

Руководство по игре “Звездный меч”

© 2004 Game Factory Interactive

© 2004 Secret Sign

Установка игры

Системные требования

“Звездный меч” требует для запуска DirectX® версии 9c или более поздней.

Минимальная конфигурация

Операционная система: Windows XP, Windows 2000, DirectX 9c
Процессор 1000 MHz
128 MB RAM
4-х скоростной привод CD-ROM/DVD-ROM
670 MB свободного дискового пространства
DirectX 9 совместимая звуковая карта
Клавиатура
Мышь

Рекомендуемая конфигурация

Операционная система: Windows XP, Windows 2000, DirectX 9c
Процессор 1,7 GHz или лучше
512 MB RAM
16x привод CD-ROM/DVD-ROM
128 MB DirectX 9c совместимая видеокарта
Джойстик/геймпад
Клавиатура
Мышь

Инсталляция игры “Звездный меч”

Для инсталляции игры необходимо:

1. Включить компьютер и запустить Microsoft Windows 2000 или Windows XP.
2. Если на вашем компьютере установлена ОС Windows XP, вы должны располагать правами администратора.
3. Вставьте диск **“Звездный меч”** в привод CD-ROM.
4. Если опция автоматического распознавания дисков включена, то появится инсталляционное меню. Следуйте сообщениям программы-инсталлятора.

Если автоматическое распознавание дисков отключено, то выберите и кликните по иконке «Мой компьютер» на рабочем столе. Далее выберите иконку привода CD-ROM, затем выберите файл **Setup.Exe**. Следуйте сообщениям программы-инсталлятора.

Запуск игры

Игра запускается при наличии диска с игрой **“Звездный меч”** в вашем приводе CD-ROM.

Для запуска игры

Вставьте компакт-диск с игрой **“Звездный меч”** в привод CD-ROM, в меню **Пуск** выберите **Программы**, выберите папку **“Game Factory Interactive\Звездный меч”** и щелкните по иконке **“Запустить игру”**.

Удаление игры

Для удаления игры через меню «Пуск» войдите в папку **“Звездный меч”** и выберите **“Удалить”**. После этого следуйте появляющимся на экране инструкциям.

Главное меню

Главное меню, в которое вы попадаете сразу после запуска, содержит следующие пункты:

«Новая игра»
«Продолжить игру»
«Опции»
«Управление»
«Выход»

Новая игра

Выберите этот пункт, и вы, просмотрев вступительный ролик, начнете играть в «Звездный меч» с начала.

Продолжить игру

Щелкнув по этой кнопке, вы продолжите игру с той миссии, на которой вы закончили в предыдущий раз. Если вы еще не прошли ни одной миссии, кнопка будет неактивной.

Опции

Щелкнув по этой кнопке, вы откроете меню настроек, посредством которого сможете установить все настройки игры, включая установки графики и звука. Более подробная информация приведена в разделе «Опции».

Управление

Здесь вы можете настроить управление на свой вкус. Можно выбрать одну из предустановок, настроенных специально для игры в следующих сочетаниях:

- клавиатура и мышь
- клавиатура и джойстик

Кроме того, можно переназначить клавиши или оси джойстика по своему вкусу.

Выход

Если вы захотите покинуть игру **“Звездный меч”**, щелкните по кнопке «Выход».

Краткий обзор

Здесь приведен краткий обзор для тех, кому необходима лишь минимальная помощь, дабы избавить их от первоначальных затруднений.

В меню начала игры

- Щелкните на кнопке «Новая игра». Вы будете назначены на авианесущий корабль шестой (запасной) группы «Удильщик». Сразу после назначения вы приступите к первой, тренировочной миссии.

В космосе

- В космическом пространстве корабль управляется при помощи мыши и клавиатуры, либо клавиатуры и джойстика, в зависимости от того, какие настройки управления вы выбрали.
- Не спешите, освоитесь с управлением. Попробуйте различные виды (от первого или от третьего лица, клавиша F5).
- В правой части экрана вы увидите необходимые для успешного выполнения миссии задания. Подробнее об этом смотрите раздел «Боевое задание».
- В левом верхнем углу будут периодически возникать советы и инструкции для выполнения текущего задания. Эти сообщения являются проводниками по всем заданиям. Для прохождения миссии неукоснительно следуйте им.
- Для выполнения боевого задания вы должны прибыть в ту или иную навигационную точку. Эти точки отмечаются навигационными буйми и имеют определенные названия в последовательности «Альфа», «Бета», «Гамма» и т.д. Поскольку навигационные карты загружаются в бортовой компьютер, перелет между точками происходит только с помощью автопилота. «Ручная» навигация строгойше запрещена. При удалении от точки более чем на несколько километров пилот истребителя, не оснащенного гипердвигателем, считается пропавшим без вести.
- Для активации автопилота вам необходимо отыскать на радаре навигационный буй (зеленого цвета) и направить корабль в его сторону. Буй представляет собой трехмерную голограмму, и для активации автопилота необходимо попасть в зону, окружаемую голограммой. Автопилот становится доступным только в зоне навигационного буя. Когда автопилот доступен, об этом сигнализирует индикатор внизу кокпита с надписью AUTO.
- Радиус свободного перемещения вокруг навигационных точек ограничен несколькими километрами. Чтобы пилоты не теряли ориентацию при ручном пилотировании, бортовой компьютер предупредит вас о выходе из разрешенной для пилотирования зоны. Если вы продолжите идти прежним курсом, удаляясь из навигационной зоны, компьютер возьмет управление на себя, выравнивая ваш корабль в направлении центра зоны.
- Используйте клавишу Esc для вызова игрового меню. Здесь вы можете вызвать меню настроек для изменения настроек графики, звука и управления.

Перед вылетом

Сразу после брифинга и перед вылетом вам будет предложено подобрать конфигурацию вашего корабля «Блесна». Истребитель оснащен четырьмя слотами энергетического оружия и ракетным контейнером. Вы можете разместить энергетические пушки двух типов, по паре каждого типа на один слот. Таким образом, выбранный тип оружия занимает сразу две позиции. Ракетный контейнер можно снарядить только одним типом ракет.

Для размещения оружия или ракет сперва выберите соответствующую ячейку (справа от корабля для оружия, слева - для ракет), затем щелкните на выбранной вами иконке. Для помощи в выборе в левом нижнем экране выводятся краткие сведения о том или ином виде оружия или ракет.

Выполнение различных миссий требует оружия с самыми различными характеристиками.

Тщательно выбирайте энергетическое оружие, так как характеристики оружия сильно влияют на успешное завершение или же провал миссии. Подробнее о характеристиках см. раздел «Вооружение».

Не все оружие доступно сразу. Доступ к новым, более совершенным образцам разрешен только опытным пилотам.

Совет:

Некоторые миссии, например защита транспортов или носителя, требуют специфического оружия; следует обратить внимание на наиболее скорострельное и дальнобойное оружие. Миссии по штурму вражеских конвоев, наоборот, требуют мощного, пусть и энергоёмкого вооружения.

Взлет по тревоге

Когда ваш корабль-носитель подвергается атаке или когда под атаку попадают транспортные караваны Союза, вы выводите в космос по тревоге. Время на проведение подробного инструктажа и экипировку корабля нет, поэтому вы получите все инструкции непосредственно во время выполнения задания, а конфигурация вашей «Блесны» будет оставлена в положении «по умолчанию».

Боевые задания

Несмотря на то, что разведка и командование «Удильщика» постарались в брифинге перед вылетом снабдить вас наиболее полной информацией, во время полета вы будете получать инструкции, о которых говорилось в предыдущем разделе. Инструкции поступают последовательно, по мере наступления того или иного события. Список заданий, необходимых для выполнения в данный момент выводится в правой части экрана над индикатором цели. Этот список, так называемый «монитор заданий», доступен постоянно, он же позволяет следить за статусом задания. Белый текст означает, что задание находится в процессе выполнения. Зеленый текст означает выполненное задание, красный – проваленное.

Инструкции и советы появляются в левом верхнем углу в виде информационных табличек. Эта информация носит характер дополнительных заданий или советов.

Апгрейды вашего корабля

По мере проведения кампании авианосец «Удильщик» получает новые, усовершенствованные комплектующие для бортовых истребителей. Со временем механики монтируют новые апгрейды на все корабли, включая вашу «Блесну». После удачного завершения нескольких миссий вы увидите экран, информирующий о том, какие системы «Блесны» подверглись усовершенствованиям. Если вкратце, то со временем ваш корабль будет быстрее разгоняться, ёмкость энергетической установки увеличится, увеличится значение максимальной скорости, улучшится маневренность.

Совет:

Механики довольно ленивы, и монтаж нового оборудования занимает довольно длительное время. Кроме того, приоритет отдается кораблям наиболее удачливых пилотов. Таким образом, с получением очередного воинского звания ваш корабль наверняка будет подвергнут усовершенствованиям.

После выполнения задания

- После успешного выполнения (или при провале) задания вы автоматически возвращаетесь на борт «Удильщика».
- В случае успешного выполнения вы сразу же проследуете к вводному экрану для следующей миссии.
- В случае провала задания вам будет предложено переиграть миссию или выйти из игры.

Подробный обзор

Опции

Щелкнув по кнопке «Опции» в главном меню, вы попадете в меню настроек графики и звука.

Выбрав одну из кнопок в графе «Разрешение экрана», вы можете подобрать подходящее разрешение. Там же можно выбрать полноэкранный режим.

Опции настроек графики «Тени» и «Свечение объектов» включают/отключают соответствующие визуальные эффекты. Рекомендуется пользоваться данными настройками в зависимости от производительности вашей видеокарты. Если видеокарта не поддерживает пиксельные шейдеры версии 2.0, то независимо от активации данных опций некоторые эффекты в игре будут недоступны.

В этом же меню можно настроить громкость отдельно для звуковых эффектов и для музыкального сопровождения. Громкость эффектов: отрегулируйте уровень громкости звуковых эффектов. Чем правее смещен регулятор, тем они громче.

Громкость музыки: отрегулируйте уровень громкости музыки. Чем правее смещен регулятор, тем громче музыка. Изменения каких-либо настроек следует подтвердить кнопкой «Принять», или же вернуться к изначальным значениям кнопкой «Сбросить».

Выход из меню настроек осуществляется по кнопке «Назад».

Начало игры

После вступительного ролика, вам будет предложено выбрать уровень сложности. От этого зависит, насколько опаснее будут ваши противники (мощность их оружия, маневренность и прочность).

Меню выбора вооружения

Как отмечалось выше, перед каждым вылетом, кроме взлетов по тревоге, вы сможете самостоятельно подобрать энергетическое и ракетное вооружение вашего истребителя «Блесна». Меню оснащения открывается сразу после брифинга.

В правой части экрана вы увидите доступные на данном этапе игры виды энергетического оружия. Пиктограмма одного вида занимает одновременно две ячейки. Ячейки занимаются только парами одного вида, разместить более 2 видов оружия невозможно.

То же самое касается и ракетного вооружения. В контейнер можно поместить пиктограмму только одного вида ракет из всех доступных. Следует помнить, что в отличие от энергетического оружия, запас ракет в контейнере ограничен.

Для размещения того ли иного оружия или ракет выберите ячейку, затем щелкните на выбранной вами иконке. Описание оружия появляется в левом нижнем окне при выборе той или иной иконки. В любой момент до выхода из меню вы можете разместить любое другое оружие или ракеты из доступных на данный момент.

Кокпит

Кокпит поделен на несколько зон:

- состояние систем вашего корабля
- состояние пойманных в прицел объектов
- индикатор прицела
- радар
- монитор цели
- монитор заданий
- новости о задании



Состояние корабля

В центре экрана вы видите прицел, окруженный двумя шкалами. Синяя вертикальная шкала слева демонстрирует состояния энергетического щита вашего истребителя. Чем больше попаданий приходится в ваш корабль, тем слабее становится щит. После уничтожения щита корабль становится практически беззащитным и может быть мгновенно уничтожен. Со временем щит восстанавливается до своего начального значения.

Оранжевая вертикальная полоса справа показывает уровень энергии, отдаваемой генераторами установленному на корабле оружию. В зависимости от характеристик расхода энергии, оружие с каждым выстрелом отбирает определенную долю энергии. Со временем вы можете исчерпать текущий запас, тогда энергетическое оружие будет временно недоступно. Запас энергии также восстанавливается со временем.

В самом верху экрана находится отображение текущего энергетического оружия и ракет, индикатор перегрева двигательной установки, индикатор ракетной угрозы, индикаторы текущей и установленной скоростей. Более детальное расположение можно посмотреть непосредственно во время игры, нажав клавишу F1.

Прямо перед вами находится прицел, показывающий направление выстрела бортовых пушек и управляемых ракет.

Состояние пойманных в прицел объектов

Если объект пойман в прицел и находится в зоне видимости, то о нем можно получить следующую информацию:

- трехмерное изображение объекта в правом нижнем углу
- краткое описание объекта, в зависимости от его классификации
- расстояние до объекта.

Объект будет выделен рамками следующих цветов:

- красная рамка для вражеских объектов
- оранжевая рамка для вражеских линейных кораблей
- синяя рамка для дружественных кораблей
- зеленая рамка для навигационных ориентиров, навигационных буйев и проч.

Если пойманный в прицел объект находится вне зоны видимости, то есть сзади вас, вы увидите стрелку соответствующего классификации объекта цвета, указывающую в его направлении. Таким образом, зеленая стрелка указывает направление на текущий навигационный буй, красная стрелка показывает, где находится противник, взятый в прицел.

Индикатор прицела

Пойманный в прицел объект (клавиши A и D для вражеских целей) может быть атакован. Ракеты, требующие захвата, могут наводиться и быть запущенными исключительно во взятый в прицел объект.

Индикатором готовности ракеты к запуску являются треугольники по сторонам рамки, выделяющей объект. Самонаводящиеся ракеты и торпеды могут быть пущены только в тот момент, когда рамка цели выделена треугольниками. Эти же треугольники указывают на время перезарядки ракеты или торпеды. Сразу после пуска ракеты или торпеды некоторое время недоступны. При повторном появлении треугольников пуск можно повторить.

Кроме этого, выделенный в рамку объект сопровождается точкой выноса прицела (ТВП).

Компьютерный расчет ТВП – важнейший, если не сказать главный, инструмент пилота.

Учитывая громадные скорости космических объектов, становится понятно, что попасть «на глазок» в проносящийся мимо истребитель практически невозможно. Функцию расчета упреждения берет на себя бортовой компьютер. Каждый взятый в прицел объект будет иметь ТВП в виде круга, схожего по форме с прицелом. Для попадания энергетическим оружием в данный объект нужно совместить ТВП с самим прицелом.

Зависимость ТВП от выбранного оружия

Точка выноса прицела начинает рассчитываться только с эффективной дистанции ведения огня, то есть с расстояния, гарантирующего попадание тем или иным видом оружия. Каждый вид оружия имеет свою дальность, скажем, ионный излучатель обладает гораздо большей дальностью, нежели пулемет Гатлинга. Если ваш корабль оснащен отличным по дальности оружием, ТВП будет рассчитываться для оружия в первой ячейке.

Допустим, в ней у вас расположено оружие ближнего боя (с дальностью 500), а во второй – дальнего боя (1500). В данном случае ТВП будет рассчитываться для расстояния 500, и вы увидите круг, который необходимо совместить с прицелом в центре экрана.

Однако следует помнить, что ТВП – это лишь предлагаемое компьютером направление.

Вражеский корабль может маневрировать и изменять курс. Таким образом, попадание с учетом ТВП гарантировано не всегда. Если расстояние до объекта велико, и ТВП не рассчитывается, - значит, бортовое оружие просто не обладает достаточной дальностью стрельбы. Вам следует сблизиться с объектом до появления ТВП для эффективной стрельбы.

После уничтожения находящегося в прицеле объекта бортовой компьютер сам выберет следующую подходящую цель. Если вы не удовлетворены выбором, можете перебрать вражеские цели клавишами A и D или выбрать вражеский объект, находящийся прямо перед вами, клавишей Space (или правой кнопкой мыши, в зависимости от выбранной конфигурации управления, см. выше).

Радар

В центральной верхней части экрана находится радар. Радар указывает местонахождение объектов относительно вашего корабля в данный момент. Окружающее трехмерное пространство проецируется на радар таким образом, что двумерная картинка дает полное представление о расположении объектов.

Объекты отображаются на 2D-радаре следующим образом. Он поделен на шесть частей – центральная зона, четыре периферийных зоны и приграничная зона. Находящиеся в прямой видимости и прямо по курсу объекты расположены в центральной части радара. Объекты,

находящиеся под, над и по сторонам, изображаются в одном из соответствующих секторов. Объекты, находящиеся за вашим кораблем, изображены по краям радара, на приграничной зоне.

Все объекты на радаре делятся на группы по их принадлежности:

Красным цветом выделены вражеские корабли
Оранжевым цветом выделены вражеские линейные корабли
Белым выделены турели на линейных кораблях
Желтым цветом выделены ракеты
Лиловым выделены торпеды
Синим выделены союзные корабли
Голубым выделены союзные линейные корабли, корветы и транспорты
Зеленым выделены навигационные буи

Выделенный и взятый в прицел объект отображен на радаре в виде креста, все остальные объекты – в виде точки. Радиус действия радара - 5 километров, объекты, находящиеся вне зоны действия, на нем не отображены.

Информационные сообщения

С левой стороны экрана выдаются информационные сообщения: советы и задания, изменившиеся задания и важные для миссии события.

Монитор заданий

В правом мониторе (мониторе заданий, над монитором цели) находится список выполняемых заданий и их статус. **Белый** шрифт означает выполняемое задание, **зеленый** – успешно выполненное, **красный** – проваленное задание.

Навигационная система

Каждое задание пилота истребителя связано с навигацией в космическом пространстве. Навигация осуществляется при помощи навигационных точек, в которых установлены навигационные буи, визуально определяемые как зеленая трехмерная сфера.

Путешествие между навигационными точками осуществляется исключительно при помощи бортового автопилота. Как только в бортовой компьютер поступят данные о следующей навигационной точке, вы увидите трехмерную голограмму буя, а на радаре загорится зеленая точка. Следуйте в ее направлении, и как только влетите в голограмму буя, можно будет активировать автопилот. Автопилот доставит ваш корабль к следующей навигационной точке, после чего процедура повторится.

Радиус свободного перемещения вокруг навигационных точек ограничен несколькими километрами – от двух до девяти, в зависимости от ситуации. Чтобы не терять ориентацию в ходе боя при ручном пилотировании, бортовой компьютер предупредит вас о выходе из разрешенной для пилотирования зоны. Если вы и дальше будете следовать прежним курсом, удаляясь из навигационной зоны, компьютер возьмет управление на себя, выровнивая ваш корабль в направлении центра зоны.

Форсаж и перегрев

В чрезвычайных случаях, когда требуется мгновенный прирост скорости, необходимо использовать форсажную камеру, чтобы корабль получил дополнительное ускорение. Однако злоупотреблять движением с включенным форсажем не следует, это может привести к перегреву реактора корабля. Пилот будет автоматически проинформирован бортовым компьютером о перегреве камеры в виде мигающей пиктограммы красного цвета и пищущего зуммера. После этого рекомендуется на некоторое время выключить форсаж. После получения

голосового сообщения о перегреве рекомендуется немедленно надолго отключить форсаж. Дальнейшее его использование может привести к взрыву реактора и гибели вашего корабля.

Автопилот

Когда данные будут загружены, и вы увидите на радаре зеленую точку, сориентируйте корабль так, чтобы она была прямо посередине радара; следуйте в направлении буя. Влетите в зону, обозначенную голографическим бумом, и внутри нее вы увидите индикацию автопилота. Активируйте автопилот (клавиша C). Вы покинете текущую навигационную точку и переместитесь в следующую. В режиме ручной навигации осуществить перелет между навигационными точками невозможно.

По прибытии в навигационную точку автопилот автоматически отключается до появления на радаре следующего буя.

Совет:

Практически всегда невозможно осуществить загрузку данных о следующей навигационной точке, если в текущей точке находятся вражеские корабли. Убедитесь, что все корабли врага уничтожены.

Описание клавиш управления

По умолчанию общие клавиши определены следующим образом:

W - Тяга вперед
S - Торможение
D - Выбор цели
A - Выбор предыдущей цели
Tab – Форсаж
C – Автопилот
F5 – смена вида от 1/3 лица
F1 – экран помощи
1 и 2 – смена мест пилота-стрелка или перебор управляемых вами турелей
V – выбор вражеского линейного корабля (носитель, звездная база или планетоид)
F – перебор дружественных кораблей всех классов
Q – продольное вращение по часовой стрелке
E - продольное вращение против часовой стрелки
Esc – вызов меню (повторное нажатие возвращает в игру)

Для конфигурации «Мышь + Клавиатура»

Левая кнопка мыши - огонь энергетическим оружием
Правая кнопка мыши – корабль в прицеле
Space - огонь ракетами (торпедами)

Для конфигурации «Джойстик + Клавиатура»

Joy 1 – огонь энергетическим оружием
Joy 2 – огонь ракетами (торпедами)
Joy Slider – управление тягой
Space – корабль в прицеле

Основы ведения боя

За долгие годы противостояния главным командованием Союзного флота было разработано несколько доктрин ведения боя. Среди основных следует отметить тактику, известную еще со времен Второй Мировой войны XX столетия.

Суть заключается в том, что при атаке групповой цели вам рекомендуется избегать лобового столкновения, так как суммарная мощь залпа даже относительно слабых лазеров «Пираний» способна уничтожить вашу «Блесну». Сразу после расхождения следует выбрать ближайшую цель клавишей Space (или правой кнопкой мыши в конфигурации «клавиатура+мышь») и попытаться занять позицию, наиболее выгодную для стрельбы. Таковой можно считать положение, когда корма вражеского корабля находится перед вами, - таким образом, вы «садитесь на хвост» цели. Сразу после этого, если дистанция до цели соизмерима с дальностью текущего оружия, вы увидите точку выноса прицела (ТВП). Совместите ТВП с прицелом и открывайте огонь.

Защита конвоя

Прежде всего, выберите в прицел защищаемый объект (транспорт или носитель) путем перебора дружественных целей. По умолчанию это делается клавишей F. Постарайтесь держаться как можно ближе к защищаемому объекту, примерно в радиусе 2-3 километров, уничтожая, в первую очередь, бомбардировщики и, если таковые будут обнаружены, вражеские фрегаты. Последние особенно опасны своими торпедами. Впрочем, если вы не успели уничтожить фрегат до пуска торпед, помните, что можно уничтожить саму торпеду во время ее полета к цели.

Торпедирование

Торпедирование является единственно возможным методом уничтожения вражеских линейных кораблей. Так как корабли такого класса оснащены самовосстанавливающимся силовым полем (ССП), уничтожить их с помощью обычного энергетического оружия невозможно. Только торпеда может проникнуть сквозь поле и нанести броневому покрытию корпуса серьезное повреждение.

Для этих целей флот Союза располагает торпедоносными корветами класса «Крюк». Корвет оснащен торпедными установками для атаки и турелью для обороны.

Управляя корветом, вы можете выступать либо в качестве пилота, либо в качестве стрелка. Сменить место можно в любой момент миссии с помощью клавиш 1 и 2 (по умолчанию).

Если вы переключитесь на место стрелка, корвет будет лететь по прямой, и мышкой или джойстиком вы будете управлять турелью. Для смены курса необходимо снова вернуться на место пилота.

При обнаружении крупной цели следует, во-первых, взять ее в прицел клавишей V. Эта клавиша выбирает только линейные корабли, которые можно атаковать торпедами. Далее необходимо произвести сближение с целью на расстояние не менее 1500. Пуск торпеды возможен только при наличии захвата. Знаком того, что торпеда захватила цель, являются треугольники по сторонам рамки, в которую выделяется цель. Возможно, во время прицеливания придется принять на себя удары бортовых турелей, однако важно сохранять цель в прицеле, никуда не переключаясь. В противном случае придется повторить процедуру прицеливания.

После пуска пары торпед требуется определенное время на перезарядку. Во время перезарядки треугольники исчезнут с рамки цели до готовности торпеды.

Помните, что и ваши торпеды, и вражеские могут быть уничтожены во время полета.

Смена турелей

Во время торпедных атак или в миссиях по обороне зданий полезно переключаться между турелями, принимая управление огнем на себя. Делается это с помощью клавиш 1 и 2. Вы самостоятельно должны поворачивать турель и открывать огонь. Как только вы покидаете турель, она продолжает стрелять автоматически. Если турель будет уничтожена, это не означает провала задания, поскольку вы можете занять место в другой турели.

Описание кораблей и вооружения

Корабли эридян

Корабли противника делятся на несколько классов – линейные корабли, космические станции, космические и планетарные истребители, фрегаты. В соответствии с характеристиками каждому кораблю присваивается степень опасности, от 1 до 5. Класс 1 означает малоопасную и малозначимую цель, например, транспортные суда типа «Группер». Класс 5 на данный момент присвоен исключительно опасным целям, типа крейсеров «Лосось» и бомбардировщиков «Осьминог».

Истребители завоевания превосходства «Пиранья»

Истребители «Пиранья» изначально классифицировались как легкие разведчики, однако массированное применение привело к пересмотру их роли в тактике эридян. На данный момент «Пиранья» классифицируется как маневренный истребитель завоевания превосходства.

Вооружение: легкое, один излучатель, аналогичный лазерному

Маневренность: средняя

Ускорение: высокое

Класс опасности: 2

Класс защиты: 2

Тяжелый истребитель «Гуппи»

Хорошо вооруженный и маневренный корабль используется для нанесения блиц-ударов. Благодаря элементу внезапности соединениям до восьми «Гуппи» удавалось уничтожить несколько транспортных караванов и колониальных блокпостов.

Вооружение: тяжелое. Минимальная конфигурация включает две плазменные пушки, ионный излучатель и ракетный контейнер.

Маневренность: высокая

Ускорение: среднее

Класс опасности: 4

Класс защиты: 3

Истребитель-бомбардировщик «Барракуда»

Тяжеловооруженный бомбардировщик, оснащенный несколькими типами оружия и ракетно-бомбовым блоком. Применяется в первую очередь для совершения нападений на линкоры, а так же в качестве огневой поддержки.

По неподтвержденным данным, экипаж состоит из пилота и оператора вооружения.

Маневренность: плохая

Ускорение: плохое

Класс опасности: 4

Класс защиты: 4

Планетарный бомбардировщик «Осьминог»

Для уничтожения колоний и планетарных построек эридяне применяют исключительно вооруженный корабль «Осьминог», за которым закрепилась репутация мясника.

Благодаря неслыханной мощи бортового масс-драйвера данный бомбардировщик способен уничтожать планетарные постройки и орбитальные станции, не прибегая к торпедам или ракетам. Тем не менее, корабль оснащен двумя контейнерами для торпед или планетарных бомб.

По неподтвержденным данным, экипаж состоит из двух пилотов и оператора вооружения.

Маневренность: плохая
 Ускорение: плохое
 Класс опасности: 5
 Класс защиты: 4

Транспорт «Группер»

Транспортный корабль, предположительно использующийся и как корабль снабжения. Транспорт оборудован несколькими лазерными турелями и окружен силовым полем, свойственным боевым кораблям. Следует обратить внимание на то, что транспорты **«Группер»** не требуют поддержки торпедных корветов. Защитное поле не восстанавливается, поэтому для его уничтожения не требуется ничего, кроме огня бортовых орудий «Блесны».



Крейсер «Лосось» («Сальмон»)

Эридянский крейсер «Лосось» (классификационная учетная запись «Сальмон») – настоящая летающая крепость. Гигантский корабль, вооруженный многочисленными огневыми батареями, также является носителем для легких и средних истребителей. Чаще всего крейсер комплектуется истребителями типа **«Гуппи»**.

Ко всему сказанному следует добавить, что корабль также выступает и в качестве планетарного бомбардировщика. За прошедшие три года данный крейсер в одиночку стер с лица Галактики две планеты Союза.

Как и все линейные корабли эридян, **«Лосось»** оснащен самовосстанавливающимся силовым полем (ССП). За ним он практически неуязвим, однако может быть уничтожен с помощью торпед, запускаемых с корветов класса **«Крюк»**.

Уничтожение линейного корабля, как правило, разбито на несколько этапов. Первый этап – разведка, за которой следует отвлекающий маневр и уничтожение истребителей сопровождения. Второй этап – непосредственно торпедирование при помощи корветов.

Турели

Эти оборонительные орудия могут быть установлены на наземных постройках или на линейных кораблях. Турели, как правило, оснащены лучевыми излучателями (лазерные турели) или генераторами плазмы (плазменные мортиры). Ракетные турели снаряжены ракетами и очень опасны, особенно для пилотов-торпедоносцев.

Данные разведки

Величайшим успехом объединенных служб Внешней Разведки, Анализа и Классификации Информации (ВРАКИ) считаются данные о поступлении на вооружение флота противника кораблей класса фрегат. Фрегат **«Краб»** - промежуточное звено между космическим бомбардировщиком и линкором. Данный тип кораблей несет исключительно мощное ракетное вооружение, предназначенное для защиты транспортных конвоев и других важных объектов.

Сам фрегат оснащен оборонительными лазерными турелями, что делает его крайне трудной мишенью.

Также, по неподтвержденным отчетам пилотов-разведчиков, противник располагает новым классом кораблей, условно названных **«Лакедра»**. Эти истребители несут два излучателя, аналогичных ионным, и обладают невероятной маневренностью. Эти слухи требуют проверки, но, тем не менее, истребителю **«Лакедра»** присвоен класс опасности 5.

По данным материалов, оставшихся после практически мгновенной гибели нескольких научных судов класса «Фон Браун», противник располагает мобильными энергетическими установками. Использование такого лучевого оружия приводит к гибели целого судна в считанные секунды. Эти данные не подтверждены Управлением Внешней Разведки, поэтому считаются спекулятивными.

Корабли Союза

Союз располагает адекватными силами, способными противостоять любому космическому агрессору. Флот состоит из нескольких ударных групп, распределенных по фронту в соответствии с оперативной обстановкой. Шестая (запасная) группа, на которую возложены задачи подготовки пилотов, находится в удаленном от фронта и относительно спокойном секторе космоса. Во главе группы находится носитель **«Удильщик»**, оснащенный аэрокосмическими истребителями **«Блесна»** и торпедными корветами **«Крюк»**. Носителю приданы транспорты **«Грузило»**, а также, на случай непредвиденных маневров, эсминец **«Невод»**.

Шестая (запасная) группа



«Удильщик» – один из первых крупных авианосцев Союзного флота, построенный в 2373 году. Корабль являлся экстренной мерой в ответ на глубокие рейды противника в космическое пространство Союза. Авианосец оснащен несколькими группами аэрокосмических истребителей **«Блесна»**, несколькими торпедными корветами **«Крюк»**, доками для ремонта, и комплектуется двумя-тремя транспортными судами типа **«Грузило»**.

«Удильщик» успел прославиться в наиболее крупных сражениях с эрдиянами: в Альмаакском побоище, при осаде Ивона, в битве при Тау Крота и многих других.

Теперь этот корабль-ветеран выведен с передовой и передан в распоряжение командования шестой (запасной) группы флота. Задача группы – обучение и практика новобранцев из числа выпускников летных академий. Группа располагается в относительно удаленной от боевых действий системе 58 Персея. Закаленный в боях, грациозный и мощный корабль вдохновляет будущих великих пилотов на образцовую службу в рядах вооруженных сил.

На нескольких палубах **“Удильщика”** расположены командный штаб, аналитические лаборатории, каюты пилотов, несколько столовых и баров, помещения для досуга, тренировочные залы, технические и грузовые помещения. Корабль защищен рядом мощных оборонительных турелей.



Истребитель **“Блесна”**

Аэрокосмический истребитель **“Блесна”** является одной из самых удачных разработок военных институтов Союза. Это чрезвычайно маневренная современная машина, оснащенная четырьмя слотами для установки энергетического оружия и восемью подвесками с ракетами разных типов. **“Блесна”** отлично сбалансирована: запаса топлива хватает на выполнение самых серьезных боевых заданий; в то же время истребитель не перегружен боекомплектom и тяжелыми приборами. Истребители **“Блесна”** разрабатывались специально для комплектации **“Удильщика”**, поэтому на носителе есть все для технического обеспечения этих кораблей.

“Блесна” может быть оснащена дополнительными генераторами энергии и оборудована различными видами лучевого и кинетического оружия, легка в эксплуатации.

Машина несет две пары слотов для энергетического вооружения плюс ракетный контейнер.



Торпедный корвет **«Крюк»** (классификационная учетная запись **«Хук»**) предназначен исключительно для борьбы с линейными кораблями противника. Корвет не несет никакого бортового оружия, за исключением турели, все свободное место отдано под многоствольные торпедные установки и системы наведения. Экипаж состоит из пилота и оператора вооружения,

совмещающего функции стрелка. Для переключения между местами пилота и оператора используйте клавиши «1» и «2» (по умолчанию).

Таким образом, «Крюк», являясь ударной силой, требует самого плотного прикрытия истребителей. Оставленный без сопровождения корвет превращается в легкую добычу даже для одиночного истребителя противника. Обращаем особое внимание на то, что потеря корветов в наступательной операции неминуемо приводит к ее срыву и немедленному свертыванию.

Описание вооружения

Дальность оружия определяет расстояние, с которого оружие может наносить эффективный удар. На расстоянии, превышающем дальность, оружие не будет эффективно из-за рассеивания энергии. Пилот получает информацию о том, насколько оружие эффективно в данный момент, по появлению ТВП (см. соответствующий раздел). Каждое оружие характеризуется количеством энергии, необходимым для одного выстрела, отбираемым от бортовой энергетической установки. Как только запас энергии истощается, оружие становится недоступным до зарядки батарей. Данная характеристика сильно варьируется для всех типов вооружения.

Энергетическое оружие

Лазерное оружие обладает удовлетворительной скорострельностью, средней дальностью, относительно небольшой убойной силой.

Ионная пушка - невысокая скорострельность, средняя скорострельность, средняя дальность, средняя убойная сила.

Пулемет Гатлинга – высочайшая скорострельность, средняя убойная сила, крайне низкая дальность, высокий расход.

Плазменное орудие – средняя скорострельность, высокая убойная сила, средняя дальность.

Масс-драйвер (укоритель материи) – установка, обладающая чрезвычайно низкой скорострельностью и огромным расходом энергии, что оправдывается колоссальным наносимым уроном.

Нейтронное оружие – почти аналогично вышеописанному ускорителю частиц по характеристикам, требует меньше энергии и обладает меньшей дальностью. По сути, это бомбовое оружие, особенно эффективно против транспортных судов врага.

Протонная пушка – гибкое и универсальное оружие. Хорошая скорострельность, большая убойная сила, хорошая дальность.

Ракетное вооружение

Данный вид вооружения отличается тем, что не зависит от характеристик бортовой энергетической установки. Однако количество ракет не бесконечно, а боезапас не подлежит пополнению.

Неуправляемые ракеты

Простые ракеты, не требующие захвата цели, обладают быстрой перезарядкой и, как следствие, скорострельностью. Убойная сила невелика, однако запас одновременно взятых на борт неуправляемых ракет позволяет компенсировать этот недостаток.

Ракеты с тепловым самонаведением

Требуют, во-первых, выбора цели в прицеле и, во-вторых, захвата цели. Захват, как было сказано выше, отображен в виде треугольников по кромке рамки, в которую выделяется цель. После пуска ракета сама будет преследовать цель, и дальнейшее удержание объекта в прицеле не требуется. Требуется перезарядка. Когда следующая ракета будет готова к пуску, на кромке рамки вновь появятся треугольники. Среднее время перезарядки компенсируется высокой убойной силой ракеты.

Контейнер самонаводящихся ракет

После пуска контейнер практически мгновенно распадается на пять самонаводящихся ракет. Как правило, они преследуют одну цель. Высокая скорость ракет и их количество гарантируют поражение любого истребителя или бомбардировщика врага практически с одного залпа. С другой стороны, у контейнера крайне высокое время перезарядки и ограниченный боезапас.

Торпеды

Торпедами вооружены только корветы, это единственное оружие против крупноразмерных целей. Для пуска торпеды необходим специальный захват, для чего необходимо взять линейный корабль в прицел с помощью отдельной клавиши (по умолчанию – клавиша V). Дистанция пуска торпед не должна быть более 1500. Дальнейший механизм аналогичен самонаводящимся ракетам.

Совет:

Тщательно выбирайте набор оружия для той или иной миссии. Некоторые типы орудий, например масс-драйвер, предназначены исключительно для борьбы с малоподвижными целями, такими как транспорты или фрегаты. Пробуйте различные сочетания, пока не подберете оптимальные для различных типов заданий – перехватов вражеского конвоя, защиты носителей или дружественного конвоя, или для атак крупных сил неприятеля.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

Хронология игры “Звездный меч”

Период крупномасштабных космических исследований 2280 года ознаменовался долгосрочными исследовательскими программами. Экспедиции отбывают за пределы Солнечной Системы на десятки лет, некоторые из исследователей не возвращаются.

В 2289 г. одна из таких экспедиций неожиданно натывается на следы “внеземной цивилизации”. Планета земного типа почти вся покрыта огромным океаном. Ученые высаживаются на одном из немногочисленных островов, привлечших внимание своей ровной формой и странными обелисками.

Вскоре в прибрежных водах обнаруживается нечто, напоминающее внушительных размеров кладку правильных геометрических размеров. Большие шарообразные объекты на первый взгляд напоминают гигантскую икру рыб или земноводных.

Потрясенные неожиданным открытием ученые, начинают исследование, вскоре прерванное суровым океанским штормом. В попытке спасти только что обнаруженную находку, почти все шарообразные объекты вытащены на сушу и загружены на борт корабля.

К сожалению, экспедиции так и не удалось ни продолжить исследования, ни сообщить о своей чудесной находке на Землю. Сразу после взлета корабль бесследно исчез, так и не проведя ни одного сеанса связи.

Исследование сменилось широкой космической экспансией. Колонизировано около сотни планет. К 2368 году мир и процветание воцаряются по всей федерации космических колоний.

2370 год был отмечен внезапными сигналами бедствия сразу с нескольких отдаленных планет, после чего связь с колонистами обрывается. Прибывшие спасатели фиксируют факт полного уничтожения колонии и гибели всего населения. Происшествию был присвоен высочайший приоритет секретности. Однако вскоре подобным таинственным образом гибнет все большее количество приграничных колоний. Транспортные и торговые караваны подвергаются нападениям и уничтожению, даже не успевая передать сигналы бедствия. Еще

через некоторое время конфронтация со стороны доселе неоткрытой расы становится очевидной, перерастая в полномасштабную войну на уничтожение. Человечество встало столкнулось с межзвездной вендеттой.

В 2372 году специальным решением объединенного совета правительств Союза издается решение о формировании специального флота **“Звездный Меч”**, включающего в себя несколько ударных групп, мобильные верфи, а так же академию по подготовке личного состава

2275-2389 – темные годы для Союза Колоний. Полностью уничтожены две планеты, одна опустошена и превращена впоследствии в военную базу. Люди практически бессильны перед силами эридян, ударные группы, одна за другой, терпят сокрушительные поражения. Даже уступая к 2389 году по численности землянам, эридяне выглядят практически непобедимыми.

Союз Колоний

Сообщество населенных человеком планет земного типа, вышедших из под опеки метрополии, и охватывающих одиннадцать звездных систем. На данный момент часть планет Союза уже пала под атаками эридян, а многие оставшиеся опустошены и служат в качестве военных баз для Союзного флота.

“Звездный меч”

Флот **“Звездный меч”** является единственным военным формированием земного Союза Планет, помимо Армии Союза и сил Милиции.

Главным и единственным противником флота являются эридяне – раса прямоходящих налимов. Большинство кораблей флота, было спешно переоборудовано из колониальных крейсеров под военные нужды. Поэтому наиболее совершенные крейсера, авианосцы и дредноуты достраивались уже в обстановке межзвездной войны. Сразу после гибели планеты Эйон, (крупнейшей верфи Флота) в результате орбитальной бомбардировки, массовое строительство линейных кораблей, а тем более боевых авианосцев, было приостановлено. На данный момент Флот насчитывает двенадцать Ударных Групп, состоящих из супер-авианосцев класса «Бискай», дредноутов класса «Талион», устаревших авианосцев типа «Удильщик», коммуникационных судов, звездных баз и академий по подготовке пилотов.

Эридяне (налимы)

Внеземная раса антропоидных существ, напоминающих по внешнему виду гигантских прямоходящих налимов. Налимы являются главным и единственным врагом Союза Колоний. 34 года назад они совершили варварское нападение на планеты Союза, беспощадно и без объявления войны уничтожив миллионы ни в чем не повинных людей.

Впервые мы столкнулись с эридянами в 2152 году в системе Атика, где ими без видимых причин был атакован патрульный крейсер “Фараон”. Неопознанные корабли появились со стороны созвездия Эридан; отсюда появилось и название враждебной расы. “Фараон” был полностью уничтожен, успев сбросить аварийный буй, экипаж бесследно исчез либо так же был уничтожен.

Сразу же после инцидента, эридяне совершили несколько варварских рейдов на мирные колонии Союза, подвергнув планетарной бомбардировке гражданские планеты. В том же году Союз объявил войну неизвестным инопланетным захватчикам, учредив флот **“Звездный Меч”**. К настоящему времени война с эридянами длится уже около сорока лет, но мы по-прежнему не располагаем достаточным объемом сведений ни о истории, биологии, физиологических или воспроизводственных процессах. В распоряжении налимов находятся десятки планет, но многие из них мало пригодны для обитания человека. Из внешнего и внутреннего строения эридян можно сделать вывод о том, что они обладают двойной системой дыхания и не являются млекопитающими. Общественным устройством у них, скорее всего, является одна из разновидностей жестких авторитарных систем. Однако более точных сведений об их биологии, физиологии и истории нет. Эридяне надежно хранят свои секреты. Все попытки наладить и установить контакт с эридянами закончились кровавыми инцидентами насилия.

Кодовые имена и названия

Учитывая биологическую специфику налимов, истребителям и кораблям противника присваиваются кодовые имена, характерные для водного мира планеты Земля.

Название линкоров неизвестно командованию Ударных Групп, поэтому кораблям, как и истребителям, присваивается кодовое имя. Таким образом, допускается одновременно несколько кораблей, например, крейсер Лосось, с одинаковым обозначением.

Разрешение проблем

Большинство технических проблем, связанных с компьютерными играми, возникает из-за устаревших драйверов графической и звуковой карт. Поэтому в случае возникновения каких-либо трудностей первым делом установите новейшие драйвера.

Их можно взять с сайтов производителей аппаратного обеспечения. Драйвера наиболее распространенных графических карт и графических чипов можно найти на следующих сайтах:

Графические карты с чипами NVIDIA (семейство GeForce):

<http://www.nvidia.com/content/drivers/drivers.asp>

Графические карты ATI (семейство Radeon):

<http://www.ati.com/support/driver.html>

Техническая поддержка

Хотя этот CD был произведен с соблюдением всех требований и тщательно проверен, могут возникнуть проблемы, вызванные конфигурацией компьютера пользователя. Если вам не помогла информация из файла ReadMe, пожалуйста, обратитесь в службу технической поддержки.

Получение ответа на ваш запрос можно значительно ускорить, сообщив при обращении следующие сведения:

- тактовая частота вашего процессора и его производитель
- размер оперативной памяти
- точная версия используемой операционной системы
- точные сведения о графической и звуковой картах
- и, конечно, как можно более подробное описание возникшей проблемы или неисправности.