell majd küzdenünk a bolygó felszínén.

MÁS FAJOK



Az egyes idegen fajokról a szobánkban található információs komputerből nyerhetünk adatokat. Ha még nem ismerjük az adott faj jellemzőit, diplomáciai üzenetváltás előtt mindenképpen nézzünk be ide! Itt csak egy rövid lista erejéig idézzük fel az egyes fajok neveit és jelölő színeiket:

Piros	– Garthogok
Világossárga	– Sullepek
Zöld	– Dargslanok
Lila	– Dribek
Sötétkék	– Szabad Kereskedők Szövetsége (SZKSZ)
Kék	– Független Nemzetek Szövetsége (FNSZ)
Világoskék	– Ychomok
Fehér	– Morgathok
Sötétpiros	– Kalózok
Világoszöld	– Ecalepek
Szürke	– Kereskedők

HOGYAN KEZDJÜK EL?

Ebben a fejezetben lépésről lépésre végignézzük az Imperium Galactica első két küldetését. Ha már játszottál hasonló jellegű programmal, akkor nyugodtan átlapozhatod ezt a részt, ám ha ez az első ilyen játékod, akkor a következő néhány oldal igen sokat segíthet a program felépítésének megértésében.

Mindenekelőtt ha bármikor azt hallod, hogy „Üzenete érkezett“, azonnal térj vissza a parancsnoki hídra, ahol a jobb alsó sarokban lévő „Üzenetek“ ablakra klikkelve egy rövid videó formájában megnézheted hogy pontosan ki és mit akar Tőled. A hídra a „Híd“ feliratú ikonokkal, vagy az F1 megnyomásával vagy a képernyő jobb alsó sarkában elhelyezett, esetenként megjelenő „Üzenet“ jelű ikonra klikkelve lehet eljutni.

Az első rangban legfontosabb feladatod, hogy a lehetőségekhez képest állítsd helyre a súlyos sérüléseket szenvedett Achilles-i kolóniát. A csillagtérképre klikkelve (vagy az F2-t megnyomva) keresd meg az Achilles-t, majd egy dupla klikkel válaszd ki a kolónia felszínét. Az épületek nagy része lángol, úgyhogy itt az ideje, hogy nekiláss a javításnak. Nem érdemes persze azonnal az összes épület megjavítani (ezt kezdetben pénztárcád sem engedné...), így válaszd ki a legfontosabbakat és csak ezekkel foglalkozz. Elsődleges fontosságúak az atomerómű és a lakóépületek, ezeket követi az élelmiszergyártás helyreállítása, majd a templom, a tűzoltóság és a rendőrség, a radar. Sajnos amíg nincs főépület, addig új épület nem építhető, így a bolygón a még megmaradt romokból kell kihozni a legtöbbet. Később - anyagi helyzetünk javulásával - természetesen a főépületre is sor fog kerülni. Érthető, hogy a kolónia lakossága nem túl boldog, mikor szeretett városát romokban látja, így a templom és a rendőrség újjáépítése javíthat a hangulaton, de a legfontosabb mégis a lakóházak és az áramszolgáltatás helyreállítása. Ha ezek után még mindig morgolódnak a „nép“, csökkentheted adóterheiket, mely szinte biztosan elnézőbbé teszi őket! Ehhez az „Info“ képernyőn (F7) ki kell választanod a „Bolygó Info“-t, ahol az „ADÓ+“ és az „ADÓ-“ gombokkal már könnyedén elvégezheted a szükséges változtatásokat. Jelen esetben az „ADÓ-“ gombbal csökkentsd az adót!

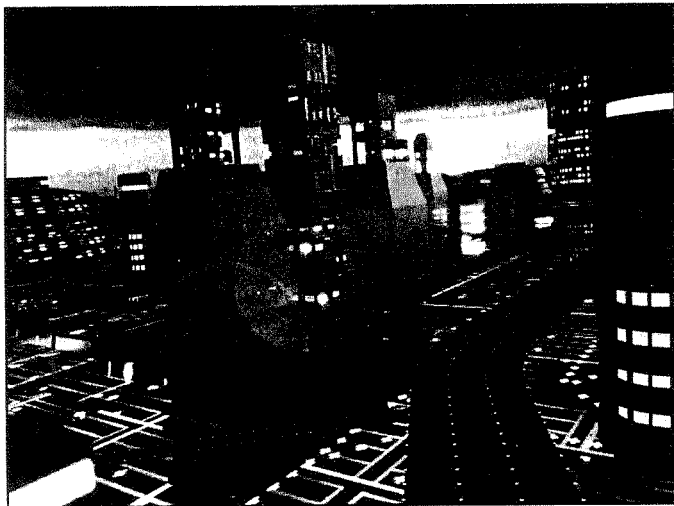
A helyreállított radar megállás nélkül fürkészi a csillagokat és tájékoztat a hatósugarán belüli hajók és flották helyzetéről. A csillagtérképen a szürke hajók többnyire békés kereskedők, a piros sziluettek azonban kalózflottákat jelölnek. Ha üzenetet kapsz, hogy egy hajó azonnali segítséget kér, úgy a csillagtérképre lépve megtámadhatod a piros kalózhajót.

Hogyan kezdjük el?

Ez kissé jobban részletezve, a következőképpen történik: először válaszd ki saját flottádat, majd a „Támadás“ ikon aktiválását követően határozd meg egy célpontot a számára (azaz most éppen a piros hajót a megtámadott kereskedő mellett). Támadásparancsot egyébként a „CTRL“ gomb nyomvatartása mellett a célpont kijelölésével (bal klikk) is kiadhatsz.

Miután a két szembenálló flotta találkozott, megjelenik az „Úrharc képernyő“. Soha ne felejtsd el, hogy nem mindig az a legjobb ötlet, ha azonnal elkezded csatázni, hiszen lehet, hogy van más, jobb megoldás is a probléma orvoslására...

A haderők felsorakozása után elsőként „állítsuk meg az időt“ a „Szünet“ ikonnal vagy a SPACE billentyűvel, ekkor ugyanis jobban átláthatjuk a harcmezőt és döntéseket is könnyebben hozhatunk. Egységeink kiválasztása után parancsokat rendelhetünk hozzájuk a képernyő bal szélén elhelyezett parancsikonok segítségével. A kiválasztott hajóról a képernyő alján részletesebb információkat is kaphatunk – már amennyiben csak egy hajó van kijelölve. Ha jobban szeretnénk látni az eseményeket, a +/- gombokkal kinagyíthatjuk a csatát (ennek a funkciónak elsősorban a későbbiekben, nagyobb flottáknál lesz jelentősége). A csata elindítása után (SPACE) már csak az úrhajók sérültségét jelölő csík figyelése van hátra: ha ennek színe piros, érdemes hátravonni az egységet! Mindig jusson eszedbe, hogy jobb két sérült egység, mint egy halott és egy sértetlen! Ha az egyik fél flottája megsemmisül (vagy visszavonul), az értékelő képernyőn megnézheted az okozott/elszenvedett veszteségeket és folytathatod a küldetések teljesítését. Egyre nehezebb és komplexebb feladatok érkeznek majd, de rangod emelkedésével a lehetőségeid is egyre bővülnek, míg végül elérkezik az idő a rejtélyes Dargslan királysággal való összecsapásra...



A FÜGGELÉK

Irányítás billentyűzetről

Általános billentyűk:

- 1,2,3: sebesség állítása
 SPACE: leállítja a játékot, de minden állítási lehetőség rendelkezésünkre áll
 P: leállítja a játékot
 O vagy ESC: opciók képernyő
 Q: kilépés
 F1-F10: adott képernyőre ugrás
 F1: parancsnoki híd
 F2: csillagtérkép
 F3: bolygófelszín
 F4: felszerelés képernyő
 F5: gyártás képernyő (csak 2. szinttől)
 F6: fejlesztés képernyő (csak 3. szinttől)
 F7: információs képernyő
 F8: adatbázis képernyő
 F9: bár (csak 2. szinttől)
 F10: diplomácia (csak 5. szinttől)

Kolónia

- [és]: váltás épületek között
 +/-: lépegetés a kolóniák között
 B: építés mód be/ki
 L: épületek listája
 jobb egérgomb és egér mozgatás: mozgás a képernyőn
 bal klikk: épület kijelölése

Földi csata/űrcsata

- bal klikk: egység kiválasztása
 bal egérgomb és „ablakhúzás”: több egység kiválasztása
 jobb klikk: kiválasztott egységeknek célpontadás
 CTRL és célpontmegadás: támadás a kiválasztott egységekkel
 ALT és célpontmegadás: mozgás a kiválasztott egységekkel
 SHIFT és bal klikk: egység hozzáadása a már kiválasztottakhoz
 SHIFT és 1-9: csoportkijelölés eltárolása
 1-9: adott csoport előhívása
 A: minden egység kiválasztása

- T: Földi csatáknál a tankok kiválasztása
 R: Földi csatáknál a rakétás egységek kiválasztása
 F: Űrharcban a vadászok kiválasztása
 C: Űrharcban a cirkálók és rombolók kiválasztása
 L: Űrharcban a csatahajók kiválasztása
 nyílombok: mozgás a képernyőn
 SPACE: időmegállítást (parancsok kiadása lehetséges)
 +/-: ZOOM (csak űrcsatában)

Csillagtérkép

- M: Mozgás mód
 A: Támadás mód
 S: Állj (őrzés) mód
 +/-: lépegetés a kolóniák között előre/hátra
 Kurzorbillentyűk: mozgás a térképen (ha a nagyítás megengedi)
 ALT+célpont: mozgás adott helyre
 CTRL+célpont: támadás az adott célpontra

Háromféle térképmód létezik
 (beállítható a képernyő jobb oldalán látható ikonokkal):

- NORMÁL: bal gomb = flotta vagy bolygó kiválasztás
 jobb gomb = felszerelés
 MOZGATÁS: bal gomb = flotta vagy bolygó kiválasztása
 jobb gomb = mozgás a képernyőn
 (ha a méret lehetővé teszi)
 ZOOM: bal gomb = nagyítás
 jobb gomb = kicsinyítés

B FÜGGELÉK

Épületek leírása



Név: Főépület
Építési költség: 40.000
Energiaigény: Önellátó
Ellátó személyzet: 960 fő

Épület leírása: A kolónia központi épülete. Itt lakik a kolónia kormányzója és a bolygót irányító hivatalnokok legnagyobb része. Ha egy kolónián nincsen központi épület, a teljes élet megbénul a bolygón – minden további építkezés lehetetlen (mivel nincsenek meg a megfelelő engedélyek).



Név: Kis lakóépület
Építési költség: 5.600
Energiaigény: 850
Ellátó személyzet: 60 fő

Épület leírása: A lakóépületek sorában a legkisebb és legolcsóbb épület, mintegy 7000 embernek nyújt otthont. Hosszútávon ugyan nem kifizetődő, de kicsi bolygókon vagy pénzsűkében igen jól jöhet.



Név: Közepes lakóépület
Építési költség: 12.000
Energiaigény: 1.200
Ellátó személyzet: 70 fő

Épület leírása: Ez az épület 15.000 embernek ad otthont. Minden szempontból kifizetődőbb, mint több kis épület, de ennek megfelelően az ára is magas.



Név: Nagy lakóépület
Építési költség: 16.000
Energiaigény: 1.500
Ellátó személyzet: 100 fő

Épület leírása: Egy kisebb városnyi ember fér el ezekben az épületekben. 30.000 fő teljes ellátását biztosítja viszonylag kis energia- és élőkommunikációval.



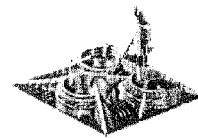
Név: Atomerőmű
Építési költség: 8.000
Energiaigény: Önellátó
Ellátó személyzet: 290 fő

Épület leírása: Minden bolygón építhető erőmű. Viszonylag kevés energiát termel, de megépítése olcsó. További hátránya, hogy kissé nagyobb balesetek történhetnek vele, bár ez nem túl gyakori. A többi erőműtípusnál és idegen fajoknál ez nem fordulhat elő.



Név: Fúziós erőmű
Építési költség: 24.000
Energiaigény: Önellátó
Ellátó személyzet: 500 fő

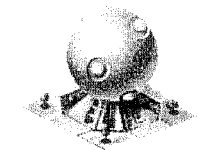
Épület leírása: Csak földtípusú és jégbolygókon építhető erőmű. Magas építési költségeit hosszútávon ellensúlyozza energiatermelése. Gyárák és kutatóbázisok, valami föld-űr eszközök energiaellátására ajánlott.



Név: Naperőmű
Építési költség: 16.000
Energiaigény: Önellátó
Ellátó személyzet: 350 fő
Fejlesztőközpont igény: 2,1,1,1,1*

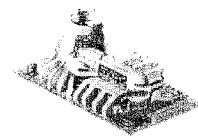
Épület leírása: Kőszivattyús, földtípusú és sivatagos bolygón építhető. Közepes árú, de meglepően jó teljesítményt nyújt.

* a fejlesztőközpontok sorrendje: statikai, mechanikus, komputer, mesterséges intelligencia, katonai



Név: Víztorozó
Építési költség: 45.000
Energiaigény: 800
Ellátó személyzet: 210 fő

Épület leírása: Elsősorban sivatagos bolygókon szükséges a népességnövekedés és a morál növelésére.



Név: Hidroponikus élelmiszerellátó központ
Építési költség: 4.200
Energiaigény: 1.300
Ellátó személyzet: 300 fő

Épület leírása: 8.000 ember élelmiszerellátását biztosítja a hagyományos mezőgazdaság elemeit ötvözve a modern tudományos módszerekkel.

B függelék



Név: Univerzális élelmiszerüzem
Építési költség: 10.000
Energiaigény: 2.000
Ellátó személyzet: 500 fő
Fejlesztőközpont igény: 2,2,2,0,0

Épület leírása: Az élelmezőgyártás ilyen méretekben elképzelhetetlen volt a földi tudósok számára. A technológiát a Garthogoktól sikerült megszerezni és így 20.000 ember ellátása vált lehetővé egyetlen ilyen üzemmel.



Név: Űrhajógyár
Építési költség: 20.000
Energiaigény: 4.000
Ellátó személyzet: 430 fő

Épület leírása: Egyetlen ilyen gyár 1.000-el növeli az űrhajógyártási kapacitásunkat, ha teljesen üzemképes (nem sérült, energia és munkaerő ellátása biztosított). Minden bolygón csak egy építhető ebből az épületből!



Név: Felszerelés gyár
Építési költség: 20.000
Energiaigény: 2.600
Ellátó személyzet: 460 fő

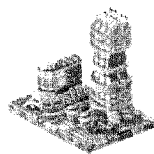
Épület leírása: Egyetlen ilyen gyár 1.000-el növeli az felszerelés-gyártási kapacitásunkat, ha teljesen üzemképes (nem sérült, energia és munkaerő ellátása biztosított). Minden bolygón csak egy építhető ebből az épületből!



Név: Fegyvergyár
Építési költség: 24.000
Energiaigény: 3.000
Ellátó személyzet: 390 fő

Épület leírása: Egyetlen ilyen gyár 1.000-el növeli az fegyvergyártási kapacitásunkat, ha teljesen üzemképes (nem sérült, energia és munkaerő ellátása biztosított). Minden bolygón csak egy építhető ebből az épületből!

B függelék



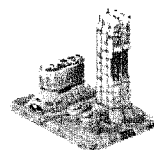
Név: Statikai fejlesztőközpont
Építési költség: 30.000
Energiaigény: 2.000
Ellátó személyzet: 560 fő

Épület leírása: Minden tudományos fejlesztés alapja a megfelelő kutatóbázis(ok) felépítése. Egy-egy bolygó csak egy ilyen központot képes felszerelni, de ezek egymással mindig összeköttetésbe lépnek, ha egy fejlesztőmunkánál szükség van rájuk.



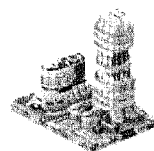
Név: Mechanikai fejlesztőközpont
Építési költség: 34.000
Energiaigény: 2.000
Ellátó személyzet: 620 fő

Épület leírása: Minden tudományos fejlesztés alapja a megfelelő kutatóbázis(ok) felépítése. Egy-egy bolygó csak egy ilyen központot képes felszerelni, de ezek egymással mindig összeköttetésbe lépnek, ha egy fejlesztőmunkánál szükség van rájuk.



Név: Computer fejlesztési központ
Építési költség: 42.000
Energiaigény: 2.000
Ellátó személyzet: 560 fő

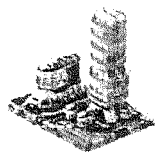
Épület leírása: Minden tudományos fejlesztés alapja a megfelelő kutatóbázis(ok) felépítése. Egy-egy bolygó csak egy ilyen központot képes felszerelni, de ezek egymással mindig összeköttetésbe lépnek, ha egy fejlesztőmunkánál szükség van rájuk.



Név: Mesterséges Intelligencia (M.I.) Kutatóközpont
Építési költség: 46.000
Energiaigény: 2.000
Ellátó személyzet: 360 fő

Épület leírása: Minden tudományos fejlesztés alapja a megfelelő kutatóbázis(ok) felépítése. Egy-egy bolygó csak egy ilyen központot képes felszerelni, de ezek egymással mindig összeköttetésbe lépnek, ha egy fejlesztőmunkánál szükség van rájuk.

B függelék



Név: Katonai fejlesztőközpont

Építési költség: 52.000

Energiaigény: 3.000

Ellátó személyzet: 420 fő

Épület leírása: Minden tudományos fejlesztés alapja a

megfelelő kutatóbázis(ok) felépítése. Egy-egy bolygó csak egy ilyen központot képes felszerelni, de ezek egymással mindig összeköttetésbe lépnek, ha egy fejlesztőmunkánál szükség van rájuk.



Név: Kereskedelmi úrkikötő

Építési költség: 10.000

Energiaigény: 1.700

Ellátó személyzet: 250 fő

Épület leírása: Megépítése után 600 credit fix napi bevételt

biztosít a bolygóközi kereskedelem fellendítésével.



Név: Katonai úrkikötő

Építési költség: 75.000

Energiaigény: 3.000

Ellátó személyzet: 310 fő

Épület leírása: Űrhajók felszerelése csak ilyen űrbázissal

rendelkező bolygónál lehetséges. Igen magas ára stratégiailag fontos bolygókká teszi azokat, amelyek rendelkeznek vele.



Név: Bank

Építési költség: 16.000

Energiaigény: 500

Ellátó személyzet: 230 fő

Épület leírása: Minden kereskedelmi tevékenység

hatékonyágát megduplázza a bolygón a pénzforgalom megkönnyítésével.



Név: Kereskedelmi központ

Építési költség: 17.000

Energiaigény: 1.000

Ellátó személyzet: 360 fő

Fejlesztőközpont igény: 2,3,3,1,1

Épület leírása: Megépítése után 1200 credit fix napi bevételt biztosít a bolygóközi kereskedelem fellendítésével.

B függelék



Név: Kórház

Építési költség: 13.000

Energiaigény: 900

Ellátó személyzet: 280 fő

Épület leírása: Minden kórház 25.000 ember teljes

egészségügyi ellátását biztosítja. Egészen alacsony népességű bolygókon nem szükséges felépíteni, de a későbbi növekedéshez elengedhetetlen.



Név: Rendőrség

Építési költség: 26.000

Energiaigény: 1.200

Ellátó személyzet: 400 fő

Épület leírása: Az adókerülők és bűnöző elemek

kigyomlálására egyaránt alkalmas a rendőrség szervezete. Idegen fajoktól elfoglalt bolygókon gyakorlatilag nélkülözhetetlen.



Név: Tűzoltóság

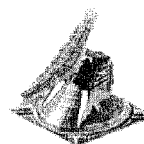
Építési költség: 12.000

Energiaigény: 1.200

Ellátó személyzet: 300 fő

Épület leírása: 30.000 lakos felett a népsűrűség indokolttá

teszi egy tűzoltó- és katasztrófaelhárító központ felépítését. Erősen megromló épületeket a tűzoltóság képes ingyen működőképes állapotba hozni!



Név: Radar v1.0

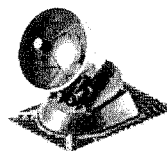
Építési költség: 4.000

Energiaigény: 2.000

Ellátó személyzet: 60 fő

Fejlesztőközpont igény: 0,1,1,1,1

Épület leírása: A bolygó közelébe merészkedő ellenséges flották felderítésére használható. Radaregység nélküli bolygóinkat az ellenség gyakorlatilag észrevétlenül közelítheti meg és foglalhatja el.



Név: Radar v2.0

Építési költség: 10.000

Energiaigény: 2.500

Ellátó személyzet: 160 fő

Fejlesztőközpont igény: 1,1,2,2,2

Épület leírása: Hasonló funkciót lát el, mint elődje, csak a radarmodul hatékonyságának megnövelésével nagyobb terület hatékony figyelésére képes.

B függelék



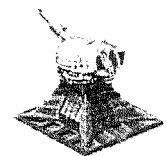
Név: Radar v3.0
Építési költség: 25.000
Energiaigény: 2.000
Ellátó személyzet: 180 fő
Fejlesztőközpont igény: 2,2,3,4,2

Épület leírása: Speciális sugarakat használva ez a radar képes áthatolni távoli bolygók légkörén is, így információt szolgáltat a bolygó felszínéről, a benépesítő fajról is.



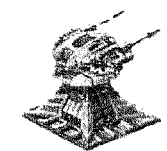
Név: Óvóhely
Építési költség: 18.000
Energiaigény: 500
Ellátó személyzet: 30 fő
Fejlesztőközpont igény: 3,3,2,0,3

Épület leírása: Űrből érkező és felszíni támadások esetén a lakosság menedéket találhat az óvóhelyen, így a polgári lakosság veszteségei is kisebbek lesznek.



Név: Ionlöveg
Építési költség: 10.000
Energiaigény: 2.000
Ellátó személyzet: 120 fő
Épület leírása: A föld-űr védelem egyik legrégebbi eszköze.

Nem túl erős, de viszonylag olcsó és nem túl sok energiát fogyaszt.



Név: Plazmavető
Építési költség: 17.800
Energiaigény: 3.000
Ellátó személyzet: 150 fő
Fejlesztőközpont igény: 2,1,2,1,2

Épület leírása: Jóval hatékonyabb, mint elődje, de energia fogyasztása is számottevő.



Név: Részecskevető
Építési költség: 32.000
Energiaigény: 4.000
Ellátó személyzet: 160 fő
Fejlesztőközpont igény: 4,3,3,2,4

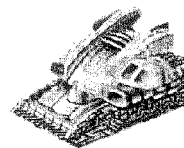
Épület leírása: Sok ellenséges flottát állított már meg ezekből az ágyúkból álló védelem! Legnagyobb hátrányuk az óriási energiafogyasztás: egy-egy ágyú egy gyár energiáját használja el egyetlen csata alatt.

B függelék



Név: Mezonlöveg
Építési költség: 40.000
Energiaigény: 5.000
Ellátó személyzet: 165 fő
Fejlesztőközpont igény: 5,4,4,4,6

Épület leírása: Több ellenséges fajnál találtunk flottánk ezekből az ágyúkból álló védelemmel. A katonai vezetés erős nyomására a földi tudósok is kifejlesztették ezt a mindmáig legerősebbnek tartott föld-űr védelmi rendszert.



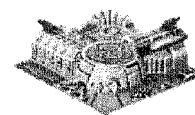
Név: Planetáris pajzs v1.0
Építési költség: 15.000
Energiaigény: 4.000
Ellátó személyzet: 90 fő
Fejlesztőközpont igény: 1,2,2,1,2

Épület leírása: Viszonylag kezdetleges és gyenge pajzs a teljes bolygófelszín védelmére. Amíg a pajzs működőképes, addig az összes földi telepítésű fegyverrendszert védi az Űrből érkező támadások ellen.



Név: Planetáris pajzs v2.0
Építési költség: 35.000
Energiaigény: 6.000
Ellátó személyzet: 120 fő
Fejlesztőközpont igény: 3,2,4,2,4

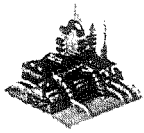
Épület leírása: A korábbi planetáris pajzs továbbfejlesztett változata, jóval erősebb védőképességgel, de nagyobb energiafogyasztással.



Név: Barakk
Építési költség: 15.000
Energiaigény: 1.000
Ellátó személyzet: 360 fő
Épület leírása: A földi egységek állomásoztatására

alkalmas épületek közül a legkisebb (a minden bolygón kötelező 8 védőegység mellett további 4 állomásoztatása lehetséges). A tetején található ütegek a földi csatáknál hatékony védelmet jelenthetnek a környező épületek és egységek számára.

B függelék



Név: Laktanya
Építési költség: 30.000
Energiaigény: 1.500
Ellátó személyzet: 530 fő
Fejlesztőközpont igény: 4,3,2,1,4

Épület leírása: Nagyobb és erősebb, mint a barakk. Összesen 8 egységet képes kiszolgálni és védőütegei is erősebbek.



Név: Erőd
Építési költség: 50.000
Energiaigény: 2.000
Ellátó személyzet: 550 fő
Fejlesztőközpont igény: 5,4,4,2,5

Épület leírása: A földi csatákban egy-egy ilyen épület döntő jelentőségű lehet: 12 egység állomásoztatásával és rendkívül erős védelmével a legnagyobb földi támadóerők visszaverésére is alkalmas.



Név: Szórakoztató központ
Építési költség: 7.500
Energiaigény: 500
Ellátó személyzet: 230 fő
Épület leírása: A szórakoztató központ(ok) építése az egyik

legbiztosabb módszer a lakosság moráljának és így adófizetési hajlandóságának növelésére.



Név: Park
Építési költség: 14.000
Energiaigény: 200
Ellátó személyzet: 100 fő
Épület leírása: A Föld emlékét idéző park az idegen és ellenséges bolygókon igen jótékonyan hat a lakosság moráljára.



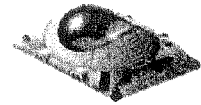
Név: Templom
Építési költség: 4.000
Energiaigény: 100
Ellátó személyzet: 90 fő
Épület leírása: A földi igények biztosítása mellett a lelki béke megtalálása is rendkívül fontos az otthonuktól elszakított telepések számára. Egy templom szinte csodákat művelhet a hangulat javításában.

B függelék



Név: Bár
Építési költség: 6.300
Energiaigény: 700
Ellátó személyzet: 410 fő
Épület leírása: A különféle szórakozási lehetőségek

helyszíne, a szórakoztató központtal együtt a napi feszültségek levezetésére a telepések szívesen keresik fel ezt az épületet.



Név: Stadion
Építési költség: 50.000
Energiaigény: 1.000
Ellátó személyzet: 860 fő
Épület leírása: Cézár óta tudjuk mi kell a népnek: kenyér

és cirkusz. Nos, ez az épület az utóbbiról gondoskodik.

C FÜGGELÉK

Találmányok leírása

ÚRHAJÓK ÉS ÚRÁLLOMÁSOK

Név: Vadász v1.0 „Moszkító”

Ár: 2.000

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 0,0,0,1,1*

* a fejlesztőközpontok sorrendje: statikai, mechanikus, komputer, mesterséges intelligencia, katonai

Név: Vadász v2.0 „Dongó”

Ár: 3.200

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 0,1,0,1,1

Név: Vadász v3.0 „Villám”

Ár: 5.000

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 0,1,2,2,2

Név: Vadász v4.0 „Bosszúálló”

Ár: 7.400

Szükséges technológia: Vadász v3.0

Fejlesztőközpont igény: 0,3,2,2,4

Név: Vadász v5.0 „Árnyék”

Ár: 10.000

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 1,5,4,4,5

Név: Vadász v6.0 „Érinthetetlen”

Ár: 12.000

Szükséges technológia: Rakéta v2.0

Fejlesztőközpont igény: 0,4,4,5,7

Név: Romboló v1.0 „Őrző”

Ár: 12.000

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 0,0,1,1,1

Név: Romboló v2.0 „Pitbull”

Ár: 17.500

Szükséges technológia: Lézer v2.0

Fejlesztőközpont igény: 0,2,1,1,2

Név: Romboló v3.0 „Tűzeső”

Ár: 22.000

Szükséges technológia: Radar v2.0, Hiperhajtómű v4.0, Plazmavető (Ágyú v2.0)

Fejlesztőközpont igény: 0,3,4,3,4

Név: Cirkáló v1.0 „Szellem”

Ár: 15.000

Szükséges technológia: Védőpajzs v1.0

Fejlesztőközpont igény: 0,2,1,1,1

Név: Cirkáló v2.0 „Vámpír”

Ár: 25.000

Szükséges technológia: Védőpajzs v1.0, Lézer v2.0, Radar v2.0

Fejlesztőközpont igény: 0,2,3,3,4

Név: Cirkáló v3.0 „Átok”

Ár: 36.000

Szükséges technológia: Hiperhajtómű v5.0, Védőpajzs v3.0, Bomba v2.0

Fejlesztőközpont igény: 1,4,5,4,7

Név: Zászlóshajó v1.0 „Mammut”

Ár: 80.000

Szükséges technológia: Orbitális hajógyár

Fejlesztőközpont igény: 1,1,1,1,1

Név: Zászlóshajó v2.0 „Bálna”

Ár: 130.000

Szükséges technológia: Hiperhajtómű v4.0, Radar v3.0, Védőpajzs v3.0

Fejlesztőközpont igény: 3,3,4,2,5

Név: Zászlóshajó v3.0 „Csillagölő”

Ár: 230.000

Szükséges technológia: Zászlóshajó v2.0, Mezonágyú (Ágyú v4.0), Bomba v2.0

Fejlesztőközpont igény: 4,5,5,5,7

C függelék

Név: Kolonizálójajó

Ár: 80.000

Szükséges technológia: Radar 2.0, Védőpajzs v1.0

Fejlesztőközpont igény: 2,2,3,2,0

Név: Műhold

Ár: 120

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 0,0,1,1,0

Név: Kéműhold v1.0

Ár: 1.000

Szükséges technológia: Műhold

Fejlesztőközpont igény: 0,1,1,1,1

Név: Kéműhold v2.0

Ár: 2.300

Szükséges technológia: Kéműhold v1.0

Fejlesztőközpont igény: 0,2,3,3,2

Név: Orbitális radarállomás v2.0

Ár: 2.100

Szükséges technológia: Kéműhold v1.0, Radar v2.0

Fejlesztőközpont igény: 0,5,5,6,4

Név: Űrbázis v1.0 „Védő”

Ár: 65.000

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 2,2,2,1,3

Név: Orbitális hajógyár

Ár: 80.000

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 1,1,1,1,1

Név: Űrbázis v2.0 „Óriás”

Ár: 90.000

Szükséges technológia: Lézer v2.0, Ionagyú (Ágyú v1.0), Űrbázis v1.0

Fejlesztőközpont igény: 3,3,4,3,5

C függelék

Név: Űrbázis v3.0 „Kolosszus”

Ár: 125.000

Szükséges technológia: Lézer v4.0, Plazmavető (Ágyú v2.0), Rakéta v2.0

Fejlesztőközpont igény: 6,4,5,3,6

FELSZERELÉSEK

Név: Hiperhajtómű v1.0

Ár: 2.000

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 0,1,0,0,1

Név: Hiperhajtómű v2.0

Ár: 3.200

Szükséges technológia: Hiperhajtómű v1.0

Fejlesztőközpont igény: 0,2,0,0,1

Név: Hiperhajtómű v3.0

Ár: 4.300

Szükséges technológia: Hiperhajtómű v2.0

Fejlesztőközpont igény: 1,3,2,0,1

Név: Hiperhajtómű v4.0

Ár: 6.000

Szükséges technológia: Hiperhajtómű v3.0

Fejlesztőközpont igény: 3,4,2,0,2

Név: Hiperhajtómű v5.0

Ár: 9.000

Szükséges technológia: Hiperhajtómű v4.0

Fejlesztőközpont igény: 4,6,1,0,4

Név: Rakétazavaró egység v1.0

Ár: 7.000

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 1,2,3,3,2

Név: Rakétazavaró egység v2.0

Ár: 13.500

Szükséges technológia: Rakétazavaró egység v1.0, Rakéta v2.0

Fejlesztőközpont igény: 2,3,4,5,3

Név: Raktármodul v1.0

Ár: 7.400

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 1,0,0,0,0

Név: Raktármodul v2.0

Ár: 10.000

Szükséges technológia: Raktármodul v1.0

Fejlesztőközpont igény: 3,4,2,0,2

Név: Radar v1.0

Ár: 5.000

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 0,0,0,0,1

Név: Radar v2.0

Ár: 9.000

Szükséges technológia: Radar v1.0

Fejlesztőközpont igény: 0,2,2,1,2

Név: Radar v3.0

Ár: 16.000

Szükséges technológia: Radar v2.0

Fejlesztőközpont igény: 1,4,4,2,4

Név: Védőpajzs v1.0

Ár: 4.000

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 1,0,1,0,1

Név: Védőpajzs v2.0

Ár: 7.500

Szükséges technológia: Védőpajzs v1.0

Fejlesztőközpont igény: 0,0,3,1,4

Név: Védőpajzs v3.0

Ár: 12.000

Szükséges technológia: Védőpajzs v2.0

Fejlesztőközpont igény: 0,1,4,2,6

Név: Védőpajzs v4.0

Ár: 19.000

Szükséges technológia: Védőpajzs v3.0

Fejlesztőközpont igény: 1,3,6,4,7

FEGYVEREK, FEGYVERRENDSZEREK

Név: Lézer v1.0

Ár: 620

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 0,1,1,0,1

Név: Lézer v2.0

Ár: 900

Szükséges technológia: Lézer v1.0

Fejlesztőközpont igény: 0,2,1,0,2

Név: Lézer v3.0

Ár: 1.400

Szükséges technológia: Lézer v2.0, Naperómű

Fejlesztőközpont igény: 0,2,3,1,4

Név: Lézer v4.0

Ár: 1.750

Szükséges technológia: Lézer v3.0

Fejlesztőközpont igény: 0,4,4,2,5

Név: Ionágyú

Ár: 1.200

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 0,1,1,1,2

Név: Plazmaágyú

Ár: 2.140

Szükséges technológia: Ágyú v1.0

Fejlesztőközpont igény: 0,2,4,2,4

Név: Részecskeágyú

Ár: 3.200

Szükséges technológia: Ágyú v2.0

Fejlesztőközpont igény: 0,3,5,3,6

Név: Mezonágyú

Ár: 4.000

Szükséges technológia: Ágyú v3.0

Fejlesztőközpont igény: 0,5,6,4,8

Név: Bomba v1.0

Ár: 1.400

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 0,1,1,0,1

Név: Bomba v2.0

Ár: 1.950

Szükséges technológia: Bomba v1.0

Fejlesztőközpont igény: 1,1,4,3,2

Név: Vírusbomba

Ár: 5.000

Szükséges technológia: Bomba v2.0

Fejlesztőközpont igény: 1,2,2,2,7

Név: Rakéta v1.0

Ár: 900

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 0,1,1,1,1

Név: Rakéta v2.0

Ár: 1.500

Szükséges technológia: Rakéta v1.0

Fejlesztőközpont igény: 0,2,4,4,3

Név: Robbanófejes rakéta

Ár: 6.200

Szükséges technológia: Rakéta v2.0, Bomba v2.0

Fejlesztőközpont igény: 0,3,5,3,6

Név: Könnyű tank „Agár”

Ár: 3.000

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 0,0,1,1,1

Név: Közepes tank „Leopárd”

Ár: 4.800

Szükséges technológia: Könnyű tank

Fejlesztőközpont igény: 1,1,1,1,2

Név: Nehéz tank „Küklopsz”

Ár: 7.000

Szükséges technológia: Közepes tank

Fejlesztőközpont igény: 2,3,3,2,5

Név: „Behemót”

Ár: 17.500

Szükséges technológia: Nehéz tank

Fejlesztőközpont igény: 3,4,5,3,5

Név: Felderítő radaregység

Ár: 10.000

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 0,1,0,1,1

Név: Rakétavető v1.0 „Kobra”

Ár: 10.000

Szükséges technológia: -

Fejlesztőközpont igény: 1,2,2,1,2

Név: Rakétavető v2.0 „Katyusa”

Ár: 24.200

Szükséges technológia: Rakétavető v1.0

Fejlesztőközpont igény: 2,5,4,3,6