

Dodatek techniczny

Instalowanie w Windows 95

Jeżeli pracujesz w systemie Windows 95, włóż płytę ze Stars! do napędu CD-ROM i poczekaj, aż zostanie wyświetlona jej zawartość.

Aby zainstalować Stars! kliknij dwukrotnie na ikonie z napisem SETUP. Domyślnym katalogiem, w którym instaluje się Stars! jest C:\Stars. Można jednak wpisać dowolny inny katalog.

Granie w Stars! w Windows 95

Jeżeli chcesz zagrać w Stars! natychmiast po zainstalowaniu, kliknij dwukrotnie na ikonie Stars! w grupie programowej Stars! Przy częstym uruchamianiu gry wygodniej będzie jednak przeciągnąć ikonę Stars! na pulpit. Dzięki temu będzie można uruchamiać Stars! znacznie prościej.

Jeżeli jednak nie chcesz tak robić, możesz uruchomić Stars! wybierając przycisk START, przesuwając wskaźnik na Programy, a następnie na Stars! i klikając wreszcie na ikonie Stars!

Jeżeli chcesz korzystać z opcji Szybkiego startu Stars!, w której nie jest wyświetlana czołówka, postępuj zgodnie z tym, co opisano powyżej, zastępując jednak ikonę Stars! ikoną Stars Quick Start. Dalsze informacje na temat konfigurowania nowej gry w Stars! znajdziesz w rozdziale 2 Przewodnika Gracza.

Uwaga: jeżeli używasz głównej ikony Stars! do uruchamiania gry i chcesz obejrzeć czołówkę, płyta Stars! musi być w napędzie CD-ROM. Inaczej czołówka nie zostanie wyświetlona.

Instalowanie w Windows 3.1x

W Menedżerze Plików otwórz okno CD-ROM-u. Kliknij dwukrotnie na ikonie Setup.exe. Pojawi się pytanie, czy chcesz instalować Stars! w katalogu C:\Stars! Jeżeli katalog ten jeszcze nie istnieje, zostanie utworzony. Nazwę katalogu możesz zmienić, jeżeli chcesz.

Granie w Stars! w Windows 3.1x

Kliknij dwukrotnie na ikonie Stars! w grupie programowej Stars!, lub kliknij dwukrotnie na Stars.exe w katalogu, w którym gra została zainstalowana.

Jeżeli nie chcesz oglądać czołówki, kliknij dwukrotnie na ikonie Stars Quick Start. Jeżeli masz wolny komputer, zalecamy uruchamianie gry za pomocą szybkiego startu.

Zabezpieczenie przed kopiowaniem

Przy pierwszym uruchamianiu Stars! należy podać składający się z ośmiu znaków numer seryjny. Jest on podany na naklejkach, które znajdziesz w pudełku od gry. Po ewentualnym zainstalowaniu Stars! na innym komputerze, trzeba będzie ponownie wpisać numer seryjny.

Dźwięk

Jeżeli podczas gry chcesz słyszeć muzykę i efekty dźwiękowe, w napędzie CD-ROM musi znajdować się płyta. Można tam włożyć dowolną płytę z muzyką. Poszczególne nagrania będą odtwarzane w przypadkowej kolejności, ale nie będzie słychać efektów dźwiękowych.

Samouczek

Jeżeli grasz w Stars! po raz pierwszy, zalecamy skorzystanie z samouczka. Więcej informacji na ten temat znajdziesz na stronie 2-1 Przewodnika Gracza.

Rozdzielczość ekranu

Stars! działa w rozdzielczościach ekranu od 640x480 wzwyż. Im wyższa rozdzielczość tym lepiej.

Obsługa klientów

W przypadku kłopotów ze Stars! oferujemy pomoc naszym zarejestrowanym klientom. Zadzwoń do naszego działu technicznego. Tel: (0-22) 663 93 90, Fax: (0-22) 663 92 98, od poniedziałku do piątku w godzinach 10.00 - 16.00.

A black and white space-themed background. At the top center is a bright star. Below it is a nebula with a central bright spot. In the bottom left is a planet with a ring system. In the bottom right is a satellite with solar panels. The background is filled with stars.

Stars!

**Podręcznik
gracza**

Prawa autorskie i autorzy

Projekt i programowanie	Jeff McBride i Jeff Johnson
Dodatkowe programowanie	Jeffery Krauss
Produkcja	Brian Walker
Grafika	Eric Chang, Michael Miller, Michael Reichmann, Emblazon Multimedia
Muzyka	Emil Herceg z Arte Wisdom
Efekty dźwiękowe	Mahendra Sampath
Czołówka	Minds Eye
Dokumentacja	Kurt Kremer, Brett Kremer
Doradztwo techniczne	David Pugh
Testowanie	Bill Bolosky, Dave Buchtal, Kent Cedota, Daniel Chenault, Paul Enfield, Michael Grier, William Herlan, Peter Hendriksen, Peter Horodan, Brett Jensen, Mark Kenworthy, Stu Klingman, Steve Krui, Robert Lamb, Jim Lane, John LeVee, Hilton Lange, Chris McBride, Jeff McCashland, Beth Moursund, Chris Noon, Tony Pacheco, Chris Peltz, Tony Reynolds, Jenifer Schlickbernd, Eric Snapper, Andrew Sterian, Jeff Stone, Richard Sun, David Thiel, Brad Thompson, Thomas Voight, Ross Youngs
Specjalne podziękowania otrzymują...	Sam Belcher, Peter Celella
Projekt graficzny okładki	Sharon O'Neill
Produkcja	Antony Bond, Gary Lucken

Spis treści

Witajcie	1-1
----------------	-----

Rozpoczynanie gry

Konfiguracja gry jednoosobowej	2-1
Rozgrywanie samouczka	2-1
Uruchamianie gry jednoosobowej	2-1
Ustalanie i przeglądanie warunków zwycięstwa	2-2

Konfiguracja gry wieloosobowej	3-1
Konfigurowanie wieloosobowej gry jednostanowiskowej	3-1
Konfigurowanie wieloosobowej gry sieciowej	3-3
Konfigurowanie gier przez modem, FTP oraz e-mail	3-5
Ustalanie i przeglądanie warunków zwycięstwa	3-6
Wprowadzanie dodatkowych graczy	3-7
Nieobecność przy grze	3-7
Szukanie gier wieloosobowych w Internecie	3-8
Hasła	3-8
Używasz programatora czasowego?	3-8
Tworzenie wszechświata z linii komend	3-8

Co każdy grający w Stars! powinien wiedzieć	4-1
Dostosowywanie Stars! do posiadanej rozdzielczości ekranu	4-1
Powtarzanie poprzedniej tury	4-1
Nagrywanie gier - co to oznacza	4-2
Opuszczanie gry	4-2
Opcje uruchamiania Stars!	4-3
Zabezpieczenie przed kopiowaniem	4-4

Ekran Stars!

Ekran Stars!	5-1
Zmiana wyglądu	5-1
Obszar Dowodzenia	5-1
Obszar Komunikatów	5-8
Obszar Skanera	5-9
Obszar Opisu wyboru	5-13

Granie w Stars!

Planety	6-1
Twój macierzysty świat i inne zamieszkane planety	6-1
Populacja	6-2
Minerały	6-3
Kopalnie	6-3
Fabryki	6-3
Budowanie systemów obronnych planet	6-4
Skanery planetarne	6-4
Bazy kosmiczne	6-5
Bramy gwiazdne	6-6
Akceleratory	6-7

IV Spis treści

Geformowanie	6-9
Raport planet.....	6-14
Produkcja.....	7-1
Jak działa produkcja	7-1
Dodawanie obiektu do kolejki produkcyjnej.....	7-2
Usuwanie obiektu z kolejki produkcyjnej	7-2
Szablony produkcji.....	7-2
Opróżnianie kolejki produkcyjnej	7-5
Dodawanie obiektów auto-budowanych do kolejki	7-6
Zmiana kolejności planet w oknie produkcji	7-7
Warunki mające wpływ na produkcję.....	7-7
Badania	8-1
Dziedziny badań.....	8-1
Katalog technologii	8-2
Przydzielanie zasobów na badania.....	8-3
Koszt badań	8-4
Konstrukcja statków i baz kosmicznych	9-1
Wstęp do konstrukcji kadłuba	9-1
Konstruowanie nowego kadłuba od początku	9-1
Modyfikacja posiadanej konstrukcji kadłuba	9-3
Usuwanie posiadanej konstrukcji kadłuba	9-3
Liczenie posiadanych konstrukcji kadłuba	9-4
Montowanie skanerów pokładowych	9-5
Montowanie urządzeń maskujących	9-5
Silniki.....	9-6
Badanie cudzych kadłubów	9-6
Wymiana konstrukcji statków.....	9-7
Organizacja flot	10-1
Skład floty	10-1
Stopień zakrzywienia przestrzeni.....	10-1
Szukanie określonej floty	10-2
Wybieranie kolejnych flot	10-3
Nadawanie nazwy flocie	10-3
Zużycie paliwa.....	10-3
Marszrutowanie flot.....	10-5
Spotkania flot	10-5
Dzielenie flot	10-6
Łączenie flot.....	10-6
Złomowanie flot.....	10-7
Raport z Twoich flot	10-7
Nawigacja	11-1
Dodawanie punktów nawigacyjnych i zadań	11-1
Uwagi i wskazówki dotyczące punktów nawigacyjnych i skanera	11-1
Usuwanie punktów nawigacyjnych	11-2
Poruszanie się przy użyciu bram gwiazdnych	11-2
Poruszanie się przy użyciu tuneli podprzestrzennych	11-3
Kolonizacja	12-1
Wybieranie planety do zasiedlenia	12-1
Zasiedlanie niezamieszkaną planetą	12-1
Przewożenie kolonistów frachtowcami	12-2
Ojej, ta planeta już jest zamieszкана!	12-2
Górnictwo	13-1

Kopalnie w zasiedlonych światach.....	13-1
Obliczanie tempa spadku koncentracji minerałów.....	13-1
Wydobycie na odległość.....	13-2
Transport ładunków.....	14-1
Czynności spedycyjne.....	14-1
Przekazywanie paliwa i ładunku innym flotom.....	14-1
Zrzut ładunku.....	14-2
Programowanie Rozkazu skróconego Transportu.....	14-2
Miotanie pakietów minerałów.....	14-3
Zasady walki.....	15-1
Walka między flotami.....	15-1
Bombardowanie planet.....	15-3
Bombardowanie pakietami minerałów.....	15-3
Walka lądowa.....	15-4
Pola minowe.....	15-4
Bazy kosmiczne w walce.....	15-6
Natychmiastowe formowanie i geoformowanie jako broń.....	15-6
Wybieranie wrogów i sojuszników.....	15-7
Plany bojowe.....	15-7
Ogólny raport walk.....	15-10
Oglądanie floty przeciwnika w obszarze Opisu wyboru.....	15-10
Oglądanie konstrukcji statków przeciwnika.....	15-11
Floty wrogów i innych graczy w raporcie flot.....	15-11
Patrowanie.....	16-1
Przydzielanie rozkazu patrolu.....	16-1
Patrol zwraca uwagę tylko na wrogów.....	16-1
Patrol i plany bojowe.....	16-2
Skanery i maskowanie.....	17-1
Wybieranie flot w obszarze Skanera.....	17-1
Skanowanie planet.....	17-2
Maskowanie lub ukrywanie się przed skanerami przeciwnika.....	17-2
Wykrywanie flot przeciwników.....	17-3
Piraci ze skanerami "Stealth".....	17-4
Raporty.....	18-1
Klawisze skrótu.....	18-1
Sortowanie według pól raportów.....	18-1
Jak porządek sortowania wpływa na kolejność wyświetlania planet i flot.....	18-2
Drukowanie mapy wszechświata.....	18-2
Wysyłanie informacji do pliku tekstowego.....	18-2
Dyplomacja i handel.....	19-1
Stosunki między graczami.....	19-1
Wymiana paliwa i minerałów.....	19-1
Wymiana technologii.....	19-1
Wymiana statków.....	19-1
Handel z istotami z innego wymiaru.....	19-1
Wspólne przedsięwzięcia górnicze.....	19-2
Formowanie natychmiastowe a geoformowanie z orbity.....	19-2
Tworzenie rasy	
Projektowanie własnych ras.....	20-1
Otwieranie kreatora.....	20-1

VI Spis treści

Punkty zalet.....	20-1
Krok 1: Podstawowa definicja rasy.....	20-1
Krok 2: Cecha główna.....	20-2
Krok 3: Właściwości dodatkowe.....	20-7
Krok 4: Czynniki tempa przyrostu ludności.....	20-8
Krok 5: Wydajność populacji.....	20-10
Krok 6: Koszty badań.....	20-11
Zakończenie.....	20-11
Zdefiniowane rasy.....	21-1
Rasy Odmiennej Rzeczywistości.....	22-1

Bebechy Stars!

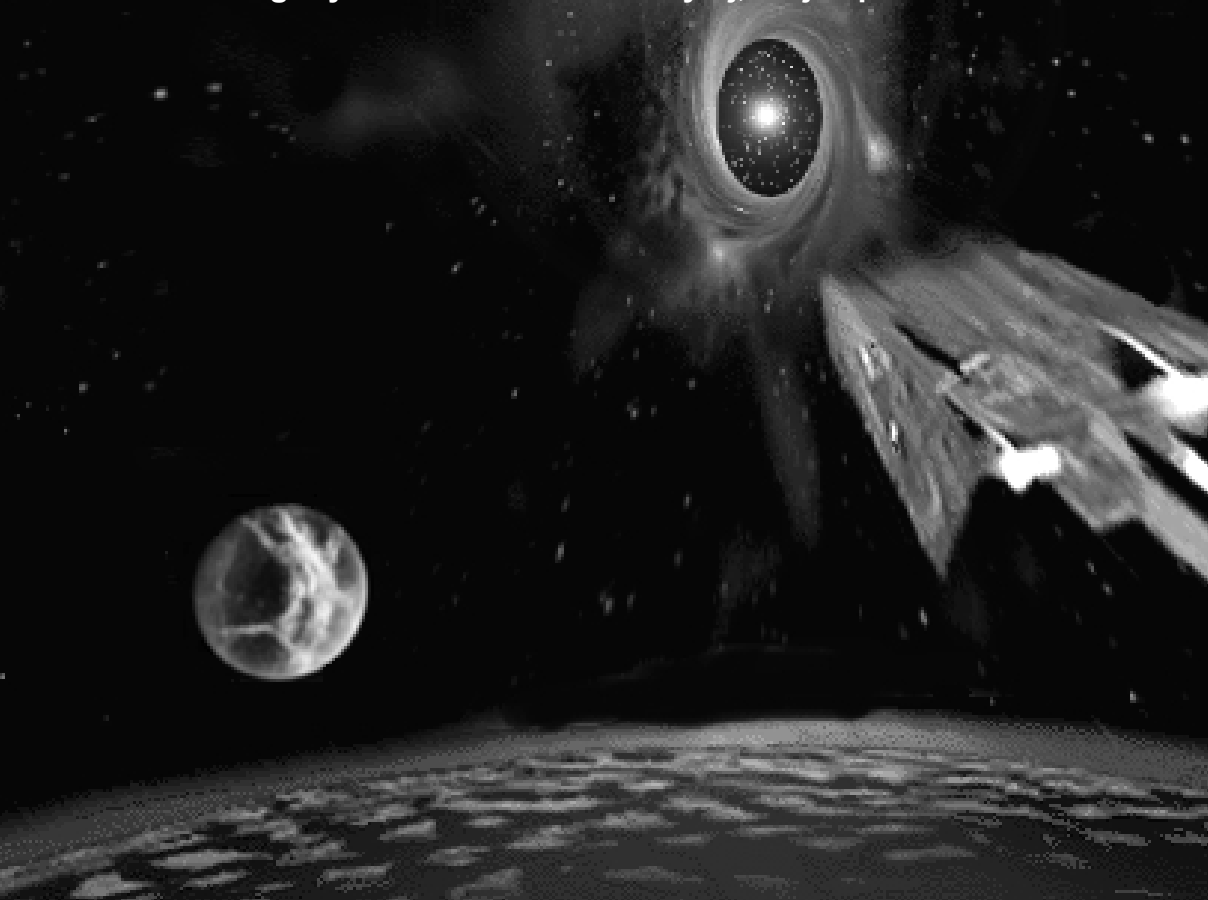
Bebechy walki.....	23-1
Plansza bitwy.....	23-1
Pancerze, osłony i uszkodzenia.....	23-1
Urządzenia bojowe i broń.....	23-2
Naprawianie szkód.....	23-5
Ruch, inicjatywa i strzelanie w bitwie.....	23-5
Bebechy maskowania.....	24-1
Maskowanie pustego statku.....	24-1
Maskowanie floty liczącej więcej niż jeden statek.....	24-2
Sumowanie się efektów działania detektorów tachionowych.....	24-2
Algorytm maskowania.....	24-2
Bebechy akceleratorów.....	25-1
Potencjał rażenia pakietów minerałów.....	25-1
Tempo rozpadu pakietów.....	25-1
Prędkość a odległość.....	25-1
Wzory na siłę rażenia i odzyskiwanie.....	25-2
Bebechy pól minowych.....	26-1
Rodzaje min.....	26-1
Wykrywanie pól minowych.....	26-1
Skuteczność urządzeń maskujących statek w polu minowym.....	26-2
Cechy rasowe i pola minowe.....	26-2

Tył książki

Klawisze skrótu.....	A
Tabele technologii.....	B
Pancerze.....	B-1
Bronie kierunkowe.....	B-2
Bomby.....	B-3
Urządzenia elektryczne.....	B-3
Silniki.....	B-4
Kadłuby.....	B-5
Urządzenia mechaniczne.....	B-6
Stawiacze min.....	B-6
Urządzenia górnicze.....	B-6
Urządzenia orbitalne.....	B-7
Urządzenia planetarne.....	B-7
Skanery.....	B-8
Osłony.....	B-8
Kadłuby baz kosmicznych.....	B-9
Geoformowanie.....	B-9
Torpedy.....	B-10
Pliki Stars!.....	C
Często zadawane pytania.....	D
Słowniczek.....	

Wstęp

Niektórzy stają się wodzami w ogniu walki. Inni natomiast wolą ćwiczenia bez rozlewu krwi. W Stars! twoim poligonem jest samouczek. Skorzystaj z niego, a nie ulegniesz tak szybko komputerowi lub innemu, bardziej doświadczonemu, graczowi. Starożytne rasy odpowiedzialne za stworzenie wszechświata Stars! nie grały w samouczek. Przeczytaj, co je spotkało.



1 Witajcie we wszechświecie Stars!

Tak naprawdę, to jest to całkiem mały Wszechświat

Gdzieś na krańcach Wszechświata, dwie wielkie rasy (Sznipowie, rasa skorupiaków, i Fermiowie, rasa jądrowych plazmatoidów) zniszczyły same siebie oraz szanse dla wszystkich rozumnych ras na ewolucję i ekspansję w (prawie) nieskończoną przestrzeń. Istniała kiedyś teoria, mówiąca, że Wszechświat składa się z połączonych ze sobą wzajemnie pęcherzyków czasu i przestrzeni. Wojna Sznipów i Fermiów udowodniła to. Eksplozja, która zmiotła obie te potężne rasy spowodowała, że rozprysły się wszystkie pęcherzyki rzeczywistej przestrzeni (a właściwie to nicłość zastąpiła rzeczywistą przestrzeń). Lecz jeden pęcherzyk ocalał. Ten pęcherzyk czasoprzestrzeni, Twój pęcherzyk, jest wszystkim co pozostało. Jest on mały (zbyt mały) i pełny (zbyt pełny) rozumnych gatunków próbujących kolonizować planety i podróżować w kosmosie. Wszystkie te rasy ogarnięte są żądzą władzy nad tym małym skrawkiem kosmosu, który im pozostał. Zaczynają się kłopoty.

Co Ty tu robisz

Na szczęście, w Skrawku Wszechświata, nie ma niszczycielskich pierwiastków ze straszliwych broni Sznipów i Fermiów. Ani Ty, ani Twój przeciwnicy, nie możecie więc narobić zbyt dużych zniszczeń. W pierwszym roku będziesz gotów do stworzenia swoich pierwszych, prostych statków kosmicznych. Po latach wybudujesz międzygwiazdne krążowniki, planetarne bombowce, frachtowce o rozmiarach małych księżyców i bronie, na wieść o których Twój przeciwnicy będą trząść się ze strachu lub wzruszać ramionami, zależnie od ich stopnia wiary w siebie. Będziesz kolonizować jeden świat za drugim tak szybko, jak tylko Twoja rasa to potrafi. Możesz mieć szczęście i odnaleźć artefakty po starożytnych rasach, które popchną do przodu Twoje prace badawcze lub napotkać istoty z innych wymiarów proponujące Ci skorzystanie, za małą opłatą, z posiadanej przez siebie wiedzy. W miarę, jak opadać będzie gwiezdny pył, minie 100, 200 a może 500 lat, nim Ty, lub któryś z Twoich przeciwników, przejmiecie całkowitą kontrolę. Albo, rozbici i przerażeni, mając za mało zasobów, żeby walczyć dalej, ogłosicie rozejm, uściśniecie sobie dłonie i zasiądziecie wspólnie do stołu.

Jest rok 2400 Ery Planetarnej. Twój świat jest bogaty w zasoby i dokonuje błyskawicznego postępu technologicznego. Bufoni, będący jego politycznymi liderami ogłosili właśnie pierwszy rok Ery Galaktycznej. Twój ludzie rozglądają się za prawdziwym przywódcą.

Jesteś wielkim strategiem

Za pomocą panelu sterowania Stars! dowodzisz swoimi światami i flotami, w poszukiwaniu nowych, dziwnych światów i nieznanych cywilizacji, i dzielnie

starasz się wpoić swoim sąsiadom, jaka jest ich rola w Manifeście Przeznaczenia.

Na pierwszy rzut oka gra Stars! może wydawać się skomplikowana. Mnóstwo okien i okienek, mnóstwo tekstu i tyle kolorów. Są to rzeczy, które wymagają trochę wyjaśnień. Tylko trochę.

Ale nie teraz. Przez większość czasu wystarczy tylko zerkać na większość danych pojawiających się na ekranie. Nie są Ci teraz potrzebne. Pewne fragmenty można nawet czasowo usunąć, żeby nie przeszkadzały.

Aby zorientować się w grze, zanim rzucisz wyzwanie innym rasom, rozegraj samouczek. Wystarczy kliknąć **New Game** na ekranie tytułowym, a następnie **Tutorial** w oknie Nowej Gry.

Chcąc uzyskać pomoc podczas gry, kliknij lewym przyciskiem myszy, gdy ujrzysz kursor z znakiem zapytania. Można też wybierać przyciski Help w oknach i komendę Help z głównego menu.

A teraz do roboty. Czeka Cię wszechświat i 15 ras pożądaných gwiazd.

Co znajdziesz w podręczniku gracza

Poniższy podręcznik pomoże Ci w skonfigurowaniu gry jedno- lub wieloosobowej dowolnego typu, a także w zaznajomieniu się z ekranem gry i procesami tworzenia i organizacji wszechświata. Wszystko, co znajduje się w tym podręczniku książkowym, jest także w pliku pomocy programu.

Chcielibyśmy o Was usłyszeć

Stars! stworzyli fanatycy gier strategicznych dla strategów wszelkiej maści. Wiele elementów gry pojawiło się w niej na żądanie grających w Stars! Rozmawiaj więc z nami. Powiedz nam, co sądzisz i czego oczekujesz (pamiętając o tym, że Stars! jest grą rozgrywaną w turach, a nie na żywo).

Aby przekazać nam swoje pomysły i reakcje, wyślij pocztę elektroniczną pod adres stars@webmap.com.

Chcąc dowiedzieć się, jak wygląda wszechświat Stars! poza twoim komputerem, zajrzyj do naszej oficjalnej witryny, Waypoint Zero, pod www.webmap.com/stars! i witryny naszego uprzejmego wydawcy pod www.empire.co.uk.

Aby wymienić się informacjami i porozmawiać z innymi graczami w Stars!, zajrzyj do grupy użytkowników Stars!, rec.games.computer.stars.

Gry wieloosobowe

Możesz się zmierzyć z innymi istotami na tym samym komputerze lub w sieci lokalnej, albo też wysyłając pliki tur gry przez ftp, modem, email, biuletyny komputerowe lub każdy inny mechanizm służący do przekazywania plików. We wszechświecie Stars! jest miejsce dla 16 graczy, przy dowolnym doborze graczy sterowanych przez komputer i człowieka.

Rozpoczynanie gry

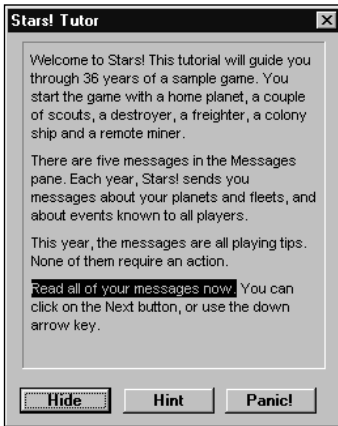
Witajcie na Wszechświatowym Uniwersytecie - na krótkim kursie tworzenia wszechświata, konfiguracji gry i posługiwania się Stars! na swoim komputerze. Są to sprawy administracyjne, które powinien znać każdy dowódca. Miej oczy otwarte. Wykorzystasz pewnie z 10% tego, co się tu znajduje, ale nigdy nie wiesz, które 10% to będzie.



2 Konfiguracja gry jednoosobowej

Rozgrywanie samuczka

Stars! posiada inteligentny samouczek reagujący na bieżąco, który przez jedną krótką (i bardzo prawdziwą) grę wprowadzi Cię w różne podstawowe strategie i zaznajomi Cię z narzędziami gracza. Jeżeli grasz w Stars! po raz pierwszy, radzimy zacząć od samuczka.



Bieżące polecenie jest zawsze wyróżnione.

- * Kliknij **New Game** na ekranie tytułowym, a następnie kliknij **Begin Tutorial** w oknie nowej gry. W każdej chwili można przerwać samouczek, z a c h o w u j ą c swoje położenie, aby później do niego wrócić.
- * Aby wrócić do przerwanej gry, lub rozpocząć ją od nowa, kliknij **New Game** i **Begin Tutorial**, albo skorzystaj z komendy **Help (Tutorial)**.

Uruchamianie gry jednoosobowej

Jak już wspominaliśmy, jeżeli grasz w Stars! po raz pierwszy, radzimy Ci rozegrać samouczek, zanim na serio zabierzesz się do gry.

Aby rozpocząć nową grę jednoosobową:

1. Kliknij **New Game** na ekranie tytułowym lub **File (New)** w głównym menu Stars!
2. W oknie nowej gry wybierz rozmiar wszechświata, poziom trudności i rasę, którą chcesz grać. Aby obejrzeć cechy swojej rasy lub je zmodyfikować, kliknij **Customize Race**. Ukaże się kreator Tworzenia Rasy.
3. Po dokonaniu ustawień gry, zamknij okno Nowej gry, klikając **OK**. Otrzymasz polecenie nazwania pliku, w którym gra będzie nagrywana.
4. Wpisz dowolną nazwę o długości do ośmiu znaków (nie kłopotcz się wpisywaniem rozszerzenia). Stars! utworzy zestaw plików z danymi do tej gry dla każdego komputerowego i prawdziwego gracza w tej grze. W każdej chwili grę można nagrać. Pliki gry są domyślnie zapisywane w katalogu gry Stars!

Opis tworzenia rasy znajdziesz w rozdziale 20, Projektowanie własnych ras.

W oknie Nowej Gry możesz kliknąć przycisk **Advanced Game**, aby określić liczbę graczy komputerowych i warunki zwycięstwa.

Gra się rozpocznie, a na ekranie pojawi się Twój świat, obszar Dowodzenia, obszar Skanera i obszar Opisu Wyboru. W pierwszej turze w obszarze Komunikatów znajdziesz wskazówki pomagające w rozpoczęciu gry.

5. W tej turze spenetruj swoją planetę, rozpocznij podstawowe prace produkcyjne oraz badawcze i wyślij zwiadowców, aby dowiedzieć się czegoś o najbliższych światach.
6. Po zakończeniu tury wybierz **Turn (Generate)** albo naciśnij klawisz F9. Natychmiast zostanie wygenerowana następna tura.
7. Aby opuścić grę, wybierz **File (Close)** lub **File (Exit)**. Jeżeli od początku tury zostały wprowadzone jakieś zmiany, to Stars! zapyta się, czy zachować stan gry. Jeżeli go nie zachowasz, przy następnym razie rozegrasz jeszcze raz tę samą turę.
8. Jeżeli chcesz kontynuować rozpoczętą już grę, kliknij **Continue Game** na ekranie tytułowym. Można też kliknąć **Open Game** i wybrać nazwagry.m1 z katalogu Stars!

WAŻNE: Przy pierwszej grze w Stars! wyjdź z niej używając komendy **File (Exit)**. Zapisuje ona plik stars.ini do katalogu Windows, zachowując tym samym opcje gry i zapobiegając pojawianiu się uciążliwego pytania o numer seryjny na ekranie.

Ustalanie i przeglądanie warunków zwycięstwa

W kroku 3 kreatora Zaawansowanej Nowej Gry można określić jeden lub więcej warunków zwycięstwa. Można też zaakceptować domyślne warunki proponowane przez Stars! Aby zobaczyć warunki zwycięstwa po rozpoczęciu gry,



wybierz komendę **View (Game Parameters)**, a następnie przejdź na stronę 3 okna Parametrów gry, które się ukaże.

W związku z tym, że można wprowadzać różne kombinacje warunków wygranej, może się okazać, że więcej niż jeden gracz zostanie zwycięzcą. Wszyscy gracze

Player Scores									
	Player 1	The Rushins	The Mersolds	The Eagles	The Eulishis	The Nulons	Player 8	The Golems	The Tritoz
Planets:	48	5	12	12	13	32	12	6	30
Starbases:	23	4	7	7	4	8	6	5	9
Unarmed Ships:	151	41	25	42	49	53	40	2	81
Escort Ships:	353	6	189	183	25	59	60	0	44
Capital Ships:	0	0	6	0	2	0	0	0	0
Tech Levels:	85	70	82	79	98	80	73	74	85

chwili rozpoczęcia gry.

otrzymują komunikat, że ktoś wygrał. W tym momencie można zakończyć grę lub ją kontynuować.

Obserwuj punktację za pomocą komendy **Reports (Score)**, lub naciskając F10. W arkuszu punktacji podane są Twoje punkty i pozycja, a także historia punktacji od

Jeżeli w konfiguracji gry zostanie wybrana opcja publikowania punktacji graczy, to w arkuszu punktacji pojawiają się punkty i pozycje wszystkich graczy.

3 Konfiguracja gry wieloosobowej

Opis tworzenia rasy znajdziesz w rozdziale 20, Projektowanie własnych ras.

Więcej - patrz Warunki zwycięstwa na stronie 3-6.

Konfigurowanie wieloosobowej gry jednostanowiskowej

W grze wieloosobowej trzeba wyznaczyć jedną osobę na aranzera. Jest to osoba odpowiedzialna za generowanie tur i ogólne zarządzanie grą. Aranzерem może być też jeden z graczy.

Jakie są obowiązki aranzera (gra jednostanowiskowa)

Przed konfiguracją, gracze powinni zaprojektować swoje rasy i przekazać Ci



pliki, które zostaną załadowane do gry.

Gracze mogą przystosować rasy do swoich potrzeb.

Aby rozpocząć jednostanowiskową grę wieloosobową:

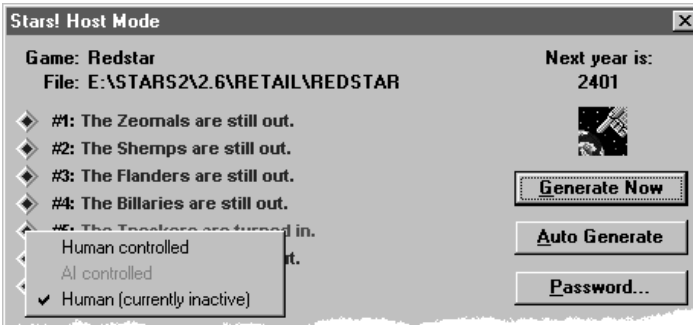
1. Kliknij **New Game**

na ekranie tytułowym lub **File (New)** w głównym menu Stars! Ukaze się okno nowej gry.

2. Kliknij **Advanced Options**, następnie ustaw takie parametry, jak rozmiar wszechświata, poziom trudności, relatywne położenie początkowe, przyspieszona gra dla gier w BBS, liczbę i typ graczy (człowiek czy komputer) oraz warunki zwycięstwa. Pamiętaj, aby załadować pliki z danymi ras dostarczone przez graczy. Utwórz miejsca dla ewentualnych późniejszych, jeżeli uważasz, że jest to potrzebne.

3. Numery poszczególnych graczy z listy podanej w drugim kroku zaawanso-

3-2 Rozpoczynanie gry



wanego kreatora nowej gry staną się częściami nazw plików gry każdego z graczy.

*Plik gracza nr 1 nosi nazwę nazwapliku.m1
(na przykład redstar.m1)*

4. Każdemu z graczy powiedz, jaki ma numer. Na początku swojej tury muszą otwierać właściwy plik.
5. Otrzymasz polecenie nazwania pliku gry. Wpisz dowolną nazwę o długości do ośmiu znaków (nie kłopotcz się wpisywaniem rozszerzenia). Stars! u t w o r z y zestaw plików z danymi do tej gry dla każdego komputerowego i prawdziwego gracza w tej grze. W każdej chwili grę można zachowywać. Pliki gry są domyślnie zachowywane w katalogu gry Stars!
6. Ukaże się okno Aranżera Stars! Wpisz hasło, jeżeli nie chcesz, żeby inni zawodnicy otwierali plik gry. Kliknij **Auto Generate**, żeby rozpocząć grę.

Opis tworzenia rasy znajdziesz w rozdziale 20, Projektowanie własnych ras.



Wygląd ekranu
Chcąc zmienić ogólny wygląd ekranu Stars! użyj komendy **View (Window Layout)**. Można zmieniać ustawienie, zwiijać i rozwiijać rolety, a także zmieniać wielkość poszczegól-

nych obszarów klikając ich rogi i przeciągając je. Więcej szczegółów znajdziesz na początku rozdziału 5, Ekran Stars!.

7. Pomóż zawodnikom w rozpoczęciu gry przekazując im informacje zawarte w następnym punkcie (Jakie są obowiązki graczy). Jeżeli poza tym, że jesteś aranżerem, jesteś też graczem, to zapewne uznasz za łatwiejsze uruchomienie równoległej kopii Stars!, grając w jednej, a w drugiej wypełniając obowiązki aranżera.
 - * Aby opuścić grę, kliknij **Close** w oknie Aranżera.
 - * Aby ponownie uruchomić aranżera, uruchom Stars!, kliknij **Open Game** i wybierz plik nazwagry.hst.

Jakie są obowiązki graczy (gra jednostanowiskowa)

Jeżeli grasz w Stars! po raz pierwszy, radzimy zacząć od samouczka. To znaczy:

- * (fakultatywnie) Zanim aranżer wykreuje grę, utwórz sobie rasę za pomocą kreatora Tworzenia Rasy Stars!, a następnie przekaz plik rasy aranżerowi. Otwórz kreator Tworzenia Rasy za pomocą komendy **File (Custom Race Wizard)**.

Gdy aranżer wykreuje grę, musisz:

1. Uruchomić Stars! i na ekranie tytułowym kliknąć **Open Game**. Otwórz swój plik gracza, nazwagry.mN. Jaka jest nazwa gry, dowiesz się od aranżera. Gra się rozpocznie, a na ekranie pojawi się Twój świat, obszar Dowodzenia, obszar Skanera i obszar Opisu Wyboru. W pierwszej turze w obszarze Komunikatów znajdziesz wskazówki pomagające w rozpoczęciu gry. W tej turze spenetruj swoją planetę, rozpocznij podstawowe prace produkcyjne oraz badawcze i wyślij zwiadowców, aby dowiedzieć się czegoś o najbliższych światach.
2. W każdej turze umieszczaj swoje pliki gry w tym samym katalogu. Jaki to będzie katalog - zależy od ciebie. Zalecamy utworzenie podkatalogu w obrębie katalogu głównego Stars!, aby uprościć całą procedurę.
3. Po zakończeniu tury wybirz komendę **Turn (Wait for New)**. Okno Stars! zmniejszy się, czekając na następną turę. Po jej przygotowaniu, wyda sygnał i zabyska, wyświetlając nowe dane.

Jeżeli chcesz, możesz opuścić grę przed lub po zakończeniu tury. Swoje posunięcia możesz zachować lub rozpocząć turę od początku, jeżeli przebieg wydarzeń Ci nie odpowiada. Przeczytaj "Opuszczanie gry" na stronie 4-2, aby dowiedzieć się więcej na ten temat.

Jeżeli nie byłoby Cię przy grze przez dwie lub więcej tury, to postępuj zgodnie z poleceniami zawartymi w punkcie "Nieobecność przy grze" na stronie 3-7.



Opis tworzenia rasy znajdziesz w rozdziale 20, Projektowanie własnych ras.

Więcej - patrz Warunki zwycięstwa na stronie 3-6.

Konfigurowanie wieloosobowej gry sieciowej

W grze wieloosobowej trzeba wyznaczyć jedną osobę na aranżera. Jest to osoba odpowiedzialna za generowanie tur i ogólne zarządzanie grą. Aranżerem

3-4 Rozpoczynanie gry

może być też jeden z graczy.

Jakie są obowiązki aranzera (gra sieciowa)

Musisz zorganizować grę we wspólnym katalogu, dostępnym dla wszystkich graczy. Wspólny katalog jest miejscem, w którym znajdują się wszystkie pliki gry i do którego gracze będą wchodzić, żeby otwierać swoje gry. Wspólny katalog może się znaleźć w sieci lokalnej lub zostać utworzony przez połączenie modemu (jeżeli korzystacie z telefonicznych opcji sieciowych Windows 95, wystarczy podłączyć się do serwera lub dowolnego komputera pracującego w systemie Win95 z zainstalowanym pakietem Plus). Połączenie sieciowe można też utworzyć korzystając np. z PC-NFS lub dowolnej innej aplikacji pozwalającej na przyłączanie katalogów na oddalonym serwerze, jakby były katalogami lokalnymi.

Przed konfiguracją, gracze powinni zaprojektować swoje rasy i przekazać Ci pliki, które zostaną załadowane do gry. Gracze mogą przystosować rasy do swoich potrzeb.

Aby rozpocząć grę sieciową:

1. Utwórz wspólny katalog, w którym będą przechowywane wszystkie pliki gry. Zalecamy uproszczenie sprawy - w danej grze co najwyżej jeden podkatalog dla graczy, który można utworzyć w katalogu głównym Stars!, albo gdzie indziej.
2. Kliknij **New Game** na ekranie tytułowym lub **File (New)** w głównym menu Stars! Ukaże się okno Nowej gry.
3. Kliknij **Advanced Options**, następnie ustaw takie parametry, jak rozmiar wszechświata, poziom trudności, relatywne położenie początkowe, przyspieszona gra dla gier w BBS, liczbę i typ graczy (człowiek czy komputer) oraz warunki zwycięstwa. Pamiętaj, aby załadować pliki z danymi ras dostarczone przez graczy. Utwórz miejsca dla ewentualnych spóźnialskich, jeżeli uważasz, że jest to potrzebne.

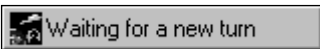
*Plik gracza nr 1 nosi nazwę nazwapliku.m1
(na przykład redstar.m1)*

Numery poszczególnych graczy z listy podanej w drugim kroku zaawansowanego kreatora nowej gry staną się częściami nazw plików gry każdego z graczy.

4. Każdemu z graczy powiedz, jaki ma numer. Na początku swojej tury muszą oni otwierać właściwy plik tury.

5. Otrzymasz polecenie nazwania pliku gry. Wpisz dowolną nazwę o długości do ośmiu znaków (nie kłopotz się wpisywaniem rozszerzenia). Stars!

u t w o r z y



zestaw plików z danymi do tej gry dla
każdego komputerowego i prawdzi-
wego gracza w grze. Zachowaj pliki gry

we wspólnym katalogu.

6. W oknie aranzera wybierz **Auto Generate**. Okno się zmniejszy, czekając aż wszyscy gracze przedstawią swoje ruchy. Stars! wprowadza automatycznie wszystkie tury do wspólnego katalogu. Następnie Stars! automatycznie tworzy nową turę i wraca do trybu oczekiwania.
7. Jeżeli chcesz wymusić utworzenie nowej tury, kliknij dwukrotnie ikonę

Opis tworzenia rasy znaj-
dziesz w rozdziale 20,
Projektowanie własnych
ras.

aranżera Stars!, a następnie z okna aranżera kliknij **Generate Now**. Aby Stars! ponownie automatycznie generował tury, kliknij znowu **Auto**

G e n e r a t e.

Okno się zmniejszy i, jak poprzednio, będzie czekać na graczy. Stars! będzie postępować według istniejących rozkazów dla graczy, którzy nie dostarczą na czas swoich ruchów. Wszelkie dane i komunikaty, jak np. nowo odkryte planety i stoczone walki, z tur, które ich ominęły, ukażą się im, gdy załadują nową turę.

8. Pomóż zawodnikom w rozpoczęciu gry przekazując im informacje zawarte w następnym punkcie (Jakie są obowiązki graczy - gra sieciowa). Jeżeli poza tym, że jesteś aranżerem, jesteś też graczem, to zapewne uznasz za łatwiejsze uruchomienie równoległej kopii Stars!, grając w jednej, a w drugiej wypełniając obowiązki aranżera.

- * Aby opuścić grę, kliknij **Close** w oknie Aranżera.
- * Aby ponownie uruchomić aranżera, uruchom Stars!, kliknij **Open Game** i wybierz plik nazwagry.hst.

Jakie są obowiązki graczy (gra jednostanowiskowa)

Jeżeli grasz w Stars! po raz pierwszy, radzimy zacząć od samouczka. To znaczy:

- * (fakultatywnie) Zanim aranżer wykreuje grę, utwórz sobie rasę za pomocą kreatora Tworzenia Rasy Stars!, a następnie przełącz plik rasy aranżerowi. Otwórz kreator Tworzenia Rasy za pomocą komendy **File (Custom Race Wizard)**.

Gdy aranżer wykreuje grę, musisz:

1. Uruchomić Stars! i na ekranie tytułowym kliknąć **Open Game**. Otwórz swój



obszarach

Skanera i Opisu Wyboru. W pierwszej turze w obszarze Komunikatów znajdziesz wskazówki pomagające w rozpoczęciu gry. W tej turze spenetruj swoją planetę, rozpocznij podstawowe prace produkcyjne oraz badawcze i wyślij zwiadowców, aby dowiedzieć się czegoś o najbliższych światach.

2. Po zakończeniu tury, wybierz komendę **Turn (Wait for New)**. Okno Stars! zostanie zmniejszone, czekając na następną turę. Po jej przygotowaniu, wyda sygnał i zabłyśka, wyświetlając nową turę.

Jeżeli chcesz, możesz opuścić grę, przed lub po zakończeniu tury. Swoje posunięcia możesz zachować lub rozpocząć turę od początku, jeżeli

przebieg wydarzeń Ci nie odpowiada. Przeczytaj Opuszczanie gry na stronie 4-2, aby dowiedzieć się więcej na ten temat.

Jeżeli nie byłoby Cię przy grze przez dwie tury lub więcej, postępuj zgodnie z poleceniami zawartymi w rozdziale „Nieobecność przy grze” na stronie 3-7.

Wskazówka: Zwróć uwagę na opcję przyspieszonej gry w BBS przy zaawansowanej konfiguracji gry. Możesz chcieć włączyć tę opcję podczas konfiguracji, aby szybciej rozpocząć grę.

Opis tworzenia rasy znajdziesz w rozdziale 20, Projektowanie własnych ras.

Więcej informacji: Warunki zwycięstwa, strona 3-6.

plik
gracza,
nazwagry.mN.
Jaka jest
nazwagry,
dowiesz się od
aranżera.

Gra się
rozpocznie, a
Twój świat
pojawi się w
Dowodzenia,

Konfigurowanie gier przez modem, FTP oraz e-mail

W grach wieloosobowych trzeba wyznaczyć jedną osobę na aranzera. Jest to osoba odpowiedzialna za generowanie tur i ogólne zarządzanie grą. Aranzерem może być też jeden z graczy.

Jakie są obowiązki aranzera (gra przez modem/FTP/e-mail)

Stars! jest grą rozgrywaną w turach, a nie na żywo. Oznacza to, że pliki tur można przekazywać modemem po ich utworzeniu. Można to zrobić za pośrednictwem BBS, e-mail, załadować do lub ściągnąć z serwera FTP albo też przy użyciu dowolnej innej metody służącej do przekazywania plików z systemu aranzera do systemów graczy. Dla użytkowników modemów nie ma tu żadnych specjalnych protokołów - po prostu ładujecie i ściągacie pliki.

Przed konfiguracją, gracze powinni zaprojektować swoje rasy i przekazać Ci pliki, które zostaną załadowane do gry. Gracze mogą też przystosować rasy do swoich potrzeb.

Aby rozpocząć grę przez modem lub e-mail:

1. Kliknij **New Game** na ekranie tytułowym lub **File (New)** w głównym menu Stars! Ukaże się okno Nowej gry.
2. Kliknij **Advanced Options**, następnie ustaw takie parametry, jak rozmiar wszechświata, poziom trudności, relatywne położenie początkowe, przyspieszona gra dla gier w BBS, liczbę i typ graczy (człowiek czy komputer) oraz warunki zwycięstwa. Pamiętaj, aby załadować pliki z danymi ras dostarczone przez graczy. Utwórz miejsca dla ewentualnych spóźnialskich, jeżeli uważasz, że jest to potrzebne.

*Plik gracza nr 1 nosi nazwę nazwapliku.m1
(na przykład redstar.m1)*

Numery poszczególnych graczy z listy podanej w drugim kroku zaawansowanego kreatora nowej gry staną się częściami nazw plików gry każdego z graczy.

3. Wpisz dowolną nazwę gry o długości do ośmiu znaków. Stars! utworzy zestaw plików z danymi do tej gry i dla każdego gracza w tej grze. Grę można nagrać w dowolnym miejscu. Domyślnie Stars! zapisuje pliki gry w swoim katalogu.
4. Ukaże się okno aranzera Stars! Kliknij **Close**, aby zatrzymać grę, aż wszyscy gracze dostarczą swoje ruchy. Jeżeli wolisz zostawić Stars! uruchomione, to kliknij **Auto Generate**.
5. Przed pierwszą turą każdy gracz musi ściągnąć plik wszechświata, nazwagry.xy oraz swój plik gracza, nazwagry.mN (gdzie N jest numerem gracza)

d	l	a
---	---	---

 nowo utworzonej gry. Można również wysłać graczom pliki modemem lub przez e-mail. Pliki te zostaną umieszczone w tym katalogu, w którym została zapisana gra.
6. Pomóż zawodnikom w grze przekazując im informacje zawarte w następnym punkcie (Jakie są obowiązki graczy - gra przez modem). Jeżeli poza tym, że jesteś aranzерem, jesteś też graczem, zapewne uznasz za łatwiejsze uruchomienie równoległej kopii Stars!, grając w jednej, a w drugiej wypełniając obowiązki aranzera.

Gdy każdy gracz prześle ci już swoją turę (w postaci pliku zapisu, nazwagry.xN),

Advanced New Game Wizard - Step 3 of 3

Victory is declared when a player:

- Owns 60% of all planets.
- Attains Tech 22 in 4 fields.
- Exceeds a score of 11000.
- Expands its territory.

czekają. Cię następujące obowiązki:

1. Umieść w wszystkie dostarczone przez graczy pliki w katalogu, gdzie gra została zorganizowana.

2. Uruchom Stars! (jeżeli nie jest uruchomione), kliknij **Open Game** i otwórz plik aranżera, nazwagry.hst.
3. Jeżeli aranżer Stars! jest ustawiony w tryb automatyczny, samoczynnie wykreuje nową turę, gdy tylko przeniesiesz pliki graczy do katalogu gry. Jeżeli ręcznie kreujesz tury, kliknij **Generate Now** w oknie aranżera. Stars! będzie postępować według istniejących rozkazów dla graczy, którzy nie dostarczą na czas swoich ruchów. Wszelkie dane i komunikaty, jak np. nowe

Player Scores													
		The Rushins		The Mensolds		The Eagles		The Batushns		The Nilons		The Golems	
Player 1		Player 2		Player 3		Player 4		Player 5		Player 6		Player 8	
Planets:	48	5	12	12	13	32	12	6					
Starbases:	23	4	7	7	4	8	6	5					
Unarmed Ships:	151	41	25	42	49	53	40	2					
Escort Ships:	353	6	189	183	25	59	60	0					
Capital Ships:	0	0	6	0	2	0	0	0					
Tech Levels:	85	70	82	79	98	80	73	74					

odkryte planety i stoczone walki, z tur które ich ominęły, ukażą się m d y , g d y załadują nową turę.

4. P o utworzeniu nowej tury, powiadom graczy, że jest ona dostępna. Możesz

prześłać im przez modem lub e-mail zaktualizowane pliki nazwagry.mN lub czekać, aż sami je ściągają.

Jakie są obowiązki graczy (gra przez modem/FTP/e-mail)

* (fakultatywnie) Zanim aranżer wykreuje grę, utwórz sobie rasę za pomocą kreatora Tworzenia Rasy Stars!, a następnie przełącz plik rasy aranżerowi.

Gdy aranżer wykreuje grę, na swoim komputerze wykonaj następujące czynności:

1. Ściągnij od aranżera pliki nazwagry.xy i nazwagry.mN, gdzie nazwagry jest nazwą wprowadzoną przez aranżera w oknie nagrywania pliku, natomiast N jest twoim numerem gracza; np. nonstop.m1.

Umieść te pliki w katalogu gry, który masz utworzony w swoim komputerze. W każdej turze używaj tego samego katalogu. Do każdej gry możesz utworzyć oddzielny katalog, albo trzymać wszystkie gry w jednym katalogu. Niezależnie od stosowanej metody, radzimy, jak najbardziej uprościć sprawę.

2. Uruchom Stars! i na ekranie tytułowym kliknij **Open Game**. Otwórz swój plik gracza, nazwagry.mN.

Gra się rozpocznie, a na ekranie pojawi się Twój świat, obszar Dowodzenia, obszar Skanera i obszar Opisu Wyboru. W pierwszej turze w obszarze Komunikatów znajdziesz wskazówki pomagające w rozpoczęciu gry. W tej turze spenetruj swoją planetę, rozpocznij podstawowe prace produkcyjne

oraz badawcze i wysłij zwiadowców, aby dowiedzieć się czegoś o najbliższych światach.

3. Wybierz **File (Save and Submit)**, potem **File (Exit)**. Jeżeli szybko przechodzisz do następnej tury lub zostawiasz komputer włączony na dłużej, to wybierz komendę **Turn (Wait for New)** - jest to znacznie łatwiejsze. Jeżeli chcesz, możesz opuścić grę przed lub po zakończeniu tury. Swoje posunięcia możesz zachować lub rozpocząć turę od początku, jeżeli przebieg wydarzeń Ci nie odpowiada. Przeczytaj Opuszczanie gry na stronie 4-2, aby dowiedzieć się więcej na ten temat.
4. Załaduj lub przekaż przez e-mail swój plik nazwagry.xN, na komputer aranżera.

Jeżeli zamierzasz nie być obecnym przy kilku następnych turach, postępuj zgodnie z poleceniami zawartymi w rozdziale „Nieobecność przy grze” na stronie 3-7.

Ustalanie i przeglądanie warunków zwycięstwa

W kroku 3 zaawansowanego kreatora nowej gry można określić jeden lub więcej warunków zwycięstwa. Można też zaakceptować domyślne warunki proponowane przez Stars! Aby zobaczyć warunki zwycięstwa po rozpoczęciu gry, wybierz komendę **View (Game Parameters)**, a następnie przejdź na stronę 3 okna Parametrów gry, które się ukaże.

W związku z tym, że można wprowadzać różne kombinacje warunków wygranej, może się okazać, że więcej niż jeden gracz zostanie zwycięzcą. Wszyscy gracze otrzymują komunikat, że ktoś wygrał. W tym momencie można zakończyć grę lub ją kontynuować.

Obserwuj punktację za pomocą komendy **Reports (Score)**, lub naciskając F10. W arkuszu punktacji podane są Twoje punkty i pozycja, a także historia punktacji od chwili rozpoczęcia gry.

Wprowadzanie dodatkowych graczy

Jeżeli sądzisz, że później do gry dołączą nowi zawodnicy, na każdą brakującą osobę dodaj Dodatkowego gracza. Stars! przydzieli zarządcę w postaci SI, który będzie trzymał pieczę nad sprawami tych graczy do chwili, gdy naprawdę rozpoczną grę. SI będzie utrzymywać planety i floty w aktywności, dbając o zajęcie dla kolejek produkcyjnych itd, jednak nie wypracowuje żadnej strategii.

Gdy gracz pojawi się osobiście, kliknij prawym przyciskiem w oknie aranżera romb przy jego imieniu i zmień typ gracza na sterowanego przez człowieka. Następnie zrób przerwę dla spóźnialskiego, prosząc pozostałych graczy, aby zostawili go w spokoju na N lat.

Nieobecność przy grze

Jeżeli ominie Cię tura, Stars! będzie działał według otrzymanych uprzednio rozkazów. Komunikaty dotyczące wydarzeń, do których doszło w straconych turach, jak np. nowo odkryte planety i stoczone walki, ukażą się na ekranie, gdy załadujesz nową turę.

Jeżeli jednak zamierzasz opuścić więcej niż kilka tur, możesz poprosić o wyznaczenie zarządcy, w postaci SI, który będzie utrzymywał w aktywności floty i planety. Nie wypracuje jednak żadnej strategii.

Gracze sieciowi i jednostanowiskowi

* Powiedz aranżerowi, że nie będziesz brać udziału w grze i poproś go o zarządcę na czas twojej nieobecności.

Tylko dla graczy przez modem, e-mail lub BBS:

1. Przekaż aranżerowi kopię swojego pliku historii, nazwagry.hN. Pozwoli mu to zaktualizować Twoje dane o wszechświecie gdy wrócisz.
2. Przed otwarciem nowej gry sprawdź, czy aranżer przekazał Ci plik historii i nowy plik tury. Do tego czasu nie będziesz w stanie otworzyć swojej tury.

Co musi zrobić aranżer:

1. Otworzyć okno aranżera; jeżeli jest zamknięte. Otworzyć plik nazwagry.hst komendą **File (Open)**.
2. Kliknąć prawym przyciskiem niebieski romb przy nazwisku gracza, który jest nieobecny. Wybierz opcję **Human (Currently Inactive)**.
3. Gdy gracz wróci do gry, kliknij romb prawym przyciskiem i wybierz **Human Controlled**. Dopiero wtedy gracz będzie mógł otworzyć swój plik, nazwagry.mN.
4. Przy grze przez modem, e-mail lub BBS, zwróć mu zaktualizowany plik historii, nazwagry.hN, oraz plik gracza, nazwagry.hN.

Szukanie gier wieloosobowych w Internecie

Jeżeli chcesz dołączyć do gry wieloosobowej lub rozpocząć swoją własną, ale

nie masz z kim, odwiedź witrynę Stars!, Waypoint Zero, pod adresem www.webmap.com/stars! Na stronach www w Informacjach o graczach znajdziesz listę serwerów aranżerów (jest ich z każdym tygodniem coraz więcej) oraz inne dane na temat graczy i aranżerów.

Hasła

Utwórz lub zmień hasło dla aktualnie rozgrywanej gry za pomocą komendy **Commands (Change Password)**.

Możesz utworzyć domyślne hasło dla gry za pomocą następującej opcji w części [Misc] pliku **stars.ini**:

DefaultPassword=<hasło>

<hasło> jest hasłem, którego chcesz używać. Jeżeli masz pewność, że inni gracze nie będą mieli dostępu do pliku stars.ini, możesz zostawić to jako swoje hasło. Przy każdym otwarciu gry, zabezpieczonej tym hasłem, nie będzie trzeba go podawać. Jeżeli w pliku stars.ini nie ma domyślnego hasła, wpisz je pod nagłówkiem [Misc].

Plik stars.ini jest zapisywany do Twojego katalogu Windows za pierwszym razem, gdy nagrywasz stan gry.

Nie zapomnij swojego hasła

Jeżeli zapomnisz lub zgubisz hasło, otwarcie gry zabezpieczonej hasłem nie będzie możliwe. Mamy nadzieję, że nie czytasz tego dlatego, że zdarzyło Ci się zapomnieć hasło. Nie martw się, każdemu może się to przytrafić.

Używasz programatora czasowego?

Jeżeli uruchamiasz Stars! za pomocą programatora czasowego na komputerze aranżera, to zwróć uwagę na różne opcje linii komend opisane na stronie 4-3. Za ich pomocą można uruchomić Windows i Stars!, utworzyć nową turę i zamknąć obydwie programy.

Tworzenie wszechświata z linii komend

Tylko dla doświadczonych aranżerów

Za pomocą poniższej komendy można utworzyć nową grę (wszechświat) nie korzystając przy tym z okien konfiguracji:

stars!.exe -a game.def

gdzie game.def posiada następujący format:

Nazwa gry

Rozmiar wszechświata (0-4) Gęstość (0-3) Początkowe odległości (0-3)

Maksimum minerałów (0/1) Wolny postęp techn. (0/1) Gra w BBS (0/1) ... inne pola

Liczba graczy, tylko ludzie dozwoleni (1-16)

Nazwy plików ras

WZ Liczba planet (0/1) Procent planet (20-100)

WZ Technologia (0/1) Poziom (8-26) Pola (2-6)

WZ Punkty (0/1) Punkty (1000-20000)

WZ Wyprzedza najbliższego (0/1) Procent (20-300)

WZ Produkcja (0/1) Potencjał (10-500)

WZ Okręty flagowe (0/1) Liczba (10-300)

WZ Tury(0/1) Lata (30-900)

WZ Musi spełnić (0-7) Co najmniej lat (30-500)

WZ - warunki zwycięstwa

Nowa nazwa pliku wszechświata

Poniżej podajemy przykład pliku game.def:

```
Tour of Duty
3 2 2
0 0 0 1 1 1
4
c:\stars\play\game.r1
c:\stars\play\game.r2
c:\stars\play\game.r3
c:\stars\play\game.r4
1 60
1 26 4
0
1 150
0
1 100
0
2 150
c:\stars\play\game.xy
```

4 Co każdy grający w Stars! powinien wiedzieć

Dostosowywanie Stars! do posiadanej rozdzielczości ekranu

Im wyższa jest rozdzielczość ekranu, tym lepiej Stars! będzie wyglądać. Gra działa jednak na dowolnym kolorowym ekranie VGA.

1024 na 768 (lub wyższa)

Daje najwięcej satysfakcji z gry.

- * Użyj komendy **View (Window Layout > Large)**
- * Jeżeli używasz dużej czcionki ekranowej, użyj komendy **View (Window Layout > Medium)**

800 na 600

Jest to najniższa z zalecanych rozdzielczości.

1. Wybierz komendę **View (Window Layout > Medium)**. Jeżeli używasz dużej czcionki ekranowej, możesz sprawdzić, jak wygląda mniejszy układ ekranu.
2. Zmień rozmiar wszystkich okien tak, aby wszystkie informacje były widoczne na jeden rzut oka.
3. Jeżeli ekran wygląda na zbyt ściśnięty, ukryj pasek narzędzi komendą **View (Toolbar)**. Większość funkcji paska narzędzi jest dostępnych za pośrednictwem skrótów klawiszowych.

640 x 480 (VGA)

4-3 Rozpoczynanie gry

Jest to najniższa wymagana rozdzielczość.

1. Wybierz komendę **View (Window Layout > Small)**.
2. Zmień rozmiar wszystkich okien tak, aby wszystkie informacje były widoczne na jeden rzut oka.
3. Zwiń rolety w obszarze dowodzenia, rozwijając je tylko wtedy, gdy będzie to konieczne.
4. Jeżeli ekran wygląda na zbyt ściśnięty, ukryj pasek narzędzi komendą **View (Toolbar)**. Większość funkcji paska narzędzi jest dostępnych za pośrednictwem skrótów klawiszowych.

Powtarzanie poprzedniej tury

Stars! pozwala na zachowywanie poprzednich tur w przypadku, gdyby trzeba je było ponownie przesłać aranżerowi lub jeszcze raz rozegrać. W opcji kopii zapasowej pliku stars.ini można nakazać zachowywanie do 999 tur. Jeżeli nie określiłś liczby tur w kopii zapasowej, Stars! zachowa tylko poprzednią turę. Gdy zachowasz i zatwierdzisz turę, Stars! zachowa aktualną turę jako ostatnią zapasową. Chcąc rozpocząć turę korzystając z danych z poprzedniej tury (np. ostatnio rozgrywanej tury):

1. Skopiuj wszystkie pliki aktualnej gry z katalogu kopii zapasowych do katalogu gry. Na przykład, jeżeli gra jest zachowywana pod nazwą Nonstop, skopiuj wszystkie pliki, których nazwy zaczynają się od Nonstop. Aby się upewnić, czy wybierasz właściwe pliki, sprawdź ich datę i godzinę powstania w katalogu kopii zapasowych.
2. Wybierz **Open Game** lub **File (Open)**. Wybierz plik zapisu gracza dla tej tury (np. nonstop.m1) i kliknij **OK**. Gra powinna wrócić do tamtego miejsca, chociaż we wszechświecie będą zachowane aktualne pozycje innych graczy.

Nagrywanie stany gry - co to oznacza

Nagrywanie domyślne

Standardowo nagrywając grę nagrywa się tylko bieżący stan aktualnie rozgrywanej tury. Dane z tury poprzedniej są nagrywane do podkatalogu o nazwie Backup (kopie zapasowe), w katalogu gry. Podkatalog Backup jest tworzony przez Stars! automatycznie. Za każdym razem, gdy generujesz nową turę, stare dane w katalogu kopii zapasowych są zastępowane danymi za poprzednią turę.

Nagrywanie aktualnego stanu swojej gry

Komendą **File (Save)** można nagrać bieżący stan swojej gry. Jest to przydatne, jeżeli masz opuścić grę przed zakończeniem tury. Gdy uruchomisz Stars! ponownie, wystarczy kliknąć **Continue Game**, aby wznowić grę od miejsca, gdzie została przerwana.

Jeżeli zamykasz grę nie nagrywając jej, zobaczysz ostrzeżenie i pytanie, czy mimo wszystko chcesz ją nagrać.

Nagrywanie więcej niż jednej poprzedniej tury

Jeżeli chcesz nagrać więcej niż jedną poprzednią turę dla późniejszych analiz i innych celów, musisz:

1. Otworzyć plik stars.ini w edytorze tekstowym. Jest to plik tekstowy znajdujący się w katalogu Windows.
2. W części [MISC] ustaw opcję Backups na liczbę tur, od 1 do 999. Jeżeli brak jest opcji Backups, dopisz ją, np.:
Backups = 50

Katalogi kopii zapasowych będą numerowane od BACKUP1 do BACKUPN.

Flaga -x ma zastosowanie tylko w Windows 16-bitowych (3.1 lub 3.11). Działanie opcji -x w systemach OS/2, Windows NT i Windows 95 nie jest udokumentowane i prawdopodobnie będzie odbiegać od oczekiwań.

Stare pliki gier będą przechowywane w katalogu kopii zapasowej według numerów tur. Na przykład, jeżeli Backups=4, to pierwsza tura zostanie zapamiętana w katalogu BACKUP1, druga w BACKUP2, trzecia w BACKUP3, czwarta w BACKUP4, piąta w BACKUP1 itd.

Plik stars.ini jest zapisywany do Twojego katalogu Windows za pierwszym razem, gdy nagrywasz grę.

Nagraj i potwierdź

Tylko w grach wieloosobowych

Użyj komendy **File (Save and Submit)**, aby nagrać aktualny stan swojej gry i zatwierdzić turę. W grach wieloosobowych stanowi to sygnał dla aranzera, że Twoja tura jest ukończona i można auto-generować następną. Komenda **Save** nie daje takiego sygnału.

Jeżeli zamkniesz grę nie nagrywając jej, otrzymasz pytanie, czy życzysz sobie nagrać grę i zatwierdzić turę przed zamknięciem.

Opuszczanie gry

Wybierz **File (Exit)** lub **File (Close)**. Jeżeli od początku tury zostały wprowadzone jakieś zmiany, Stars! zapyta, czy nagrać stan gry, natomiast w grze wieloosobowej, czy chcesz nagrać i zatwierdzić swoją turę.

Opuszczanie Stars! po raz pierwszy

WAŻNE: Przy pierwszej grze w Stars! wyjdź z niej używając komendy **File (Exit)**. Zapisuje ona plik stars.ini do katalogu Windows, zachowując tym samym opcje gry i zapobiegając pojawianiu się uciążliwego pytania o numer seryjny na ekranie.

Opuszczanie Stars! aby usunąć zmiany

Jeżeli przed zatwierdzeniem chcesz usunąć zmiany dokonane w tej turze, to:

1. Wybierz **File (Close)** nie nagrywając gry.
2. Wybierz **Open Game** z ekranu tytułowego, następnie wybierz swój plik zapisu z okna Otwierania pliku. Znajdziesz się ponownie na początku przerwanej tury.

Komendy Save i Save and Submit

Tylko w grach wieloosobowych

Użyj komendy **File (Save and Submit)**, aby nagrać aktualny stan swojej gry i zatwierdzić turę. W grach wieloosobowych stanowi to sygnał dla aranzera, że Twoja tura jest ukończona i można auto-generować następną. Komenda **Save** nie daje takiego sygnału.

Jeżeli zamkniesz grę nie nagrywając jej, otrzymasz pytanie, czy życzysz sobie nagrać grę i zatwierdzić turę przed zamknięciem.

Opcje uruchamiania Stars!

Stars! można uruchamiać z linii komend DOS lub Windows, używając samej komendy Stars! lub z różnymi opcjami. Przy użyciu opcji musisz też podać jako argument plik aranzera lub gracza. Można też podać samą nazwę pliku aranzera lub gracza bez dalszych opcji.

Wpisanie nazwy gry, z opcjami lub bez, powoduje wystartowanie Stars! bez ekranu początkowego.

-s: wyłączenie efektów dźwiękowych w walkach

-m: wyłączenie muzyki w grze

-t: spróbuj i zakończ. Jeżeli podasz plik gracza, otworzy się ostatnio wyge-

nerowana tura. Jeżeli tura nie została jeszcze wygenerowana, program Stars! się zamknie. Jeżeli podasz plik aranżera, program sprawdzi, czy wszyscy gracze potwierdzili już swoje ruchy w tej turze. Jeżeli tak, Stars! wykreuje nową turę i zamknie się. W każdym innym przypadku tylko się zamknie.

-w: czekaj. Jeżeli podasz plik aranżera, komenda ta wykreuje samoczynnie nową turę, gdy tylko wszyscy gracze potwierdzą swoje ruchy. Jeżeli podasz plik gracza, poczeka, aż zostanie utworzona nowa tura. Opcja ta nie zamyka po sobie Stars!

-g: utwórz i wyjdź. Podaje się tylko plik aranżera. Sprawia to, że tura zostanie utworzona niezależnie od tego, czy wszyscy gracze przysłali już swoje ruchy. Następnie program się zamyka. Korzystając z tej opcji nie można załadować pliku gracza.

-p: hasło. Służy do wpisania hasła w linię komend. Można tego użyć z zabezpieczonym hasłem plikiem aranżera lub gracza.

-x: zamyka Windows po zamknięciu Stars!. Przydaje się szczególnie w połączeniu z opcją **-b**, jeżeli chcesz utworzyć program, który automatycznie uruchamia Windows, generuje nową turę i zamyka Windows.

-b plik_listygier: Generuje tury dla wszystkich tur wymienionych na załączonej liście gier.

-a game.def: Tworzy nową grę (wszechświat) na podstawie danych zawartych w pliku game.def. Pozwala to na tworzenie nowych gier z linii komend. Zobacz Tworzenie nowego wszechświata z linii komend na stronie 3-8.

-h: Sprawia, że Stars! będzie Cię zawsze pytać o hasło przy otwieraniu pliku tury. Dzięki temu spryciarze, którzy nie umieją grać bez oszukiwania, będą się trzymać z daleka od plików tur. Jest to szczególnie przydatne w grze jednostronowej.

Przykłady

stars! nazwapliku	Ładuje plik gracza lub aranżera uruchamiając przy tym grę bez ekranu tytułowego.
stars! -w nazwagry.hst	Ładuje plik aranżera i wchodzi w tryb auto-generowania.
stars! -w nazwagry.mN	Ładuje plik danego gracza i czeka, aż aranżer utworzy nową turę.
stars! -t nazwagry.mN	Ładuje plik danego gracza; zamyka program jeżeli aranżer jeszcze nie wygenerował nowej tury.
stars! -g nazwagry.hst	Ładuje plik aranżera, wymusza nową turę i zamyka program.
stars! -w -g nazwagry.hst	Ładuje plik aranżera, czeka aż wszyscy gracze potwierdzą swoje tury, generuje nową i zamyka program.
stars! -t -g nazwagry.hst	Ładuje plik aranżera, generuje nową turę tylko wtedy, gdy wszyscy gracze potwierdzą swoje tury. Jeżeli wygeneruje nową turę, zwraca wartość 1; jeżeli nie - 0.
stars! -t -b plik_listygier	Warunkowo generuje tury dla listy gier.
stars! -x -b plik_listygier	Generuje tury dla listy gier znajdującej się w załączonym pliku i zamyka Windows. Przydaje
s	i
	ę
	w grach w BBS-ie.

Jeżeli twój BBS działa pod OS/2, NT lub Windows, możesz uruchomić Stars! z parametrem **-b plik_listygier**, aby za jednym razem generować tury dla wielu gier. Stars! zamknie się automatycznie po wygenerowaniu ostatniej tury.

P l i k _ l i s t y g i e r _ t u r _ y
gier musi zawierać po jednej nazwie gry z pełną ścieżką dostępu w każdej linii:

Ekran Stars!

Nie można zarządzać imperium przy pomocy pałki i gwizdka.



c:\games\stars!\play\frenzy.hst
c:\games\stars!\play\game.hst
c:\user\jeff\stars!\killer.hst

Plik z listą gier można nazwać całkowicie dowolnie. Jeżeli Twój BBS działa pod DOS-em, ale na komputerze są zainstalowane Windows, możesz uruchomić Windows i Stars! którymś z eventów obsługujących system w taki np. sposób:

win c:\gry\stars!\stars!.exe -x -b c:\gry\stars!\listagry.txt

Dowodzenie Tutaj wydajesz szczegółowe rozkazy swoim flotom i planetom. Rozwijane rolety wyświetlają dane i rozkazy dla planet i flot pod Twoją kontrolą.	Skaner Jest to Twoje okno na wszechświat. Paskiem narzędzi skanera wybierasz różne filtry i nakładki. Ustalasz trasy flot i obserwujesz przeciwników, którzy nie zważają na znaki "wstęp wzbroniony".
Komunikaty W tym miejscu odczytujesz doroczne raporty od swoich odległych planet i flot, a także wiadomości otrzymywane od innych graczy. Zdobywaj sojuszników i oszukuj wrogów swoimi sprytnymi replikami.	Opis wyboru W tym obszarze podane są szczegółowe dane na temat obiektu wybranego na Mapie.

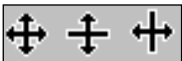
Komenda ta uruchomi Windows i Stars!, wygeneruje turę dla wszystkich

gier podanych w pliku listagry.txt i zamknie Stars! i Windows. Jest to metoda optymalna w Windows 3.1.

Jeżeli masz zainstalowane Windows for Workgroups (Windows 3.11), możesz skorzystać z opcji win /n:

win /n c:\gry\stars!\stars!.exe -x -b c:\gry\stars!\listagry.txt

co zapobiegnie ładowaniu sterowników sieciowych przez Windows i wyświetlaniu polecenia zalogowania się. Jeżeli chcesz wygenerować turę dla jednej gry, możesz użyć parametru -g nazwagry.hst z opcją -x lub bez niej (tylko w Windows 3.1 i 3.11).



Zabezpieczenie przed kopiowaniem

Zachowaj swój numer seryjny

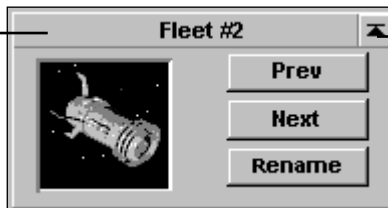
Przy pierwszym uruchomieniu Stars! otrzymasz polecenie wpisania numeru seryjnego. Jest on wydrukowany na karcie rejestracyjnej.

Należy zawsze trzymać swój numer seryjny w takim miejscu, żeby można go było później odnaleźć.

Stars! może ponownie poprosić o podanie numeru seryjnego, jeżeli:

- ponownie instalujesz Stars!

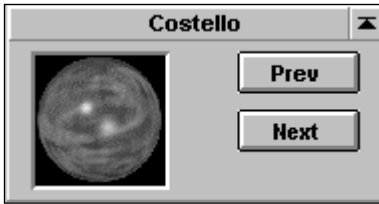
Chcąc przesunąć roletę kliknij pasek tytułowy i przeciągnij go na nowe miejsce.



Kliknij tu, żeby zwinąć roletę

zmieniasz konfigurację komputera
● instalu-

jesz upgrade do Stars!



seryjnego

Minerals On Hand	
Ironium	190kT
Boranium	446kT
Germanium	152kT
Mines	10 of 28
Factories	10 of 28

puterów w sieci, każdy

Status	
Population	28,700
Resources/Year	38 of 38
Scanner Type	Viewer 50
Scanner Range	50 light years
Defenses	10 of 12
Defense Type	SDI
Def Coverage	14.2%

nia gry.

Jeden komputer - jeden numer seryjny

Każdy komputer z uruchomionym Stars! musi mieć swój unikalny numer seryjny. Zabezpieczenie przed kopiowaniem włącza się zatem tylko w poniższych sytuacjach:

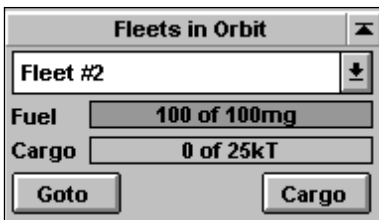
- Gdy anulujesz okno numeru seryjnego
- Gdy gracze używający tego samego numeru seryjnego przysyłają tury powstające na różnych komputerach. Chodzi również o przysyłanie tury z komputerów sieciowych dzielących ten sam numer seryjny. Jeżeli chcesz zbierać tury z różnych komputerów z nich musi mieć zainstalowaną kopię Stars! ze swoim numerem seryjnym.

- Jedna osoba przysłała tury za dwóch lub więcej graczy z różnych komputerów dzielących ten sam numer seryjny Stars!

W każdym razie Stars! daje szansę wprowadzenia właściwego dla danej kopii numeru seryjnego i kontynuowania gry.

Jak działa zabezpieczenie przed kopiowaniem

W Stars! gra się dostarczając pliki z zapisanymi turami graczy aranżerowi (którym jest jedna z osób lub sama gra). Każdy plik posiada numer seryjny kopii Stars!, za pomocą której został utworzony oraz identyfikator komputera, na którym gra została zainstalowana. Jeżeli aranżer Stars! otrzyma dwa lub więcej plików z różnymi identyfikatorami komputerów i tym samym numerem seryjnym, zakłada, że gracze wysyłający te pliki zapisu skradli ten program i blokuje im możliwość gry (uczciwi gracze z pewnością na tym nie ucierpią).

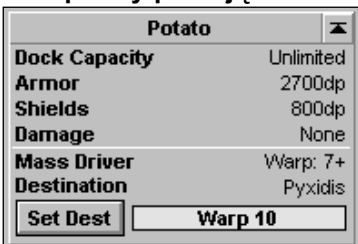


Zabezpieczenie przed kopiowaniem uniemożliwia grę osobom winnym piractwa, dopóki każda z nich nie wprowadzi właściwego tylko sobie numeru seryjnego. Zabezpieczenie przed kopiowaniem wyłącza się, gdy tylko wszyscy gracze dostarczą tury z różnymi numerami seryjnymi.

Aranżer nie potrzebuje numeru seryjnego

Aranżer może używać tego samego numeru seryjnego, co jeden z pozostałych graczy, co nie ma żadnego wpływu na aranżera ani na gracza. Dzięki temu można być aranżerem i graczem na tej samej kopii Stars!

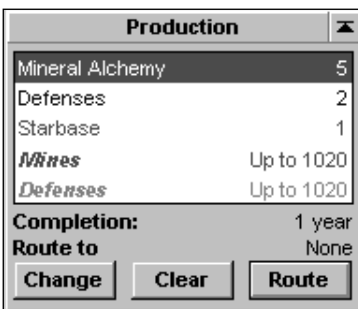
Komputery pracujące na więcej niż jednej wersji Windows



Jeżeli na jednym komputerze posiadasz jakąkolwiek kombinację Windows 95, NT lub 3.x, otrzymasz polecenie wpisania numeru seryjnego za pierwszym razem, gdy uruchamiasz Stars! w każdej wersji Windows z osobna. Później nie musisz się już tym kłopotać, dopóki nie zmienisz konfiguracji systemu lub nie usuniesz pliku stars.ini z każdego z katalogów Windows. Każda wersja

Windows ma oddzielny katalog na oprogramowanie systemowe. Domyślnie katalog ten nosi nazwę Windows. W każdym systemie może on jednak mieć nieco inną nazwę.

5 Ekran Stars!



Ekran gry w Stars! dzieli się na cztery obszary:

Zmiana wyglądu

W głównym menu wybierz **View (Window Layout)**. Wybierz **Small**, **Medium** lub **Large Screen** (mały, średni, duży ekran) w zależności od tego, co

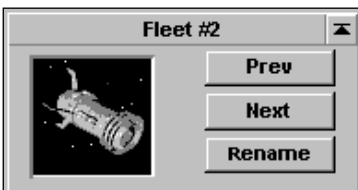
najbardziej odpowiada Twojej rozdzielczości ekranu.

Zmiana rozmiaru obszarów

Rozmiary obszarów zmienia się klikając i przeciągając ich brzegi.

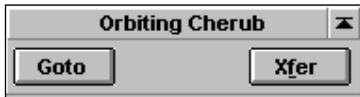
Obszar Dowodzenia

W obszarze Dowodzenia wydaje się rozkazy posiadanym planetom i flotom. Wybierz jedną z planet lub flot, a na roletach ukaza się rozkazy, jakie możesz jej wydać.



Przesuwanie i zwiżanie rolet

Poszczególne rolety można przesuwać i zwiżać.



Rolety, które widać po wybraniu planety

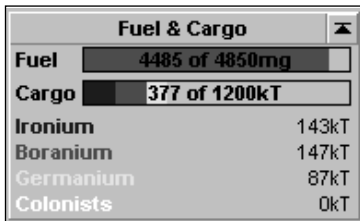


Roleta planety

Na tej roletce podana jest planeta, której dotyczyć będą Twoje polecenia.

Klikając przyciski **Prev** i **Next** przechodzisz do kolejnych swoich planet w takiej kolejności,

w jakiej są podane w raporcie planet. Przytrzymaj SHIFT naciskając **Prev** i **Next**, aby widzieć tylko planety posiadające bazę kosmiczną.



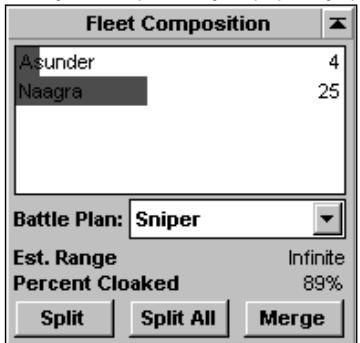
Roleta Mineralów do dyspozycji

W górnej części tej rolety podane jest, jakimi ilościami poszczególnych minerałów obecnie dysponujesz. W dolnej części - ile kopalni i fabryk funkcjonuje w stosunku do liczby, jaką może obsługiwać populacja planety.

Klikając poszczególne punkty listy lewym przyciskiem uzyskasz dalsze informacje.

Roleta Statusu

Na tej roletce podana jest populacja planety oraz dane dotyczące skanera i systemów obronnych.



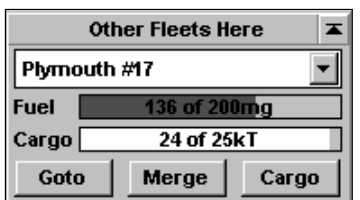
Resources/Year - W tym punkcie podana jest liczba zasobów (jednostek roboczych), dostępnych na planecie w stosunku do sumy zasobów generowanych rocznie na planecie. Ewentualna różnica między nimi jest przydzielana na badania.

Defenses - Liczba wystawionych systemów obronnych w stosunku do największej ich liczby, jaką może utrzymać cała populacja.

Defense Type - Obecna technologia obronna

Defense Coverage - Przybliżony procent bomb, sił inwazyjnych i spadających na planetę pakietów mineralów, które można powstrzymać przy aktualnym stanie systemów obronnych.

Klikając poszczególne punkty listy lewym przyciskiem uzyskasz dalsze informacje.



Roleta Flot na orbicie

W opuszczonej liście flot podane są wszystkie floty i pozostałe obiekty na orbicie. Posiadane przez Ciebie floty wyświetlane są w kolorze czarnym, natomiast innych graczy - w czerwonym.

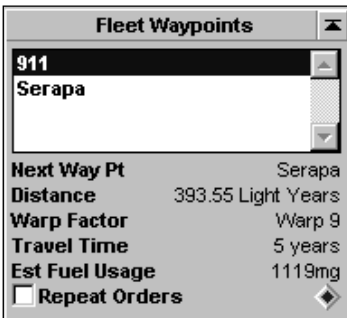
Kliknij przycisk Cargo, aby przenosić ładunki pomiędzy flotami a planetą.

Kliknij przycisk Goto, aby przejść do dowodzenia wybraną flotą.

5-5 Ekran Stars!

Układ małego ekranu: kliknij przycisk Cargo, aby wyświetlić listę ładunków.

Roleta bazy kosmicznej

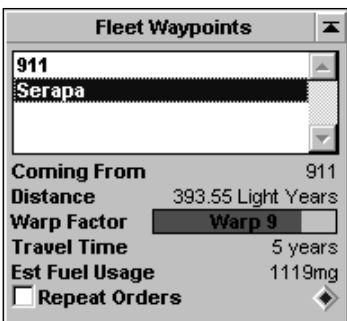


W tej roletce jest opis miejscowej bazy kosmicznej, jeżeli planeta ją posiada, oraz jej akceleratora.

Aby wybrać cel dla akceleratora, wybierz przycisk **Set Dest** i wybierz cel na skanerze.

Kliknij lewym przyciskiem i przeciągnij wskaźnik, aby ustalić prędkość pakietu. Podany stopień zakrzywienia przestrzeni (**Warp**) odpowiada maksymalnej bezpiecznej prędkości. Kolor wskaźnika jest fioletowy, o ile prędkość jest bezpieczna, i zmienia się na żółty, jeżeli prędkość przekracza limit, oraz na czerwony po przekroczeniu maksymalnej szybkości rozpadu.

Klikając poszczególne punkty listy lewym przyciskiem uzyskasz dalsze informacje.



Roleta produkcji

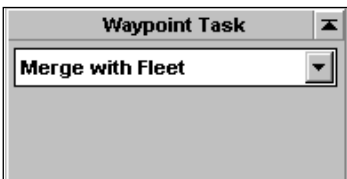
W tej roletce pokazana jest kolejka produkcyjna planety. Status zaawansowania obrazują kolory:

Zielony: wszystko zostanie zakończone w tej turze

Niebieski: co najmniej jedno zostanie

Czarny: co najmniej jeszcze jedna tura zanim chociaż jedno zostanie skończone

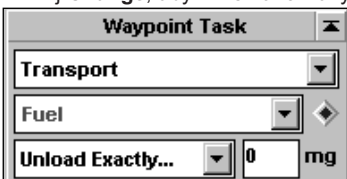
Czerwony: koncentracja minerałów jest tak niska, że czas do ukończenia przekracza 100



lat Szary: zostanie pominięte w tym

kursywą.

Kliknij **Change**, aby zmienić rozkazy produkcyjne.



Kliknij **Clear**, aby usunąć wszystko z kolejki produkcyjnej.

Kliknij **Route**, a następnie kliknij planetę na skanerze, aby wysłać na tę planetę wszystkie wybudowane statki (marszrutować). To samo uzyskuje się wybierając planetę docelową na skanerze trzymając

przy tym CTRL.

Rolety, które widać po wybraniu floty

Roleta floty

Na tej roletce podana jest flota, która została wybrana do dowodzenia. Flota może zawierać statki kilku rodzajów. Na obrazku pokazany jest najważniejszy typ statku w tej flocie. Mały znak plus (+) symbolizuje każdy dodatkowy rodzaj statku (do czterech).

Klikając przyciski **Prev** i **Next** przechodzisz do kolejnych swoich flot w takiej kolejności, w jakiej są podane w raporcie flot.

Kliknij **Rename**, aby zmienić nazwę floty.

Roleta lokalizacji

W tej roletce podana jest lokalizacja wybranej floty.

Wybierając przycisk **Goto** przechodzisz do dowodzenia planetą, wokół której orbituje flota. Nie możesz tego zrobić, jeżeli nie jesteś w posiadaniu tej planety.

Kliknij **Xfer**, aby przenosić ładunki pomiędzy flotą a planetą.

Przycisk **Jettison** pojawia się we flotach znajdujących się w odległym kosmosie zamiast przycisku przenoszenia ładunku i służy do zrzutu części lub całej zawartości ładowni.

Roleta paliwa i ładunku

Fuel - Wskaźnik podaje obecny i maksymalny poziom paliwa w wybranej flocie.

Cargo - Wskaźnik ładunku pokazuje obecny stan obciążenia i maksymalną pojemność floty.

Kliknij wskaźnik ładunku lewym przyciskiem, aby przenieść lub wyrzucić ładunek, albo pozbierać dostępne szczątki.

Układ małego ekranu: kliknij wskaźnik **Cargo**, aby wyświetlić listę ładunków.

Roleta składu floty

Na tej liście podane są nazwy i liczby statków danego rodzaju we flocie. Stopień uszkodzeń (jeżeli jest), jest podany w postaci czerwonego paska nałożonego na nazwę. Kliknij nazwę lewym przyciskiem, aby dowiedzieć się więcej.

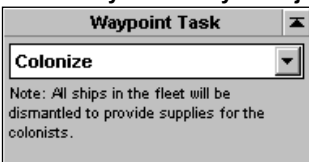
Aby zmienić plan bojowy dla wybranej floty, wybierz nowy plan z opuszczanej listy. Chcąc obejrzeć, utworzyć lub zmienić plan bojowy, wybierz **Battle Plans...** z opuszczanej listy.

Kliknij **Split**, aby podzielić wybraną flotę na pół. Kliknij **Split All**, aby podzielić flotę na oddzielne floty dla każdego rodzaju statków.

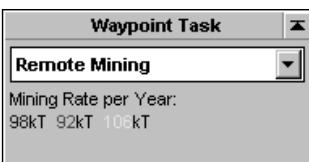
Kliknij **Merge**, aby połączyć flotę z innymi flotami znajdującymi się w tym samym miejscu.

Kliknij nazwę statku lewym przyciskiem, aby zobaczyć jego szczegółową charakterystykę.

Roleta Innych flot w tym miejscu



z opuszczanej listy i kliknij **Goto**.



Ta roleta podaje listę pozostałych flot i pakietów minerałów znajdujących się w tym samym miejscu, co wybrana flota.

Kliknij i przeciągnij wskaźnik paliwa, aby przenieść paliwo między wybraną flotą a flotą z listy tej rolety.

Aby móc dowodzić flotą z tej rolety, wybierz ją

Kliknij **Merge**, aby przenosić statki między wybraną flotą a flotą z tej rolety.

Kliknij **Cargo**, aby przenosić ładunki między wybraną flotą a flotą z tej rolety.

Układ małego ekranu: kliknij przycisk **Cargo**, aby wyświetlić ilości ładunków i paliwa.

Roleta punktów nawigacyjnych

W rolegie punktów nawigacyjnych (PN) podane są wszystkie punkty nawigacyjne wyznaczone dla wybranej floty. Pierwszym PN jest obecna lokalizacja. Jeżeli flota jest pomiędzy punktami nawigacyjnymi, to jej lokalizacja jest podana jako współrzędne miejsca w kosmosie.

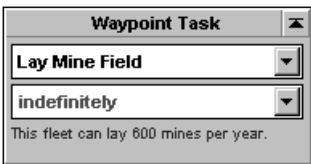
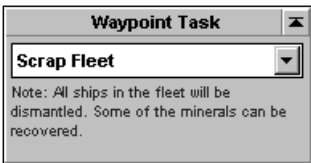
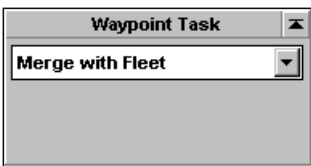
Kliknij prawym przyciskiem niebieski romb, aby wyświetlić listę obiektów znajdujących się w tym samym miejscu, co wybrany PN. Wybierz inny obiekt, aby zmienić szczegółowe przeznaczenie w PN.

Warp Factor: Domyślnie Stars! wybiera najbardziej odpowiednią prędkość dla osiągnięcia następnego PN przy posiadanej ilości paliwa. Chcąc ręcznie ustalić prędkość wybierz z listy PN i przeciągnij wskaźnik stopnia zakrzywienia.

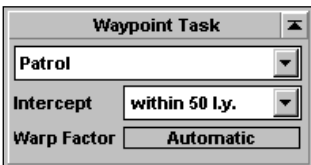
Aby skorzystać z bramy gwiazdnej, przeciągnij pasek do końca w prawą stronę. Jeżeli nie jesteś przy bramie gwiazdnej, Twój czas podróży zmieni się na NEVER (nigdy).

Fuel Usage: Mówi, ile dokładnie flota zużyje paliwa, aby dotrzeć do następnego PN przy ustawionej prędkości. Liczba ta jest wyświetlona na czerwono, jeżeli przy danym stanie paliwa nie jesteś w stanie dolecieć tam z wybraną prędkością.

Repeat Orders: Powtarza cały zestaw rozkazów przydzielonych za pomocą rolety Zadań w punkcie nawigacyjnym. Wybranie powtórzenia rozkazów działa najlepiej wtedy, gdy pierwszy PN na liście jest powtarzany jako ostatni.



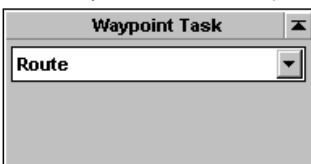
Roleta Zadań w punkcie nawigacyjnym



W tej rolegie podane są zadania, jakie flota ma przeprowadzić w PN wybranym w rolegie Punktów nawigacyjnych. Kliknij opuszczaną listę, aby przydzielić zadanie.

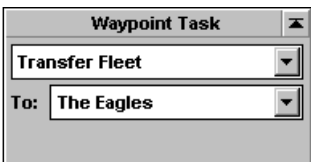
Zadania transportu (Transport)

Polecenie to służy do ładowania i rozładowywania minerałów, paliwa i kolonistów.



W środkowej liście podane są typy ładunku. Dolna lista wymienia metody ładowania i rozładunku. Jeżeli nakażesz ładowanie lub rozładunek, nazwa ładunku zmieni kolor z czarnego na zielony, co pozwala rozróżnić ten ładunek od tych, które nie mają żadnych przypisanych czynności. Niektóre czynności

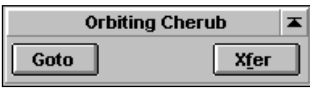
pozwalają na dokładne określenie ilości ładunku, które mają być załadowane lub rozładowane.



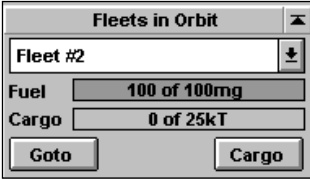
Rozkazy skrócone: Chcąc szybko załadować paliwo, minerały i kolonistów, kliknij niebieski romb prawym przyciskiem i wybierz z listy wcześniej zaprogramowane zadanie. Jeżeli rozkaz skrócony nie spełnia Twoich potrzeb, możesz utworzyć inny, albo

zmodyfikować istniejący.

Czynności ładowania / rozładunku



(no action) Brak zadań transportu dla określonego ładunku.



Load All Available Załadować tyle określonego ładunku, ile flota jest w stanie przewieźć.

Unload All Wyładować cały określony ładunek w PN.

Load Exactly... Załadować określoną ilość, o ile starczy miejsca w ładowni.

Unload Exactly... Rozładować określoną ilość, o ile flota tyle przewozi.

Fill up to %... Załadować określoną część

ładowni tym ładunkiem, pod warunkiem, że PN dysponuje taką ilością, a w ładowni jest miejsce.

Wait for %... Pozostać w PN, aż dokładnie X% ładowni zostanie zapełnione.

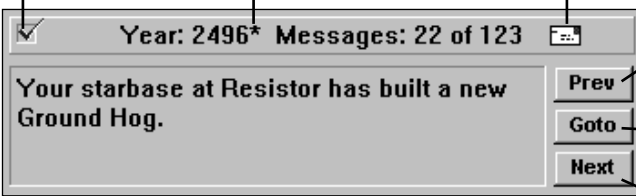
Load Optimal (tylko paliwo) Załadować lub rozładować tyle paliwa, żeby flota miała go dokładnie tyle, ile potrzebuje, aby dolecieć do następnego PN. Za pomocą tego zadania można wysłać flotę na ratunek flocie unieruchomionej. Flota ratownicza przekaże tylko tyle paliwa, ile może zaoszczędzić nie narażając się sama na unieruchomienie.

Load Dunnage (tylko minerały i koloniści) Ta komenda czeka do ukończenia wszystkich ładunków i rozładunków, następnie ładuje tylu kolonistów lub taką ilość minerałów, ile zmieści się jeszcze w ładowni. Na przykład przy ustawieniu Load All Germanium, Load Dunnage Ironium załadowany zostanie całe dostępne germanium, a potem tyle ironium, ile będzie możliwe. Jeżeli określi się więcej niż jeden rodzaj ładunku

Kliknij tu, żeby odfiltrować ten rodzaj wiadomości-

Gwiazdka oznacza, że zostały wprowadzone zmiany od ostatniego nagrania gry

Kliknij tu, żeby zreagować i wysłać pocztę (tylko w grach wieloosobowych)



Kliknij z SHIFTEM, żeby wrócić do pierwszej wiadomości

Kliknij tu, żeby obszary Dowodzenia i Skanera skoncentrowały się na temacie wiadomości

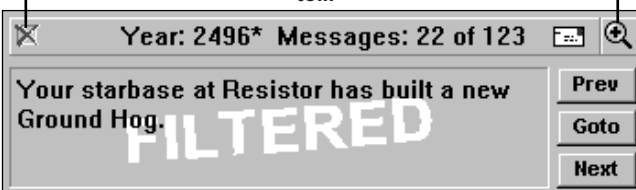
Kliknij z SHIFTEM, żeby przeczytać ostatnią wiadomość

do wypełnienia, są one ładowane w kolejności: ironium, boranium, germanium i koloniści.

Kliknij tu, żeby zrezygnować z filtrowania tego rodzaju wiadomości

S e t Amount to...

Kliknij tu, żeby wyświetlić (+) lub schować (-) wiadomości prefiltrowane



Załadować i u b rozładować tyle, aż na pokładzie b ę d z i e

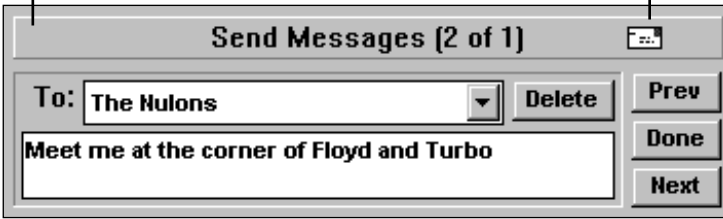
5-9 Ekran Stars!

określona ilość ładunku. Jeżeli w PN nie ma tyle tego

Wybierz adres z listy

Kliknij, żeby zamknąć pocztę

ładunku, flota nie odleci.



Skaner

Pasek stanu

Set Waypoint to... Załadować lub rozładować tyle, aż w PN będzie określona ilość ładunku. Ten rozkaz wykorzystuje wszystkie możliwości statku w tej turze, ale nie uniemożliwia jego dalszego ruchu.

Kolonizacja (Colonize)

Użyj tego polecenia do transportu kolonistów na niezamieszkaną planetę. Flota musi posiadać statek z modułem kolonizacyjnym i musi mieć załadowanych kolonistów. Po założeniu kolonii można frachtowcami dowozić dalszych kolonistów.

Wydobycie na odległość (Remote Mining)

Użyj tego polecenia do założenia kopalni na niezamieszkaną planetę. Flota musi posiadać roboty górnicze. Ilość każdego mine-ratu, jaką rocznie może flota wydobywać jest podana tonażem i kolorem.

Niebieski: Ironium
Zielony: Boranium
Żółty: Germanium



Połącz się z flotą (Merge with Fleet)

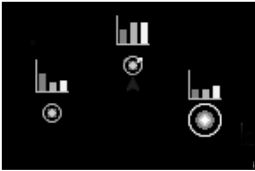
Użyj tego polecenia do połączenia wybranej floty z flotą znajdującą się w PN. Flota, której to zostało wydane polecenie, zostanie wchłonięta przez flotę docelową i przyjmie jej rozkazy.

Jeżeli w PN jest więcej niż jedna flota, kliknij prawym przyciskiem romb w rolegie Punktów nawigacyjnych. Inaczej Stars! wybierze najmniej akty-





wną flotę z podobnymi statkami.



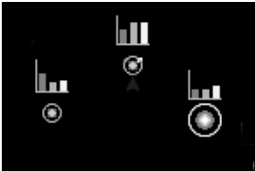
Złomowanie floty (Scrap Fleet)

Użyj tego polecenia, aby ocalić część mine-rałów w ładowniach statków przestarzałych lub niemożliwych do odzyskania. Gracze mogą się też wymieniać technologiami złomując statki na planetach rywali.

Minerały zostają złożone na planecie, gdzie flota zostanie złomowana. Procent odzyskanych min-



erałów zależy od sytuacji.



Kładzenie min (Lay Mine Fields)

Użyj tego polecenia do kładzenia min w PN. Flota z takim zadaniem musi mieć stawiacze min. W rolcie będzie podane, ile min flota będzie kłaść każdego roku wykonywania zadania.



Patrol

Użyj tego polecenia, aby przechwytywać nadlatujące floty wroga. Ustaw zasięg wykrywania, aby określić na jaką odległość statek patrolowy będzie szukał intruzów. Ustaw ręcznie prędkość przechwytywania lub skorzystaj z przechwytywania automatycznego, czyli w najkrótszym możliwie czasie przy jak najmniejszym zużyciu paliwa.



Marszruta (Route)

Użyj polecenia marszrut, aby automatycznie wysłać floty z jednej planety do drugiej. Jeżeli planeta w PN posiada przeznaczenie marszrut, to flota z tym zadaniem przyjmie automatycznie ten cel jako swój kolejny PN.

Cele marszrut wyznacza się za pomocą rolety Produkcji.

Przełącz flotę (Transfer Fleet)



Użyj tego polecenia, aby przenieść jedną ze swoich flot pod kontrolę innego gracza i przekazać mu wiedzę na temat konstrukcji wszystkich statków w tej flocie.

Zadanie nie powiedzie się, jeżeli gracz przyjmujący przekroczyłby tym samym limit posiadanych konstrukcji statków.

Sprowadzanie floty do obszaru Dowodzenia

Stars! oferuje więcej niż jedną metodę dowodzenia planetą lub flotą. Korzystaj z tej metody, która Ci najlepiej odpowiada.

Aby wybrać do dowodzenia planetę, na orbicie której się znajdujesz, kliknij przycisk **Goto** w rolcie Lokalizacji. (Planeta musi już do Ciebie należeć.)



W obszarze Dowodzenia możesz wybrać jedną ze swoich flot znajdujących się w tym samym miejscu za pomocą rolety Flot na orbicie.

Wystarczy wybrać flotę z opuszczanej listy i kliknąć **Goto**.

Możliwe jest też sprowadzanie flot lub planet do obszaru Dowodzenia za pomocą Skanera. Jeżeli obiekt, który chcesz wybrać do dowodzenia, jest jedynym obiektem w danym miejscu, wystarczy kliknąć go dwukrotnie na skanerze.



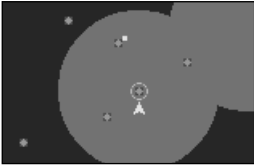
Jeżeli w danym miejscu jest więcej niż jeden obiekt, to:

* Kliknij prawym przyciskiem to miejsce, a następnie wybierz z rozwiniętej listy



nazwę obiektu; albo

* Klikaj lewym przyciskiem miejsce, aż pożądaný obiekt pojawi się w o b s z a r z e



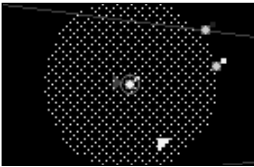
Dowodzenia.

Przy takim przewijaniu obiektów znajdujących się w danym miejscu, pomija się cudze floty. Tych flot nie można sobie wyświetlić w obszarze Dowodzenia. Cudze floty, jeżeli tam są, pojawiają się w rozwiniętej liście; jeżeli wybierzesz jedną z nich, w obszarze Opisu Wyboru pokażą się informacje, jakie posiadasz na

temat tej floty.

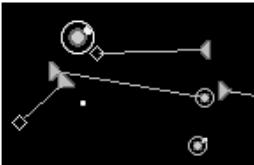


Obszar Komunikatów

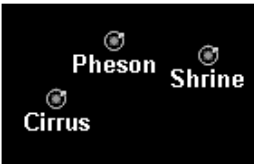


Co roku otrzymujesz raporty o sytuacji panującej we wszechświecie i o rozwoju Twojego imperium. Wraz z rozrostem imperium uznasz, że niektóre raporty są rutynowe i tylko rozpraszają, więc należy je odfiltrować.

Wiadomości przefiltrowane



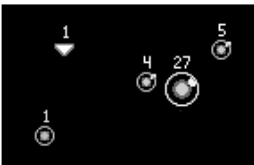
Redagowanie poczty



Obszar Skanera

Obszar Skanera jest Twoim oknem na wszechświat. Wszyscy gracze widzą tę samą mapę, ale nie te same informacje na niej.

Komenda



Czynność klawiszami / myszą

Ustaw PN SHIFT + lewy klik na PN

Marszruta floty CTRL + lewy klik na docelowej planecie

Lista obiektów w PN Prawy klik na PN

Zmierz odległość Przytrzymaj SHIFT, potem prawy klik i ciągnij

Pokaż Twoją obecną lokalizację Naciśnij V

Wybór widoku wszechświata



Jest sześć trybów pracy skanera, których możesz używać korzystając z jednej lub więcej nakładek. Tryby pracy i nakładki wybierasz z paska narzędzi nad skanerem. Pasek narzędzi można wyświetlić lub schować

komendą **View (Toolbar)**

Widok normalny

Domyślny tryb pracy skanera podaje podstawowe dane, jak planety, floty, urządzenia orbitalne, miejsca złomowania, tunel podprzestrzenny.



Ilość minerałów



W tym trybie pracy podawane są ilości minerałów znajdujących się pod powierzchnią każdej z posiadanych lub przeszukanych planet. Kolory i skala odpowiadają wykresowi zawartości minerałów w obszarze Opisu wyboru. Zmiana skali tego wykresu zmienia słupki tego trybu pracy.

Koncentracja minerałów

Numer identyfikacyjny, współrzędne i nazwa planety wybranej na Skanerze

ID #165	X: 1407	Y: 1200	Veritas
270.03 light years from Cirrus			

W tym trybie pracy podawana jest koncentracja minerałów pod powierzchnią każdej z posiadanych lub przeszukanych planet. Kolory i skala odpowiadają

Współrzędne i nazwa wybranej floty lub innego obiektu

X: 1331	Y: 1161	Venomous Dreadnought #18
198.71 light years from Cirrus		

Planeta lub flota w obszarze wykresowi zawartości minerałów w obszarze Opisu wyboru. Zmiana skali tego

wykresu zmienia słupki tego trybu pracy.

Wartość planety

W tym trybie pracy, za pomocą koloru i wielkości, można odczytać, jaką wartość przedstawiają planety dla Twojej rasy. Flagi niebieskie oznaczają Twoje planety, flagi żółte - planety sojuszników, a flagi czerwone - planety neutralne i wrogie.

Planety bez flag nie są zamieszkane.



Zielony: nadaje się do zamieszkania. Im większe jest koło, tym gościnną jest planeta.

Żółty: nadaje się do zamieszkania po geoformowaniu. Duże koło wskazuje na szybsze geoformowanie i lepsze rezultaty.

Czerwony: nie nadaje się do zamieszkania. Im większe koło, tym bardziej surowa planeta.

Populacja

W tym trybie pracy wyświetlane są poziomy zaludnienia. Im szersze koło, tym liczniejsza populacja. Planety są posortowane kolorami.

Zielone: Twoje, skolonizowane planety

Żółte: sojusznicy

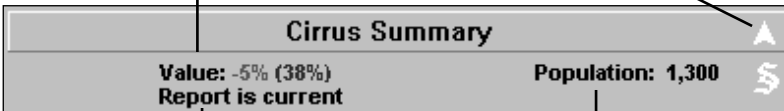
Czerwone: wrogowie i neutralne

Planety nieskolonizowane, ale odwiedzone przez Ciebie, są małe w szarym kolorze.

Bez informacji o graczach

Wartość mieszkalna

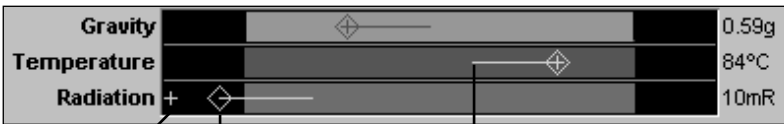
Kolor jasnożółty oznacza, że w tym miejscu są jeszcze inne obiekty. Lewy klik pozwala na przewijanie ich opisów. Prawy klik je wybiera.



Baza kosmiczna na orbicie. Lewy klik poda szczegóły konstrukcji.

Okres pochodzenia informacji Ten tryb pracy chowa Lewy klik wyświetla maksymalną populację i przyrost w kolejnym roku.

wszelkie dane wskazujące na stan własności planety. Tylko tysiące nikłych światelek.



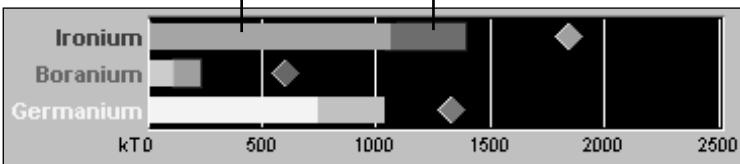
Lewy klik pokazuje dokładne zakresy

Wartość początkowa Obecna wartość

Najlepsza możliwa wartość przy zastosowaniu obecnej technologii geoformowania powierzchni

Tryb**dodawania punktów nawigacyjnych**

Można dodawać PN wybranej flocie używając do tego tylko myszy. Jest to przeznaczone przede wszystkim dla początkujących i wszystkich, którzy lubią Jaśniejsza część to ilość na powierzchni. je ść Ciemniejsza porcja pokazuje planowane Lewy klik pokazuje dokładne wartości. p r z y wydobyć w przyszłym roku.



Lewy klik na skali reguluje skalę wskaźnika

k o m - p u t - erze. Pozycja znacznika w kształcie rombu pokazuje koncentracje minerałów pod powierzchnią: szerokość wykresu = 100. Znaczek + wskazuje, że koncentracja przekracza skalę.

Nakładka Zakresu działania skanera

Ta nakładka pokazuje zakres działania skanera przy skuteczności wybranej z opuszczanej listy. Obniżenie skuteczności nie zmienia rzeczywistego zakresu działania - daje tylko pojęcie, jaki jest Twój zasięg w stosunku do możliwości maskowania statków przeciwnika. Wybierz, np. 75%, aby sprawdzić, jak blisko może podlecieć flota z maskowaniem 25%, zanim ją wykryjesz.

Najważniejszy rodzaj statku we flocie. Lewy klik pokazuje pozostałe rodzaje statków. Prawy klik pokazuje konstrukcje kadłuba.

Jeżeli obserwujesz przeciwników skanerem Robber Baron lub Pick Pocket, widzisz stan ich paliwa i ładowni.

Rush'n Wasp #10 Summary ▲		Perfect Logic #116 Summary ▲	
	Ship Count: 5 Mass: 835kT Warp: 5		Ship Count: 2 Fuel: 2584 of 2600mg Cargo: 74 of 1400kT Mass: 253kT WP: Elron Task: Transport Warp: 5

Lewy klik w tym miejscu wyświetla nazwę rasy i **Nakładka minowych** numer gracza.

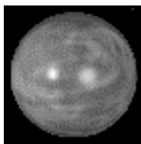
Znaczek plus **Pól** oznacza niewidoczny rodzaj statku.

Nakładka wyświetla pola minowe w postaci kolorowej siatki. Twoje pola minowe są niebieskie, sojuszników - żółte, a wrogie

Granie w Stars!

Istotą Stars! jest zarządzanie zasobami. Aby wygrać, musisz się nauczyć, jak skutecznie zarządzać i rozbudowywać przemysłową infrastrukturę swojego imperium. Naucz się, kiedy kolonizować, a kiedy przynosić ludzi i inne zasoby, aby Twoje imperium z każdym rokiem stawało się coraz silniejsze i bardziej jednolite. Naucz się, jak sprawić, aby zarządzanie zasobami było droższe dla Twoich konkurentów. Przy ataku szukaj celów, gdzie koszt poniesiony przez rywala przewyższa Twoją inwestycję w ofensywę. (W największym stopniu sprawdza się to w grze samotnej.)

i neutralne - czerwone.



Nakładka Szlaków flot

Ta nakładka wyświetla szlaki wyznaczone wszystkim Twoim flotom.

Nakładka Nazw planet

Ta nakładka wyświetla nazwy planet na skanerze. Jeżeli nazwy są zbyt ściśnięte, powiększ skalę skanera, aby między planetami były większe odległości. Jeżeli włączy się Kolory graczy, nazwy planet będą się pojawiać w kolorach właściwym ich posiadaczom. Nazwy Twoich planet są zawsze na biał.

Nakładka Licznika statków

Ta nakładka wyświetla liczbę statków w danym miejscu. Włącz filtry Konstrukcji statków i Klasy statków wroga, żeby ograniczyć liczenie statków do kategorii zawężonych za pomocą tych filtrów. Na przykład, jeżeli włączony jest filtr wyświetlający tylko statki wojenne wroga, liczba nad flotami i planetami będzie dotyczyła tylko statków wojennych.

Jeżeli włączy się Kolory graczy, liczby będą się pojawiać w kolorach właściwym graczom. Liczniki Twoich flot są zawsze na biał.

Filtr Bezczynnych flot

Floty bezczerwone to takie, które nie mają żadnych rozkazów ruchu. Nakładka wyświetla tylko Twoje bezczerwone floty i ewentualne aktywne floty przeciwników. Tylko planety z bezczerwonymi flotami na orbitach będą otoczone pierścieniami orbit. Floty, którym skończyło się paliwo, ciągle uznaje się za aktywne i nie pojawiają się przy użyciu tej nakładki.

Wyjątek: Floty ras "Natychniastowego formowania" wykonujące geoformowanie z orbity nie są uznawane za bezczerwone.

Filtr Konstrukcji statków

Ta nakładka wyświetla tylko floty posiadające statki określonej konstrukcji. Tylko planety z wybranymi flotami na orbitach będą otoczone pierścieniami orbit.

Filtr Klasy wrogich statków

Ta nakładka wyświetla floty przeciwników posiadające statki wybranej klasy. Floty przeciwników mają postać czerwonych trójkątów. Tylko wrogie planety z wybranymi flotami na orbitach będą otoczone pierścieniami orbit.

Pasek stanu

Planety

Zasoby są jednostkami roboczymi wytwarzanymi przez ludzi i fabryki. Reprezentują one wysiłek włożony w wykonywanie pracy lub produkcję obiektu.

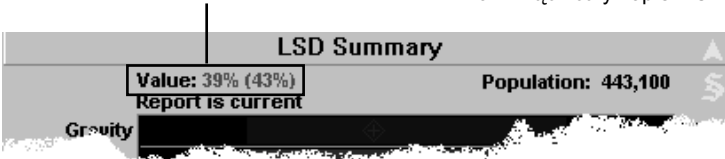
Chcąc dowiedzieć się więcej na temat obszaru Dowodzenia i innych części ekranu Stars!, zajrzyj do rozdziału 2, „Ekran Stars!”.

Floty, pakiety minerałów i tunele podprzestrzenne

Jeżeli wybierasz flotę orbitującą wokół planety, w pasku stanu zostaną podane informacje tylko o tej planecie. Jeżeli skaner jest zbyt wąski, żeby zmieścić cały pasek stanu, kliknij lewym

Pierwsza liczba to obecna wartość mieszkalna. Ta w nawiasach to wartość po geoformowaniu.

przyciskiem górny pasek, aby rozwinąć cały opis. Chcąc



otrzymać informacje na temat floty, kliknij planetę prawym przyciskiem i wybierz flotę z rozwijanej listy.

Zmiana skali skanera

Chcąc zbliżyć lub oddalić skaner można skorzystać albo z komendy View (Zoom), albo kliknąć lupę w pasku narzędzi, albo naciskać klawisze + i - na klawiaturze numerycznej.

Kolory graczy

Przy tworzeniu gry Stars! przypisuje każdemu graczowi jakiś kolor. Komendą **Reports (Score)** otwórz arkusz punktacji, a następnie przejdź do wykresu historii, aby sprawdzić, jakie są kolory poszczególnych graczy.

Wybierz **View (Player Colors)**, aby włączyć kolory graczy na Skanerze. Przy włączonych nakładkach Licznika statków i Nazw planet nazwy i liczby dotyczące innych graczy będą pojawiały się w ich kolorach. Twoje planety pozostaną białe.

Obszar Opisu wyboru

Obszar Opisu wyboru wyświetla dane, które posiadasz na temat obiektu wybranego na skanerze.

Opis planety

W opisie planety podane są informacje tylko dla planet, które były przez Ciebie odwiedzone lub spenetrowane skanerem.

Aby sprawdzić, ilu kolonistów potrzeba do wyprodukowania jednostki zasobów w ciągu roku, użyj komendy **View (Race)** i zajrzyj na 5 stronie okna Danych rasy.

Roczne tempo przyrostu Tempo to jest obliczane przez pomnożenie wartości mieszkalnej przez maksymalne roczne tempo przyrostu kolonistów, które znajduje się na stronie 4 okna Danych rasy. Dla ras hiperekspansyjnych rzeczywiste maksymalne tempo przyrostu kolonistów jest dwukrotnie większe niż podana.

Rasy Odmiennej Rzeczywistości a populacja Rasy Odmiennej Rzeczywistości mieszkają na bazach kosmicznych, więc używają nieco innego modelu populacji. Więcej na ten temat znajdziesz w rozdziale 22.

Wykres Środowiska

Wykres Zawartości minerałów

Rasy o cesze „Natychmiastowego formowania” a ujemne planety
Jeżeli twoja rasa posiada cechę „Natychmiastowego formowania”, Twój koloniści w pierwszym roku pobytu będą automatycznie geoformować nowe planety, aby jak najlepiej wykorzystać ich możliwości.

Jeżeli Twoja rasa posiada właściwość „Alchemii minerałów”, możesz czterokrotnie szybciej przekształcać istniejące zasoby w minerały niż rasy nie posiadające tej cechy.

Możesz też uzyskać informacje o minerałach na wybranej planecie z rolety Mineralów do dyspozycji.

Dalsze informacje:
Górnictwo, strona 13-1.
Budowanie automatyczne, strona 7-6.
Miotanie pakietów, strona 6-8.
Kolonizacja, strona 12-1.
Złomowanie flot, strona 10-7.

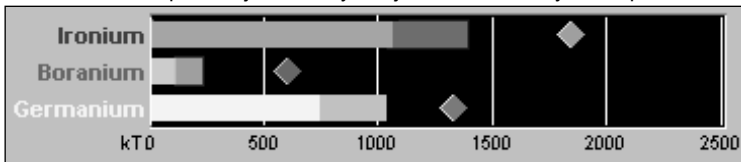
Roleta Mineralów do dyspozycji pokazuje, ile na planecie obecnie funkcjonuje kopalń i minerałów, a także jaka jest maksymalna ich liczba, którą mogłaby prowadzić populacja tej planety.

Rasy Odmiennej Rzeczywistości a Fabryki
Rasy Odmiennej Rzeczywistości nie mogą budować fabryk, ani żadnych innych instalacji planetarnych.

Opis floty

6 Planety

Planety są złotymi jarami we wszechświecie Stars!: wszyscy ich pożądamy, mało kto jest skłonny dzielić się nimi. „Zielone” światy dają Twoim ludziom okazję do wzrostu, nauki i produkcji. Minerale znajdujące na wszystkich planetach są



surowcami, z których powstają tworzone przez Ciebie technologie, w tym urządzenia planetarne, jak np. systemy obronne i skanery, a także bazy kosmiczne z bramami gwiazdowymi, które pełnią rolę skrótów nawigacyjnych oraz z akceleratorami miotającymi minerały między systemami.

Kliknięcie planety na Skanerze oznacza właściwie wybranie systemu gwiazdowego. Na ekranie pojawi się najbardziej interesująca planeta tego systemu (mogą tam być jeszcze inne skały, ale nie przedstawiają one dla Ciebie żadnej wartości). Jeżeli kolonizujesz planetę, staje się ona stolicą tego systemu, lokalnym ośrodkiem administracyjno-przemysłowym. Jeżeli planeta jest zbyt niebezpieczna dla człowieka, można wydobywać na niej minerały operując z orbity i przewozić je w inne części imperium. Jeżeli planeta została zajęta przez innego gracza, możesz próbować mu ją odebrać. Jeżeli jest to gracz niekomputerowy, możesz też spróbować nawiązać stosunki handlowe.

Nie ważne jak, ale musisz dać swoim ludziom przestrzeń rozwoju. Tempo przyrostu zależy od planety, jej grawitacji, temperatury i promieniowania. Możesz utworzyć sobie rasę odporną na jeden lub więcej z tych czynników - bardzo kosztowne, ale korzystne posunięcie. Środowisko planety można również przystosować do swoich potrzeb przez geoformowanie.

Twój macierzysty świat i inne zamieszkane

planety

Rozpocznasz grę na swoim macierzystym świecie, miejscu o optymalnych warunkach środowiskowych dla swojej rasy, gdzie posiadasz małą, ale rozwijającą się populację, podstawowy przemysł, w postaci fabryk i kopalń, proste technologie oraz planetarny skaner krótkiego zasięgu. Na orbicie masz bazę kosmiczną będącą w stanie budować statki i zapewnić pewien poziom obrony planety. Każdy gracz, niezależnie od tego, czy jest komputerowy, czy nie, rozpoczyna grę na swojej planecie macierzystej z tymi samymi warunkami. Kolonizując inne planety możesz budować te, lub inne obiekty, w miarę, jak będą na to pozwalały posiadane minerały i technologie.

Wszystkie planety posiadają minerały. Wszystkie planety macierzyste mają na początek tę samą zawartość minerałów - dostosowaną nawet do wyrównania wszelkich korzyści i wad wynikających z cech danej rasy. Jeżeli na powierzchni



Twojej planety jest brak określonego minerału, Twój przeciwnicy stoją wobec tego samego problemu.

Wszystkie informacje o posiadanej planecie i możliwości kontroli nad nią są dostępne w obszarze dowodzenia. W Opisie wyboru podana jest grawitacja, temperatura i promieniowanie panujące na planecie, jak również tempo przyrostu populacji. Warunki środowiskowe na planecie macierzystej są optymalne dla zamieszkującego ją gatunku.

Porzucanie planety

Gdy opuszczasz planetę, wszystkie jej instalacje, w tym baza kosmiczna, ulegają zniszczeniu.

Status	
Population	28,700
Resources/Year	38 of 38
Scanner Type	Viewer 50
Scanner Range	50 light years
Defenses	10 of 12
Defense Type	SDI
Def Coverage	14.2%

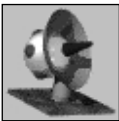
wyboru:

Populacja

Ludzie, wraz z fabrykami, wytwarzają zasoby, które są potrzebne do budowy imperium. Im więcej ludzi, tym więcej zasobów i tym szybszy wszelki rozwój.

Maksymalna populacja planety zależy od jej wartości mieszkalnej. Jeżeli wybierzesz planetę na Skanerze, jej wartość, wraz z innymi informacjami, pojawi się w Opisie

Im wyższa jest ta wartość, tym więcej ludzi może utrzymać planeta. Wartość ujemna mówi, jaki procent populacji planeta pozbawi życia, jeżeli będziesz ją kolonizować przy takich warunkach. Na przykład planeta o optymalnej wartości 100% może utrzymać 1 milion ludzi. Planeta o wartości 50% - tylko 500 tysięcy. Planeta o wartości -9% będzie co roku zabijać 0.9% kolonistów na tej planecie.



Wszystkie planety mające wartości dodatnie poniżej 5% są traktowane jako planety 5-procentowe przy określaniu maksymalnej populacji.

Tempo przyrostu

Wartość mieszkalna determinuje również roczne tempo przyrostu Twojej populacji. Kliknij wartość lewym przyciskiem, aby wyświetlić aktualne tempo przyros-

Aby dowiedzieć się, ile zasobów wyprodukuje fabryka dla Twojej rasy, a także jaki jest koszt budowy fabryki, zajrzyj na 5 stronie okna Danych rasy, otwieranego komendą **View (Race)**.

Rasy Odmiennej Rzeczywistości i systemy obronne Rasy Odmiennej Rzeczywistości nie mogą budować systemów obronnych, ani żadnych innych instalacji planetarnych.

Aby dowiedzieć się więcej o technologii obronnej, otwórz Katalog technologii (naciśnij F2), wybierz dział **Planetary** z opuszczonego menu i klikaj **Next**, aż w raporcie pojawi się technologia obronna. Każdy typ systemu obronnego jest opisany wykresem pokazującym jego skuteczność.

Więcej informacji na temat sposobu, w jaki systemy obronne chronią przed pakietami minerałów, znajdziesz w rozdziale 25, Bebechy akceleratorów.

Status	
Population	28,700
Resources/Year	38 of 38
Scanner Type	Viewer 50
Scanner Range	50 light years
Defenses	10 of 12
Defense Type	SDI
Def Coverage	14.2%

tu, jak również całkowitą liczbę ludzi, jaką planeta może utrzymać przy obecnych warunkach środowiska. Tempo przyrostu jest podane w postaci "do n%", ponieważ obniża się ono wraz ze zbliżaniem do maksimum. Wzrost populacji staje się wolniejszy po osiągnięciu 25% pojemności.

Maksymalna populacja

Dla wszystkich ras, oprócz dwóch, maksymalna populacja na optymalnej planecie wynosi 1 milion.

Rasy hiperekspansywne mnożą się szybciej, ale są ograniczone do połowy normalnej populacji maksymalnej, czyli 500 tysięcy na optymalnej planecie. Pomysłowość ras "Jack-of-All-Trades" umożliwia im podwyższenie maksymalnej populacji o 20% w stosunku do normalnej; w warunkach optymalnych taka rasa może osiągnąć populację liczącą 1 200 000.

Rasy posiadające właściwość „Tylko podstawowe wydobycie na odległość” otrzymują dodatkowe 10% powyżej limitu. Na przykład, maksymalna populacja rasy „Jack-of-All-Trades” o właściwości „Tylko podstawowe wydobycie na odległość” wynosi zatem 1 320 000 (w optymalnych warunkach).



Przeludnienie

Ludzie z populacji między 100% a 300% pojemności populacji pracują z wydajnością 50%. Ludzie z powyżej 300% pojemności nie wykonują żadnej przydatnej pracy.

Zgony wynikające z przeludnienia osiągną roczne maksimum 12% przy 400% pojemności.

Zabójcze planety

Planety o ujemnej wartości mieszkalnej będą zabijać kolonistów. Roczny poziom zgonów jest obliczany jako:

Wartość mieszkalna / 10 kolonistów na planecie co roku

Na przykład planeta o wartości mieszkalnej -10% zamieszkała przez 2000 ludzi zabija co roku 1%, czyli 20 kolonistów.

Jeżeli po skolonizowaniu planety zaczniesz ją geoformować, Twoi ludzie będą umierali, dopóki warunki środowiskowe nie staną się sprzyjające (wartość osiągnie 0% lub więcej).

Minerały

Na wszystkich planetach znajdują się trzy podstawowe surowce: irydium, boranium i germanium. Stanowią one elementy, z których powstaje prawie wszystko, co produkuje Twoja rasa. Minerały są zarówno na powierzchni planety, jak pod nią. Minerały znajdujące się na powierzchni nadają się do natychmiastowego wykorzystania w produkcji. Te spod powierzchni trzeba wydobyć, zanim będzie można ich użyć. Minerały można transportować na inne, potrzebujące ich, planety przy użyciu frachtowców i akceleratorów. Minerały można też wytwarzać przy użyciu procesu produkcyjnego o nazwie "Alchemia minerałów". Minerały otrzymujesz też przy początkowej kolonizacji planety przez odzyskanie materiałów ze statku kolonistów, a także złomując statek na swojej własnej planecie. W obszarze Opisu Wyboru znajduje się zasobność powierzchni planety w minerały, a także ich koncentracja pod powierzchnią oraz szybkość wydobycia dla wybranej planety. Każdy minerał jest symbolizowany przez słupek w odmii-

Rasy Odmiennej Rzeczywistości i skanery planetarne
Rasy Odmiennej Rzeczywistości nie mogą budować instalacji planetarnych. Zajrzyj do rozdziału 22, aby dowiedzieć się, jak odbywa się skanowanie w ich przypadku.

Dalsze informacje:
Skanowanie i maskowanie, strona 17-1.
Bebechy maskowania, strona 24-1.

Szczegóły na temat konstrukcji kadłuba określonej bazy kosmicznej znajdziesz w Katalogu technologii. Naciśnij F2, kliknij opuszczaną listę i wybierz kategorię Starbase Hulls.

Rasy Odmiennej Rzeczywistości i bazy kosmiczne Rasy Odmiennej Rzeczywistości mieszkają na orbicie w bazach kosmicznych. Oznacza to, że baza kosmiczna determinuje również ich maksymalną populację i daje rasom Odmiennej Rzeczywistości dodatkowe bodźce do obrony swoich orbitalnych domów. Więcej na temat tych dziwolągów dowiesz się z rozdziału 22.

ennym kolorze. Jaśniejsza część słupka mówi, ile minerału jest na powierzchni do natychmiastowego wykorzystania; ciemniejsza symbolizuje ilość, która zostanie wydobyta w następnym roku. Romby pokazują obecną koncentrację minerałów, mierzoną w jednostkach od 0 do 200. Szerokość wykresu wynosi 100, więc znak plus (+) pojawia się, jeżeli koncentracja przekracza skalę. Jeżeli skanujesz nie swoją planetę, to zobaczysz tylko koncentrację minerałów. Wszystkie dane o minerałach otrzymasz po skolonizowaniu planety.

Lewy klik na słupku wyświetla dokładną ilość, koncentrację i szybkość wydobycia danego minerału.

Koncentracja minerałów na Twoim świecie macierzystym lub początkowym nigdy nie spada poniżej 30. Świat ten zachowuje tę właściwość, niezależnie od tego, kto go zajmuje.

Kopalnie

W kopalniach wydobywa się minerały spod powierzchni planety. Wydobywając je zmniejszasz ich koncentrację, dodając je do ich ilości na powierzchni i przekazując je do natychmiastowego użycia. Minerale na planecie nigdy się nie kończą; ich koncentracja spada, aż osiągnie 1%, a wtedy wydobycie większych ich ilości stanie się niemożliwe.

Kopalnie można budować na wszelkich zajmowanych przez siebie planetach, a także używać robotów górniczych na planetach niezamieszkałych.

Fabryki

Fabryki, obok ludzi, wytwarzają zasoby używane do budowy różnych obiektów, jak np. statki, kopalnie, systemy obronne i kolejne fabryki. Zasoby są też konieczne do opracowywania nowych technologii, a ogólnie do każdego zadania, które wymaga wysiłku umysłowego lub fizycznego.

Fabryki nie są potrzebne do budowy obiektów. Fabryki zwiększają tylko całkowitą liczbę zasobów, jakie co roku otrzymujesz. Dla typowej rasy możesz podwoić liczbę tworzonych co roku zasobów budując fabryki. Myśl o fabrykach jako o wirtualnych kolonistach. Po wybudowaniu produkują one jednostki robocze i nic nie zużywają. Nic nie zostaje zmarnowane - zasoby fabryk nie zużyte do produkcji trafiają do prac badawczych.

Koszt budowy fabryki wynosi 4 kT germanium. Jeżeli w kroku 5 kreatora Tworzenia rasy jest zaznaczone pole "Fabryki kosztują o jeden kT germanium mniej", to ich koszt wyniesie 3 kT germanium. Nie są potrzebne inne minerały poza germanium.

Budowanie systemów obronnych planet

Systemy obronne chronią częściowo planetę przed bombami, nadlatującymi pakietami masy i inwazją. O ile nie grasz rasą Odmiennej Rzeczywistości, nie powinienes rezygnować z budowy systemów obronnych, szczególnie przy grze jednoosobowej. Komputer uwielbia bombardować planety. System obronny nie jest wprawdzie nigdy doskonały, jednak można za jego pomocą znacząco obniżyć liczbę bomb, pakietów masy i osłabić siły inwazyjne, docierające do powierzchni planety.

Sens budowy systemów obronnych w grach wieloosobowych zależy tego, jak dalece możesz ufać innym graczom, że zostawią Twoje planety w spokoju (we wszechświecie Stars! starczy miejsca dla wszystkich, czyż nie?).

Budować można tyle systemów, ile się chce, ale funkcjonować ich będzie tyle, ile populacja planety jest w stanie obsłużyć. Wybrawszy planetę, zerknij na roletę Statusu, aby sprawdzić, jaka jest obecna i maksymalna liczba systemów obronnych, ich rodzaj oraz procent bomb i sił inwazyjnych, które powstrzymują.



Dalsze informacje:

Konstrukcje statków i baz kosmicznych, strona 9-1. Dodawanie obiektów do kolejki produkcyjnej, strona 7-2.

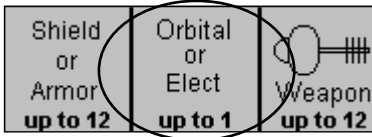
Podróżnicy międzygwiazd- ni i bramy.

Dla ras Podróżników międzygwiazdnych baza kosmiczna z bramą skanuje wszelkie planety w zasięgu, które również mają bramy gwiazdne. Bramy

Podróżników międzygwiazdnych są też w stanie transportować statki z ładunkiem.

W miarę rozwoju gry możesz podwyższyć liczbę systemów obronnych i ulepszyć ich technologię (i wydajność).

Dodając systemy obronne zwiększasz liczbę systemów tego rodzaju, który aktualnie stosujesz. Na przykład, jeżeli używasz baterii rakietowych, wprowadzanie



systemów obronnych do produkcji spowoduje wytwarzanie dalszych baterii rakietowych. Podwyższa to procent osłony.

Ulepszanie obrony odbywa się automatycznie. Zawsze, gdy

posiadasz nową technologię dającą się zastosować do

obrony, wszystkie obrony na wszystkich planetach zostają bezpłatnie ulepszone.

Skanery planetarne

Skaner jest radarem zamieszkałej planety dającym informacje o wszelkich obiektach znajdujących się w jego zasięgu. Jest wiele typów skanerów planetarnych, mających różne zakresy wykrywania flot, pakietów masy, pół minowych, tuneli podprzestrzennych i różne zakresy do badania środowiska i zawartości minerałów na innych planetach. Na początku gry masz prosty skaner na swojej macierzystej planecie.

Koszt budowy skanera jest stały. Po wyprodukowaniu skanera będzie on automatycznie ulepszany, gdy tylko wyniki prac badawczych pozwolą na zbudowanie lepszego.

Typ skanera i jego zasięg działania są podane w rolicie Statusu.

Skanery planetarne służą do wykrywania flot rywali, które przelatują w pobliżu lub kierują się do Ciebie. Wykrycia mogą uniknąć floty zamaskowane. Szanse ukradkowego przeniknięcia wrogich flot obniżysz montując skanery na wszystkich planetach. Jeżeli wybierzesz nieprzyjacielską flotę, skaner poda również jej przybliżoną drogę.



Aby obejrzeć obszar obejmowany przez Twoje skanery, wybierz nakładkę Zakresu działania skanera. Obszar obejmowany przez radar podstawowy jest w kolorze czerwonym, radar do penetracji planet - na żółto. Można też zadać różne wartości zakresu skutecznego, co pokazuje, jaka jest skuteczność skanera wobec maskowania. Zmiana wyświetlanego zakresu działania nie zmienia rzeczywistej skuteczności skanera. Chodzi tylko o to, żeby sprawdzić, jak sprawuje się skaner wykrywając zamaskowane floty. Jeżeli np. masz powody sądzić, że Twój rywal maskuje swoje statki w 80%, warto ustawić zakres działania skanera na 20%. Obszary nie będące w kolorze czerwonym są narażone. Wiedząc już o dziurach w polu radaru łatwiej Ci będzie je zlikwidować.

Bazy kosmiczne

Baza kosmiczna znajduje się na orbicie i może być stoczną, składem paliwa, stacją systemów obronnych lub platformą dla bramy gwiazdnej lub akceleratorów. Do budowy statków planecie niezbędna jest baza kosmiczna. Bazy kosmiczne stoją na drodze atakom na planetę - Twoja flota musi zniszczyć taką bazę, zanim rozpocznie bombardowanie. Uzbrojone bazy kosmiczne zawsze kontratakują i mogą same zainicjować atak na wrogów znajdujących się na orbicie.

Baza kosmiczna może też mieć maskowanie, co częściowo osłania ją przed skanerami. Maskowanie bazy kosmicznej nie maskuje samej planety.

Twoja baza kosmiczna jest podstawowym środkiem obronnym przeciwko inwazji wrogich flot i bombardowaniu. Nie można najechać ani zbombardować Twojej planety dopóki istnieje jej baza kosmiczna. Broń jej dobrze.

Hiperekspansja

Rasy o właściwości Hiperekspansji nie mogą budować bram gwiazdnych.

Wszystkie bramy

gwiazdne wymagają badań w Mechanice i Napędzaniu. Dział Orbital Katalogu technologii opisuje możliwości wszystkich baz kosmicznych.

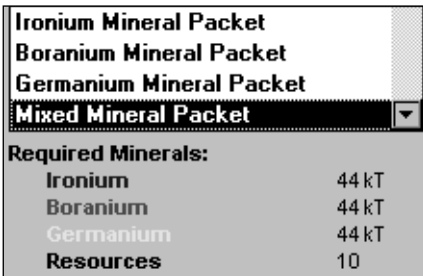
Dalsze informacje:

Konstrukcja statków i baz kosmicznych, strona 9-1.
Dodawanie obiektów do kolejki produkcyjnej, strona 7-2.
Poruszanie się przy użyciu bram gwiazdnych, strona 12-2.

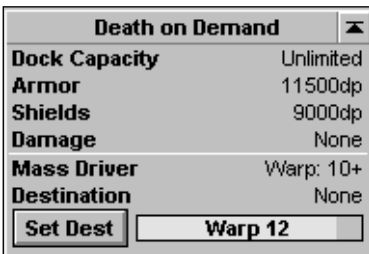
W obszarze Skanera baza kosmiczna jest symbolizowana żółtą kropką na orbicie planety, jeżeli posiada dok lub niebieską kropką - jeżeli go nie posiada. W rolcie Bazy kosmicznej jest opisywana baza kosmiczna należąca do wybranej planety.

Budowanie bazy kosmicznej

Stację kosmiczną buduje się dołączając ją do kolejki produkcyjnej. Podobnie, jak w przypadku statku, jej koszt zależy od rodzaju i liczby członów przyczepionych do kadłuba.



Planeta może mieć tylko jedną bazę kosmiczną. Istniejące bazy kosmiczne można ulepszać lub zastępować innymi, przy czym otrzymuje się kredyt za ponownie wykorzystane materiały.



inne elementy:

Orbital Fort (Fort orbitalny) - bez możliwości budowy statku ani składu paliwa. W punktacji nie liczą się jako bazy kosmiczne.

Space Dock (Dok kosmiczny) - Możliwość budowy statków do 200 kT. Ten kadłub wymaga właściwości „Ulepszonych baz kosmicznych”.

Space Station (Stacja kosmiczna) - nieograniczone możliwości budowy statków.

Ultra-stacja (Ultra Station) - nieograniczone możliwości budowy statków, daje więcej przegród na uzbrojenie, osłony i inne człony. Ten kadłub wymaga właściwości „Ulepszonych baz kosmicznych”.

Death Star (Gwiazda Śmierci) - Najwyższej klasy orbitalne lokum dla ras Odmiennej Rzeczywistości.

Rozbudowa bazy kosmicznej

Bazę kosmiczną można rozbudować zmieniając jej kadłub lub dodając elementy w przegrodach. Otrzymujesz pełen kredyt za posiadane instalacje, płacąc tylko różnicę między starym a nowym kadłubem. Rozbudowa pojawia się w ofercie produkcji, skąd można ją przenieść do kolejki produkcyjnej.

Oto sposób obliczania kosztów:

Przy zmianie kadłuba:

- Otrzymujesz kredyt 50% za minerały i zasoby zużyte w starej bazie.

Bez zmiany kadłuba:

- Przegrody, w których człony nie ulegają zmianie, są za darmo.
- Przegrody, w których zwiększa się tylko liczba członów, kosztują tyle, ile

Dalsze informacje:

Dodawanie obiektów do kolejki produkcyjnej, strona 7-2.

Obszar Skanera pokazuje pakiety znajdujące się w zasięgu skanera, niezależnie od tego, czyje one są (o ile nie należą do rasy Fizyków pakietowych).

Rasy Podróżników

międzygwiazdnych

Akceleratorzy Podróżników

międzygwiazdnych łapią

minerały z jedną drugą

mocy w stosunku do nominalnej, są mniej

skuteczne w miotaniu mi-

nerałów, a ich pakiety

zawsze się rozpadają,

niezależnie od prędkości.

Cel dla akceleratora

można też obrać klikając

przeznaczenie trzymając

przy tym SHIFT.

Skanery do penetracji

planet.

Skanery te potrafią wykry-

wać floty na orbicie plane-

ty. Mogą też na odległość

sporządzić charak-

terystrykę planety.

Fizyka pakietowa

Dla ras Fizyków pakieto-

wych pakiety minerałów

rozpadają się dwukrotnie

wolniej niż normalnie.

wynosi cena członu razy liczba dodatkowych.

- Przegrody, w których rodzaj członu zmienia się na podobny, mają rabat w kosztach, zależny od stopnia podobieństwa.
- Przy radykalnej zmianie rodzaju członu w przegrodzie ponoszony jest pełny ich koszt. Przy ponownym wykorzystaniu materiałów ze starych części odzyskujesz trochę minerałów.

Sortowanie baz kosmicznych do łatwej rozbudowy

1. Naciśnij F3, aby otworzyć ogólny raport planetarny, następnie powiększ jego okno.
2. Kliknij u góry kolumny Baz kosmicznych i wybierz porządek sortowania.
3. Odszukaj pierwszą planetę z bazą kosmiczną o konstrukcji, którą chcesz rozbudować.
4. Kliknij kolumnę Produkcji tej planety. Otworzy się okno Produkcji z kolejką.
5. W oknie Produkcji kliknij dwukrotnie nową konstrukcję w ofercie produkcji (lista po lewej stronie).
6. Kliknij **Next**. Zwróć uwagę, że przyciski **Next** i **Prev** działają w kolejności obiektów posortowanych w raporcie.
7. Rozbudowuj dalej bazy dla każdej planety, aż ulepszysz wszystkie.
8. Zamknij okno Produkcji i raport.

Bramy gwiazdne

Bramy gwiazdne (ang. Stargate) są instalacjami baz kosmicznych, które oferują pozbawionym ładunku statkom lot bez zużycia paliwa do innych Twoich planet. Taka podróż trwa zawsze jeden rok. W razie pośpiechu jest to optymalna metoda na przenoszenie zwiadowców i statków bojowych, a także wszelkich innych statków nie przewożących niczego oprócz paliwa. W obszarze Skanera gwiazdna brama ukazuje się jako zielona kropka na orbicie planety.

Budowanie bramy gwiazdnej

Brama gwiazdna zajmuje przegrodę orbitalną w kadłubie bazy kosmicznej. Możesz dostawić bramę gwiazdną rozbudowując posiadany kadłub lub budując nowy.

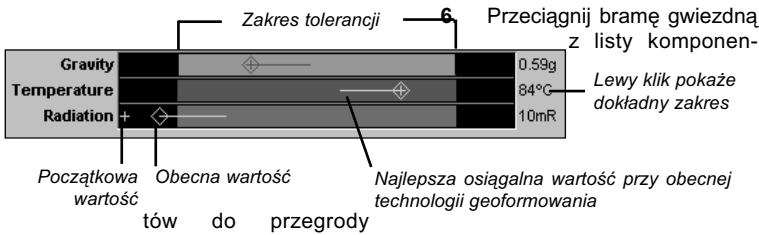
Dalsze informacje:
Bombardowanie pakietami minerałów, strona 15-3.
Bebechy akceleratorów, strona 25-1.

Aby sprawdzić, jaki jest zakres tolerancji dla twojej rasy, wybierz komendę **View (Race)** i zajrzyj na 4 stronę okna Danych rasy.

Cirrus Summary	
Value: -5% (38%) Report is current	Population: 1,300

Aby rozbudować kadłub i dostawić bramę:

1. Wybierz komendę **Commands (Ship Design)**, otwórz Konstruktora statków i baz kosmicznych.
2. W punkcie Design kliknij **Starbase**.
3. Z opuszczanego menu wybierz konstrukcję, którą chcesz rozbudować.
4. Kliknij **Copy Selected Design**. Ukaże się okno, oferujące konstrukcję i listę komponentów.
5. Wybierz rysunek konstrukcji (używając strzałek pod rysunkiem) i wpisz nową nazwę, albo zostaw domyślną podaną w nawiasach.



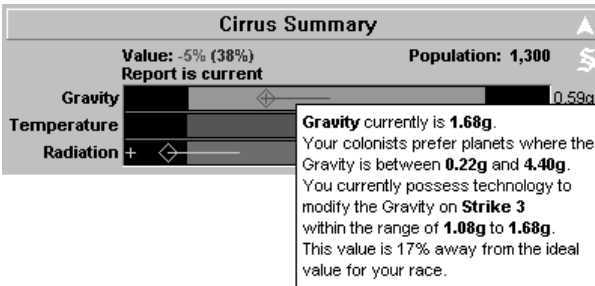
orbitalnej

konstrukcji. Możesz dostawić lub odłączyć dowolne inne części.

7. Kliknij **OK**, a następnie **Done**, aby zamknąć okno.
8. Kliknij **Change** w rolicie Produkcji i dodaj nową bazę kosmiczną do kolejki produkcyjnej planety.

Akcelerator

Akcelerator (ang. Mass driver) oferuje pozbawioną zużycia paliwa metodę transportu pakietów ładunków minerałów między planetami, a także mogą służyć jako skuteczna broń dużego zasięgu. Pakiety minerałów to paczki ironi-um, germanium lub boranium. Akceleratory miotają pakiety minerałów z dużym przyspieszeniem. Uniemożliwia to miotanie paliwa, które by wybuchło, a także



kolonistów, dla których też by się to dobrze nie skończyło.

W obszarze Skanera akcelerator ukazuje się jako fioletowa kropka na orbicie planety.

Budowanie

akceleratora

Akcelerator zajmuje przegrodę orbitalną w kadłubie bazy kosmicznej. Musisz prowadzić badania nad Energetyką - wymagania dla akceleratorów każdego rodzaju są podane w dziale Orbital Katalogu technologii.

Po zakończeniu badań, rozbuduj konstrukcję kadłuba swojej bazy kosmicznej do potrzeb akceleratora (lub wybuduj nowy kadłub wraz z akceleratorem). Aby rozbudować kadłub i dostawić akcelerator:

1. Wybierz komendę **Commands (Ship Design...)**, otwórz Konstruktora statków i baz kosmicznych.
2. W punkcie Design kliknij **Starbase**.
3. Z opuszczanego menu wybierz konstrukcję, którą chcesz rozbudować.
4. Kliknij **Copy Selected Design**. Ukaze się okno, oferujące konstrukcję i listę komponentów.
5. Wybierz rysunek konstrukcji i wpisz nową nazwę, albo zostaw domyślną podaną w nawiasach.
6. Przeciągnij akcelerator z listy komponentów do przegrody orbitalnej w konstrukcji. Możesz dostawić lub odłączyć dowolne inne części.
7. Kliknij **OK**, a następnie **Done**, aby zamknąć okno.
8. Kliknij **Change** w rolicie Produkcji i dodaj nową bazę kosmiczną do kolejki produkcyjnej planety.

Natychmiastowe formowanie.

Rasy z „Natychmiastowym formowaniem” automatycznie przystosowują do siebie planetę, gdy tylko na nią przybędą.

Tworzenie i miotanie pakietów

Tworzenie i miotanie pakietów minerałów jest funkcją kolejki produkcyjnej. W ofercie produkcji znajdzie się pakiet każdego z trzech minerałów i pakiet mieszany. Gdy klikniesz typ pakietu w ofercie produkcji, sprawdź pod listą, ile kT każdego z minerałów znajdzie się w pakiecie.

Po utworzeniu pakietu, akcelerator automatycznie wystrzeli go do ustalonego przeznaczenia. Jeżeli nie ustalisz przeznaczenia, pakiet ulegnie dezintegracji.



* Cel dla akceleratora ustala się klikając przycisk **Set Dest** w rolicie Bazy kosmicznej, a następnie wybierając cel na skanerze.

Aby pakiet bezpiecznie dotarł do celu, w miejscu przeznaczenia też musi być akcelerator o takiej samej lub większej mocy. Jeżeli planeta ma akcelerator mniejszej mocy lub wcale go nie posiada, to pakiet pozabija kolonistów i zniszczy instalacje na powierzchni planety.

Wskaźnik w rolicie Bazy kosmicznej pozwala sterować prędkością, z jaką miotane są pakiety. Możesz rozmyślnie miotać pakiet z mniejszą prędkością, jeżeli docelowa planeta nie jest jeszcze wyposażona w odbiornik wystarczający do łapania pakietów lecących z maksymalną prędkością.

Możesz miotać pakiety z prędkościami do trzech stopni zakrzywienia powyżej prędkości nominalnej. Pakiety miotane z prędkością powyżej nominalnej stają się niestabilne, rozpadając się o 10% rocznie za jeden stopień zakrzywienia powyżej prędkości mierzonej, 20% za dwa i 50% za trzy. Pakiety rozpadają się w roku, w którym są miotane i w roku, w którym docierają do planety, proporcjonalnie do odległości, jaką przebyły w tych latach.

--- Top of the Queue ---	
<i>Min Terraform</i>	Up to 5%
<i>Max Terraform</i>	Up to 6%

W pierwszym roku podróży pakietu, przebywa on tylko połowę normalnej odległości, następnie normalną odległość w kolejnych latach.

Produkcja trwa cały rok, więc pakiety

mogłyby zostać wystrzelone w dowolnej chwili podczas tego roku. Stars! upraszcza to uśredniając czas podróży do pół roku.

Auto-budowane zadania nie muszą być wymienione po sobie w kolejce produkcji, ani nie muszą być na szczycie kolejki.

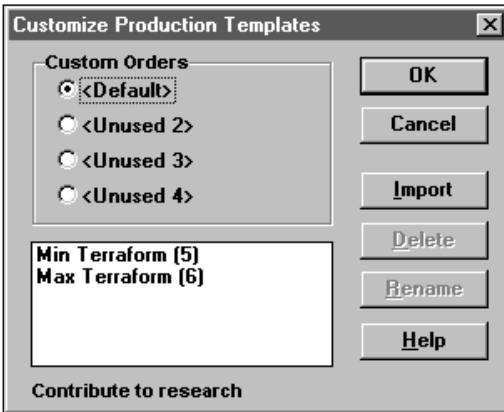
Pakiety w roli skanerów



Dla ras Fizyków pakietowych pakiety minerałów mogą dodatkowo pełnić rolę skanera do penetracji planet. Promień skanowania równy jest kwadratowi prędkości pakietu.

Pakiety wykonujące geformowanie

Pakiety minerałów Fizyków pakietowych czynią tylko 1/3 normalnych zniszczeń



uderzając planetę, ale za to mają 50% szansy na każde 100 kT minerałów, aby geoformować planetę zbliżając ją do idealnej wartości dla tego gracza.

Nie można atakować pakietów

Pakietów minerałów nie można atakować. Można je tylko przechwycić i przekazać zawartość swoim flotom, co jest opisane poniżej w

„Kradzież pakietów”.

Kradzież pakietów

Jeżeli uda Ci się przechwycić pakiet minerałów w locie, możesz z niego kraść. Jeżeli pakiet jest w tym samym miejscu, co Twoja flota, to ukaże się w rolcie „Innych flot w tym miejscu”. Użyj przycisku **Cargo** i okna ładowania, aby przenieść minerały z pakietu do ładowni swojej floty.

Budowanie dwóch akceleratorów w bazie kosmicznej

Na jednej bazie kosmicznej można zbudować do dwóch identycznych akceleratorów (pod warunkiem, że jedna przegroda orbitalna nie została zużyta na bramę gwiazdną). Daje to dwie korzyści: 1) możesz łapać nadlatujące pakiety o jeden poziom zakrzywienia wyższy niż nominalna moc akceleratora; i 2) pakiety miotane z prędkością przewyższającą limit przez bazy kosmiczne o podwójnych akceleratorach rozpadają się, jakby były miotane o jeden stopień zakrzywienia niżej.



Pakiety jako broń

Pakiety miotane na planety z gorszymi akceleratorami lub ich nie posiadające niszczą je zabijając przy tym mieszkańców. Pakiet minerałów o prędkości odpowiadającej zakrzywieniu przestrzeni 13 jest w Stars! prawie najbardziej skuteczną bronią.

Geoformowanie

Geoformowanie (ang. Terraforming) polega na zmianie środowiska planety, aby przystosować je dla potrzeb mieszkalnych twojej rasy. Jeżeli Twoja rasa nie jest wrażliwa na warunki środowiskowe, nie musisz wcale geoformować.

O konieczności geoformowania dowiesz się dopiero po przebadaniu planety skanerem i zebraniu danych na jej temat. Chcąc zobaczyć wszystkie geoformalne planety, użyj trybu Wartości planet Skanera. Posiadasz technologie pozwalające na geoformowanie planet żółtych. Większość planet zielonych też można geoformować, poprawiając warunki na nich panujące. Im większa jest żółta kropka, tym lepsza będzie planeta po geoformowaniu.

Kliknij planetę w obszarze Skanera i spójrz na obszar Opisu wyboru. Za obecną

Właściwość

Geoformowania totalnego wymaga tylko badań biotechnologicznych dla wejścia w posiadanie technologii geoformowania.

wartością mieszkalną planety podana jest w nawiasach wartość tej planety po ewentualnym geoformowaniu jej powierzchni (biorąc pod uwagę posiadaną przez Ciebie technologię).

Wykres środowiska pokazuje jak daleko możesz zmienić środowisko planety przy obecnie posiadanej technologii. Poniższy przykład pokazuje, że gracz posiada technologie geoformowania grawitacji i promieniowania oraz, że do zamieszkania na planecie trzeba zmienić jej promieniowanie. Grawitacja leży w zakresie tolerancji tej rasy, ale można ją jeszcze poprawić do poziomu optymalnego.



Nie musisz martwić się o porządek geoformowania poszczególnych czynników. Zadanie geoformowania, które pojawia się w oknie produkcji pracuje zawsze nad tym czynnikiem, który najbardziej odstaje od zakresu. Jeżeli możesz poprawić grawitację o 3%, temperaturę o 5% i promieniowanie o 2%, to okno produkcji pozwoli dodać 10% geoformowania do kolejki produkcyjnej. Każdy 1% wykonywanych zadań geoformowania będzie modyfikować jeden z czynników środowiskowych o 1%, co poprawi ogólną wartość mieszkalną planety o co najmniej 1%, a może więcej.

Zorientuj się, jaki czynnik środowiska trzeba poprawić, aby uzyskać jak najwyższą wartość mieszkalną. Możesz to zrobić klikając wykres środowiska w obszarze Opisu wyboru. Rozwijane okno opisze możliwości wzrostu wartości mieszkalnej, jeżeli zmodyfikujesz ten czynnik do kresu swojego obecnego poziomu technologii.

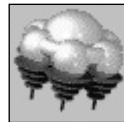
Są dwa podstawowe sposoby geoformowania. Pierwszym i najłatwiejszym jest dodanie auto-budowanych zadań geoformowania do kolejki produkcyjnej. Min i Max Terraforming są auto-budowanymi pracami, które pozostają w kolejce i działają tylko, gdy oba są możliwe i potrzebne. Można je dodać ręcznie albo korzystając z szablonu produkcji. Drugą metodą jest ręczne wybranie zadania geoformowania i dodanie go do kolejki produkcyjnej.

Zadania geoformowania mogą używać tylko posiadanych przez Ciebie technologii. Jeżeli więc posiadasz geoformowanie promieniowania i temperatury, to możesz modyfikować tylko te czynniki, ale nie grawitację. Geoformowanie działa najpierw na ten czynnik środowiska, który po modyfikacji najbardziej poprawi wartość mieszkalną planety.

Koloniści umierają jeżeli geoformowanie trwa dłużej niż rok

Jeżeli po skolonizowaniu planety sprowadzenie jej do wartości mieszkalnej nie niższej niż 0% trwa dłużej niż jeden rok, koloniści zaczynają umierać. Jeżeli w ciągu pierwszego roku uda się osiągnąć odpowiednią wartość mieszkalną, to nic im nie będzie. Jest to najlepszy powód dla utworzenia szablonu produkcji zawie-

Chcąc sprawdzić, czy Twoja rasa posiada Geoformowanie totalne, zajrzyj na 3 stronę okna Danych rasy otwieranego komendą **View (Race)**.



Regulator orbitalny

Sprawdź, kto jest sojusznikiem, kto wrogiem, a kto zachowuje neutralność w oknie Stosunków graczy (naciśnij F7).

Retro-bomba Posiadający „Natychniastowe formowanie” mogą też uzyskać retro-bombę, specjalną broń używaną do przywrócenia planecie jej warunków początkowych.

rającego auto-budowane zadanie geoformowania. Będące już na miejscu auto-budowane zadanie odbywa się w tym samym roku, co kolonizacja. Dodawane ręcznie geoformowanie musi czekać do roku następnego.

Geoformowanie przy pomocy prac auto-budowanych

1. Wybierz planetę do geoformowania
2. Kliknij **Change** w rolegie Produkcji. Ukaże się okno produkcji.
3. W ofercie produkcji kliknij auto-budowane zadanie Min Terraform lub Max Terraform. Następnie kliknij **Add**, aby podwyższyć limit, do którego zadanie będzie działać.

Minimalne (Min) geoformowanie zmienia tylko te czynniki środowiskowe, które mają ujemną wartość i możesz je zmienić przy posiadanej technologii, aż do stopnia określonego w oknie produkcji. Geoformowanie będzie trwało aż do chwili, gdy wartość mieszkalna osiągnie zero. Chcąc przekroczyć cele minimal-

Planet Summary Report -- 72 Planets				
Planet Name	Starbase	Population	Cap	Value
A'po	▪ Rock of Gibraltar	1,197,200	40%	74%
Alcoa	▪ Death on Demand			
Alsea				

nego geoformowania musisz ręcznie dodać zadanie geoformowania lub skorzystać z auto-budowanego zadania maksymalnego geoformowania. Minimalne geoformowanie będzie aktywne tylko wtedy, gdy będą dostępne zasoby i uniknięcie go nie będzie powodowało śmierci ludzi na planecie (z powodu ujemnej wartości mieszkalnej lub przeludnienia).

Maksymalne (Max) geoformowanie zmienia wszelkie czynniki środowiskowe, na które pozwalają posiadane technologie, aż do stopnia określonego w oknie produkcji.

Zakończenie każdego zadania geoformowania poprawia jeden czynnik środowiskowy o 1%.

Geoformowanie jako czynność domyślna

Domyślne geoformowanie wprowadzasz definiując domyślny szablon produkcyjny, w którym znajdziesz się auto-budowane zadanie geoformowania. Robi się to w oknie produkcji.

1. Sprawdź, czy auto-budowane zadania geoformowania są ustawione w takiej kolejności, w jakiej mają się pojawić w szablonie.
2. Sprawdź, czy jest zaznaczone pole przekazywania tylko nie wykorzystanych zasobów do badań, jeżeli chcesz, aby tak było w szablonie. Nie zaznaczone pole wyznacza zasoby do badań przed wydaniem ich na produkcję. Zaznaczone pole mówi, żeby nie przekazywać zasobów do badań przed ich wydaniem na produkcję.
3. Kliknij prawym przyciskiem niebieski romb przed napisem „Apply...” i wybierz Customize z rozwiniętego menu.
4. Wybierz <Default> w oknie Własnego szablonu produkcji.

Dalsze informacje:
Zmiana kolejności planet w oknie produkcji, strona 7-7.
Sortowanie baz kosmicznych do łatwej rozbudowy, strona 6-6.

Zasoby są jednostkami roboczymi wytwarzanymi przez ludzi i fabryki. Reprezentują one wysiłek wymagany do wykonania zadania lub wytworzenia obiektu.

--- Top of the Queue ---	
Factory	10
Defenses	30
Lilipution Freighter	20
Destroyer	15
Max Terraform	Up to 1020
Required Minerals:	
Ironium	20 kT
Boranium	20 kT
Germanium	20 kT
Resources	100
0% Done, Completion 1 year	

5. Kliknij **Import**, aby skopiować do automatu Obiekty czekające na produkcję hasła z kolejki produkcji i kliknij **OK** w oknach Własnego...

Minerały i zasoby potrzebne do wytworzenia wybranego obiektu w określonej ilości

Stan zaawansowania i czas pozostały do zakończenia produkcji wybranego obiektu

Produkcji.

To by było na tyle. Domyślne rozkazy produkcji będą zastosowane na wszystkich zajmowanych lub kolonizowanych planetach. Nie mają one wpływu na planety, gdzie już wyładowali koloniści.

Ręczne dodawanie geoformowania do kolejki

1. Kliknij dwukrotnie planetę, którą chcesz przekształcić, aby znalazła się w obszarze Dowodzenia.

Naagra	
Ground Hog	
Airdale	
Gateway to Hell (downgrade)	
Sphere of Doom (downgrade)	
Mixed Mineral Packet	
Mineral Alchemy	
Min Terraform (Auto Build)	
Max Terraform (Auto Build)	
Required Minerals:	
Ironium	92 kT
Boranium	2 kT
Germanium	39 kT
Resources	335

2. Kliknij **Change** w rolegie

Pełna lista wszystkiego, co na planecie można zbudować. Podobne do siebie rzeczy są wyświetlone w tym samym

Produkcji.

3. W ofercie produkcji kliknij zadanie geoformowania. Następnie klikaj

Add, Ilość minerałów i liczba zasobów wymaganych do wyprodukowania jednostki czegoś co jest wybrane z listy.

dodać do kolejki wybraną liczbę tych zadań.

Każde zadanie geoformowania dodawane do kolejki produkcyjnej poprawia jeden czynnik środowiska o 1%. Liczba zadań, które można dodać do kolejki jest ograniczona obecnym poziomem technologii geoformowania. Po udanym

7-2 Granie w Stars!

zakończeniu wszystkich zadań geoformowania, które można dodać do kolejki, znikną one z oferty produkcji. Pojawiają się tam znowu, gdy osiągniesz wyższy poziom technologii pozwalający na dalsze geoformowanie.

Rodzaje technologii geoformowania

Każdy z trzech czynników środo-wiskowych planety ma swoje odpowiedniki w technologiach geoformowania: geoformowanie temperatury, geoformowanie grawitacji i geoformowanie promieniowania. Każde z nich wymaga innej kombinacji badań:

- Geoformowanie temperatury wymaga badań nad biotechnologią i energią
- Geoformowanie grawitacji wymaga badań nad biotechnologią i napędzaniem.
- Geoformowanie promieniowania wymaga badań nad biotechnologią i zbrojeniami.

Każda technologia pozwala na poprawienie określonego czynnika o 3% od jego początkowej wartości i o najwyżej 15% (nie licząc geoformowania totalnego).

Procent poprawy nie zawsze odpowiada wzrostowi wartości mieszkalnej planety. Często tylko jeden lub dwa czynniki są niekorzystne, podczas gdy pozostałe są raczej atrakcyjne. W tym przypadku poprawienie czynników niekorzystnych może poprawić ogólną wartość planety o dużo większy procent niż wynikający z technologii.

Wraz z ulepszeniem technologii geoformowania będzie wzrastać procent, o jaki poprawi się wartość planety. W ten sposób niektóre planety poprzednio uważane za nie nadające się absolutnie do zamieszkania (czerwone w trybie Wartości planet Skanera) staną się możliwe do zamieszkania po geoformowaniu (żółte).

Chcąc dowiedzieć się więcej o poszczególnych rodzajach technologii geoformowania i ich wymaganiach badawczych, otwórz Katalog technologii (naciśnij F2) i z opuszczanej listy wybierz dział Terraforming.

Geoformowanie totalne

Geoformowanie totalne jest właściwością rasy, a nie rodzajem technologii. Rasy posiadające tę właściwość rozpoczynają grę z możliwością poprawy grawitacji, temperatury i grawitacji do 3%. Geoformowanie wymaga od nich o 30% zasobów mniej i mogą one badać technologie przekształcania, które poprawiają czynniki o 30% zamiast normalnych 15%. Geoformowanie wymaga tylko badań w dziedzinie biotechnologii, zamiast tej dziedziny i jeszcze trzech dodatkowych.

Natychmiastowe formowanie i automatyczne geoformowanie kolonii

Rasy mające cechę „Natychmiastowego formowania” automatycznie geoformują nowe kolonie po wylądowaniu na nich. Czynność geoformowania odbywa się natychmiastowo i tymczasowo - gdy tylko planeta zostanie zdobyta lub opuszczona, warunki środowiskowe wracają do wartości początkowych.

Rasy z tą właściwością poznając nową technologię geoformowania przekształcają swoje planety automatycznie i natychmiastowo do limitów wyznaczanych przez tę technologię.

Natychmiastowe formowanie i geoformowanie cudzych planet z orbity

Rasy mające cechę „Natychmiastowego formowania” mogą geoformować z orbity planety swoich rywali. Stwarza to jedyne w swoim rodzaju okazje dla dyplomacji lub wojny. Jeżeli posiadacz jest Twoim sojusznikiem, możesz

Dodawanie większych ilości.

Jeżeli przytrzymasz SHIFT klikając przycisk Add, to dodasz za jednym razem do 10 jednostek, a z CTRL - do 100 jednostek. Przytrzymaj CTRL+SHIFT przy naciśnięciu przycisku Add, aby dodać tyle jednostek tego obiektu, ile jest możliwe. Działa to również, jeżeli przytrzymasz CTRL+ SHIFT i klikniesz dwukrotnie obiekt z oferty produkcji. Klavisze te mają takie samo działanie z przyciskiem Remove.

Szybkie usuwanie.

Jeżeli przytrzymasz SHIFT klikając przycisk **Remove**, to usuniesz za jednym razem do 10 jednostek, a z CTRL - do 100 jednostek. Przytrzymaj CTRL+SHIFT przy naciśnięciu przycisku **Remove**, aby usunąć tyle jednostek tego obiektu, ile jest możliwe. Działa to również, jeżeli przytrzymasz CTRL+SHIFT i klikniesz dwukrotnie obiekt z kolejki. Klavisze te mają takie samo działanie z przyciskiem **Add**.



automatycznie wykonać mu wszystkie korzystne geoformowania (aby planeta była jak najlepiej przystosowana do jego potrzeb). Jeżeli natomiast posiadacz jest Twoim nieprzyjacielem, dokonujesz geoformowania w kierunku dla niego negatywnym.

Do geoformowania z orbity konieczna jest flota wyposażona w Regulatory orbitalne. Są one opisane w dziale Mining robots Katalogu technologii. Każda rasa o w ł a ś c i w o ś c i

“Natychniastowego formowania” zaczyna od jednego statku wyposażonego w Regulatory orbitalne.

Geoformowanie terenu z orbity jest świetnym argumentem w dyplomacji: w zamian za technologię, sojusz lub samo dziękuję, możesz pomóc swoim przyjaciołom. Oferuj tę pomoc tylko przyjaciołom posiadającym mniejsze możliwości geoformowania od ciebie. Geoformowanie nie jest łączone - nie można dodawać geoformowania z orbity do tego, które przeprowadzają mieszkańcy planety. Planeta zostanie przekształcona do tego stopnia, na jaki pozwala bardziej zaawansowana technologia. Na przykład, jeżeli mieszkańcy posiadają geoformowanie 3%, a Ty 5%, to planeta może zostać przekształcona o 5% od warunków początkowych (nie przekraczając warunków optymalnych dla mieszkańców).

Geoformowania z orbity można też używać jako broni: wejdź na orbitę planety i zacznij geoformowanie pod stopami swojego nieprzyjaciela. Pozwala to na przygotowanie bardzo korzystnych warunków do inwazji. Przed rozpoczęciem takiego ataku musisz jednak zniszczyć ewentualną bazę kosmiczną tej planety. W zależności od poziomu technologii przeciwnika atakowanie geoformowaniem może zamienić się w ekscytujący pojedynek, jeżeli nieprzyjaciel zakontruje swoim geoformowaniem.

Geoformowanie z orbity odbywa się automatycznie, gdy tylko Twoja flota doleci do planety. Wystarczy ustawić wybraną planetę jako PN floty. Nie jest potrzebne żadne zadanie w PN.

Report planet

Raport planet podaje te same informacje, które są widoczne w obszarze Dowodzenia, ale dla wszystkich Twoich planet. Za pomocą tego raportu możesz ustawić kolejność, w jakiej są wypisane planety w rolicie Planet i oknie Produkcji, według dowolnej kategorii raportu.

Raport planet zawiera następujące informacje:

Planet Name - nazwa planety. Jeżeli jest przy niej kropka, jej barwa mówi jaki jest rodzaj bazy kosmicznej i czy posiada ona akcelerator i bramę gwiazdną. Nazwa planety wybranej obecnie w obszarze Dowodzenia jest podświetlona w raporcie.

Żółta kropka - baza kosmiczna z dokiem (może budować statki)

Niebieska kropka - baza kosmiczna bez doku

Fioletowa kropka - akcelerator

Zielona kropka - brama gwiazdna

Starbase - kliknięciem wyświetla się konstrukcję bazy kosmicznej.

Population - obecna populacja. Kliknięcie daje szczegóły.

Cap - procent wykorzystanego potencjału mieszkalnego.

Value - pokazuje procent maksymalnej populacji względem maksymalnego przyrostu w warunkach optymalnych (100%). Druga liczba jest wartością po geformowaniu przy obecnie posiadanej technologii. Kliknięcie daje szczegóły.
 Production - obiekt na szczycie kolejki produkcyjnej planety. Kliknięcie daje dostęp do kolejki.

Mine - liczba istniejących kopalni na planecie. Kliknięcie daje szczegóły.

Fact - liczba istniejących fabryk na planecie. Kliknięcie daje szczegóły.

Defense - rodzaj systemu obronnego planety.

Minerals - liczba kT minerałów każdego typu pod powierzchnią planety. Klikając na każdej liczbie uzyskasz szczegóły na temat tego minerału.

--- Top of the Queue ---	
Min Terraform	Up to 5%
Max Terraform	Up to 6%

Mining Rate - tempo wydobycia każdego minerału w kT na rok. Kliknięcie daje

szczegóły.

Obiekty auto-budowane nie muszą być wymienione po sobie w kolejce produkcji, ani nie muszą być na szczycie kolejki.

◆ Apply or define a production template

Contribute only leftover resources to research

Min Conc
- koncentracja

minerałów poszczególnych rodzajów. Kliknięcie daje szczegóły.

Resources - zasoby możliwe do wykorzystania na tej planecie, a następnie całkowite zasoby wytwarzane przez planetę. Kliknij, żeby uzyskać szczegóły, w tym liczbę zasobów przeznaczanych na badania.

Driver Dest - miejsce przeznaczenia dla pakietów min-

◆ Apply or define a production template

Contribute only leftover resources to research

<Default>

<Customize>

erałów miotanych z akceleratora.

Customize Production Templates

Custom Orders

<Default>

<Unused 2>

<Unused 3>

<Unused 4>

Min Terraform (5)
Max Terraform (6)

Contribute to research

Routing Dest - planeta docelowa marszruty dla produkowanych statków.

7

Produkcja

W Stars! produkuje się statki, kopalnie, fabryki, systemy obronne i wyznacza się prace, jak np. geformowanie. W oknie produkcji podana jest lista wszystkich rzeczy, które można zbudować i prac, które można wykonać na danej planecie, przyciski pozwalające na dodanie ich do kolejki produkcyjnej, informacje o kosztach tych obiektów oraz czy można je ukończyć przy posiadanych zasobach.

Jak działa produkcja

Na każdej planecie jest jedna kolejka produkcyjna. Kolejka jest właściwie listą roboczą. Obiekty produkuje się w kolejności, w jakiej występują w kolejce, od góry do dołu.

W dowolnej chwili obiekty w kolejce można swobodnie dodawać, usuwać i przenosić. Stan zaawansowania w procentach dotyczy wybranego obiektu. Jeżeli dodasz coś na szczyt kolejki, przed inną rzeczą, która jest częściowo wykonana, Twój ludzie zaprzestaną prac nad starym obiektem, dopóki wstawiony do kolejki nie zostanie ukończony lub usunięty. Produkcja rzeczy wymagających minerałów będzie zatrzymana, jeżeli na planecie skończą się surowce. Obiekty auto-budowane wymagające tylko zasobów będą budowane dalej. W ofercie produkcji po lewej stronie okna są wszystkie rzeczy, które potrafisz budować oraz zadania możliwe do wykonania na tej planecie.

Nazwy szablonu domyślnego (Default) nie można zmienić. Chcąc usunąć zawartość szablonu domyślnego musisz zaimportować pustą kolejkę produkcyjną.

--- Top of the Queue ---	
Venomous Dreadnought	10
Required Minerals:	
Ironium	440 kT
Boranium	290 kT
Germanium	450 kT
Resources	1400
0% Done, Completion Never	

Produkcje jednorazowe

Jeżeli planeta może używać tylko jednego obiektu danego rodzaju, jak np. skaner planetarny lub baza kosmiczna, to ukazuje się on w ofercie tylko raz. Znika z niej po dodaniu go do kolejki.

Ulepszanie istniejących obiektów

Ulepszenia takich rzeczy, jak bramy gwiazdne lub kadłuby baz kosmicznych, zastępują starsze wersje w ofercie produkcji. Jeżeli ulepszasz obiekt, jest on opisany na liście jako „upgrade”. Ulepszenia nie zastępują całkowicie obiektu, więc wymagają tylko tyle minerałów, ile jest potrzebnych do zbudowania dodatków.

Dodawanie obiektu do kolejki produkcyjnej

W dowolnej chwili można dodać obiekt w dowolne miejsce kolejki produkcyjnej. Procedura różni się nieco w zależności od miejsca w kolejce, w które ma trafić obiekt.

Dodawanie obiektu na szczyt kolejki

1. Kliknij - **Top of the Queue** -
2. Kliknij dowolny obiekt w ofercie, następnie kliknij **Add** lub kliknij dwukrotnie obiekt w ofercie.

Dodawanie obiektu w środek kolejki

1. Kliknij obiekt w kolejce, pod którym ma się pojawić nowy obiekt.
2. Kliknij dowolny obiekt w ofercie, następnie kliknij **Add** lub kliknij dwukrotnie obiekt w ofercie.

Dodawanie obiektu na spód kolejki

- * Kliknij ostatni obiekt w kolejce, następnie obiekt z oferty produkcji. Następnie kliknij **Add** lub kliknij dwukrotnie obiekt w ofercie.

Przenoszenie obiektu w kolejce

1. Kliknij obiekt w kolejce, który chcesz przenieść.
2. Kliknij przycisk **Item Up** (aby przenieść go w górę) lub **Item Down** (w dół).



Usuwanie obiektu z kolejki produkcyjnej

- * Wybierz obiekt w kolejce i kliknij przycisk **Remove** lub kliknij dwukrotnie obiekt w kolejce.
- * Klikaj dalej przycisk **Remove** lub klikaj ten obiekt dwukrotnie, aby usunąć wszystkie jednostki dodatkowe.

Szablony produkcji

Szablon produkcji jest sekwencją obiektów auto-budowanych, braną z kolejki produkcji i zachowywaną do późniejszego wykorzystania. Za pomocą szablonów produkcji uzyskuje się samoczynnie wykonywane strategie auto-budowania, które zamierza się wykorzystać więcej niż raz. Domyślny szablon produkcji jest automatycznie przeprowadzany na nowo zdobytej lub skolonizowanej planecie. Pozostałe trzy szablony można ręcznie wprowadzić do kolejki produkcyjnej na dowolnej planecie. Szablony zachowuje się na całą grę, ale w każdej chwili można je zmodyfikować.

Z szablonów korzysta się wybierając nazwę szablonu, zamiast ręcznie dodawać obiekty do kolejki produkcyjnej. Po wybraniu szablonu, wszystkie auto-budowane obiekty w kolejce zostaną wymienione na listę rzeczy z szablonu.

Przykład szablonu produkcyjnego

Aby zilustrować przydatność szablonów produkcyjnego poniżej podajemy przykład

Planet Summary Report -- 72 Planets				
Planet Name	Starbase	Population	Cap	Value
A'po	Ro			74%
Alcoa	Dea			
Alsea				

Sort by Starbase
 Reverse Sort by Starbase
 Hide the Starbase column
 Show the Mine column
 Show the Defense column

Zmiana rodzaju sortowania planet zmienia też kolejność, w jakiej będą się pojawiać planety, przy korzystaniu z przycisków **Prev** i **Next** w rolcie Planet.

użytecznego domyślnego szablonu dla nowych kolonii:

Min Terraforming Up to 10%
 Factories (Auto Build) Up to 10
 Mines (Auto Build) Up to 10
 Defenses (Auto Build) Up to 2

View Race - Page 5 of 6	
One resource is generated each year for every 1000	color
Every 10 factories produce 10	resources each year.
Factories require 9	resources to build
Every 10,000 colonists m	

Factories
 (Auto
 Build) Up to
 25
 Mines
 (Auto
 Build) Up to
 25
 Maximum

Terraform Up to 10%
 Defenses (Auto Build) Up to 5

Minimalne geoformowanie do 10%

Geoformowanie na planecie będzie przeprowadzane, jeżeli będzie taka możliwość, i jeżeli jego zaniechanie nie będzie powodowało zgonów ludzi. Odnosi się to do planet ujemnych, przeludnionych i kataklizmów.

Fabryki (AB) do 10 i Kopalnie (AB) do 10

Chcesz, aby Twoje planety stałe rozwijały swoje możliwości produkcyjne. Zabiera to najwięcej czasu na nowych koloniach.

Systemy obronne (AB) do 2

Jeżeli planeta sprawuje się wystarczająco dobrze, aby wyprodukować te fabryki i kopalnie, to możesz sobie pozwolić na prace nad obroną, aby nie zostawać z tyłu. Nowe kolonie nie osiągają tego punktu.

Fabryki (AB) do 25 i Kopalnie (AB) do 25

W tym miejscu chcemy zapewnić planecie maksymalną liczbę kopalni i fabryk. To miejsce osiągną dopiero dojrzałe planety.

Maksymalne geformowanie do 10%

Dojrzała planeta może stać się jeszcze bardziej doskonała. Liczba kopalń i fabryk osiągnęła zapewne swoje maksimum dla obecnej populacji, więc podwyższ potencjał populacyjny i tempo wzrostu.

Systemy obronne (AB) do 5

Jeżeli kolonia ma już wszystkie możliwe kopalnie i fabryki dla posiadanej populacji, wyposaż ją w dalsze systemy obronne.

Przekazuj tylko niewykorzystane zasoby

Na nowej kolonii warto zaznaczyć pole „Contribute only leftover...”, czyli przekazywanie tylko niewykorzystanych zasobów do badań. Po osiągnięciu przez kolonię punktu, gdy będzie auto-budować swoje systemy obronne, możesz tę opcję wyłączyć.

Tworzenie szablonu

1. Sprawdź, czy obiekty auto-budowane są ustawione w takiej kolejności, w

Dalsze informacje:
Fabryki, strona 6-3.
Górnictwo, strona 13-1.
Badania, strona 8-1.

jakiej mają się pojawić w szablonie.

2. Sprawdź, czy jest zaznaczone pole przekazywania do badań tylko nie wykorzystanych zasobów, jeżeli chcesz, aby tak było w szablonie.

Jeżeli pole „Contribute...” jest zaznaczone, to własny szablon będzie miał etykietę „Nie przekazuj zasobów do badań” (do ukończenia produkcji). W innym razie oznacza „Przekazuj zasoby do badań” (przed rozpoczęciem produkcji).

3. Kliknij prawym przyciskiem niebieski romb i wybierz Customize.
4. Wybierz <Default> lub jeden z trzech szablonów.

Zasoby są jednostkami roboczymi wytwarzanymi przez ludzi i fabryki. Przedstawiają one wysiłek włożony w wykonanie zadania lub wyprodukowanie obiektu.

Technology Status	
Field Of Study	Current Level
<input type="radio"/> Energy	21
<input type="radio"/> Weapons	15
<input checked="" type="radio"/> Propulsion	16
<input type="radio"/> Construction	18
<input type="radio"/> Electronics	15
<input type="radio"/> Biotechnology	14

5. Kliknij **Import**.
6. Wpisz nazwę szablonu i

zamknij okno klikając **OK**.

7. Zamknij okno klikając **OK**. Szablon jest już gotowy do użycia. Jeżeli został utworzony szablon domyślny, to będzie on wprowadzany przy każdym zakładaniu nowej kolonii.

Ręczne użycie szablonu

Kliknij niebieski romb prawym przyciskiem i wybierz szablon, który chcesz wprowadzić do obecnej kolejki produkcyjnej. Auto-budowane obiekty wejdą do kolejki pod ostatnim obiektem znajdującym się w niej w danej chwili.

Modyfikacja szablonu

1. Powtórz powyższe kroki 1 i 2.
2. Kliknij prawym przyciskiem niebieski romb i wybierz <Customize>.
3. Wybierz szablon do modyfikacji.
4. Kliknij **Import**.
5. Jeżeli chcesz, to wpisz nową nazwę szablonu i kliknij **OK**.
6. Kliknij **OK**. Zmodyfikowany szablon jest już gotowy do użycia.

Zmiana nazwy lub usuwanie szablonu.

8-2 Granie w Stars!

1. W oknie produkcji kliknij niebieski romb prawym przyciskiem i wybierz <Customize>.
2. Wybierz jeden z trzech szablonów poza domyślnym (Default). Kliknij **Delete**, aby usunąć zawartość szablonu lub **Rename**, aby zmienić jego nazwę.

Opróżnianie kolejki produkcyjnej

- * Aby usunąć wszystkie obiekty z kolejki produkcyjnej, kliknij przycisk **Clear** w oknie produkcji lub w rolicie produkcji.
- Jeżeli obiekt zostanie usunięty z kolejki przed jego ukończeniem, zużyte już minerały i zasoby zostają zmarnowane.

Odblokowanie kolejki produkcyjnej

Chcąc szybko coś znaleźć, wybierz kategorię z opuszczanej listy

The screenshot shows the Technology Browser window with the following details:

- Category: Engines
- Technology Name: Radiating Hydro-Ram Scoop
- Resources: Ironium (2kT), Boranium (1kT), Germanium (5kT), Resources (5)
- Mass: 10kT
- Tech Req: Ener: 2, Prop: 6, Available
- Graph: Fuel Usage vs. Warp Speed (Warp 0 to 10, Fuel Usage 0% to 800%)
- Warning: This engine creates powerful waves of radiation and will kill some of your colonists if the midpoint of your race's Radiation band isn't at least 85mR.
- Buttons: Show Only Available Technology, Close

Koszt w zasobach
Jeżeli i ciężar
kon-
centracja minerałów na
planecie stanie się tak
niska, że czas wykonan-
ia

Dane techniczne

przekroczyłyby 100 lat,
Ostrzeżenia i uwagi
o dostępności oraz
wymaganych
właściwościach
rasy

nazwa tego obiektu

Zaznacz tu, żeby pokazywane były tylko te technologie, przybiera kolor czerwony, które można aktualnie budować.

Oznacza to, że ukończenie
go jest praktycznie

niemożliwe, dopóki czegoś się z tym nie zrobi. Są dwie możliwości: dowiedzenie surowców z innych planet albo użycie alchemii minerałów (albo jedno i drugie).

Przewożenie minerałów

Chcąc dostarczyć minerały, ustal PN frachtowca, aby transportował minerały z kopalni orbitalnych lub zasobnych w nie planet na planetę z zablokowaną kolejką produkcyjną. Jeżeli na żadnej minerałów planecie jest akcelerator, można też miotać surowce między planetami bez użycia statków.

Więcej informacji:
Tabele danych technologii,
strona B-1.

Alchemia minerałów

Alchemia minerałów przerabia zasoby na minerały (rodzaj kamienia filozoficznego). Jeżeli wykonanie obiektu w kolejce nie jest możliwe z powodu braku jednego lub więcej minerałów, umieść alchemię minerałów w kolejce przed tym obiektem, który się starasz zbudować. Każda jednostka alchemii minerałów zamieni zwykle 100 jednostek zasobów (25 jeżeli posiadasz właściwość „Alchemii minerałów”) na 1 kT każdego z trzech minerałów. Jest to dobry sposób na odblokowanie kolejek na planetach mających dużą populację i dys-

◆ **Apply or define a production template**

Contribute only leftover resources to research

ponujących zasobami, które można szybko zamienić na minerały. Dodaj tyle jednostek alchemii minerałów, ile jest potrzebnych do ukończenia obiektu, który utknął w kolejce. Kolor każdej pracy alchemii minerałów w kolejce, tak jak w przypadku pozostałych obiektów, mówi, ile czasu będzie trwała produkcja. Jeżeli masz dużą liczbę zasobów przeznaczonych do produkcji, można dość szybko wytworzyć sporą ilość minerałów.

Alchemia minerałów jest jedną z rzeczy dostępnych w auto-budowaniu. Zastanów się nad włączeniem jej do domyślnego lub dodatkowego szablonu produkcji. Jeżeli auto-budowana

Currently Researching

Propulsion, Tech Level 17

Resources needed to complete: 547

Estimated time to completion: 1 year

Next field to research: <Same field>

alchemia znajdzie się przed obiektem, będzie stosowana tylko wtedy, gdy dojdzie do braku surowców. Jeżeli

alchemia znajdzie się przed obiektem, będzie stosowana tylko wtedy, gdy dojdzie do braku surowców. Jeżeli

alchemia znajdzie się przed obiektem, będzie stosowana tylko wtedy, gdy dojdzie do braku surowców. Jeżeli

alchemia znajdzie się przed obiektem, będzie stosowana tylko wtedy, gdy dojdzie do braku surowców. Jeżeli

alchemia znajdzie się przed obiektem, będzie stosowana tylko wtedy, gdy dojdzie do braku surowców. Jeżeli

alchemia znajdzie się przed obiektem, będzie stosowana tylko wtedy, gdy dojdzie do braku surowców. Jeżeli

alchemia znajdzie się przed obiektem, będzie stosowana tylko wtedy, gdy dojdzie do braku surowców. Jeżeli

alchemia znajdzie się przed obiektem, będzie stosowana tylko wtedy, gdy dojdzie do braku surowców. Jeżeli

alchemia znajdzie się przed obiektem, będzie stosowana tylko wtedy, gdy dojdzie do braku surowców. Jeżeli

alchemia znajdzie się przed obiektem, będzie stosowana tylko wtedy, gdy dojdzie do braku surowców. Jeżeli

jest jedynym obiektem w kolejce, będzie zamieniać zasoby na minerały aż ją usuniesz lub umieścisz bezpośrednio za nią coś innego.

Resource Allocation

Annual resources from all planets: 47722

Total resources spent on research last year: 17652

Resources budgeted for research: 15% ▲▼

Next year's projected research budget: 33342

Dodawanie obiektów auto-budowanych do kolejki

Nazwy obiektów auto-budowanych są podawane kursywą, ale mają inną postać w ofercie i w kolejce. Gdy są w ofercie, mają dopisek Auto Build. Po dodaniu ich do kolejki mają postać <nazwa obiektu> Up to <liczba>; na przykład *Factories* Up to 50. Liczba ta mówi, że kolejka będzie starać się każdego roku produkować tyle tego obiektu.

Wyjątkiem jest natomiast auto-budowana alchemia minerałów, pojawiająca się w postaci Alchemia minerałów według potrzeb. Jeżeli umieścisz ją przed innym obiektem w kolejce, będzie to znaczyło, że trzeba zamieniać tyle zasobów na minerały, ile jest potrzebne do uzyskania jak największej produkcji tego obiektu. Jeżeli minerałów jest dość, alchemia nie jest potrzebna i nie będzie wykonywana. Jest to świetne zabezpieczenie. Jeżeli alchemia jest ostatnią rzeczą w kolejce, będą na nią przeznaczane wszystkie nie zużyte zasoby.

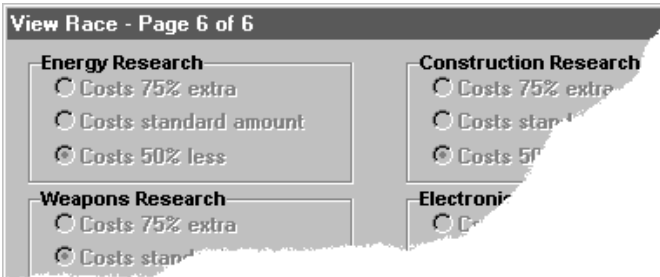
Auto-budowanych obiektów można używać do tworzenia domyślnej kolejki dla nowo kolonizowanych światów lub dla obiektów, które chcesz produkować w

każdym świecie, jeżeli tylko są na nim wolne zasoby dla produkcji, albo gdy w kolejce są tylko obiekty auto-budowane. Na przykład w początkowej fazie gry warto ciągle budować kopalnie i fabryki. Jeżeli tylko masz na to środki, zawsze warto też automatycznie geoformować, jeżeli warunki na planecie odbiegają od doskonałych.

Podobnie jak inne obiekty produkowane, auto-budowane można wstawiać w dowolne miejsce w kolejce. Obiekt auto-budowany pozostaje w kolejce, aż zostanie z niej usunięty. Oznacza to, że kolejka będzie starać się co roku produkować te rzeczy, jeżeli będzie to możliwe. Zawsze przed rzeczami auto-budowanymi można umieszczać inne, albo też zmieniać kolejność w kolejce. Auto-budowane obiekty, które są niemożliwe do wytworzenia, są pomijane.

Są jednak pewne różnice w zachowaniu obiektów auto-budowanych i pozostałych:

- Obiekty auto-budowane nie blokują kolejki. Jeżeli nie można ich wykonać,



są pomijane. ● Nigdy nie usuwa się ich z kolejki.

Pozostają tam, aż się je usunie, a są aktywne tylko wtedy, gdy są potrzebne i wykonywalne.

- Nie mają stanu zaawansowania. Po wykonaniu pracy pojawiają się jako częściowo wykonane normalne obiekty w kolejce.

Obiektami auto-budowanymi mogą być kopalnie, fabryki, systemy obrony, alchemia minerałów, geoformowanie oraz auto-budowanie i miotanie pakietów minerałów (jeżeli posiadasz akcelerator).

Szereg Fibonacciego to nieskończony ciąg liczb 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34 ..., gdzie każda kolejna liczba jest sumą dwóch poprzednich.

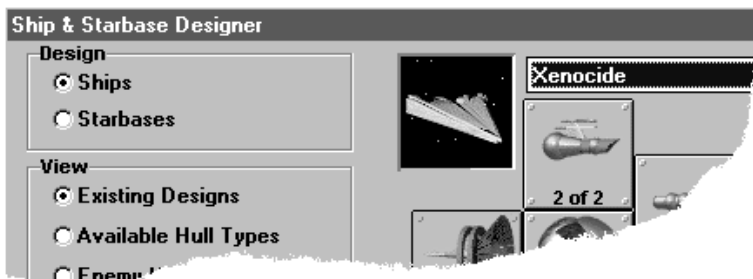
Właściwość Badań ogólnych.

Jeżeli przy tworzeniu rasy wybierzesz właściwość Badań ogólnych, to twoja rasa będzie podchodzić do badań całościowo. Tylko połowa zasobów przeznaczanych na badania będzie przeznaczana na bieżącą dziedzinę badań. 15% sumy zostanie przekazane na wszystkie inne dziedziny.

Zmiana kolejności planet w oknie produkcji

W raporcie planet można zmienić kolejność, w jakiej występują planety w oknie produkcji. Pozwala to na szybkie znajdowanie planet wymagających ulepszeń określonego rodzaju (np. baz kosmicznych) i dodawanie ulepszeń do kolejki produkcyjnej.

1. Naciśnij F3, żeby otworzyć raport planet.
2. Kliknij nagłówek dowolnej kolumny i wybierz rodzaj sortowania, który jest Ci potrzebny. Można posortować planety według baz kosmicznych, produkcji, kopalń, fabryk, czegokolwiek.



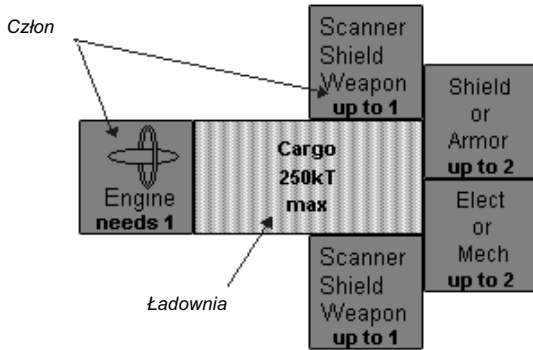
3. Kliknij kolumnę produkcji, aby otworzyć kolejkę dla tej planety.
4. Klikając **Next** przeglądaj kolejki planet. Zwróć uwagę, że będą się one pojawiać w tej samej kolejności, co w raporcie.

Warunki mające wpływ na produkcję

Na 5 stronie okna Danych rasy jest podany stopień Twoich zdolności do budowania i prowadzenia fabryk i kopalń, a także ile zasobów wytwarza N kolonistów w ciągu jednego roku (nie licząc zasobów produkowanych przez fabryki). Im więcej z wymienionych poniżej warunków jest spełnionych, tym lepszą

Przykładowa strategia wypierania.

Po skolonizowaniu wszystkich lub większości planet w zasięgu posiadanych statków kolonizacyjnych możesz usunąć starą konstrukcję i zastąpić ją nową.



produkcją będzie się charakteryzować rasa.

- Co roku powstaje jednostka zasobów na siedmiu kolonistach.
- Fabryki produkują 15 jednostek zasobów rocznie.



- Do budowy każdej fabryki potrzeba pięciu zasobów (i normalnej ilości minerałów).
- Koloniści mogą prowadzić 25 fabryk.
- Koszt budowy fabryki jest o jeden minerał niższy.

Wskazówka: Opcji **Copy Selected Design** możesz użyć do skopiowania znanej przez Ciebie konstrukcji nieprzyjaciela (choćby wyniki mogą nie być doskonałe).

Oczywiście na produkcję wpływa też tempo wydobycia. Im bliżej Twoja rasa jest spełnienia poniższych warunków, tym lepiej:

- Kopalnie produkują rocznie 25 kT minerałów.
- Do budowy każdej kopalni potrzebne są dwa zasoby.
- Każde 10 tysięcy kolonistów może prowadzić 25 kopalń.



**J a k
b a d a -
n i a**

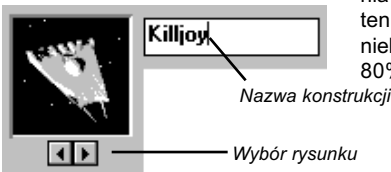
Wskazówka: Przytrzymaj CTRL, aby przeciągnąć tyle obiektów, ile chcesz użyć w przegrodzie lub SHIFT, żeby przeciągać jednocześnie cztery czony.

obniżają koszt produkcji

Produkcja określonego obiektu stanie się tańsza, gdy wszystkie wymagania badawcze zostaną przekroczone o jeden stopień. Na przykład silnik wymagający Napędzania stopnia 3 i Energetyki stopnia 1 stanie się o 4% tańszy po osiągnięciu

Cost of one Killjoy			
Ironium	15kT	Max Fuel:	125mg
Boranium	23kT	Armor:	45dp
Germanium	33kT	Shields:	200dp
Resources	140	Cloak/Jam:	0%/0%
Mass: 116kT		Initiative/Moves:	4 / 3%
		Scanner Range:	178 / 0

Napędzania stopnia 4 i Energetyki stopnia 2, 16% tańszy przy Napędzaniu stopnia 7 i Energetyki stopnia 5 i tak dalej. W ten sposób można obniżyć koszt produkcji niektórych obiektów do 75% (lub nawet 80%, jeżeli

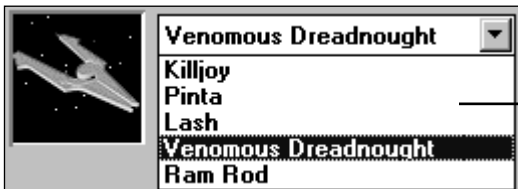


posiadasz właściwość "Bleeding Edge", która obniża koszt o 5% za każdy

stopień zamiast normalnych 4%).

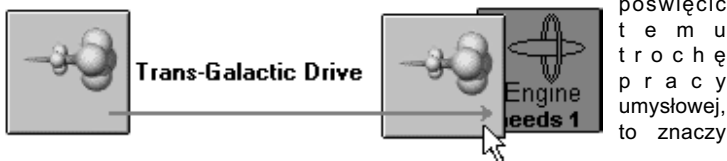
Kataklizm spadł na planetę X!

Jeżeli w zamieszkaną planetę uderzy kometa, lub inne ciało niebieskie, jej kolejka produkcyjna zostaje wyzerowana. Trwające prace zostają utracone, w tym wszelkie przeznaczone na nie zasoby. W zadośćuczynieniu strat kosmiczne zderzenie przynosi dodatkowe minerały, które można natychmiast wykorzystać w produkcji.

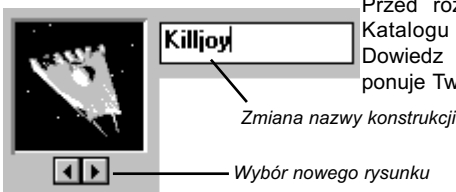


Badania

Nie można od razu od silniczków na pasek klinowy przejść do koncentratorów strumieniowych, ani od lornetek do skanerów planetarnych 520X. Trzeba



przeprowadzać badania. Na szczęście do prowadzenia badań w Stars! nie trzeba się wykazać żadną znajomością fizyki ani hodowli zwierząt, biomechaniki ani gorsetów elastycznych. Trzeba tylko wiedzieć, jakie ogólne dziedziny technologiczne są Ci potrzebne i ile zasobów chcesz przydzielić tym dziedzinom. W tym celu wystarczy wcisnąć kilka przycisków i zachować cierpliwość, co da Ci dostęp do techniki potrzebnej do zawładnięcia wszechświatem Stars!



Przed rozpoczęciem badań zajrzyj do Katalogu technologii (naciśnij F2). Dowiedz się, jakimi technologiami dysponuje Twoja rasa, jakie chcesz budować obiekty i jakie dziedziny i stopnie badań są do tego potrzebne.

Dziedziny badań

Jest sześć dziedzin badań: energetyka, zbrojenia, napędzanie, mechanika, elektronika i biotechnologia. (kolejno: Energy, Weapons, Propulsion, Construction, Electronics, Biotechno-logy). W danej chwili można pracować tylko nad jednym z nich. Skala opanowania poszczególnych dziedzin jest podawana w stopniach, od 0 do 26. Po zakończeniu badań na danym stopniu, otrzymujesz do dyspozycji nowe technologie.

Przekroczenie stopnia wymaganego do produkcji danego obiektu daje

Wskazówka: Opcji **Copy Selected Design** możesz użyć do skopiowania znanej przez Ciebie konstrukcji nieprzyjaciela (choćby wyniki mogą nie być doskonałe).

obniżenie kosztów: za każdy osiągnięty stopień technologii powyżej wymaganego, produkcja staje się tańsza o 5%. Oznacza to, że dla wielu obiektów można zredukować koszty ich budowy aż o 75%. Odnosi się to również do miniaturyzacji.

Rodzaj badań potrzebnych do osiągnięcia technologii zależy od jej funkcji. Na przykład większość kadłubów statków wymaga tylko badań w dziedzinie mechaniki. Czasami jednak trzeba pracować w więcej niż jednej dziedzinie: geoformowanie grawitacji wymaga badań nad biotechnologią i napędzaniem.

0 of 19

34 of 36

Za pomocą okna Badań wybierasz dziedzinę nauki oraz procent zasobów, które chcesz dla niej ręcznie przydzielić. Okno wyświetla również określoną technologię, którą uzyskasz po osiągnięciu kilku następnych stopni w tej dziedzinie. Zasoby przeznaczane do badań są zabierane ze szczytu stosu zasobów. Ten przydział ulega zmianie tylko wtedy, gdy w polu produkcji jest zaznaczone pole "Contribute..." (przekazywanie tylko niewykorzystanych zasobów do badań), co odwraca tę kolejność przeznaczając zasoby najpierw na produkcję, a później na badania.

Dziedziny badań można zmienić przed osiągnięciem nowego stopnia. Stars! zapamiętuje, jaki postęp został dokonany na danym polu, więc można później wrócić do tych badań i dokończyć je nie tracąc przy tym swoich poprzednich dokonań.

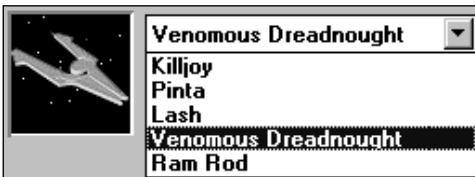
Wybór następnej dziedziny badań

Można wyznaczyć następną dziedzinę badań (ustawić ją w kolejce) za pomocą opuszczanej listy "Next Field to Research" w oknie badań. Od razu po osiągnięciu następnego stopnia w obecnie badanej dziedzinie rozpoczną się prace nad następną. Wszystkie zasoby nie potrzebne do dojścia do następnego poziomu w obecnie wybranej dziedzinie, zostaną przekazane do następnej.

Jeżeli w jednej z dziedzin osiągniesz maksymalny stopień wiedzy i zapomnisz wyznaczyć nowej dziedziny, Stars! automatycznie wybiera dziedzinę w której jesteś najslabszy.

Katalog technologii

Katalog technologii daje informacje o każdej technologii, którą możesz posiadać w wyniku badań, w tym o członach statków, instalacjach planetarnych i geoformowaniu. Aby otworzyć Katalog technologii, naciśnij F2 lub wybierz komendę **Help (Technology Browser)**.



1 of 1

Jeżeli nie została jeszcze przez Ciebie opracowana technologia potrzebna do budowy obiektu, to ukaże się koszt. Kolor każdej z potrzebnych dziedzin badań mówi, czy posiadasz już potrzebny ich stopień. Czerwony wskazuje, że musisz jeszcze nad tym popracować, a czarny, że masz już potrzebny stopień. Liczba obok nazwy dziedziny jest poziomem, który masz osiągnąć. Koszt jest liczbą zasobów potrzebnych do wybudowania tego obiektu.

Katalog technologii zawsze wyświetla koszt i inne informacje mając na uwadze cechy Twojej rasy i bieżący stan jej wiedzy. Koszty podstawowe, pozbawione powyższych obciążeń, znajdziesz w dokumentacji książkowej i pomocy ekranowej.



Przydzielanie zasobów na badania Jak produkcja wpływa na badania

Do badań otrzymujesz wszystkie zasoby z planet nie mających nic w kolejce produkcyjnej i z wyłączonymi auto-budowaniem.

Otrzymujesz też nie wykorzystane zasoby z planet, których kolejki produkcyjne są zablokowane na skutek braku surowców. Jeżeli w oknie produkcji jest zaznaczone pole „Przekazywania do badań tylko nie wykorzystanych zasobów”, otrzymujesz tylko zasoby, które zostały po opróżnieniu kolejki produkcyjnej planety w tej turze.

Jeżeli pole to nie jest zaznaczone, otrzymujesz na badania tyle procent zasobów, ile zostało określone w oknie badań, oraz wszelkie zasoby, które zostały po opróżnieniu kolejki produkcyjnej planety w tej turze.

Szacowanie czasu potrzebnego na badania

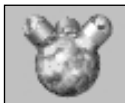
Szacowanie czasu, jaki zajmie osiągnięcie danego stopnia badań nie jest wcale łatwe. Stars! wyświetla „przybliżony czas do zakończenia” w latach w oknie Badań.

Szacowanie jest dokonywane przy założeniu niezmiennego dostarczania zasobów, w tym:

- wszystkich zasobów z planet o pustych kolejkach produkcyjnych i z wyłączonym auto-budowaniem.
- przydzielonych zasobów z planet produkujących, ale najpierw przekazujących zasoby na badania (pole „Contribute...” nie jest wybrane).

Aby jak najlepiej oszacować, ile czasu będą trwały badania, spójrz zarówno na przybliżony czas, jak liczbę zasobów przydzielonych w ubiegłym roku (co też jest podane w oknie badań). W każdej turze sprawdzaj, o ile zmienia się szacowanie w wyniku zmiany podaży zasobów.

Aby otrzymać najbardziej dokładne szacowanie, przydziel lub zmień przydział na badania jako ostatnią rzecz w turze. Wtedy Stars! będzie już wiedzieć, ile zasobów zostanie zużytych do produkcji i weźmie to pod uwagę przy obliczeniach.



Przykładowe strategie dla przydziału na badania

Wskazówka: Można zlokalizować wszystkie statki danego typu korzystając z filtra konstrukcji w obszarze Skanera.

Stars! nie pozwala na wybranie przycisku **Copy Selected Design** w konstruktorze po osiągnięciu limitu 16 konstrukcji.

Wskazówka: Aby określić liczbę posiadanych aktualnie flot, wybierz komendę **Report (Fleets)**. Suma flot podana jest w pasku tytułowym raportu.

Minerały na powierzchni
Ile jest minerałów na powierzchni planety, dowiesz się dopiero po jej skolonizowaniu, przy prowadzeniu wydobycia na odległość, lub stosując skaner Robber Baron.

Skanery dla piratów
Skanery Pick Pocket i Robber Baron „widzą” zawartość ładowni wrogich flot. Skaner Robber Baron „widzi” też minerały na powierzchni wrogich planet. Skanery te są narzędziami kosmicznych piratów, ponieważ pomagają im wybrać miejsce na rabunek.

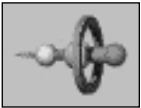
Więcej informacji:
Skanowanie, strona 17-1.

Niektórzy gracze w Stars! korzystają z niskiego poziomu przydziału, ale rozłożonego globalnie, zakładając, że w niektórych turach skończą się kolejki produkcyjne i duża część zasobów zostanie przeznaczona na badania. Inni wolą mieć zawsze pełne kolejki produkcyjne, muszą zatem przeznaczać z założenia więcej zasobów na badania. Obie metody mogą być równie udane.

Koszt badań

Badania stają się coraz droższe za każdym osiąganym stopniem technologii. Na badania wydaje się zasoby. Badanie w danej dziedzinie staje się stopniowo coraz bardziej kosztowne, rosnąc w postępie Fibonacciego. Całkowity koszt równa się kosztowi za tę dziedzinę plus dodatkowo koszt 10 zasobów za dziedzinę badań za stopień już osiągnięty. Koszt jest obliczany przez komputer w oknie Badań.

Zazwyczaj należy wybrać technologię, którą chce się posiadać, a następnie prowadzić badania w tych dziedzinach, które są potrzebne do wejścia w posiadanie tej technologii. W ten sposób nie zużyjesz więcej zasobów niż jest konieczne, aby zdobyć tę technologię. W efekcie jednak koszt wszystkich technologii razem wziętych jest zawsze taki sam. Dodatkowe koszty stanowią zachętę, aby szybko opracować kilka pierwszych technologii i wyruszyć z nimi we wszechświat.



Dla niektórych ras badania mogą być tańsze niż dla innych. Chcąc sprawdzić, jaka jest sprawność Twojej rasy w pracach badawczych, zajrzyj na 6 stronę okna Danych rasy otwieranego komendą **View (Race)**. Ze stron 2 i 3 okna

Danych rasy (i z Katalogu technologii) dowiesz się, jakich technologii nie możesz opracowywać na skutek właściwości swojej rasy. W oknie badań będą podane tylko technologie dozwolone dla Twojej rasy.



9 Konstrukcja statków i baz kosmicznych



Konstruktor statków i baz kosmicznych służy do tworzenia, modyfikacji i usuwania projektów konstrukcji statków. Po utworzeniu nowej konstrukcji możesz ją dodać do kolejki produkcyjnej dowolnej planety posiadającej dok.

Rasy o właściwości Wewnętrznych mocy mogą się nauczyć budowy detektorów tachionowych. Urządzenie to posiada możliwość redukcji skuteczności urządzeń maskujących innych graczy.

Więcej informacji: Maskowanie, strona 17-2. Bebecy maskowania, strona 24-1.

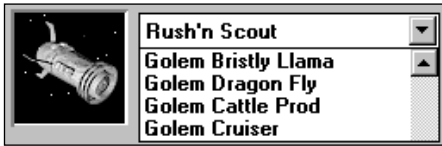
Budowanie koncentratorów strumieniowych nie jest możliwe dla rasy o ujemnej właściwości „Bez koncentratorów strumieniowych”.

WAŻNE! Optymalny poziom radiacji to środek zakresu tolerancji dla promieniowania. Jaki jest optymalny poziom radiacji, dowiesz się z okna Danych rasy otwieranego komendą **View (Race)**.

Ultranapędy (Overthrusters) i silniki odrzutowe (Maneuvering Jets) są opisane szczegółowo w dziale Mechanical Katalogu technologii.

Więcej informacji: Ustalanie prędkości floty, strona 10-1. Zużycie paliwa, strona 10-3. Inicjatywa i prędkość, strona 23-6. Plansza walki, strona 23-1.

Wskazówka: Opcji **Copy Selected Design** możesz użyć do skopiowania znanej przez Ciebie konstrukcji nieprzyjaciela (choćby wyniki mogły nie być doskonałe).



Aby zbudować bazę kosmiczną nie trzeba jej wcześniej posiadać. Wystarczy, żeby planeta miała zasoby i minerały na budowę, a można dodać bazę kosmiczną do kolejki.

Kupcy wojny
Rasy posiadające cechę Kupców wojny poznają wszystkie konstrukcje statków w chwili, gdy je zobaczą. Nie muszą wszczynać bitwy, by poznać szczegóły konstrukcji.

Wstęp do konstrukcji kadłuba

Opracuj sobie strategię, kiedy będziesz tworzyć nowe konstrukcje. Jeżeli będziesz tworzyć nową konstrukcję za każdym razem kiedy zdobędziesz kawałek nowej technologii, zagraża Ci nadmiar statków o podobnych konstrukcjach. Staraj się zostawiać miejsce na przynajmniej jedną dodatkową konstrukcję, aby można było szybko utworzyć nową bez potrzeby usuwania innej.

Możesz też tworzyć nową konstrukcję dla istniejącej klasy statków, np. kolonizacyjnych, gdy obecna konstrukcja przestanie być użyteczna.

Poświęć trochę czasu na przeglądanie Katalogu technologii, aby dowiedzieć się, jakie technologie mogłyby być Ci potrzebne. Bierz pod uwagę konstrukcje statków przy planowaniu kolejności badań. Jeżeli to możliwe konstruuaj nowe statki tylko wtedy, gdy uzyskana technologia pozwala na znaczący postęp w stosunku do starych konstrukcji.

Konstruowanie nowego kadłuba od początku

Ze schematu kadłuba widać, jakiego rodzaju i ile członów będzie on mieścił. Na etykietach członów w schemacie widać, ile członów i jakiego rodzaju przyjmie kadłub. Ładownia pokazuje tylko swoją pojemność - nie można tam zamontować żadnych członów.

Aby zaprojektować nowy statek z pustego schematu kadłuba.

1. Wybierz **Available Hull Types**.

2. Kliknij opuszczaną listę i wybierz konstrukcję:

3. Kliknij **Copy Selected Design**.

Jeżeli wybranie przycisku **Copy Selected Design** jest niedozwolone, to znaczy, że zostało osiągnięte maksimum 16 jednoczesnych konstrukcji. Musisz usunąć starą konstrukcję przed rozpoczęciem prac nad nową.

4. Doczepiaj członów do kadłuba przeciągając je z wykazu członów statku na odpowiednie miejsce w schemacie statku.

Więcej informacji:
Podróżowanie za pomocą
bram gwiazdnych, strona
11-2.

W prawym dolnym rogu konstruktora podane są koszt, masa, maksymalna ilość paliwa, moc osłony i pancerza oraz inne dane techniczne. Wartości te zmieniają się wraz z dodawaniem i zabieraniem członów.

Niektóre z tych parametrów nie są wyświetlane w rozdzielczościach poniżej 800x600.

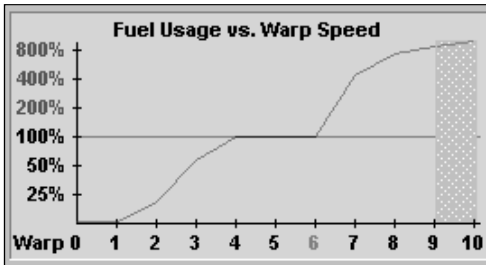
5. Wybierz rysunek kadłuba i nadaj nazwę nowej konstrukcji.

6. Zamknij okno konstruktora klikając **OK**.

Modyfikacja posiadanej konstrukcji kadłuba

Poniżej podajemy sposób postępowania, jeżeli chcesz zmienić posiadaną konstrukcję lub utworzyć na jej podstawie nową. Modyfikacja posiadanej konstrukcji jest możliwa tylko wtedy, jeżeli nie jest ona wykorzystana w żadnym Twoim statku.

1. Wybierz Existing Designs.



2. Kliknij opuszczaną listę i wybierz konstrukcję.

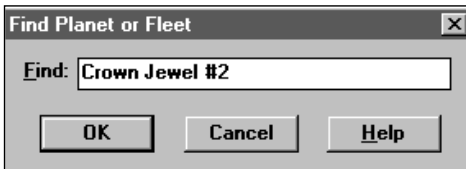
*Wybierz
posiadaną
konstrukcję*

3. Kliknij Copy Selected Design.

Jeżeli wybranie przycisku **Copy Selected Design** jest niedozwolone, to znaczy, że zostało osiągnięte maksimum 16 jednoczesnych konstrukcji. Musisz usunąć starą konstrukcję przed rozpoczęciem prac nad nową.

Jeżeli wybranie przycisku **Edit Selected Design** jest niedozwolone, to znaczy, że są statki zbudowane na podstawie tej konstrukcji. Można modyfikować tylko konstrukcje, które nie są realizowane.

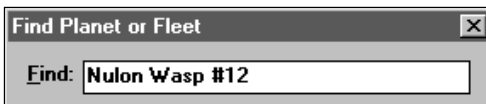
4. Przeciągaj członów, które mają być usunięte ze schematu statku do wykazu członów statku.



Członów można przeciągać pojedynczo, albo przytrzymać CTRL, aby przeciągnąć wszystkie członów z przegrody lub SHIFT, żeby przeciągać jedno-

nocześnie cztery elementy.

Jeżeli chcesz, zamień stare elementy nowymi z wykazu. Przeciągaj je na właściwe miejsca w schemacie statku.



5. Można też zmienić nazwę statku i jego wygląd.

6. Zachowywanie konstrukcji

* Aby zachować konstrukcję pod tą samą nazwą, kliknij **OK**.

* Aby zmienić nazwę konstrukcji (tworząc tym samym nową), kliknij pole nazwy i wpisz nową. Następnie kliknij **OK**.



Filtr
Konstrukcji
statków

Usuwanie posiadanej konstrukcji kadłuba

Jeżeli usuwasz posiadaną konstrukcję, to zostaną zniszczone wszystkie statki zbudowane na jej podstawie, a ich minerały rozplyną się w kosmosie. Jeżeli chcesz odzyskać część minerałów zużytych na budowę statku, to przed zlikwidowaniem konstrukcji, wykonaj złomowanie wszystkich statków zbudowanych na jej podstawie.

Pod schematem statku dla danej konstrukcji ukazuje się plakietka mówiąca, ile statków zbudowanych na podstawie tej konstrukcji jeszcze istnieje. Przy usunięciu tej konstrukcji zlikwidujesz wszystkie te statki.

W tym przypadku na podstawie konstrukcji zbudowano 19 statków, ale wszystkie zostały już zniszczone. Usunięcie konstrukcji nie spowoduje zniszczenia żadnych statków.

W tym przypadku są jeszcze 34 statki z 36 zbudowanych na podstawie tej konstrukcji. Usunięcie konstrukcji spowoduje stratę 34 statków. Materiały ze statków niszczonej w ten sposób nie są odzyskiwane.

Usuwanie konstrukcji statków w konstruktorze

1. W konstruktorze wybierz **Existing Designs**.
2. Kliknij opuszczaną listę i wybierz konstrukcję do usunięcia.
3. Kliknij **Delete Existing Design**.

Inne metody likwidacji konstrukcji kadłuba

Wybierz konstrukcję, która straciła swoją użyteczność (jest za wolna i słabo uzbrojona). Przed usunięciem konstrukcji zastanów się nad najbardziej korzystną metodą pozbycia się posiadanych statków tej konstrukcji. Poniżej podajemy przykładowe strategie:

Przykład 1: Wysyłaj statki tej konstrukcji na planety potrzebujące minerałów. Ustaw na tych planetach zadanie PN **Scrap Fleet**. Pewna część minerałów zostanie zwrócona na powierzchnię planet. Przy użyciu tej metody musisz czekać, aż wskazane statki dotrą do swoich miejsc przeznaczenia.

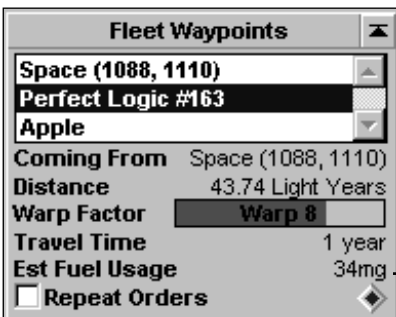
Przykład 2: Za jednym zamachem usuń wszystkie statki w konstruktorze. Otrzymasz ostrzeżenie, że wszystkie statki likwidowanej konstrukcji zostaną zniszczone. Usuwanie statków w ten sposób nie odzyskujesz żadnych minerałów.

Przykład 3: Jeżeli statki, które mają zostać usunięte, posiadają jakiegokolwiek uzbrojenie, użyj ich w większych bitwach jako mięsa armatniego, co będzie stanowiło pewną ochronę dla bardziej wartościowych jednostek.

Liczenie posiadanych konstrukcji kadłuba

Aby dowiedzieć się, ile konstrukcji w sumie posiadasz:

1. W konstruktorze wybierz **Existing Designs**.
2. Kliknij opuszczaną listę i policz, ile jest w niej konstrukcji. W poniższym przykładzie jest ich pięć.



Chcąc się dowiedzieć, ile statków danej konstrukcji jest w grze:

1. Wybierz **Existing Designs**.

2. Kliknij nazwę na opuszczanej liście.

3. Spójrz na liczby na plakietce, która pojawi się pod listą.

Pierwsza liczba mówi, ile statków tego typu funkcjonuje, natomiast druga, ile w sumie zostało ich zbudowanych. W tym przykładzie od powstania konstrukcji zbudowano na jej podstawie jeden statek i jest on jeszcze w grze.

Limit liczby konstrukcji i statków

Są pewne ograniczenia w liczbie posiadanych konstrukcji, statków i flot. Przy opracowywaniu swojej strategii gry bierz pod uwagę te limity.

- Różne konstrukcje statków na jednego gracza: 16
 - Liczba statków danej konstrukcji we flocie: 32 000
 - Floty na jednego gracza: 512
 - Różne konstrukcje baz kosmicznych na jednego gracza: 10
- Przy próbie tworzenia nowej konstrukcji Stars! poinformuje Cię wprawdzie, że został już osiągnięty limit, ale mimo to warto pamiętać, jaka jest ich obecna liczba.

Jeżeli po osiągnięciu limitu 16 konstrukcji chcesz tworzyć nową, najpierw musisz usunąć jedną z posiadanych. Zlikwiduj konstrukcję za pomocą konstruktora. Opracuj sobie strategię, kiedy tworzyć nowe konstrukcje i kiedy usuwać posiadane.

Montowanie skanerów pokładowych

Chcąc uzyskiwać dane planety z jej orbity lub z kosmosu, albo też dane o flocie przeciwnika z odległości, większość flot musi być wyposażonych w skaner pokładowy. Skanowanie nie Twojej planety zapewni Ci tylko dane o jej środowisku i podziemnej koncentracji minerałów. Statek bez skanerów musi w tym celu wysłać na planetę robota górniczego i może wykrywać tylko statki przeciwników znajdujące się na polu o tych samych współrzędnych X, Y.

Typy skanerów

Są trzy podstawowe typy skanerów pokładowych: skanujące planety z orbity, skanujące planety z orbity i floty na odległość oraz skanujące planety i floty na odległość. Jeden ze skanerów, Chameleon, zastępuje też urządzenie maskujące.

Twój pierwszy skaner

Grę zazwyczaj rozpoczyna się ze skanerem typu Bat, słabym technicznie urządzeniem, które potrafi obserwować planety tylko z orbity i nie posiada możliwości wykrywania flot na odległość. Musisz poszukać bardziej nowoczesnych modeli. Opisy wszystkich skanerów znajdziesz w Katalogu technologii.

Skanery się kumulują

Jeżeli na statku jest więcej niż jeden skaner, to ich działanie się kumuluje. Floty są ograniczone przez zasięg swojego najlepszego statku, ale zasięg skanera pojedynczego statku jest zmodyfikowaną sumą zasięgów wszystkich jego skanerów. Wzór na obliczanie zasięgu skanerów statku jest pierwiastkiem czwartego stopnia z sumy czwartych potęg mocy skanerów. Załóżmy, że dana konstrukcja statku posiada dwa skanery o mocy 100 lat świetlnych i jeden o mocy 60. Zatem ogólna moc wynosi $(100^4 + 100^4 + 60^4)^{1/4} = 120$ lat świetlnych. Takie same obliczenie stosuje się dla skanerów penetrujących planety.

Montowanie urządzeń maskujących

Wskazówka: Paliwo jest wspólne dla całej floty, więc nawet statek o małej pojemności zbiornika może dolecieć do miejsca przeznaczenia, jeżeli połączy się go z innymi, mającymi większe możliwości.

Wskazówka: Tankowce powodują, że uszkodzone statki w tej samej flocie są naprawiane o 5 do 10% szybciej, w zależności od kadłuba tankowca.

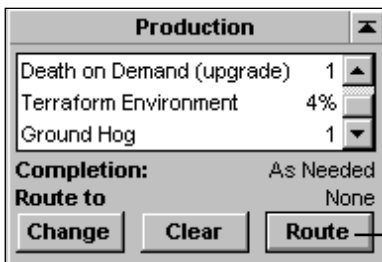
Prędkość za darmo
Każdy typ silnika ma inną prędkość maksymalną dla lotu bez zużycia paliwa. Zajrzyj do działu Engines Katalogu technologii, aby to sprawdzić.

Tunele podprzestrzenne nie są stałe i mogą wędrować. Pamiętaj, aby każda flota korzystająca z tunelu podprzestrzennego miała dość paliwa na powrót do swojej planety, jeżeli drugi koniec tunelu podprzestrzennego miałby zmienić położenie i wyrzucić flotę daleko od oczekiwanego celu.

Alarm paliwowy w rolegie punktów nawigacyjnych
Jeżeli wybierzesz PN, do którego nie możesz dotrzeć przy wybranej prędkości i obecnym zapasie paliwa, to pojawi się ostrzeżenie w miejscu, gdzie podane jest zużycie paliwa.

Urządzenie maskujące zmniejsza odległość, z jakiej skanery przeciwnika mogą wykryć Twoją flotę. Są różne typy urządzeń maskujących, redukujących w określonym stopniu skuteczność skanerów przeciwnika. Im wyższy jest ten stopień, tym bardziej zmniejszany jest zasięg. Na jednym statku mogą być urządzenia maskujące o tej samej mocy lub różnych mocy. Maskowanie rozkłada się na całą flotę: statek nie posiadający urządzeń maskujących jest kryty, dopóki nie opuści floty.

Przy konstruowaniu statku, możesz zamontować urządzenie maskujące w dowolnej przegrodzie oznaczonej Electrical lub General Purpose.



Silniki

Są dwa zasadnicze typy silników: silniki standardowe, które pracują na paliwo z antymaterii dostępne w bazach kosmicznych oferujących pełne usługi oraz koncentratory strumieniowe, które pobierają paliwo z kosmosu. Oba typy silników osiągają prędkość odpowiadającą 10. stopniowi zakrzywienia przestrzeni. Każdy

rodzaj ma swoje wady i zalety, a niektóre silniki wymagają występowania lub nie określonych właściwości rasowych.

Standardowe, paliwożerne silniki

Silniki spalające paliwo będą Ci dobrze służyły we wczesnej fazie gry. Jeżeli przy tworzeniu rasy wybierzesz właściwość „Bez koncentratorów strumieniowych”, to standardowe silniki będą Ci towarzyszyły przez całą grę. W tym przypadku otrzymasz możliwość zbudowania silnika Interspace-10.

Koncentratory strumieniowe

Koncentratory strumieniowe (ang. Ramscoop Engines) pobierają paliwo z kosmosu, co znacznie obniża koszty ich działania. Hydrokoncentrator radiacyjny wytwarza znaczące promieniowanie, więc nie powinno się go używać przy transporcie kolonistów, o ile Twoja rasa nie jest odporna na promieniowanie lub jej OPTYMALNY poziom radiacji nie wynosi co najmniej 85 mR. Dobry jest na przykład zakres od 80 do 90 mR lub od 70 do 100, czyli zawsze, gdy środek wypada na 85 lub wyżej. Jeżeli zakres wynosi, od 35 do 95, to już nie jest dobrze, bo poziom optymalny wynosi 65 mR.

Statki napędzane koncentratorami powodują większe szkody przy zderzeniu z miną lub z innym statkiem.

Ultranapędy

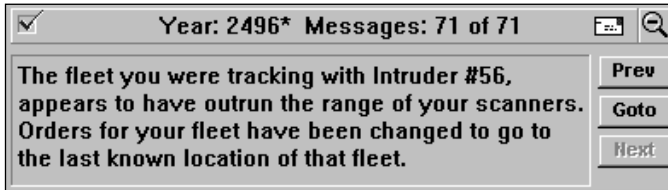
Ultranapędy dają Ci korzyści w bitwie i pomagają zrekompensować utrudnienia w ruchu spowodowane przez masę kadłuba i ładunku. Jeden ultranapęd daje statkowi dodatkową połowę pola ruchu na rundę bitwy i dodatkową połowę pola za każdy następny ultranapęd.

Silniki odrzutowe

Podobnie jak ultranapęd, silniki odrzutowe dają korzyści w bitwie. Jeden silnik odrzutowy daje statkowi dodatkową ćwiartkę pola ruchu na rundę bitwy. Każdy następny silnik odrzutowy daje dodatkową ćwiartkę pola w każdej rundzie bitwy.

Wskazówka: Chcąc zmienić przeznaczenie kierowania z planety można też kliknąć nowe miejsce przeznaczenia trzymając przy tym klawisz Ctrl.

Badanie cudzych kadłubów



Jeżeli

napotkasz statek przeciwnika, to automatycznie wykrywasz jego podstawowy typ kadłuba. Jeżeli zaczniesz walkę z tym statkiem, to dowiesz się też, z jakich elementów on się składa. Aby obejrzeć konstrukcje kadłubów przeciwników:

1. Wybierz **Enemy Hulls**.
2. Kliknij opuszczaną listę i wybierz konstrukcję.

Ukaże się schemat statku. Jeżeli tylko przelatujesz obok napotkanego statku, to schemat będzie pusty. Jeżeli decydujesz się na walkę z nim, to pokażą się wszystkie jego elementy. Klikając prawym przyciskiem dany element uzyskasz dalsze informacje.

Możesz skorzystać z nakładki Licznika statków, aby ułatwić sobie znalezienie miejsc, gdzie jest więcej niż jedna flota.

Wymiana konstrukcji statków

Za pomocą zadania PN transferu flot można wymieniać konstrukcje statków z innymi graczami. Aby otrzymać flotę musisz mieć mniej niż 16 różnych konstrukcji (dozwolony limit).

Więcej informacji: Przekazywanie paliwa i ładunków innym statkom, strona 14-1.

10 Organizacja flot

Flota jest grupą składającą się z jednego lub więcej statków, które mogą być różnych rodzajów. Floty można tworzyć, łączyć i dzielić w dowolnej chwili podczas gry. Do Ciebie należy konstrukcja nowych typów statków, wstawianie ich do kolejki produkcyjnej, tworzenie flot i przydzielanie im PN i zadań. Flot można używać do penetracji, obrony, ataku, kolonizacji, wydobywania na odległość oraz transportu ludzi i minerałów.



Skład floty

Każdy gracz może mieć we flocie do 32 tysięcy statków każdej konstrukcji, przy maksymalnej liczbie 16 konstrukcji i 512 flot.

Do niektórych zadań wystarczy flota jednostatkowa. Na przykład do penetracji i kolonizacji wysyła się zazwyczaj jeden statek wyposażony w odpowiednie urządzenia. W celu przewożenia większej ilości minerałów, do obrony swoich planet i atakowania przeciwników większe korzyści daje połączenie pewnej grupy statków w jedną flotę.

Można dowolnie łączyć i dzielić floty, za pomocą zadania PN łączenia flot, a

także przycisków **Merge** i **Split** w obszarze dowodzenia. Statki, które mają zostać połączone w jedną flotę, muszą znajdować się w tym samym miejscu.

Stopień zakrzywienia

Stopień zakrzywienia przestrzeni determinuje czas, jaki zajmie stronie osiągnięcie danego PN, jak również jej zużycie paliwa. Rzeczywista odległość, jaką pokonuje flota, jest równa kwadratowi stopnia zakrzywienia. Na przykład flota podróżująca ze stopniem zakrzywienia 8 w każdej turze przebywa odległość 64 lat świetlnych.

Roleta punktów nawigacyjnych zawsze sugeruje optymalną prędkość dla osiągnięcia kolejnego PN mając na celu jak najmniejsze zużycie paliwa i jak najkrótszy czas podróży. Jeżeli w podróży między PN jest możliwość bezpiecznego skorzystania z bramy gwiazdnej, zostanie ona automatycznie wybrana. Jeżeli następnym PN jest własna baza kosmiczna, flota ma rozkazy złomowania lub kolonizacji, albo posiada kadłub z zasobnikami kolonizacyjnym, leci z największą możliwą prędkością dla swojego silnika i zapasu paliwa.

Maksymalna prędkość

Wszystkie silniki mają absolutną prędkość maksymalną, bezpieczną prędkość maksymalną, swobodną prędkość maksymalną i prędkość optymalną.

Dla wszystkich silników absolutna prędkość maksymalna odpowiada 10. stopniowi zakrzywienia. Bezpieczna dla większości statków odpowiada 9. stopniowi zakrzywienia. Można lecieć z prędkością odpowiadającą 10. stopniowi zakrzywienia, ale masz przy tym 10% szansy na stracenie każdego statku we flocie. Tylko statki z odpowiednimi silnikami mogą bezpiecznie latać z taką prędkością.

Fleet Summary Report -- 222 Fleets				
Fleet Name	ID	Location	Destination	ETA
Perfect Logic #123	123	Space (1219, 1105)	False Hopes	4h
Perfect Logic #116	116	Space (1168, 1704)	Elron	
Perfect Logic #105	105	Space (1105, 1105)	False Hopes	
Peet #97				

Aby sprawdzić, czy silnik spełnia te wymogi, zajrzyj do jego danych w Katalogu technologii i sprawdź, czy obszar między 9 a 10 stopniem zakrzywienia jest pokryty żółtym wzorem ostrzegawczym, czy nie.

Dla większość silników standardowych swobodna prędkość maksymalna odpowiada 1. stopniowi zakrzywienia. Oznacza to, że mogą one lecieć z tą prędkością nie zużywając paliwa.

Dla silników standardowych optymalną prędkością jest największa możliwa prędkość przy zużyciu paliwa nie przekraczającym 120%. Dla koncentratorów

Doskonałe odzyskiwanie Rasy o właściwości Doskonałego odzyskiwania, dostają z powrotem 90% minerałów i 70% zasobów przy złomowaniu statku w bazie kosmicznej. Złomując statek na planetę zwraca im się 45% minerałów i 35% zasobów.

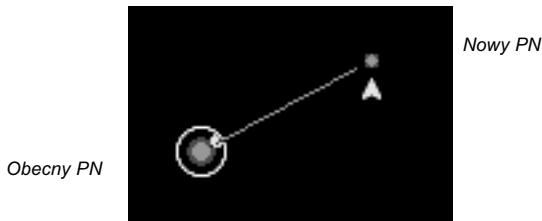
Więcej informacji:
Raporty, strona 18-1.

strumieniowych najlepszą prędkością jest taka, przy której wcale nie zużywają paliwa. Aby dowiedzieć się, jaka jest najbardziej odpowiednia prędkość dla danego typu silnika, zajrzyj do działu Engines w Katalogu technologii. Na wykresie zużycia paliwa względem prędkości znajdziesz prędkości optymalne dla każdego silnika. Z poniższego wykresu wynika, że prędkością optymalną dla tego silnika jest 6 stopień zakrzywienia.

Żółty wzór między 9 a 10 stopniem oznacza, że silnik ma 10% szans na samozniszczenie przy tak dużych prędkościach.

Lecąc z minimalną prędkością nie zużywasz paliwa

Dowolny statek, lecąc z minimalną prędkością, nie zużywa paliwa. Oznacza to, że co roku przebywa odległość 1 roku świetlnego. Lecąc z tą prędkością wytwarza się dodatkowo małe ilości paliwa, które można wykorzystywać do krótkich skoków. Jest to jednak przydatne dopiero w pobliżu miejsca przeznaczenia, gdy kończy się już paliwo, a nie chcesz wysłać statku ratunkowego.



Szukanie określonej floty

Najprostszą metodą odnalezienia planety lub floty, jest użycie komendy **Command (Find)**, lub naciśnięcie CTRL-F.

Aby znaleźć własną flotę, należy:

- * Wpisać jej numer w dowolnej postaci (fleet #58, fleet 58, #58, 58), albo
- * Wpisać jej pełną nazwę.

Aby znaleźć flotę przeciwnika należy:

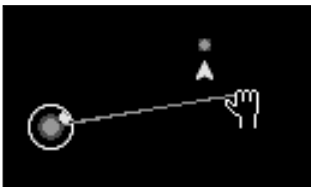
- * Wpisać identyfikator floty w takiej postaci:
nazwa_rasy fleet #numer_floty

Jeżeli Stars! mówi, że nie może znaleźć floty lub planety po jej nazwie, spróbuj jeszcze raz, sprawdzając przy tym, czy poprawnie i we właściwej postaci podajesz nazwę lub numer. Jeżeli odnalezienie mimo to jest niemożliwe, to być może flota już nie istnieje.

Jeżeli szukasz floty o określonym składzie:

1. Wybierz filtr Konstrukcji statku w obszarze Skanera.
2. Wybierz typ statku z rozwiniętej listy. Ze skanera znikną wszystkie floty, oprócz tych, które zawierają statki tego typu.
3. Klikaj dwukrotnie floty widoczne teraz na Skanerze. Jeżeli w jednym miejscu jest więcej niż jedna flota, to klikaj je dalej. Kolejne floty będą się pojawiały w obszarze Dowodzenia. Można też skorzystać z przycisków **Next** i **Prev** w rolegie floty lub otworzyć raport flot komendą **Reports (Fleet)**.

Szczegóły dotyczące każdej z flot są podane w rolegie Składu floty.



Wybieranie kolejnych flot

Aby wybrać do dowodzenia inną flotę, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- * Użyj polecenia szukania (Ctrl-f), a następnie kliknij statek w obszarze Skanera.

- * Naciskaj przyciski **Prev** i **Next** w rolegie

Floty, aż przejrysz wszystkie swoje floty. Będą się one pojawiały w tej samej kolejności, co w raporcie flot.

- * Kliknij miejsce, w którym jest więcej niż jedna flota. Kliknij to miejsce prawym przyciskiem i wybierz inną flotę z rozwiniętej listy. Można też klikać to samo miejsce, aż flota pojawi się w rolegie Floty.

- * Wybierz flotę z opuszczanej listy w rolegie "Innych flot w tym miejscu".

- * Kliknij wiersz tej floty w raporcie flot.

Nadawanie nazwy flocie

1. Wybierz flotę, której nazwę chcesz zmienić, aby pojawiła się w rolegie Floty.
2. Kliknij przycisk **Rename** w rolegie Floty.
3. Wymień obecny tekst na swój własny opis.
4. Kliknij **OK**, żeby zamknąć okno nadawania nazwy. Nowa nazwa ukaże się pod roletą Floty i w dowolnym innym miejscu, gdzie będzie mowa o tej flocie.

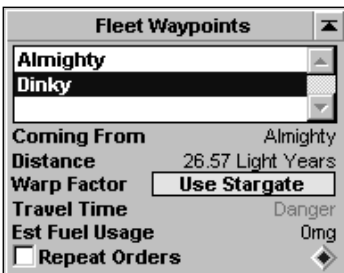
Przy szukaniu floty możesz korzystać z nowej nazwy lub numeru. Inni gracze nie mogą zobaczyć nazw nadanych przez ciebie Twoim własnym flotom.

Brama gwiazdna jest widoczna na orbicie w postaci ciemnozielonej kropki.

Zużycie paliwa

Paliwo (ang. Fuel) jest towarem produkowanym z antimaterii i jego jednostką są miligramy (mg). Oznacza to, że paliwo ma niewielki wpływ na masę statku (zatem i jego zużycie paliwa). Paliwo można zatankować tylko w bazach kosmicznych mogących pełnić rolę stoczni oraz z innych flot. Jest również wytwarzane przez statki lecące ze swoją prędkością swobodną, tankowce paliwowe i statki z generatorami antimaterii.

Paliwo dla wszystkich statków we flocie



Z Katalogu technologii dowiesz się, jakie są dane techniczne wszystkich bram gwiazdnych. Wystarczy nacisnąć F2 i wybrać dział Orbital z opuszczanej listy.

jest wspólne. Pojemność zbiorników paliwa dla floty jest równa sumie pojemności zbiorników poszczególnych statków, z których składa się flota. Tempo zużycia paliwa zależy częściowo od masy wszystkich statków i ładunków. Zużycie paliwa zależy też od tempa, z jakim poszczególne statki we flocie zużywają paliwo na danej prędkości. Wszystkie statki mogą poruszać się z dowolną prędkością, ale każdy spala różną ilość paliwa, aby ją osiągnąć. Całkowite zużycie paliwa we flocie jest równe sumie jego zużycia przez poszczególne statki.

Zużycie_paliwa_statku = (masa_statku x wydajność x odległość / 200 + 9) / 10
 Zużycie paliwa między PN jest podane w rolicie punktów nawigacyjnych. Podana ilość paliwa zużyta na dotarcie do wybranego punktu nawigacyjnego jest zawsze dokładna.

Przybliżone zużycie paliwa przy podróży z obecnego PN do floty o nazwie Perfect Logic #163, przy prędkości ustalonej na 8.

Czasami zwolnienie zwiększa zużycie paliwa

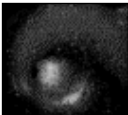
Każda roczna podróż jest oddzielnym skokiem, który zużywa skończoną, policzalną w miligramach ilość paliwa. Załóżmy, że masz flotę, która może lecieć z prędkością odpowiadającą 5. stopniowi zakrzywienia za 3 mg paliwa rocznie. Przebycie 100 lat świetlnych zabrałoby 4 lata i zużyło 12 mg paliwa. Jeżeli zmniejszysz stopień zakrzywienia do 4, to kosztowało by Cię to tylko 2 mg rocznie, ale podróż trwałaby aż 7 lat, więc w sumie kosztowało by to 14 mg paliwa. W takim przypadku oszczędniejsza jest szybsza podróż.

Nabieranie paliwa

Aby nabrać paliwa wystarczy odwiedzić dowolną swoją planetę z bazą kosmiczną mającą dok. Statek automatycznie uzupełni paliwo. Paliwo można też ręcznie przenosić między flotami lub za pomocą zadania PN transportu.

Paliwo i walka

Podczas walki statki nie zużywają paliwa.



Tankowce

Tankowce produkują co roku 200 mg paliwa, niezależnie od tego, jak daleko lecą.

Paliwo i koncentratory strumieniowe

Koncentratory strumieniowe pobierają paliwo prosto z otaczającej ich przestrzeni, co pozwala im na lot z pewną szybkością za darmo. Jeżeli załadujesz paliwo flocie posiadającej koncentratory strumieniowe i ustawisz prędkość wyższą niż dozwolona dla darmowego lotu, to flota będzie lecieć z ustaloną prędkością, aż skończy się jej paliwo, a następnie zwolni do maksymalnej swobodnej prędkości dla tego koncentratora strumieniowego. W swobodnym locie koncentratory strumieniowe generują paliwo. Lot z prędkością niższą od maksymalnej swobodnej może spowodować nawet wytwarzanie większych ilości paliwa.

limit masy



odległość

Więcej informacji:

Bramy gwiazdne, strona 6-6.

Wstawianie punktów nawigacyjnych, strona 11-1.

Przenoszenie ładunku, strona 14-2.

Wykrywanie tuneli podprzestrzennych

Tunel podprzestrzenny, podobnie jak zamaskowaną flotę, jest trudno zauważyć. Dla normalnych skanerów tunel podprzestrzenny będzie słabiej widoczny przy 75%. Gdy raz odkryjesz tunel podprzestrzenny, to nie będzie już dla Ciebie zamaskowany.

11-4

Granie w Stars!

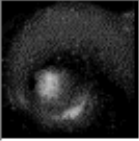
wa.

Paliwo, bramy gwiazdne i tunele podprzestrzenne

Statki

nie

Wormhole Summary ▲



Location: (1138, 1104)

Destination: Unknown

Stability: Rock Solid

zużywają paliwa lecąc przez bramy gwiazdne lub tunele podprzestrzenne. Tylko rasy Podróżników międzygwiazdnych mogą przewozić ładunki przez bramy gwiazdne. Wszystkie inne rasy są ograniczone do flot bez ładunków. Przy przejściu przez bramę gwiazdną paliwa nie traktuje się jak ładunku.

Wyczerpanie się paliwa

Zdarza się to nawet najlepszym z nas. W przypadku statków z koncentratorami strumieniowymi nie jest to kłopot, gdyż automatycznie zwolnią i będą lecieć dalej z największą swobodną prędkością. W statkach z normalnymi silnikami jest kilka możliwości do wyboru. Jeżeli są warte zachodu, można po nie wysłać flotę ratunkową. Jeżeli nie są, można je po prostu zignorować lub złomować. Można też pozwolić im pełznąć dalej z minimalną prędkością.

Dowolny statek, lecąc z prędkością minimalną, nie zużywa paliwa. Oznacza to, że co roku przebywa odległość 1 roku świetlnego. Lecąc z tą prędkością wytwarza się dodatkowo małe ilości paliwa, które można wykorzystywać do krótkich skoków. Jest to jednak przydatne dopiero w pobliżu miejsca przeznaczenia, gdy kończy się już paliwo, a nie chcesz wysłać statku ratunkowego.

Marszrutowanie flot

Automatyczne marszrutowanie powoduje, że floty są wysyłane z jednej planety na drugą. Jeżeli to jest możliwe, to korzysta się z bram gwiazdnych. Jeżeli docelowa planeta należy do Ciebie, i też ma cel marszruty, to flota zostanie automatycznie skierowana do następnego punktu.

Marszrutę są najbardziej przydatne w rozległych wszechświatach, gdzie regularnie rozprowadzasz nowe statki z wyspecjalizowanych ośrodków produkcyjnych do pozostałych punktów swojego imperium. Marszrutę można również używać do wysyłania posiadanych flot z jednego końca imperium na drugi, przy podaniu tylko jednego PN w zasięgu zapasu paliwa.

Rasy „Natychniastowego formowania” geoformują automatycznie po wylądowaniu.

Więcej informacji:
Geoformowanie,
strona 6-9.

Jeżeli nie widzisz wartości w nawiasach, to albo nie potrafisz geoformować tej planety, albo okno Opisu wyboru ma za mały rozmiar, żeby wyświetlić tę liczbę.

Cirrus Summary

Value: -5% (38%) Population: 1,300

Report is current

Gravity 0.59g

Temperature

Radiation +

Gravity currently is **1.68g**.
Your colonists prefer planets where the Gravity is between **0.22g** and **4.40g**.
You currently possess technology to modify the Gravity on **Strike 3** within the range of **1.08g** to **1.68g**.
This value is 17% away from the ideal value for your race.

Marszrutowanie jest funkcją ośrodka produkcyjnego planety

Aby ustalić cel podróży z planety:

1. Kliknij przycisk **Route** w rolicie produkcji planety.

2. Przesuń kursor na Skaner i wskaż cel marszruty. Pojawi się linia między miejscem pochodzenia a celem. Wszystkie statki z rozkazami marszruty, a także nowo zbudowane floty, będą teraz odsyłane do miejsca przeznaczenia.

Aby zmienić cel marszruty:

- * Kliknij przycisk **Route**, a następnie wskaż nowy cel.

Aby usunąć marszrutę:

- * Kliknij przycisk **Route**, a następnie kliknij miejsce pochodzenia.

Aby przeprowadzić floty z jednego celu marszruty do drugiego:

1. Wybierz cel marszruty dla każdej planety w obwodzie lub na drodze.
2. Wybierz flotę, która ma być marszrutowana.
3. W rolegie punktów nawigacyjnych wyznacz flocie zadanie marszruty. Gdy dotrze do planety z celem marszruty, zostanie automatycznie na nią wprowadzona. Jeżeli planeta posiada bazę kosmiczną z dokiem, flota automatycznie nabierze paliwa.

Zasada działania marszruty

Jeżeli celem marszruty jest nieskolonizowana planeta i w skład floty wchodzi roboty górnicze, to w miejscu przeznaczenia rozkazy są automatycznie zmieniane na wydobywanie na odległość. Jeżeli celem jest planeta, na której orbicie jest już flota wydobywcza, ostatnim zadaniem PN będzie połączenie się z tą flotą. Marszruta nie będzie samoczynnie kolonizować miejsca przeznaczenia. Musisz wyznaczyć rozkaz kolonizacji po jej dotarciu na miejsce.

Spotkania flot

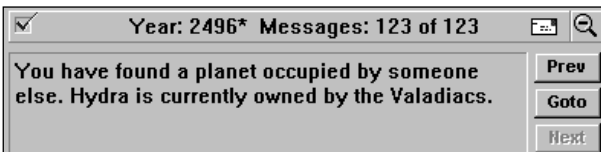
Wyznaczenie jednej floty jako celu podróży dla drugiej jest przydatne, jeżeli zamierzasz przenosić towary (np. z robotów górniczych na frachtowiec), łączyć floty lub ścigać flotę przeciwnika.

Aby wyznaczyć spotkanie flot, wyznacz obecną pozycję jednej floty jako PN dla drugiej, która ma ją przechwycić. Dopóki skaner ścigającej floty widzi flotę docelową, pierwsza flota będzie lecieć za drugą, aż ją dogoni, albo skończy się jej paliwo. Jeżeli ścigająca flota straci kontakt z docelową, leci do ostatniego znanego położenia tej floty.

Jak wybrać flotę w tłoku

Jeżeli w tym samym miejscu, lub blisko siebie, znajdują się dwie lub więcej flot, a Ty chcesz wysłać inną flotę na spotkanie z jedną z nich, wykonaj jedną z następujących czynności:

- * Jeżeli floty są blisko siebie to rób zbliżenia tego obszaru naciskając klawisz plus (+), aż ujrzysz wszystko wyraźnie. Następnie ustaw PN

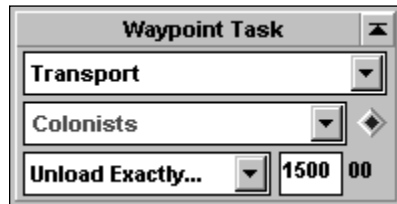
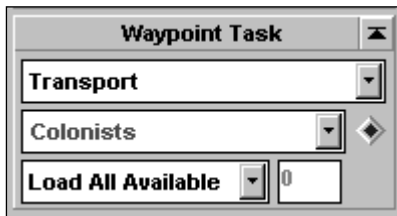


Więcej informacji:
Dodawanie obiektów do kolejki produkcyjnej,
strona 7-1.



Moduł kolonizacyjny

Możesz utworzyć własne skrócone rozkazy ładowania, co pozwala na automatyzację często wykonywanych czynności. Więcej informacji o własnych rozkazach, strona 14-2.



na flocie, z którą chcesz się spotkać. Naciśnij klawisz minus

Transport kolonistów Odmiennej Rzeczywistości Rasy Odmiennej Rzeczywistości mogą ponieść straty w podróży kosmicznych. Lot międzygwiazdny zabija rocznie 3% kolonistów.

(-), aby wrócić do poprzedniej skali.

* Jeżeli w tym samym miejscu są dwie floty, a Ty chcesz wziąć na cel tylko jedną z nich, albo wziąć na cel flotę przeciwnika na orbicie, kliknij niebieski romb w rolcie punktów nawigacyjnych i wybierz flotę docelową z rozwiniętej listy.

* Jeżeli Twoim celem jest nabranie paliwa od docelowej floty lub połączenie s i ę

Rasy Odmiennej Rzeczywistości i inwazja Rasy Odmiennej Rzeczywistości zamieszkują bazy kosmiczne, nie planety, więc zniszczenie ich bazy otwiera planetę do kolonizacji. Poza tym, rasy Odmiennej Rzeczywistości nie mogą przewozić od-działów na cudze planety.

z nią, możesz użyć zadania połączenia się z flotą, które wymaga, aby dokładnie określić flotę jako PN.

Dzielenie flot

Chcąc podzielić flotę, kliknij przycisk **Split** lub **Split All** w rolegie składu floty. Kliknij Split, aby przenieść dowolną liczbę statków między wybraną flotą a flotą wybraną w rolegie „Innych flot w tym samym miejscu”. Kliknij **Split All**, aby podzielić flotę na oddzielne floty dla statków różnych konstrukcji.

Przyciski **Split** i **Split All** zostają wyłączone po osiągnięciu limitu 512 flot.

Przycisk **Split All** nie zadziała, jeżeli w wyniku jego działania liczba flot przekroczyłaby 512.

Łączenie flot

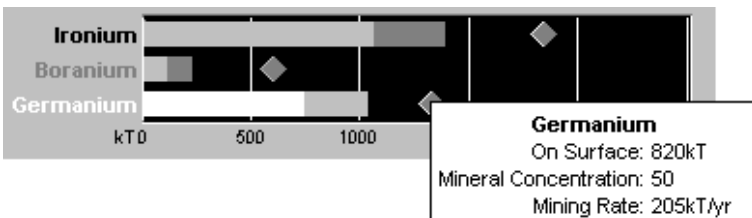
Aby połączyć całe floty z innymi, kliknij przycisk **Merge** w rolegie Składu floty. Pozwala to na połączenie dowolnych kombinacji flot znajdujących się w tym samym miejscu.

Możesz też łączyć floty za pomocą zadania PN łączenia z flotą, znajdującego się w rolegie punktów nawigacyjnych.

Jeżeli chcesz przenieść część statków, ale nie wszystkie z wybranej floty do

Every 10 mines produce up to 10kT of each mineral every year.
Mines require 5 resources to build.
Every 10,000 colonists may operate up to 10 mines.

innej, znajdującej się w tym samym miejscu, kliknij przycisk **Merge** w rolegie „Innych flot w tym samym miejscu”.



Złomowanie flot

Flotę złomuje się lub niszczy łącząc ją z flotą kolonistów lub wybierając zadanie złomowania floty. Złomowanie pozwala odzyskać część minerałów zużytych do budowy statku i cały ładunek minerałów na statku. Jest to dobra metoda na pozbycie się statków zbudowanych na podstawie konstrukcji, która nie jest już przydatna. Złomować floty można na dowolnej planecie lub nawet w kosmosie. Minerale, z których był zbudowany statek, są dodawane do minerałów na planecie, na której flota zostanie złomowana. Procent odzyskanych minerałów różni się w zależności od okoliczności:

- Misja kolonizacyjna - na powierzchni planety zostaje 75% minerałów zużytych na budowę statku.
- Złomowanie floty w bazie kosmicznej - na powierzchni planety zostaje 80%

Odmierna Rzeczywistość Rasy Odmiennej Rzeczywistości zamieszkują bazy kosmiczne, więc na własnych światach stosują zawsze wydobywanie na odległość.

Więcej informacji:
Dodawanie obiektów do kolejki produkcyjnej, strona 7-2.
Auto-budowanie, strona 7-6.

Więcej informacji:
Minerały, strona 6-3.

minerałów zużytych na budowę statku.

- Złomowanie floty na dowolnej planecie bez bazy kosmicznej - na powierzchni planety zostaje 33% minerałów zużytych na budowę statku.
- Złomowanie floty w kosmosie - wszystkie minerały zużyte na budowę statku zostają utracone.

Złomowanie flot na cudzych planetach

Złomując flotę na planecie należącej do innego gracza można wymienić się technologiami. Przeciwnik ma takie same szanse na wejście w posiadanie technologii, jak w bitwie. Otrzyma także odzyskane minerały, a jeżeli posiada właściwość Doskonałego odzyskiwania, również zasoby.

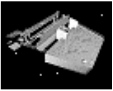


Raport z Twoich flot

W oknie raportu flot podane są: obecna lokalizacja Twoich flot, rozkazy, jakie mają wykonywać w następnym PN, zapas paliwa, ładunek, skład floty, skuteczność maskowania i obecna masa.

- * Klikając dowolne miejsce w wierszu danej floty natychmiast ją wybierasz.
- * Skład floty i ewentualne uszkodzenia wyświetla się klikając kolumnę Składu floty. Jeżeli skład jest podany na czerwono, co najmniej jeden statek jest uszkodzony. Znak plus (+) wskazuje, że flota składa się z więcej niż jednego statku.
- * Klikając kolumny ładunku można przenosić ładunki.

11 Nawigacja



Flota wykonuje ruchy, gdy wyznaczy się jej cele podróży, czyli punkty nawigacyjne (PN, ang. Waypoint). W każdym PN można jej też wyznaczyć jakieś zadanie, jak np. transport, kolonizacja, wydobycie na odległość lub złomowanie floty. Po dotarciu do ostatniego PN flota zatrzymuje się.

Dodawanie punktów nawigacyjnych i zadań

Chcąc dodać PN floty i zadanie do wykonania (ang. Task) w tym punkcie:

1. Wybierz flotę w obszarze Dowodzenia. Wystarczy dwukrotnie kliknąć jej lokalizację w Skanerze lub kliknąć ją prawym przyciskiem i wybrać flotę z rozwiniętej listy.
Można podążać za flotą znajdującą się w tym samym miejscu co Ty, klikając prawym przyciskiem romb w rolegie Punktów nawigacyjnych i wybierając z listy tę flotę. Flota ta ukaże się jako PN.
2. Kliknij wybrany punkt docelowy trzymając przy tym SHIFT. Punktem tym może być planeta, flota lub dowolny inny obiekt lub punkt w kosmosie. Między Twoim obecnym położeniem i nowym PN utworzy się zielona linia.
3. Wyznacz odpowiednie zadanie z rolety Zadań PN. Jeżeli flota nie będzie miała w tym miejscu nic do roboty, wybierz **No Task Here** z opuszczonej listy.
4. Powtarzaj kroki 2 i 3, aby wstawić następne PN.
5. Jeżeli flota ma stale powtarzać ten sam szereg czynności, dopóki się jej tego nie przerwie, a jej końcowy PN jest ten sam, co początkowy, zaznacz opcję **Repeat Orders** w rolegie Zadań PN.

Uwagi i wskazówki dotyczące punktów nawigacyjnych i skanera

Koncentracja minerałów a wydajność kopalni
Tempo spadku koncentracji minerałów nie ma związku z wydajnością wydobycia charakterystyczną dla rasy. Gdy koncentracja na planecie Twojej i przeciwnika spadnie do 1, gracz mający więcej kopalni, ale mniej wydajny, może wydobyć tyle kT, co bardzo wydajny gracz mający mniej kopalni.

Aby dowiedzieć się, ilu kolonistów jest potrzebnych do obsługi kopalni i jak wydajne jest wydobycie w tej kopalni, zajrzyj na 5 stronę okna Danych rasy otwierając komendą **View (Race)**.

Rasy Odmiennej Rzeczywistości i wydobycie.

Rasy Odmiennej Rzeczywistości wydobycią minerały na własnych planetach za pomocą techniki wydobycia na odległość. Więcej dowiesz się z rozdziału 22.

Z Katalogu technologii dowiesz się, jakie są wymagania produkcyjne i badawcze dla robotów górniczych: poszukaj w dziale Hulls kadłubów górniczych i odpowiednich modułów w dziale Mining Robots.

Więcej informacji:
Dzielenie i łączenie flot,
strona 10-6.

Przyciąganie do siatki

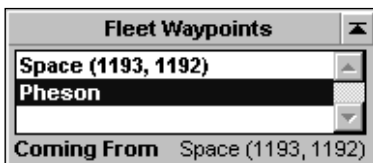
Przy ustawianiu PN zwróć uwagę, że są one przyciągane do niewidzialnej siatki. Odstęp między jej liniami wynosi jeden rok świetlny i nie można ich zmieniać. Odległość pozioma i pionowa jest mierzona w całych latach. Ukośna odległość między współrzędnymi jest wielkością dziesiętną nieco większą niż jeden rok świetlny. Chcąc pozbyć się przyciągania do obiektów przytrzymaj klawisz SHIFT przeciągając kursor.

Wybieranie jednego obiektu spośród wielu w tym samym miejscu

Jeżeli w danym miejscu jest więcej niż jeden obiekt, kliknij niebieski romb w roliście Punktów nawigacyjnych i wybierz obiekt, który ma stać się PN.

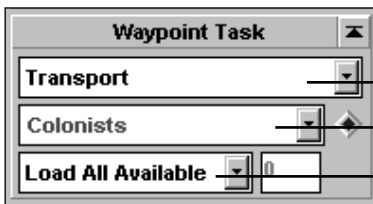
Białe drogi flot

Drogi flot są narysowane na biało, jeżeli dwa lub więcej etapy tej trasy są identyczne, np., jeżeli wyznaczysz drogę tam i z powrotem.



Nie wybieraj tego samego punktu nawigacyjnego dwa razy

Nie można w tym samym miejscu mieć dwóch kolejnych PN.



Przesuwanie punktów nawigacyjnych

Jeżeli chcesz przesunąć PN z jednego miejsca w drugie, to ustaw kursor na punkcie, który ma zostać przesunięty, żeby w

miejsce wskaźnika pojawiła się dłoń. Naciśnij przycisk myszy, a dłoń się zamknie. Przeciągnij mysz na nowe miejsce przeznaczenia. Zauważysz, że punkt będzie przyciągany przez obiekty, gdy będziesz się do nich zbliżał, co zapobiega ewentualnemu minięciu planety. Jeżeli chcesz ustawić PN blisko obiektu, ale nie na nim samym, przytrzymaj SHIFT w trakcie przeciągania.

Usuwanie punktów nawigacyjnych

Są dwa sposoby na usunięcie punktu nawigacyjnego:

- * Kliknij PN, który chcesz usunąć, a następnie naciśnij klawisz Backspace lub Delete.
- * Kliknij PN, a następnie przeciągnij go na następny PN.

Poruszanie się przy użyciu bram gwiazdnych

Musisz mieć bramę gwiazdną na planecie początkowej i docelowej. Można korzystać z bram gwiazdnych swoich i swoich sojuszników. Bramy gwiazdne mają limity zarówno masy, jaką mogą przenosić, jak również odległości.

Aby wysłać flotę przez bramę gwiazdną:

1. Jeżeli to konieczne, sprowadź flotę na planetę posiadającą bramę gwiazdną. Sprawdź, czy flota nie przewozi niczego oprócz paliwa. Wszystkie rasy, oprócz Podróżników międzygwiazdnych, muszą pozbyć się ładunku przed użyciem bramy gwiazdnej.
2. Kliknij planetę docelową (która też musi mieć bramę gwiazdną) trzymając

Opis różnych modułów transportowych i akceleratorów znajdziesz w Katalogu technologii.

Wskazówka: Rasy o właściwości „Doskonałego odzyskiwania” mogą zaoszczędzić budując statki z wybranych minerałów i złomując je na planecie docelowej.

Rozkazy skrócone
Do przyspieszenia biegu spraw można wykorzystywać rozkazy skrócone. Wystarczy kliknąć prawym przyciskiem romb w roliście Zadań PN i wybrać jeden z wymienionych zestawów rozkazów. Kliknięcie rombu lewym przyciskiem daje opis zaprogramowanych rozkazów. Można też programować własne rozkazy skrócone.

Szczegółowy opis rozkazów Transportu znajdziesz na stronie 5-6.

Więcej informacji:
Marszrutowanie flot, strona 10-5.

SHIFT, wybierając ją w ten sposób jako kolejny PN.

- Kliknij wskaźnik prędkości i przeciągnij go na sam koniec. W miejsce prędkości pojawi się napis Use Stargate. I to wszystko. W następnej turze Twoja flota pojawi się w miejscu przeznaczenia, niezależnie od pokonanej odległości.

Czas podróży przez bramę gwiazdną

1 Year - Podróż jest bezpieczna.

Uncertain - Nie wiesz niczego o planecie lub Twoje dane są przestarzałe.



Brama gwiazdna spróbuje wykonać skok, ale nie ma gwarancji, czy na drugim końcu też napotka bramę.

Danger - Flota zostanie uszkodzona po drodze. Przekracza ona limit

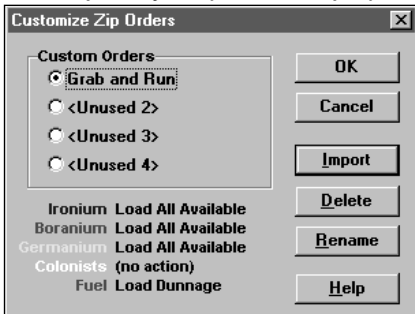
masowy lub odległości jednej lub obydwu bram gwiazdnych.

Never - Bramy gwiazdnej nie ma w jednym lub w obu punktach albo przekracza ona bardziej niż pięciokrotnie limity masy lub odległości.

Odległość (na jaką można bezpiecznie skakać)

Odległość jest determinowana przez startową bramę gwiazdną. Aby dowiedzieć się, jaki jest zasięg posiadanej bramy gwiazdnej:

* Kliknij roletę Bazy kosmicznej wyświetlając jej schemat wraz z bramą gwiazdną. Zasięg to dolna



liczba na rysunku bramy gwiazdnej.

Jeżeli startowa brama gwiazdna należy do sojusznika, musisz się go zapytać o jej zasięg.

Normalny zasięg można przekroczyć pięciokrotnie i mimo to dotrzeć do miejsca przeznaczenia. Flota zostanie jednak przy tym uszkodzona. Pamiętaj też o tym, że przy każdym przekroczeniu limitu masy lub

odległości, jest możliwość eksplozji całej floty.

Limit masy kadłuba

Większość bram gwiazdnych posiada limit bezpieczeństwa masy kadłuba. Tylko statki nie przekraczające limitów masy na początku i końcu drogi przez bramę gwiazdną mogą się nie obawiać o dotarcie do celu. Jeżeli statek przekracza ten limit, w czasie podróży w rolegie Punktów nawigacyjnych pojawi się ostrzeżenie przed niebezpieczeństwem.

Aby dowiedzieć się, jaki jest limit masy posiadanej bramy gwiazdnej:

- Wybierz planetę w obszarze Dowodzenia.
- Przesuń kursor na roletę Bazy kosmicznej.
- Kliknij roletę lewym przyciskiem wyświetlając jej schemat wraz z bramą gwiazdną. Limit masy to górna liczba na bramie gwiazdnej.

Jeżeli startowa brama gwiazdna należy do sojusznika, musisz się go zapytać o jej limit masy.

Normalny limit masy można przekroczyć pięciokrotnie i mimo to dotrzeć do miejsca przeznaczenia. Przy przekroczeniu limitu masy statki ponoszą jednak zawsze uszkodzenia. Jest również możliwość eksplozowania.

Poruszanie się przy użyciu tuneli podprzestrzennych

Tunele podprzestrzenne (ang. Wormhole) są szczególnymi osobliwościami, które przypadkowo pojawiają się i znikają. Jest ich kilka typów, niektóre są bardziej stabilne, inne mniej. Tunele podprzestrzenne dają darmową podróż na duże odległości i nie narzucają żadnych ograniczeń masy statków czy ładunków. Tunele podprzestrzenne występują wyłącznie w otwartym kosmosie, gdyż są odpychane przez grawitację planetarną.

Death on Demand	
Dock Capacity	Unlimited
Armor	11500dp
Shields	9000dp
Damage	None
Mass Driver	Warp: 10+
Destination	None
Set Dest	Warp 12

Stabilność tuneli podprzestrzennych różni się od „trwałych jak gładz” (Rock Solid) do „Bardzo niestabilnych” (Very Unstable). Te pierwsze trzymają się jednego obszaru przez 30 lub więcej lat. Te drugie mają skłonność do przenoszenia się do całkiem innego obszaru co około pięć lat. Każdy koniec tunelu podprzestrzennego porusza się niezależnie. Ze względu na

swoją złożoną naturę tunele podprzestrzenne ciągle krążą. Ich dokładne położenie stale się zmienia.

- * Aby podróżować przez tunel podprzestrzenny, wybierz go jako PN. Twoja flota wleci do Tunelu podprzestrzennego, gdy tylko dotrze do jego wlotu i w tym samym roku wyleci na drugim końcu.
- * Kliknij tunel podprzestrzenny, aby w obszarze Opisu wyboru wyświetlić jego przeznaczenie (jeżeli jest znane) i ocenę stabilności.

12 Kolonizacja

Zasiedlaj planety, które od razu się do tego nadają, albo takie, które mają wprawdzie ujemne wartości, ale można je przystosować. Należy skolonizować jak najwięcej planet, aby podwyższyć tempo zbierania zasobów, potrzebnych do konstruowania nowych technologii i kolejnych flot. Jednocześnie nie wyrwyj zbyt szybko ludzi ze swoich domów, bo zaczniesz tracić zasoby. Staraj się odnaleźć równowagę między tempem wzrostu planety a częstotliwością przesiedlania ludzi.


Wybieranie planety do zasiedlenia

Są trzy podstawowe kategorie planet:

Planety, które można od razu zasiedlić. Mają one wartość dodatnią i zielony kolor w trybie Planet Skanera. Im lepsza jest planeta, tym wyższa jest jej wartość i większa zielona kropka. Im wyższa wartość, tym szybciej kolonia będzie się rozwijać.

Planety, które mają ujemną wartość, ale można je geoformować: Te planety są w żółtym kolorze w trybie Planet Skanera. Im większa jest żółta kropka, tym lepsza będzie planeta po geoformowaniu.

Planety, które Cię zabiją: Mają one wartość ujemną i czerwony kolor w trybie Planet Skanera. Im większa jest czerwona kropka, tym bardziej zabójcza jest planeta. Brak Ci umiejętności do geoformowania tej planety, chociaż po zdobyciu wyższych technologii możesz zmienić kolor tej planety na żółty.

Nulon Mineral Packet Summary	
	Traveling at Warp 10 Destination: Esher
	Ironium: 62kT
	Boranium: 0kT
	Germanium: 0kT

Wskazówka: Akcelerator można też wycelować trzymając SHIFT przy kliknięciu planety docelowej, gdy planeta początkowa jest wybrana w obszarze Dowodzenia.

Podróżnicy międzygwiazd- ni Rasy Podróżników międzygwiazdnych mają mniej zdolności do budowy i używania akceleratorów niż inne rasy. Ich akceleratory są skuteczne przy łapaniu minerałów tylko do połowy nominalnej mocy. Poza tym gorzej miotają pakiety, które się rozpadają niezależnie od prędkości.

Pakietów minerałów nie można atakować. Można je przejąć i przenieść ich zawartość na swoje statki przy pomocy rolety „Innych flot w tym samym miejscu”.

Fizyka pakietowa Rasy Fizyków Pakietowych potrafią zawsze wykręcić pakiet minerałów w locie, niezależnie od jego położenia w kosmosie.

Są jeszcze dwa punkty w obszarze Opisu wyboru, które pomagają stwierdzić, czy dana planeta jest dobrym kandydatem na kolonię.

Wartość mieszkalna: Jeżeli posiadasz technologię do geoformowania planety, znajdują się tu dwie liczby. Pierwsza z nich to obecna wartość planety, natomiast druga (w nawiasach) to potencjalna wartość, do jakiej możesz planetę doprowadzić przy swoim aktualnym poziomie technologicznym. Jeżeli druga liczba jest ujemna, planeta zabije Cię.



Wykres środowiskowy: Po kolei klikaj trzy zmienne wyświetlone na wykresie środowiskowym. W rozwiniętym oknie znajdziesz potencjalny wzrost wartości planety, jeżeli zmodyfikujesz tę zmienną do granic wyznaczonych przez Twój obecny poziom technologii.

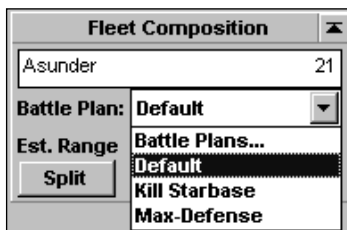
Zasiedlanie niezamieszkaną planety

Aby skolonizować niezamieszkaną planetę, musisz mieć flotę z co najmniej jednym statkiem zawierającym moduł kolonizacyjny w swojej konstrukcji kadłuba. Większość ras już na początku gry ma co najmniej jeden statek kolonizacyjny. Jeżeli nie masz żadnych takich statków, to wstaw chociaż jeden do kolejki produkcyjnej.

1. Wybierz flotę kolonizacyjną, aby znalazła się w obszarze Dowodzenia.

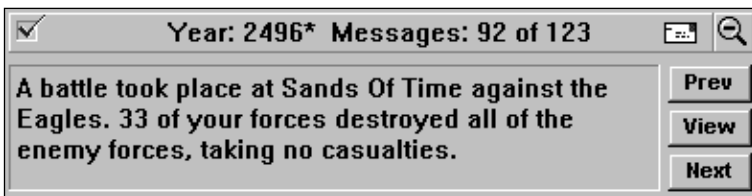
Możesz to zrobić klikając dwukrotnie jej lokalizację na Skanerze, lub, jeżeli w tym miejscu jest więcej obiektów (np. planeta), klikając w tym miejscu prawym przyciskiem i wybierając flotę z listy.

2. W rolegie Paliwa i ładunku kliknij wskaźnik **Cargo** i przenieś kolonistów z planety do ładowni floty.
3. Trzymając SHIFT kliknij planetę docelową na Skanerze.
4. W rolegie Zadań PN, wybierz **Colonize** jako zadanie PN.



Rezultat jest determinowany przez plany bojowe i członki statków używanych przez Ciebie i przeciwnika.

Różnych rzeczy na temat określonych broni, pancerzy, osłon i silników dowiesz się z Katalogu technologii (naciśnij F2). Aby dowiedzieć się, jak opracować i skonstruować nowe technologie wojenne, przeczytaj rozdział 8 na temat Badań, a następnie rozdział 9 na temat Konstrukcji statków.



Kolonisci zazwyczaj rozkładają statek kolonizacyjny po wylądowaniu, korzystając w początkowej fazie rozwoju kolonii z minerałów pochodzących z ładowni i ze statku.

Na ogół liczba statków we flocie kolonizacyjnej powinna być jak najmniejsza. Po założeniu kolonii możesz dostać frachtowcem dalszych kolonistów (frachtowiec zostanie rozładowany, a potem poleci do swojego następnego PN).

Rysunek modułu kolonizacyjnego znajdziecie na marginesie. Lepszy widok oferuje Katalog technologii. Naciśnij F2 i wybierz kategorię Mechanical. Chcąc dowiedzieć się, które z Twoich flot posiadają moduł kolonizacyjny:

1. Klikaj dwukrotnie w Skanerze miejsca, gdzie znajdują się Twoje statki, logicznie rozpoczynając od miejsca, z którego wyślesz kolonistów. Jeżeli w tym miejscu jest też planeta, kliknij to miejsce prawym przyciskiem i wybierz flotę z rozwiniętej listy.
2. Kliknij prawym przyciskiem roletę Składu floty, aby wyświetlić schemat

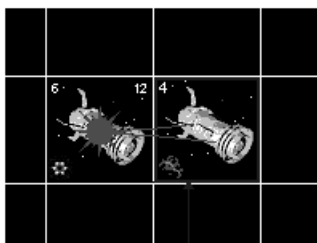
s t a t k u .
Jeżeli pojawi się rysunek modułu kolonizacyjnego, masz już właściwą flotę.
Kliknij **Next** w rolegie Floty, aby wyświetlić inne floty.

Przewożenie kolonistów frachtowcami

Za pomocą frachtowców możesz przewozić kolonistów do działających już kolonii. (Jeżeli kierujesz się na planetę w posiadaniu przeciwnika, przygotuj się do walki i pamiętaj, żeby wziąć tyle kolonistów, żeby mieć przewagę nad wrogiem.) Użyj tylu frachtowców, ile jest potrzebnych, ustawiając ich rozkazy po przybyciu do PN na rozładowanie kolonistów.

Łaładunek

1. Wybierz flotę transportową, aby znalazła się w obszarze Dowodzenia.
2. Trzymając SHIFT kliknij planetę (lub flotę), z której chcesz załadować kolonistów.
3. W rolegie Zadań PN wybierz Transport jako rozkaz i



Niebieska ramka otacza eskadrę opisaną w wyborze.

Phase 21 of 46 Round 2 of 16
Playback Speed: 4 ◀ ▶

The Gylarians Defender attacks the Sectoids Nightstalker * 19 at (3, 4), doing 1088 damage to shields and 159 damage to armor.

Selection: (1, 4)
The Gylarians Defender
Initiative: 21 Movement: 1
Armor: 2580 Damage: (none)
Shields: 1920
Jamming: 20%
Tactic: Maximize damage ratio
Primary Target: Any
Secondary Target: Any

?

Status bitwy

Statki aktywne (atakujące lub broniące).

Atakowane statki są na czerwono.

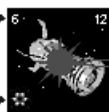
Dane na temat uszkodzeń.

Wybór

Przy odtwarzaniu magnetowid podaje szczegółowe dane dla aktywnej eskadry lub dla dowolnej eskadry, którą klikniesz.

Kliknij tu, aby wyświetlić szczegóły konstrukcji statku wyświetlonego w polu

Liczba eskadr w tym miejscu.

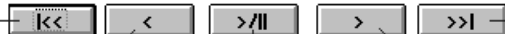


Suma statków w tym miejscu.

Ikona rasy.

Przy rozdzielczości 800X600 lub gorszej, za każdą dodatkową eskadrę na polu pojawia się znak plus (+).

Początek bitwy.



Koniec bitwy.

Jedna faza w tył.

Odtwarzanie bitwy / Zatrzymanie.

Jedna faza w przód.

kolonistów jako ładunek i określ ilość, jaką chcesz załadować.

Wysyłanie

1. Trzymając SHIFT kliknij docelową kolonię lub kolonie.
2. W każdym miejscu, gdzie chcesz wylądować kolonistów wybierz Transport jako rozkaz i kolonistów jako ładunek i określ ilość, jaką chcesz rozładować.

Pamiętaj, aby nie wylądować więcej kolonistów, niż dana planeta jest w stanie utrzymać.

Battle Summary Report -- 16 Battles						
Location	SB	Sides	Units	Ours	Theirs	Unarmed
Ziggurat	T	2	8	2	6	
Uranus	T	2	13	3	10	
Space (1473, 1646)			6	15	1	
Spa...						

Ojej, ta planeta już jest

zamieszkana!

Nie można kolonizować planety, która została już zasiedlona przez inną rasę. Jeżeli przewieziesz na nią kolonistów za pomocą rozkazu transportu, automatycznie rozpoczną oni naziemną walkę z dotychczasowymi mieszkańcami. Tym samym koloniści staną się oddziałami lądowymi. Jeżeli w tym samym roku na planecie lądują oddziały lądowe więcej niż jednego gracza, wszyscy będą ze sobą walczyć, aż zostanie tylko jedna strona.

Nie można najechać planety mającej na orbicie bazę kosmiczną. Oznacza to, że musisz zniszczyć bazę kosmiczną, zanim zejdziesz na ląd.

13 Górnictwo

Na większości planet minerały leżą pod powierzchnią, więc nie są dostępne dla kolonistów, dopóki Ci ich nie wydobędą. Na własnych światach można budować kopalnie, a na bezludnych - używać robotów górniczych.

Zawartość i koncentracja minerałów na planecie są podane w obszarze Opisu wyboru i w rolegie Minerałów do dyspozycji. Liczba zbudowanych i funkcjonujących kopalń pojawia się w rolegie Minerałów do dyspozycji.

Kopalnie w zasiedlonych światach

Chcąc wybudować kopalnię, wystarczy dodać ją do kolejki produkcyjnej. Można to zrobić ręcznie, albo przy użyciu funkcji auto-budowania okna Produkcji. W wybudowanych w ten sposób kopalniach będą wydobywane minerały, które będą natychmiast do dyspozycji miejscowych kolonistów.

Aby wybudować kopalnie:

1. Trzymając SHIFT kliknij na Skanerze planetę, gdzie chcesz zbudować kopalnie.
 2. Kliknij przycisk **Change** w rolegie Produkcji.
 3. W oknie Produkcji, wybierz Mine lub Mines (Auto-build) i kliknij przycisk Add.
- Aby dowiedzieć się, ile minerałów będzie produkować nowa kopalnia:

1. Użyj komendy **View (Race)** i zajrzyj na piątą stronę, aby zobaczyć, jaka jest wydajność twojej rasy w budowaniu i korzystaniu z kopalń i fabryk. Kliknij **Cancel**, aby wrócić do gry.
2. Zajrzyj do danych o koncentracji minerałów w obszarze Opisu wyboru i rolegie Minerałów do dyspozycji. Kliknij nazwę minerału lub wartość w jednym z tych dwóch miejsc, aby wyświetlić dane na temat koncentracji każdego z tych minerałów pod powierzchnią.

Komendą **Reports (Battle)** otwiera się Ogólny raport walk. W tym raporcie wymienione są wszystkie bitwy, które miały miejsce w poprzedniej turze.

Informacje na temat rodzajów bomb i powodowanych strat znajdziesz w dziale Bombs Katalogu technologii. Aby dowiedzieć się, jak opracować i skonstruować technologie bomb, przeczytaj rozdział 8 na temat Badań. Aby dowiedzieć się, jak konstruować i budować bombowce zajrzyj do rozdziału 9 na temat Konstrukcji statków.



Retro-bomba



Inteligentna bomba

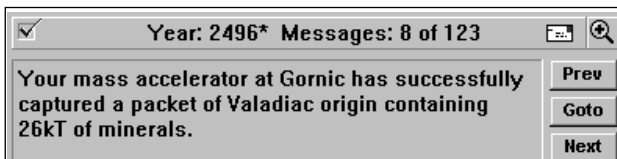


3. Oblicz wydajność za pomocą wzoru:

$$\text{potencjalna wydajność} \times \text{koncentracja minerałów} = \text{rzeczywista wydajność}$$

centracja minerałów = rzeczywista wydajność

Na przykład, z okna Danych rasy dowiadujesz się, że 10 kopalń produkuje rocznie do 10 kT, a z wykresu zawartości minerałów w obszarze Opisu wyboru, że koncentracja germanium wynosi 50. Oznacza to, że 100 kopalń wyprodukuje w przyszłym roku 50 kT germanium. W tym przypadku



należałoby dodać dwie kopalnie za każdą dodatkową kT germanium rocznie.

Obliczanie tempa spadku koncentracji minerałów

Spadek koncentracji minerałów zależy wyłącznie od liczby kopalń pracujących na planecie oraz długości okresu pracy tych kopalni. Jeżeli dwóch graczy przez taki samo okres używa tyle samo kopalni, to ich spadek koncentracji minerałów będzie taki sam.

Dobrze jest to przeliczyć na lata wydobycia. Jeden rok wydobycia to praca jednej kopalni przez jeden rok. 50 kopalń pracujących przez rok na planecie to 50 lat wydobycia.

Aby obliczyć w przybliżeniu, ile musi minąć lat wydobycia, aby koncentracja minerałów obniżyła się o jeden rok, podziel 12 500 przez obecną koncentrację minerałów.

Wydobycie na odległość

Wydobycie na odległość polega na wykorzystaniu robotów górniczych do zabierania minerałów z niezaludnionych planet i przewożeniu ich na swoje zasiedlone planety. Wydobycie na odległość jest możliwe tylko na światach niezamieszkałych, jeżeli się posiada statki górnicze z modułami robotów górniczych. Musisz opracować technologie pozwalające na utworzenie zarówno kadłubów, jak modułów, a następnie skonstruować statek z kadłubem górniczym. Umieść moduły górnicze w specjalnych przegrodach po skonstruowaniu statku. Następnie wstaw statki górnicze do swojej kolejki produkcyjnej.

Floty wydobywające minerały z orbity składają co roku raport o stanie środowiska i minerałów na planecie. Statki te nie potrzebują skanerów, chyba że chcesz, żeby wykrywały również nieprzyjacielskie floty.

Tworzenie floty robotów górniczych

Statek górniczy nie ma zbyt dużo miejsca na paliwo, co oznacza, że nie polecą daleko, o ile nie jest napędzany koncentratorem strumieniowym. Aby utworzyć i wysłać flotę robotów górniczych:

1. Jeżeli Twoje statki górnicze nie posiadają koncentratorów strumieniowych, połącz je z flotą, w której jest co najmniej jeden frachtowiec. Frachtowiec zazwyczaj jest w stanie nabrać tyle paliwa, ile flota potrzebuje na dotarcie do celu.

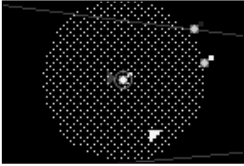
Systemy obrony planet są opisane w dziale Planetary Katalogu technologii.

Więcej informacji:
 Akceleratory, strona 6-7 i Bebechy, strona 25-1
 Miotanie pakietów, strona 6-8.

Rasy Odmiennej Rzeczywistości i inwazja Rasy Odmiennej Rzeczywistości zamieszkują bazy kosmiczne, a nie planety, więc zniszczenie ich bazy kosmicznej otwiera planetę dla zasiedlania. Poza tym, rasy Odmiennej Rzeczywistości nie mogą przewozić oddziałów na cudze planety.

Wskazówka: Jeżeli zamierzasz często stosować walkę lądową, przed rozpoczęciem gry zastanów się nad rasą o cesze „Kupców wojny”.

2. Planetę, na której chcesz wydobywać minerały, wyznacz jako PN, z rozkazami wydobycia na odległość (Remote Mining).



3. Gdy flota dotrze do tej planety, z powrotem podziel statki górnicze i frachtowce na osobne floty.

4. Wybierz flotę frachtowców i wyznacz jej okrężną trasę z PN na planecie (planetach), która ma otrzymywać minerały, kończąca się na flocie górniczej.

W PN floty górniczej wyznacz rozkaz transportu, który spowoduje, że minerały zostaną załadowane ze statków górniczych na frachtowce w najlepszy możliwy sposób.

Jeżeli jako PN wyznaczysz flotę górniczą zamiast planety, frachtowiec będzie automatycznie podążał za flotą górniczą, gdzie by nie poleciała.

Wspólne przedsięwzięcia w wydobyciu na odległość

Planetę można eksploatować z orbity wspólnie z innymi graczami na dwa sposoby. Jeden polega na tym, że każdy dokonuje wydobycia na własną rękę przy użyciu swojej floty górniczej i frachtowców. Natomiast druga metoda wykorzystuje możliwość przenoszenia minerałów między flotami i planetami różnych graczy i polega na tym, że jeden gracz wydobywa minerały i za uzgodnioną opłatą przekazuje je ręcznie do ładowni innych graczy.

Każda rasa Super Stealth może wyznaczyć jako zadanie PN ładowanie minerałów z cudzych flot górniczych; jeżeli gracz się na to godzi, jest to dyplomacja, a jeżeli nie - to piractwo.

14 Transport ładunków



Minerały, paliwo i kolonistów można przewozić między punktami nawigacyjnymi. Punktami nawigacyjnymi mogą być planety lub floty. Ładunek jest przewożony na statkach posiadających ładownie

lub specjalne zasobniki, albo też miotany przez kosmos za pomocą akceleratorów.

Czynności spedycyjne

Rozpoczęcie transportu wygląda następująco:

1. Wybierz flotę, która ma przewozić ładunek.
2. Dodaj PN lub serię PN w obszarze Skanera.
3. W rolegie Punktów nawigacyjnych wybierz PN, w którym chcesz załadować lub rozładować ładunek.

4. W rolegie Zadań PN wyznacz rozkazy Transportu.

Pola minowe jako skanery
Dla graczy z cechą „Anihilacji kosmosu” pola minowe działają jak normalne skanery. Nie wykrywają one jednak flot na orbitach planet.

Stawiacze min opisane są w rozdziale Mine Layers Katalogu technologii.

Czy wiesz jak:

Konstruować statki, strona 9-1.

Wybierać obiekt w obszarze Dowodzenia, strona 5-8.

Dodawać punkt nawigacyjny i zadanie, strona 11-1.

Jeżeli posiadasz cechę główną „Anihilacji kosmosu”, Twoje pola minowe obejmujące planety będą się rozpadać w tempie zaledwie 1% rocznie za każdą planetę w polu.

Maskowanie a pola minowe.

Maskowanie nie ochrania statków przed polami minowymi. Możesz maskować swoje stawiacze min, jeżeli chcesz, jak najbardziej odwlec rozbrajanie min.



Ikona nakładki Pól minowych

Tempo rozbrajania minopułapek wynosi 1/3 normalnego.

Szczegółowe informacje na temat skuteczności rozbrajania określonych broni kierunkowych znajdziesz w Katalogu technologii w odpowiednim dziale.

Wybierz Transport jako zadanie

Wybierz ładunek

Wybierz czynność ładowania/rozładowywania

Powtarzaj tę czynność dla każdego PN, w którym chcesz załadować lub wyładować ładunek.

Powtarzanie rozkazów

Jeżeli chcesz, aby flota w nieskończoność przemierzała daną trasę, dopóki nie polecisz jej tego przerwać, zaznacz pole **Repeat Orders** w rolegie Zadań PN. Jeżeli częścią tej trasy ma być powrót na planetę początkową, pamiętaj, aby zaznaczyć ją drugi raz jako PN.

Nie zapominaj, że jako PN można wyznaczyć inną flotę. Na przykład, gdy chcesz prowadzić kursy wahadłowe między flotą wydobywającą z orbity a potrzebującymi minerałów planetami, wyznacz flotę górniczą jako pierwszy PN, a planetę - jako drugi. W pierwszym PN, przy flocie górniczej, ustaw rozkazy Transportu dla każdego minerału, który chcesz ładować, wybierając QuikLoad z menu Rozkazów skróconych. W drugim PN skorzystaj z rozkazu skróconego QuikDrop dla zadania Transportu, aby wyładować wszystkie minerały.

Jeżeli chcesz mieć regularne kursy transportowe, w dużym wszechświecie warto się zastanowić nad skorzystaniem z marszrutowania flot wysyłając je od planety do planety.

Przekazywanie paliwa i ładunku innym flotom



Floty mogą między sobą wymieniać paliwo i minerały. Floty mogą należeć do Ciebie lub innych graczy. Po oddaniu paliwa i ładunku nie można ich już zabrać. Daje to możliwość wymiany handlowej (jako elementu dyplomacji).

Paliwo i minerały można też przekazywać z czyjejkolwiek floty na czyjąkolwiek planetę. Jednak próba transferu kolonistów ze statku na planetę innego gracza (niezależnie od stosunków między nimi), zawsze jest uznawana za inwazję i traktuje się ją w odpowiedni sposób.

Ładunek przekazuje się za pomocą jednego z okien transferu ładunku. Są one dostępne w różnych roletach obszaru Dowodzenia.

Zrzut ładunku

Zgodnie z tym, co jest napisane w rolegie Lokalizacji, aby móc dokonać zrzutu ładunku musisz się znajdować w kosmosie. Zrzuci ładunek, jeżeli masz za mało paliwa, musisz szybko dotrzeć do miejsca przeznaczenia lub uciec, a nie możesz czekać, aż drugi statek dowiezie ci paliwo.

Przekazywanie ładunku na statek przeciwnika lub nie swoją planetę ma taki sam efekt, gdyż w rezultacie zawsze tracisz ładunek. Ładunek zrzucony ginie w kosmosie.

Nie można odrzucić ładunku, jeżeli w tym samym miejscu są szczątki.

Programowanie Rozkazu skróconego Transportu

Rozkaz skrócony to zwyczajny rozkaz Transportu, który chcesz stosować w grze wielokrotnie, wybierając przy tym tylko nazwę Rozkazu skróconego. Stars! oferuje cztery już zaprogramowane Rozkazy skrócone (w tym Clear). Rozkazów tych nie można zmieniać, ale możesz za to utworzyć jeszcze cztery swoje własne.

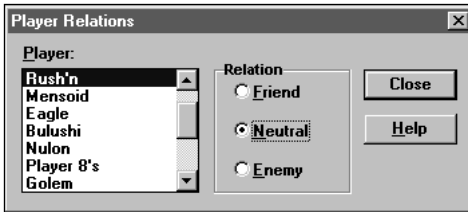
Więcej na temat inicjatywy dowiesz się z: Bebechy bitwy, rozdział 23.



Regulator orbitalny

Po utworzeniu własnego Rozkazu skróconego będzie on dostępny we wszystkich grach, dopóki go nie usuniesz. Programowanie Rozkazu skróconego jest następujące:

1. Wybierz rozkaz Transportu w rolegie Zadań PN.
2. Wybierz taki zestaw ładunków i czynności, który ma się znaleźć w Rozkazie skróconym.
3. Kliknij prawym przyciskiem niebieski romb w rolegie Zadań PN.
4. Z rozwiniętego menu wybierz <Customize>. Ukaże się okno Programowania Rozkazów skróconych.
5. Wybierz przegrodę rozkazu własnego.
6. Kliknij **Import**. Bieżące rozkazy transportu zostaną skopiowane z rolety Zadań PN. Ukaże się okno zmiany nazwy Rozkazu skróconego.



Rozkaz skrócony pojawi się na rozwiniętej liście.

7. Wpisz nazwę i zamknij okno klikając **OK**. Nowy rozkaz pojawi się w oknie.

8. Kliknij **OK**, żeby zamknąć okno Programowania.

9. Ponownie kliknij niebieski romb. Twój się na



Retro-bomba

Modyfikacja własnego Rozkazu skróconego

- * Powtarzaj kroki 1-5, a w kroku 5 wybierz rozkaz, który chcesz zmienić.
- * Kliknij **Import** i zamknij okno zmiany nazwy.

Miotanie pakietów minerałów

Miotanie pakietów minerałów odbywa się w dwóch etapach:

Etap 1: Wyznaczenie celu akceleratorowi

Trzeba to zrobić przed utworzeniem pakietów, bo inaczej się zdezintegrują. Jest to oczywiście niemożliwe, jeżeli na planecie nie posiadasz akceleratora.

Informacja o akceleratorze i sterowanie nim



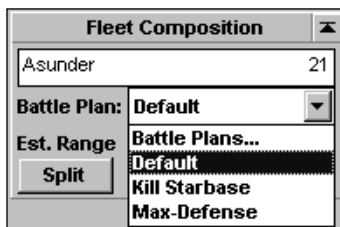
1. Kliknij przycisk **Set Dest** w rolegie Bazy kosmicznej.
2. Wybierz cel klikając planetę docelową na Skanerze lewym przyciskiem. Na Skanerze pojawi

Nie zmodyfikowany plan bojowy. W tym samym rozdziale znajdziesz objaśnienie wszystkich punktów planu bojowego.

się trasa w postaci fioletowej kreski.

3. Zaakceptuj domyślną prędkość pakietu lub kliknij wskaźnik prędkości, aby ustawić inną.

Przy niższej prędkości można miotać pakiety do planet o gorszych akceleratorach (pod warunkiem, że chcesz, aby planeta złapała ten pakiet). Pakiety miotane powyżej prędkości zalecanej są niestabilne, ale szybciej docierają do miejsca przeznaczenia i wyrządzają więcej szkód. Aby pakiet bezpiecznie dotarł do celu, na drugiej planecie musi być akcelerator o równej lub większej mocy. Jeżeli planeta ma gorszy akcelerator lub wcale go nie ma, to pakiet uderzy w nią, zabijając tym samym część kolonistów i niszcząc instalacje planetarne. Na każdej planecie, zamieszkaney czy nie, 2/3 minerałów pakietu zostanie utraconych przy zderzeniu.



Etap 2: Tworzenie i miotanie pakietów

Pakiety tworzy się w oknie Produkcji. Są one miotane automatycznie po utworzeniu.

1. Kliknij **Change** w rolicie Produkcji.
2. Spójrz na ofertę produkcji. Znajdzie się w niej typ pakietu dla każdego minerału z osobna i pakiet mieszany zawierający po trochę każdego minerału. Gdy klikniesz typ pakietu w ofercie, poniżej pojawiają się liczby wskazujące, ile kT każdego minerału jest potrzebnych do utworzenia pakietu. W ofercie znajduje się też auto-budowana praca wysyłania pakietów.
3. Wybierz pakiety, które chcesz utworzyć i dodaj je do kolejki przyciskiem **Add**. Twoja planeta będzie wytwarzać i wysłać pakiety, aż usuniesz je z kolejki. Z obszaru Komunikatów będziesz się dowiadywać o wysłaniu każdego pakietu. Twoje pakiety minerałów w zasięgu skanera pojawiają się na Skanerze w postaci zielonych kwadratów, a przeciwnika - jako czerwone kwadraty.

Wyświetlanie przeznaczenia pakietów

Gdy klikniesz dowolny pakiet minerałów widoczny na Skanerze, jego przeznaczenie (i zawartość) ukażą się w obszarze Opisu wyboru.

15 Zasady walki

Poniżej dowiesz się, jak tworzyć i wybierać plany bojowe, wszczynać różne typy walk i oglądać powtórki bitwy w kosmosie. Wszystko, co musisz wiedzieć o wyniku walki, jest napisane w otrzymywanym komunikacie. Jeżeli przegrasz bitwę i nie wiesz dlaczego, albo chcesz porównać swoją taktykę z taktyką wroga, możesz obejrzeć powtórkę bitwy na magnetowidzie.

Walka między flotami

Aby zaatakować flotę przeciwnika:

1. Z opuszczonej listy w rolicie Składu floty wybierz plan bojowy dla swojej floty, obejrzyj go, zmień lub utwórz nowy.
2. Ustaw PN na flocie przeciwnika. Jeżeli wroga flota jest na orbicie pla-

Do flot zamaskowanych celuje się tak samo, jak do wszystkich innych.

Rundy bitwy.

Bitwy trwają co najmniej 16 rund. W każdej rundzie bitwy wszystkie eskadry mają szansę ruchu i oddania strzału. Runda dzieli się na fazy; każda faza to ruch lub strzał jednej eskadry.

Bazy kosmiczne i celowanie.

Bazy kosmiczne mają za cel główny uzbrojone statki, a za cel dodatkowy - wszystko.

nety, możesz wyznaczyć swój cel dokładnie na tej flocie, aby ją gonić, gdy odleci z planety. W tym celu kliknij prawym przyciskiem niebieski romb w rolcie Punktów nawigacyjnych i wybierz nieprzyjacielską flotę z listy.

Twoja flota albo dogoni przeciwnika i zaatakuje go, albo będzie go gonić do chwili, gdy zrezygnujesz z walki. W przypadku ataku w następnym roku otrzymasz komunikat opisujący jego wynik.



Jeżeli stracisz ślad wroga, otrzymasz komunikat mówiący, że PN Twojej floty został ustawiony w jego ostatnim znanym położeniu.

Jeżeli przy komunikacie o bitwie naciśniesz przycisk

Goto, w obszarze Skanera zostanie wybrana lokalizacja bitwy, a na przycisku pojawi się napis View.

Naciśnięcie **View** pozwala na obejrzenie powtórki bitwy, co pozwala zobaczyć jak atakuje nieprzyjaciel i jak doszło do Twojego sukcesu lub porażki.

Rozkaz ataku nie zakłóca innych zadań w punktach nawigacyjnych

Nowa uzbrojona flota domyślnie ma na początek rozkazy ataku. Rozkazy te działają zawsze, więc uzbrojonej flocie można wyznaczyć dowolne inne możliwe zadanie PN.

Obszar bitwy dzieli się na pola. Aby zobaczyć rozmiar i układ planszy bitwy, obejrzyj ją w powtórce.

Strzał w przelocie

Jeżeli statek porusza się w kierunku swojego celu głównego, ale jest jeszcze poza zasięgiem, to będzie się starał strzelać do innych celów, jakie znalazłyby się w zasięgu. Cel główny jest wybierany w oknie Planów bojowych.

Szczałki z bitew kosmicznych

Zniszczony w bitwie lub na polu minowym statek pozostawia po sobie szczątki (ang. Salvage). Ładunek jest wyrzucany w kosmos w postaci pakietu minerałów, a jeżeli bitwa odbywała się na orbicie, spada na powierzchnię planety. Gracze wygrywający w bitwie z technologicznie bardziej zaawansowanymi statkami mają do 50% szans na automatyczny awans o jeden poziom w jednej dziedzinie badań. Premia technologiczna zależy bardziej od odczytów czujnika niż szczątków. Aby odzyskać minerały z pakietu szczątkowego do użycia w produkcji:

1. Ustaw pakiet szczątkowy jako PN (o ile jeszcze nim nie jest).
2. Po przybyciu, wybierz pakiety z opuszczanej listy w rolcie „Innych flot w tym samym miejscu”.
3. Kliknij przycisk **Cargo** i przenieś minerały z pakietów do swoich ładowni.

Oglądanie powtórki z bitwy kosmicznej

Po pewnym czasie stwierdzisz, że oglądanie wszystkich bitew nie ma sensu. Zdarza się jednak, że pomimo przeważających pozornie sił poniesiesz klęskę. Wtedy przydaje się nagranie bitwy. Jest to świetne miejsce do sprawdzenia cech flot przeciwników i utworzenia własnej strategii bojowej.

W turze następującej po bitwie otrzymujesz komunikat podsumowujący wydarzenie. Kliknij przycisk **Goto** w obszarze Komunikatów, a pojawi się na nim

napis **View**. Kliknij **View**, aby uruchomić magnetowid.

Magnetowid można też uruchomić z Ogólnego raportu walk. Wystarczy dwukrotnie kliknąć wiersz raportu.

Bombardowanie planet

Bombardowanie odbywa się automatycznie. Wszystko co musisz zrobić, to wysłać swoją flotę bombowców na planetę wroga. Jeżeli planeta nie posiada bazy kosmicznej, flota zacznie bombardowanie od razu po przybyciu. Jeżeli planeta ma bazę

Battle Summary Report -- 16 Battles						
Location	SB	Sides	Units	Ours	Theirs	Unarmed
Ziggurat	T	2	8	2	6	
Uranus	T	2	13	3	10	
Space (1473, 1646)			16	15	1	
Spa						

k o s -
miczną,
musisz ją
zniszczyć,
zanim
będziesz
w stanie
rozpocząć
bombardowanie.
R o d z a j

bomb przenoszonych przez bombowce danej konstrukcji określasz przy tworzeniu tej konstrukcji. Twoje bombowce mają nieskończoną liczbę bomb, co pozwala na bezustanne bombardowanie bez uzupełniania pocisków. Liczba bomb umieszczanych w każdej przegrodzie bombowej przy konstruowaniu kadłuba bombowca będzie równa liczbie bomb zrzucanych co roku na planetę.

Spadek populacji wrogiej planety podczas bombardowania

Przy bombardowaniu możesz zauważyć, że utrata ludności nie zgadza się z Twoimi obliczeniami. Na przykład w obszarze Opisu wyboru jest podane, że populacja liczy 400 000. Otrzymujesz raport, że Twoje bomby zabiły 65 000 kolonistów. A tu w obszarze Opisu wyboru jest napisane, że populacja liczy teraz 410 000. O co chodzi?

Liczba populacji na cudzych planetach jest zawsze podawana w pewnym przybliżeniu i może się różnić od wartości rzeczywistej o +/- 20%. Dopóki nie znajdziesz się na powierzchni, nie możesz otrzymać dokładnej liczby ludności - chyba, że spadnie ona do zera.

Bomby specjalne

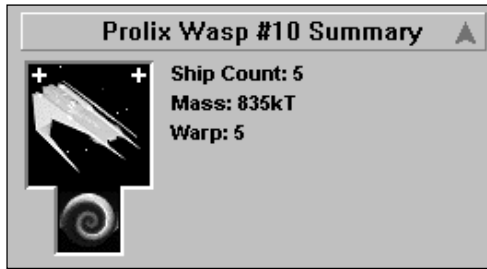
Rasy z „Natychnmiastowym formowaniem” mogą nauczyć się budowy retrobomb, broni przywracającej planecie jej początkowe parametry środowiska. Inteligentne bomby zabijają kolonistów, ale nie niszczą kopalni ani fabryk. Są one dwukrotnie bardziej skuteczne niż inne bomby w przedstawianiu się przez systemy obronne planety.

Bombardowanie pakietami minerałów

Jeżeli masz bazę kosmiczną z akceleratorem, możesz miotać minerały na plan-

Nieuzbrojone (Unarmed) statki to wszelkie konstrukcje nie posiadające broni i nie stwarzające żadnego zagrożenia. Statki użytkowe (Utility) to nieuzbrojone statki, które stwarzają pewne zagrożenie (np. stawiacze min). Statki rozpoznawcze (Scouts) to uzbrojone statki o kadłubach typu Scout, Frigate lub Destroyer. Okręty wojenne (Warships) to wszelkie pozostałe uzbrojone statki, w tym uzbrojone frachtowce. Bombowce (Bombers) to wszystkie statki o kadłubach typu Bomber.

ety, które nie posiadają akceleratora, albo posiadają, ale o mniejszej mocy. W ten sposób zabija się kolonistów i niszczy instalacje, co jest tańsze od budowy i wysyłania bombowców (o ile możesz sobie pozwolić na wyrzucanie minerałów). Pakiet minerałów lecący z prędkością odpowiadającą 13. stopniowi zakrzywienia przestrzeni jest w Stars!



Wskazówka: Jeżeli flota przeciwnika jest na orbicie, możesz też kliknąć planetę, a następnie kliknąć żółtą strzałkę w obszarze Opisu wyboru, aż pojawią się dane floty przeciwnika.

Obrona przed atakiem tego typu polega na budowie akceleratora do łapania pakietów. Jeżeli akcelerator miotający jest mocniejszy, to jest przynajmniej szansa na obniżenie wielkości szkód. Drugą dobrą rzeczą są planetarne systemy obronne.

Fleet Summary Report -- 222 Fleets			
Fleet Name	ID	Location	Destination
Perfect Logic #123	123	Space (1219, 1105)	False Hopes
Perfect Logic #116	116	Space (1168, 1704)	Elron
Perfect Logic #105	105	Space (1168, 1704)	Elron
Peet #97			

Szybka reakcja może Ci pozwolić na przechwycenie pakietu minerałów w locie (pod warunkiem,

że lot pakietu trwa dłużej niż rok) i załadowanie ich do swoich ładowni.

Jeżeli Twoje skanery potrafią spoznać nadlatujące pakiety, poinformują Cię o

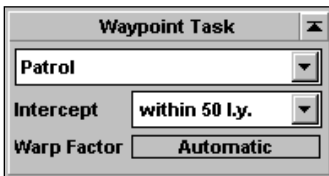
nich.

Walka lądowa

W celu najechania planety innego gracza i wszczęcia walki lądowej:

1. Zbuduj flotę z jednym lub więcej frachtowcem.
2. W rolegie Zadań PN, ustaw zadanie Transportu, aby ładowało kolonistów na flotę. Załaduj ich tyle, ile sądzisz, że potrzeba do uzyskania przewagi.
3. Ustaw PN na planecie przeciwnika.
4. Użyj zadania Transportu, aby wyrzucić wszystkich kolonistów w nowym PN. Jeżeli planeta ma bazę kosmiczną, musisz ją zniszczyć przed desantem swoich oddziałów na powierzchnię.

Przewożąc kolonistów przez systemy obronne planety tracisz trochę ludzi. Systemy obronne powstrzymują 75% desantów wroga. Twoje oddziały, którym



uda się zejść na planetę będą walczyć z jej mieszkańcami do ostatniego człowieka. Zdobycie planety w ten sposób pozwala na zachowanie jej kopalń i fabryk.

Jeżeli wszyscy zginą, planeta stoi otworem dla pierwszego gracza, który ją skolonizuje. Takie planety trzeba ponown-

ie zasiedlać za pomocą floty kolonizacyjnej.

Jeżeli planeta nie nadaje się do zamieszkania dla Ciebie, w następnym roku załaduj flotę wszystkimi swoimi kolonistami. Zapobiegnie to ich utracie.

Nie można najechać planety posiadającej na orbicie bazę kosmiczną. Oznacza to, że twoje pancerniki muszą ją zniszczyć, zanim siły inwazyjne będą mogły zejść na dół.

Pola minowe

Pola minowe można kłaść wokół swoich planet albo gdziekolwiek indziej we wszechświecie. Pola minowe to typowa strategia defensywna. Jeżeli posiadasz cechę główną "Anihilacji kosmosu", to możesz wysadzać pola minowe na odległość, co zamienia je w skuteczną broń ofensywną.

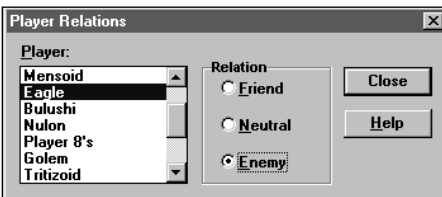
Tylko statki ze stawiaczami min mogą kłaść pola minowe.

Gracze odporni na pola minowe

Miny nie wybuchają od flot Twoich i Twoich sojuszników. Tylko floty neutralne i wrogie będą miały kłopoty lecąc przez Twoje pola minowe.

Pola minowe na Skanerze

Chcąc zobaczyć pola minowe, skorzystaj z nakładki Pól minowych obszaru



Skanera. Pola minowe są wyświetlane jako koliste siatki: niebieskie są Twoje, żółte należą do sojuszników, a czerwone - neutralne i wrogie. Widać tylko pola minowe będące w zasięgu skanera. Pole minowe jest

maskowane na 75%, o ile nie było wcześniej na widoku lub używasz tylko skanera nie penetrującego.

Kładzenie pól minowych

Pola minowe może kłaść tylko statek ze stawiaczem min. Dla min

wybuchających trzeba prowadzić badania w dziedzinie energetyki i biotechnologii, natomiast dla min-pułapek - nad biologią i napędzaniem. Po uzyskaniu technologii, użyj konstruktora statków, aby dodać stawiacze min do kadłuba statku. Zbuduj statek i już masz wszystko gotowe.

Aby utworzyć pole minowe:

1. Kliknij dwukrotnie flotę na Skanerze, aby znalazła się w obszarze Dowodzenia.
2. Na Skanerze kliknij raz PN, w którym chcesz kłaść miny. Może to być planeta lub punkt w kosmosie.
3. W rolegie Zadań PN kliknij opuszczaną listę i wybierz Lay Mine Fields.
4. Określ, przez ile lat chcesz kłaść miny.

W rolegie Zadań

Więcej informacji:
Plany bojowe, strona 15-7.



PN znajduje się uwaga, ile min może rocznie kłaść ta flota. Stars! umożliwiała położenie do miliona min na jednym polu, z prędkością wyższą niż 32 tysiące min rocznie.

Zasięg pól minowych

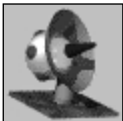
Nakładką Pola minowe na Skanerze można wyświetlić obszary kosmosu pokryte polami minowymi. Kliknij takie pole, żeby wyświetlić w obszarze Opisu wyboru jego typ, rozmiar, czas rozpadu i właściciela.

Rozpad pól minowych

Pola minowe rozpadają się w tempie 1% rocznie. Należy dbać o ich uzupełnianie. (Jeżeli statki wroga lub neutralne je osłabiają, również trzeba je odbudowywać). Rozpad pól minowych wzrasta jeszcze o 4% za każdą planetę, którą obejmują. Maksymalne roczne tempo rozpadu pola minowego wynosi 50%.

Rozbrajanie pól minowych

Statki i bazy kosmiczne uzbrojone w broń kierunkową mogą rozbrajać pola minowe. Rozbrajanie można tylko pola minowe należące do graczy wrogich lub neutralnych. Rozbrajanie odbywa się automatycznie. Jeżeli lecisz przez neutralne lub nieprzyjacielskie pole minowe, a Twoja flota posiada broń kierunkową o zasięgu 1 lub większym, zaczniesz torować sobie drogę. Jeżeli przeciwnik postawi pole minowe wokół Twojej planety, a Twoja baza kosmiczna posiada broń kierunkową, to baza kosmiczna będzie torować drogę w zasięgu działania swojej



broni.

Rozbrajanie min odbywa się przed ruchem, więc flota będąc w polu minowym rozbraja miny na rok przed opuszczeniem pola.

* Aby wyświetlić znane Ci pola minowe, kliknij nakładkę Pól minowych Skanera.

* Można policzyć, ile min może rozbroić co roku broń kierunkowa:

$\text{moc_broni_kierunkowej} * \text{zasięg_broni_do_kwadratu}$

Dodaj te parametry dla wszystkich broni kierunkowych we flocie. Suma stanowi liczbę min, które będą corocznie rozbrajane. Jeżeli flota jest w więcej niż jednym polu minowym, to będzie rozbrajać taką liczbę min jednocześnie w każdym polu minowym.

Bronie o zasięgu zerowym i tylko osłaniające wcale nie potrafią rozbrajać min. Broń maszynowa potrafi lepiej rozbrajać pola minowe. Zajrzyj do Katalogu technologii, aby dowiedzieć się, jaka dokładnie jest skuteczność danej broni.

Detonowanie pól minowych na odległość

Tylko rasy z cechą główną „Anihilacji kosmosu” potrafią detonować swoje pola minowe na odległość. Można wtedy detonować pola minowe zrobione z min standardowych. Gdy rozkażesz wysadzenie, jedna czwarta min w polu będzie wybuchać na końcu każdej kolejnej tury.

Aby detonować pola minowe na odległość:

1. Wybierz pole minowe na Skanerze. Jeżeli jest tam więcej niż jeden obiekt, kliknij to pole prawym przyciskiem i wybierz je z rozwiniętej listy.

W obszarze Opisu wyboru ukaże się opis pola minowego.

2. Kliknij w obszarze Dowodzenia **Detonate Mine Field Next Year**.

Wszystkie statki będące w tym polu minowym odniosą szkody, jakby wpadły na minę. Aby zatrzymać detonowanie min, wystarczy w następnej turze odznaczyć pole **Detonate...**

Rasy Odmiennej

Rzeczywistości nie produkują skanerów planetarnych. Skanowanie jest wrodzoną umiejętnością tej populacji. Chcąc dowiedzieć się więcej na temat tych dziwnych istot, zajrzyj do rozdziału 22, Rasy Odmiennej Rzeczywistości.

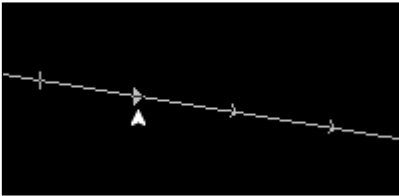
Pola minowe jako skanery

Dla graczy z cechą „Anihilacji kosmosu” pola minowe działają jak normalne skanery. Nie wykrywają one jednak flot na orbitach planet.

Bazy kosmiczne w walce

Bazy kosmiczne biorą udział w walce. Nie ruszają się, ale ich inicjatywa wynosi od 10 do 18.

Bombardowanie ani inwazja na planetę są niemożliwe, dopóki posiada ona bazę kosmiczną na orbicie. Bazę kosmiczną można wyznaczyć jako cel główny planu bojowego. Można ją wybrać jedynym celem głównym, ale jest też brana

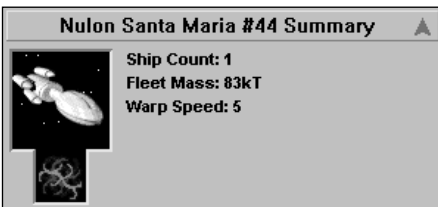


pod uwagę, jeżeli jako cel główny wybiera się uzbrojone statki.

Wszystkie bronie bazy kosmicznej otrzymują dodatek +1 do zasięgu.

Natychmiastowe formowanie i geofor-

mowanie jako broń



Rasy „Natychmiastowego formowania” mogą dokonywać negatywnego geoformowania planety przeciwnika będąc na orbicie. Jeżeli planeta posiada bazę kosmiczną, trzeba ją zniszczyć przed rozpoczęciem ataku tego typu.

Geoformowanie orbitalne

Do geoformowania z orbity konieczna jest flota wyposażona w Regulatory orbitalne. Są one opisane w dziale Mining robots Katalogu technologii. Każda rasa „Natychmiastowego formowania” zaczyna od jednego statku wyposażonego w Regulatory orbitalne.

Geoformowania z orbity można też używać jako broni: wejdź na orbitę planety i zacznij geoformowanie pod stopami swojego rywala. Pozwala to na przygotowanie bardzo korzystnych warunków do inwazji. W zależności od poziomu technicznego przeciwnika taki atak może zamienić się w ekscytujący pojedynek, jeżeli nieprzyjaciel kontruje swoim geoformowaniem.

Geoformowanie z orbity odbywa się automatycznie, gdy tylko Twoja flota doleci do planety. Wystarczy ustawić wybraną planetę jako PN floty. Nie jest potrzebne żadne zadanie w PN. Twoje floty będą automatycznie dokonywały geoformowania negatywnego u wrogów i pozytywnego u przyjaciół.



Retro-bomba

Rasy z „Natychmiastowym formowaniem” mogą osiąść retro-bombę, specyficzną broń geoformującą, która przywraca planecie jej warunki początkowe. Jest to przydatne, jeżeli wiesz, że Twój przeciwnik namęczył się, żeby sprowadzić planetę w zakres swojej tolerancji.

Wybieranie wrogów i sojuszników

W grze jednoosobowej każdy jest Twoim przeciwnikiem. W grze wieloosobowej do Ciebie należy oznaczenie, kogo chcesz atakować, a kogo nie.

* Wybierz **Player Relations** z menu **Command**, aby wskazać wrogów, przyjaciół, a także rasy, które są dla Ciebie neutralne.

Wydając flocie rozkazy ataku wybierasz, kogo atakujesz: wszystkich wrogów, wszystkich neutralnych i wrogów, każdego, czy tylko wybranego przeciwnika.

Sojusznicy są odporni na pola minowe, automatycznie uzupełniają paliwo w

Twoich bazach kosmicznych i wolno im korzystać z Twoich bram gwiazdnych. Floty z zadaniem Patrol będą atakować tylko wrogów.

Mimowolni uczestnicy i niewinni przechodnie

Jeżeli zadeklarujesz, że inny gracz jest Twoim sojusznikiem, możesz nieoczekiwanie znaleźć się w bitwie. Jeżeli Twój sojusznik zostaje zaatakowany, a Ty w tym samym miejscu posiadasz flotę, automatycznie włącza się ona do walki, nawet jeżeli nie posiada rozkazów ataku. Bywa.

Jeżeli obaj gracze są Twoimi sojusznikami, to możesz usiąść sobie z boku i przypatrywać się, albo polecić sobie dalej.

Plany bojowe

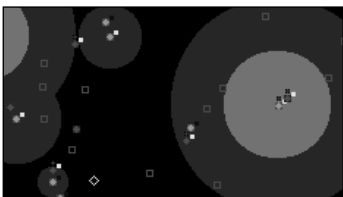
Plany bojowe definiują zachowanie Twoich statków przy konfrontacji. Wyznaczając rozkazy ataku wybierasz plan bojowy, który określa sposób ataku i obrony.

✳ Komenda **Commands (Battle Plans)** modyfikuje się, usuwa, lub tworzy nowy plan bojowy.

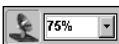
Stars! oferuje kilka utworzonych już planów bojowych na początek. Chcąc poznać zawartość takiego planu, wybierz go z listy w oknie Planów bojowych. Następnie spójrz na opcje wybrane dla celu, taktyki, a przy grze wieloosobowej, także ofiary. Istniejący plan można modyfikować, zmieniać jego nazwę, usunąć, albo skopiować go do wykorzystania w innym planie.

Wszystkie nowe statki zaczynają od domyślnego (Default) planu bojowego.

Jest to domyślna strategia ataku dla floty uzbrojonej i domyślna strategia lotu dla floty nieuzbrojonej. Planu domyślnego nie można usunąć, ani zmienić jego nazwy, ale można go modyfikować.



Plany bojowe dla floty wybiera się w rolecie Składu floty i są one w mocy niezależnie od rozkazów, jakie posiada flota. Wybierz Battle Plans... z opuszczonej listy, aby otworzyć okno Planów bojowych.



Celowanie

Dla każdej atakującej eskadry, czyli grupy statków tej samej konstrukcji, w każdej rundzie bitwy Stars! stara się ze wszystkich pozostałych eskadr w bitwie wybrać właściwy cel. Każdy potencjalny cel jest porównywany z rodzajem celu głównego, np: dowolne, baza kosmiczna lub uzbrojone statki. Jeżeli takiego celu nie ma, Stars! szuka celów odpowiadających typem celowi dodatkowemu i atakuje pierwszy znaleziony. Jeżeli brak jest celu, to atakująca eskadra nie wchodzi do walki.

Możliwe cele są następujące:

- None/Disengage - nie szukaj celu, staraj się uniknąć walki.
- Any - Celuj do dowolnej napotkanej floty przeciwnika.
- Starbase - Celuj do bazy kosmicznej przeciwnika, uzbrojonej albo nie.
- Bombers/Freighters - Celuj tylko do bombowców i frachtowców.

Opis obliczania maskowania znajdziesz w rozdziale 24, Bebecy maskowania.

Więcej na temat określonego urządzenia maskującego dowiesz się z Katalogu technologii (naciśnij F2). Standardowe urządzenia maskujące znajdziesz w kategorii Electrical, a takie, które posiadają dodatkowe atrybuty - w odpowiednich kategoriach.



- Armed Ships - Bierz na cel wszystkie statki lub bazy kosmiczne posiadające broń (nie dotyczy bombowców). W pierwszym rzędzie będzie to najsilniejsza eskadra, jakiej Twoja eskadra jest w stanie wyrządzić szkodę.
- Unarmed Ships - Celuj do statków nie posiadających broni ani bomb.
- Fuel Transports - Celuj tylko do transportów paliwa.
- Freighters - Celuj tylko do nieuzbrojonych frachtowców.

Oto kilka przykładów celowania:

Cel główny: Bombowce i frachtowce; cel dodatkowy: transporty paliwa

Po pierwsze na cel bierze się wszelkie nieprzyjacielskie bombowce i frachtowce. Gdy już ich nie ma, napastnik szuka i stara się zniszczyć transporty paliwa wroga. Taktyka jest przydatna do unieruchomienia grup bojowych przeciwnika unikając jednocześnie jego ciężkich dział.

Cel główny: Uzbrojone statki; cel dodatkowy: brak



Pick Pocket

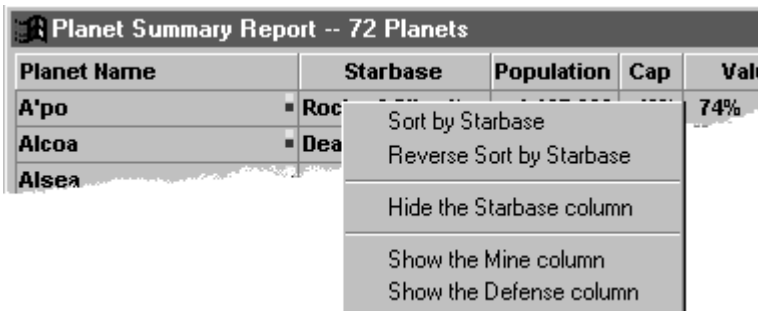


Robber Baron

W ten sposób starasz się wyeliminować wszystkie uzbrojone statki i bazy kosmiczne wroga, zostawiając w spokoju pozostałe. Korzystaj z tej taktyki jeżeli zamierzasz ukraść rywalowi ładunek.

Cel główny: Uzbrojone statki; cel dodatkowy: bombowce i frachtowce

W ten sposób ignorujesz wszystko, co ani nie jest uzbrojone, ani nie jest bom-



bowcem lub frachtowcem. Unikasz tym samym marnowania strzałów do niegroźnych statków.

Upewnij się, czy Twój plan bojowy odpowiada temu, co zamierzasz osiągnąć. Na przykład, jeżeli wyznaczysz "Wszystko" na cel, a najbliższy statek okaże się nieuzbrojonym frachtowcem a nie pancernikiem, stracisz rundę na łatwy cel, podczas gdy rywal będzie cię mógł z łatwością rozwalić. W tym przypadku lepiej byłoby wybrać na cel Uzbrojone statki.

Taktyka bojowa

Plan bojowy floty określa taktykę dla każdej ogólnej grupy celów: Wszystkich, Uzbrojonych statków, Baz kosmicznych, itp. Generalnie są trzy style walki: wycofanie się, jak najmniejsze straty własne, jak największe straty przeciwnika. Taktyka determinuje, ile szkód zada każda eskadra i ile ich poniesie.

We wszystkich przypadkach, poza wycofaniem się, eskadra będzie starała się podlecieć do przeciwnika, jeżeli nie jest on w jej zasięgu. Jeżeli eskadrze zabraknie celów głównych i dodatkowych, automatycznie przełączy się na wycofanie się. Jeżeli eskadra nie jest już w stanie wyrządzić szkód, automatycznie przestawia się na wycofanie się. Na przykład, jeżeli napastnik ma tylko broń rozrywającą osłony, a żadna z eskadr przeciwnika osłony nie posiada, atakujący zrezygnuje.

Przykładowe użycie wycofania się w celowaniu i jako taktyki

Starbase	Minerals
Cube	0 3338 3026
Cube	1519 1570 3039
Cube	1808 0 3091
Cube	3424 2176 739

Wybierz taktykę, którą będziesz stosować na celach głównych i dodatkowych. Taktyka dotyczy całej floty.

- Disengage - Jak najszybciej ucieka z pola walki. Aby opuścić pole bitwy niezbędnych jest siedem pól ruchu, aby opuścić bitwę. Zdolność ruchu wynosi 0.5 pola do 2.5 pola na rundę, więc ucieczka

może zająć od 3 do 14 rund.

- Disengage if challenged - Działa tak samo, jak Maximize Damage, dopóki eskadra nie poniesie strat, a potem jak Disengage.
- Minimize damage to self - Stara się ustawiać w miejscu, z którego eskadra może zadać najwięcej szkód, sama ponosząc przy tym jak najmniej.
- Maximize net damage - Stara się utrzymać klasę celu w zasięgu wszystkich swoich broni, następnie rusza się tak, aby zawsze wyrządzić jakiekolwiek szkody przy jak największym stosunku strat własnych do strat zadanych.
- Maximize damage ratio - Stara się utrzymać przynajmniej jeden statek klasy celu w zasięgu, następnie rusza się tak, aby zawsze wyrządzić jakiekolwiek szkody przy jak największym stosunku strat własnych do strat zadanych.
- Maximize damage - Stara się utrzymać przynajmniej jeden statek klasy celu w zasięgu, następnie usiłuje wyrządzić jak najwięcej szkód. Przy tej taktyce nie zwraca się uwagi na straty własne.
- Dump Cargo - Zrzut ładunku na początku bitwy.

Taktyka Maximize Damage Ratio nie oznacza zbliżania się do celu, jeżeli statek jest uzbrojony w broń krótkiego i dalekiego zasięgu. Na przykład, jeżeli konstruujesz krążownik uzbrojony w pociski o zasięgu 6 i broń kierunkową o zasięgu 2, to jest możliwość, że w bitwie nie znajdziesz się nigdy bliżej niż w odległości 6. Jest to korzystne, jeżeli broń krótkiego zasięgu ma być stosowana tylko jako obrona przeciwko szybkim statkom przeciwnika, które starają się podleciec i strzelać do ciebie z broni krótkiego zasięgu. Jeżeli chcesz podleciec jak najbliżej i strzelać ze wszystkich broni, użyj taktyki Maximize Net Damage lub Maximize Damage.

Więcej informacji:
Raporty planet,
strona 6-14.
Raporty flot, strona 10-7.
Raporty bojowe,
strona 15-10.

Tworzenie nowego planu bojowego

1. Wybierz komendę **Commands (Battle Plan)** lub **Battle Plans...** z rolety Składu floty.
2. Wybierz istniejący plan bojowy z opuszczanej listy **Plan**.
3. Kliknij przycisk **Copy**, aby skopiować plan istniejący. Jeżeli lista jest pełna (1 4 planów!), wybierz istniejący plan i zastąp go nowym.
4. Z opuszczanej listy **Primary Target** wybierz główny cel dla swojej floty.
5. Z opuszczanej listy **Secondary Target** wybierz dodatkowy cel dla swojej floty.
6. Wybierz taktykę z listy **Tactic**.
7. W grach wieloosobowych możesz wybrać, kogo atakujesz (**Who to attack**). W grach tylko z komputerem wszyscy są Twoimi wrogami.
8. Kliknij przycisk **Rename** i wpisz nową nazwę gry.
9. Kliknij **OK**. Nowy plan pojawi się w roletce Zadań PN, jeżeli jako zadanie wyznaczysz Atak.

Zmiana zawartości planu bojowego.

Czasami plan bojowy trzeba nieco zmodyfikować. Robi się to tak:

1. W oknie Planów bojowych, wybierz istniejący plan z listy.
2. Wybierz cel główny w punkcie **Primary Target**.
3. Wybierz cel dodatkowy, który statek będzie atakować w przypadku braku celu głównego.
4. Wybierz taktykę.
5. W grach wieloosobowych możesz wybrać, kogo atakować.
6. Gdy skończysz, kliknij **OK**. Zmiany są brane pod uwagę już w tej turze.

Ogólny raport walk

W tym raporcie można przeczytać statystyki dotyczące wszystkich bitew, które miały miejsce w poprzedniej turze i obejrzeć ich powtórki. W każdym wierszu są dane dotyczące jednej walki.

- * Klikając miejsce bitwy przejdiesz do tej lokalizacji na skanerze.
- * Kliknij dwukrotnie wiersz bitwy w raporcie, aby obejrzeć powtórkę bitwy z najbardziej krwawymi szczegółami.

Przy każdej bitwie w raporcie podane są następujące dane:

Location - Współrzędne miejsca lub planeta, przy której odbyła się bitwa,

SB - Zaangażowana baza kosmiczna (O = nasza, T = ich),

Sides - Ilu graczy brało udział,

Units - Ile statków w sumie brało udział, w tym bazy kosmiczne,

Ours - Ile naszych statków brało udział, w tym bazy kosmiczne,

Theirs - Ile wrogich statków brało udział, w tym bazy kosmiczne,

Unarmed, Scout, Warship, Bomber, Utility - Ile statków tych kategorii brało udział w bitwie,

Our Dead - Ile naszych statków zostało zniszczonych,

Their Dead - Ile statków przeciwnika zostało zniszczonych,

Oglądanie floty przeciwnika w obszarze Opisu wyboru

Aby dowiedzieć się czegoś o flocie przeciwnika:

- * Jeżeli flota przeciwnika jest w kosmosie, kliknij jej symbol lewym przyciskiem. Jeżeli w tym samym miejscu jest więcej niż jedna flota, kliknij prawym przyciskiem i wybierz flotę przeciwnika z rozwiniętej listy.
- * Jeżeli flota przeciwnika jest na orbicie planety, kliknij prawym przyciskiem planetę i wybierz flotę z rozwiniętej listy.

Na rysunku w obszarze Opisu wyboru pojawi się najważniejszy typ statku we flocie. Jeden znak + oznacza każdy dodatkowy rodzaj statku we flocie. Skład floty wyświetla się klikając rysunek lewym przyciskiem. Kliknij rysunek prawym przyciskiem, aby zobaczyć konstrukcje statków.

Oglądanie konstrukcji statków przeciwnika

W Konstruktorze statków i baz kosmicznych można oglądać konstrukcje wszystkich statków, z którymi walczyłeś.

1. Wybierz komendę **Commands (Ship Design)**.
2. Wybierz **Enemy Hulls**.

3. Z opuszczanej listy wybierz konstrukcję, którą chcesz obejrzeć.

W przypadku statków nie widzianych w bitwie będzie podany tylko typ kadłuba. Pozostałe będą miały pełny opis, w tym moc pancerza i osłony.

Do wskazania przyjaciół, wrogów i neutralnych służy okno Stosunków graczy (naciśnij F7).

Floty wrogów i innych graczy w raporcie flot

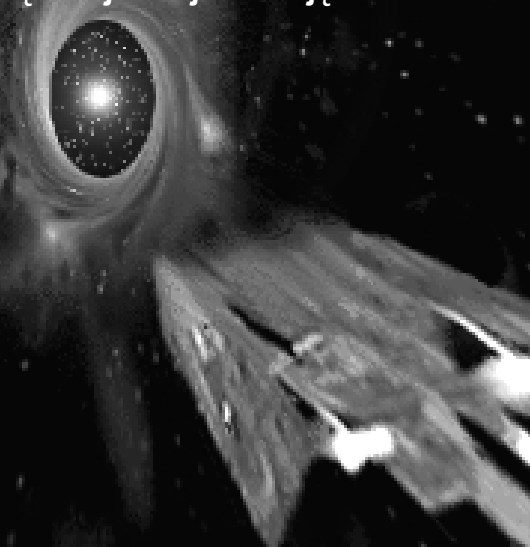
Aby wyświetlić dane wywiadowcze o cudzych flotach, wybierz **Others' Fleets** z menu **Report** (lub naciśnij trzy razy F3). Raport można posortować według dowolnego pola.

* Naciskając klawisze '[' i ']' wyświetla się floty przeciwników w obszarze Opisu wyboru i na Skanerze w tej kolejności, w jakiej są posortowane w raporcie. W raporcie flota opisana w obszarze Opisu wyboru jest zaznaczona.

W raporcie jest podane, gdzie dana flota obecnie się znajduje, jaka jest jej prędkość, jaki skład i rozbiecie na klasy statków. Znak plusa (+) w kolumnie Composition oznacza, że flota obejmuje więcej niż jeden typ statku.

Tworzenie rasy

W Stars! nie ma ras lepszych i gorszych, są tylko lepsze metody gry. Poznaj wady i zalety swojej rasy. Sprawdź je przeciwko różnym przeciwnikom i w różnych układach wszechświata. Rozpocznij od małych gier i stopniowo powiększaj swoje umiejętności.



16 Patrolowanie

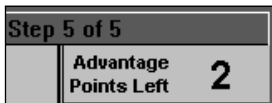
Będąc na patrolu Twoja flota będzie samoczynnie przechwytywać i atakować wszystkie nadlatujące nieprzyjacielskie floty znajdujące się w określonej odległości. Patrolujące floty nie atakują sojuszników ani neutralnych.

Przydzielanie rozkazu patrolu

Aby wyznaczyć flocie służbę patrolową:

1. Wyznacz flocie PN na skanerze.
2. W rolegie Zadań PN wybierz zadanie Patrol.

3. Ustaw zasięg przechwytywania. Twoja flota będzie reagować tylko na prze-



kość

wników znajdujących się w odległości nie większej od wybranej.

w jak najkrótszym czasie przy jak najmniejszym zużyciu paliwa). Gdy flota patrolująca znajdzie nowy cel, poinformuje Cię o tym dając możliwość regulacji prędkości albo zmiany obiektu ataku.

5. Ustaw ewentualne dodatkowe PN. Rozkazy patrolu będą przeprowadzane automatycznie dla każdego PN, dopóki nie przydzielisz innego zadania.

* Aby flota stacjonarnie patrolowała dane miejsce, wyślij ją tam, wyznacz jej rozkaz Patrolu i zaznacz pole Repeat Orders w rolegie Punktów nawigacyjnych. Flota będzie celowała tylko do wrogów znajdujących się w zasięgu przechwytywania od tego punktu i wróci tam po ataku.

Patrol zwraca uwagę tylko na wrogów

Floty na patrolu będą przechwytywać i atakować tylko floty należące do wrogów. W grze jednoosobowej z graczami komputerowymi wszyscy są Twoimi wrogami. W grze wieloosobowej możesz wskazać swoich wrogów, przyjaciół i neutralnych.

Aby w grze wieloosobowej jeden z graczy stał się Twoim wrogiem:

1. Wybierz komendę **Commands (Player Relations)**, otwierając okno Stosunków graczy.

2. Wybierz gracza z opuszczanej listy i kliknij Enemy.

Rozsądnie wybieraj atrybuty rasowe. Gdy już rozpoczniesz grę, można je wprowadzić obejrzeć, ale nie można ich zmieniać.

3. Zamknij okno.

Patrol nie bierze floty wroga natychmiast na cel. Do celowania dochodzi dopiero po ruchu gracza; jest to jedno z ostatnich zadań przy generowaniu nowej tury. Pozwala to na otrzymanie wiadomości i zbadanie wydanego rozkazu patrolu, co z kolei umożliwia ewentualne zmiany, zanim statki ruszą do ataku.

Jeżeli chcesz, aby statek na patrolu zaatakował jakąś flotę, którą widzisz na Skanerze, to wystarczy wyznaczyć PN na tej flocie i dać tam rozkaz Patrolu.

Patrol i plany bojowe

Przy podejmowaniu decyzji o przechwyceniu, patrol bierze pod uwagę plany bojowe. Twój cel główny odpowiada rodzajowi jego kadłuba. Na przykład, jeżeli celujesz do nieuzbrojonych statków, flota patrolująca będzie się kierować tylko na floty, o których wiadomo, że nie są uzbrojone. Nie zaatakujesz pancernika, nawet jeżeli widzisz go po raz pierwszy, i nie wiesz, czy posiada on na pokładzie jakąkolwiek broń.

17 Skanery i maskowanie

Skanery dostarczają danych o:

- warunkach środowiskowych planet
- wrogich flotach
- polach minowych
- lecących pakietach minerałów
- szczątkach
- tunelach podprzestrzennych

W skanery są wyposażone planety i statki. Pierwszy skaner planetarny powstaje przez wstawienie go do kolejki produkcyjnej. Następnie jest on automatycznie ulepszany wraz z postępem technologii. Skanery pokładowe trzeba uwzględnić w konstrukcji kadłuba.

Wszystkie floty wykrywane przez Twoje skanery pojawiają się w obszarze Skanera. Floty mogą używać urządzeń maskujących, aby obniżyć zasięg skanera, co pozwala im na uniknięcie wykrycia.

Technologia skanerów

Podobnie jak w przypadku innych technologii, aby zdobywać nowe skanery i urządzenia maskujące, trzeba prowadzić badania. Wymagania naukowe i elementy skanerów planetarnych są opisane w Katalogu technologii w dziale Planetary; natomiast pokładowe - w kategorii Scanners; urządzenia maskujące znajdziesz w dziale Electrical i innych.

Skanery do penetracji planet

Te skanery mogą wykrywać floty na orbitach planet. Mogą też na odległość podać pewne statystyki dotyczące planet, jak np. koncentrację minerałów pod powierzchnią.

Normalne skanery (nie penetrujące)

Te skanery nie potrafią penetrować planet. Wszelkie obiekty na orbitach są przed nimi ukryte. Pola minowe są przed nimi maskowane na 75%.

Skanery się kumulują

Wzór na obliczanie zasięgu skanerów statku jest pierwiastkiem czwartego stopnia z sumy czwartych potęg mocy skanerów. Załóżmy, że dana konstrukcja

statku posiada dwa skanery o mocy 100 lat świetlnych i jeden o mocy 60:

$(100^4 + 100^4 + 60^4)^{1/4} = 120$ lat świetlnych.

Takie same obliczenie stosuje się dla skanerów do penetracji planet.

Skanery a cechy główne

Niektóre rasy posiadają specjalne technologie budowy skanerów. Na przykład, jeżeli Twoją cechą główną jest Fizyka pakietowa, wszystkie Twoje pakiety minerałów pełnią rolę skanerów do penetracji planet. Jeżeli wybierzesz „Anihilację kosmosu”, wszystkie pola minowe działają jak normalne skanery.

Wybieranie flot w obszarze Skanera

Floty na orbicie są reprezentowane kółkiem wokół planety. Aby wybrać flotę z orbity:

1. W obszarze Skanera kliknij planetę prawym przyciskiem.
2. Wybierz flotę wroga z rozwiniętej listy.

W ten sam sposób wybierasz flotę z grupy flot znajdujących się w kosmosie.

Jeżeli jest to Twój statek, pojawi się on w obszarze Dowodzenia.

Przybliżona droga floty innego gracza

Kliknij flotę przeciwnika w Skanerze, aby wyświetlić jej przybliżoną drogę. Strzałki pokazują kierunek lotu. Kreski pokazują, jaką drogę przeleci flota w ciągu roku przy swojej obecnej prędkości. Flota leci w linii prostej od jednego PN do drugiego, więc można w ten sposób oszacować jej pochodzenie i przeznaczenie.

Za pomocą raportu flot i przybliżonej drogi możesz starać się odgadnąć, co zamierza uczynić Twój wróg lub przyjaciel. Na przykład, jeżeli wybierzesz do oglądania flotę statków wojennych i spotkasz się z nimi w walce, to potem możesz mieć lepsze rozeznanie, skąd one pochodzą, a więc, gdzie masz celować swoje wyrzutnie i kłaść pola minowe. Jeżeli wybrana flota okazuje się flotą rozpoznawczą, górniczą lub kolonizacyjną, masz wskazówkę dotyczącą strategii i potrzeb tego gracza.

Skanowanie planet

Przy skanowaniu bezludnej planety możesz określić środowisko i koncentrację minerałów pod jej powierzchnią, ale nie minerały znajdujące się na powierzchni. Jeżeli usiłujesz przeskanować planetę zamieszkaną przez twojego przeciwnika, to uzyskasz informacje o środowisku, podziemnej koncentracji minerałów i przybliżoną wielkość populacji (+/- 20%).

Jeżeli baza kosmiczna planety posiada maskowanie, odległość z jakiej możesz ją wykryć jest obniżona.

Maskowanie lub ukrywanie się przed skanerami przeciwnika

Urządzenia maskujące (ang. Cloaking Devices) pozwalają na obniżenie skuteczności skanerów przeciwnika w wykrywaniu Twoich zamaskowanych flot lub planet. Urządzenia maskujące nie sprawiają, że Twoja flota lub planeta będą niewidzialne: bez względu na moc maskowania, obiekt będzie zawsze widoczny dla przeciwnika znajdującego się w tym samym miejscu.

Maskowanie redukuje zasięg skanera w pewnym określonym stopniu. Im wyższy jest ten stopień, tym bardziej obniżony jest zasięg. Maksymalne możliwe maskowanie wynosi 98% co oznacza redukcję zasięgu skanera przeciwnika o 98%.

Maskowanie jest wspólne dla całej floty. Stopień maskowania jest podawany w

rolecie Składu floty (w trybie małego ekranu nie jest).

Nie zamaskowane statki korzystają z maskowania posiadanego przez flotę, do której należą, ale obniżają jego stopień.

Korzyści z drugiego maskowania

Maskowanie się kumuluje. Dodatkowe urządzenia maskujące pomagają ukryć Twoją flotę.

Typy urządzeń maskujących

Jest kilka typów urządzeń maskujących. Jeżeli Twoja rasa ma „Super-Stealth” jako główną cechę, będzie miała dostęp do maskującego pancerza (Depleted Neutronium), maskującej osłony (Shadow Shield) oraz pokładowego skanera maskującego (Chameleon). Różne urządzenia maskujące na tym samym statku mogą być tej samej lub różnych mocy.

Maskowane bazy kosmiczne

Montowanie urządzeń maskujących w kadłubach baz kosmicznych kryje tylko bazę, a nie planetę.

Wykrywanie flot przeciwników

Posiadanie skanerów na wszystkich własnych planetach pomaga uniknąć nie zauważonego przemykania się zamaskowanych flot przeciwnika. Na przykład, jeżeli twój przeciwnik ma maskowanie 75%, a twoje skanery normalnie wykrywają floty z odległości 200 lat świetlnych, skuteczny zasięg skanera zostanie zredukowany do 50 lat. Jeżeli Twoje skanery są blisko siebie, to niezależnie od tego, czy są planetarne, pokładowe, czy łączone, tworzą pewną zaporę, przez którą trudno przeciwnikowi przejść niepostrzeżenie.

Na bezludnych planetach przy granicy warto rozmieścić czujki. Uniemożliwi to wrogowi skakanie od planety do planety. Zauważysz wtedy nawet zamaskowany statek, który będzie przelatywał.

Serie X skanerów planetarnych i niektórych pokładowych potrafią wychwycić floty zarówno w kosmosie, jak na orbicie. W obu przypadkach należy brać pod uwagę maskowanie. Jeżeli, na przykład, używasz planetarnego skanera Snooper 250X przeciwko maskowaniu 75%, to będzie on miał zasięgi skuteczne 62 lata świetlne i 31 lat świetlnych. Jeżeli statek byłby na orbicie planety oddalonej o 32 lata świetlne, nie zauważysz go.

Przy włączonej nakładce Zakresu w obszarze Skanera postaraj się odpowiedzieć sobie na pytanie: Czy są dziury w mojej zaporze radarowej, jeżeli każdy skaner widziałby połowę tego, co normalnie? A przy jednej czwartej? Zmieniając ten procent, dowiesz się jak mają się zasięgi skanerów do ewentualnego maskowania stosowanego przez wroga.

Wybierz na przykład 75%, aby zobaczyć, jak blisko może podlecieć flota z maskowaniem 25%, zanim ją wykryjesz.

Pamiętaj, że maskowanie tylko obniża skuteczność skanera przy wykrywaniu zamaskowanej floty, ale nigdy go fizycznie nie psuje.

Detektor tachionowy

Do korzystania z tego urządzenia trzeba mieć cechę „Wewnętrznych mocy”.

Każdy detektor tachionowy obniża skuteczność maskowania innych graczy o 5%. Redukcja ta jest zauważalna tylko dla floty posiadającej taki detektor. Działanie kolejnych detektorów się kumuluje. Jeżeli flota ma dwa detektory, to pierwszy obniża skuteczność maskowania przeciwnika do 95%, natomiast drugi bierze 95% i redukuje znowu o 5%, czyli w sumie do 90.2%. Na skutek tego statkom przeciwnika będzie znacznie trudniej przemykać się obok flot mających

to urządzenie. Doskonała sprawa dla statków na służbie patrolowej.

Po zamontowaniu detektora tachionowego w kadłubie statku, Konstruktor statków i baz kosmicznych wyświetla skuteczność działania urządzeń maskujących przeciwników w linii informacyjnej konstrukcji skanera.

Piraci ze skanerami „Stealth”

Mając rasę o rysie głównym „Super-Stealth” oraz flotę ze skanerem Pick Pocket lub Robber Baron możesz kraść ładunek ze statków przeciwników. Wystarczy ustawić flotę przeciwnika jako PN, a następnie ustawić w rozkazie Transportu załadowanie dowolnej ilości ładunku. Kradzież odbędzie się, gdy tylko piracka flota dopadnie swoją ofiarę.

Można kraść tylko minerały, a nie paliwo ani kolonistów.

18 Raporty

W raportach podawane są wszystkie statystyki dla wszystkich Twoich planet i flot, znanych Ci cudzych flot oraz dane dotyczące bitew z ubiegłego roku.

- * Kolumny chowa się klikając nagłówek tej kolumny i wybierając **Hide the...**
 - * Kolumny wyświetla się ponownie klikając nagłówek dowolnej kolumny i wybierając Show the <nazwa kolumny>.
 - * Porządek sortowania ustala się klikając nagłówek i wybierając porządek rosnący lub malejący.
 - * Klikając dowolny wiersz tabeli przechodzisz do opisanego w nim obiektu.
 - * Klikając statystyki wyświetlasz dalsze informacje lub odpowiednie okno gry.
- Planet names (nazwy planet) - żółta kropka przy nazwie planety wskazuje na posiadanie bazy z dkiem do budowy statków. Niebieska kropka to baza bez doku. Zielona kropka to planeta z bramą gwiazdną, a fioletowa - z akceleratorem masy.

Klawisze skrótu

F3 otwiera najpierw ogólny raport planet, a następnie kolejne: drugie naciśnięcie otwiera ogólny raport flot o Twoich flotach, trzecie - raport o cudzych flotach, czwarte - ogólny raport bojowy, a piąty - zamyka okno raportów.

Okno raportów można też zamknąć naciskając klawisz ESC.

Sortowanie według pól raportów

Każdy raport można posortować według dowolnego pola.

- * Kliknij nagłówek kolumny prawym przyciskiem i wybierz jedną z opcji.
- Raporty przyjmują do dwóch poziomów sortowania. Na przykład możesz posortować planety najpierw według zawartości minerałów, a następnie według baz kosmicznych. W rezultacie otrzymasz planety posortowane według typów baz kosmicznych, a planety o identycznych bazach będą posortowane według zawartości minerałów.

Jak porządek sortowania wpływa na kolejność

wyświetlania planet i flot

Za pomocą okna raportu można zmienić kolejność, w jakiej będą wyświetlane planety i floty w obszarze Dowodzenia.

* Kliknij nagłówki kolumny i zmień porządek sortowania wybierając jedną z opcji.

Kolejność planet w raporcie będzie taka sama, jak w rolegie Planet i w oknie Produkcji. Kolejność flot w raporcie flot będzie taka sama, jak w rolegie Flot.

Drukowanie mapy wszechświata

* Wydrukuj mapę wszechświata komendą **File (Print Map)**.

Komenda ta wysyła czarno-biały obraz wszechświata na drukarkę, przy czym komenda tło zostaje zamienione na białe. Skalę wydruku można zmienić podając liczbę stron do wydrukowania. Im więcej stron, tym dokładniejsza mapa. W drukowanej mapie jest możliwe stosowanie tylko nakładek Nazwy planet i Bez informacji o graczach.

Wysyłanie informacji do pliku tekstowego

Chcąc otrzymać podstawowe dane wszechświata, planet i flot w postaci prostego pliku tekstowego, wybierz komendę **Dump to Text** z menu Reports. Każda z opcji (Universe, Planet i Fleet) utworzy plik z taką samą nazwą, jak nazwa gry i rozszerzeniem .map (wszechświat), .pla (planety) lub .fle (floty).

19 Dyplomacja i handel

Tylko w grach wieloosobowych

Stars! pozwala na stosowanie dyplomacji w grach wieloosobowych. Funkcja poczty obszaru Komunikatów służy do utrzymywania łączności z pozostałymi graczami, zawiązywania sojuszy, umawiania spotkań, umów handlowych, wspólnych przedsięwzięć wydobywania na odległość i paktów o nieagresji (Poczta Stars! równie dobrze przesyła groźby i obelgi.)

W Stars! nie musi zostać wyłoniony zwycięzca. Przy konfigurowaniu gry możecie ustalić takie warunki zwycięstwa, które zachęcają do stosowania dyplomacji przez umożliwienie zwycięstwa zbiorowego.

Stosunki między graczami

W oknie Stosunków graczy deklarujesz, kto jest neutralny, wrogi lub zaprzyjaźniony. Zapobiega to atakowaniu nie tych, co trzeba i pozwala automatycznie skorzystać z pomocy sojusznika, gdy jesteś w tarapatkach. Gracze mogą też bezkarnie przelatywać przez pola minowe swoich sojuszników, automatycznie nabierać paliwa w ich bazach kosmicznych i mają pozwolenie na korzystanie z ich bram gwiazdnych. Warto więc zawiązywać sojusze, chociażby tymczasowe.

Wymiana paliwa i minerałów

Z innymi graczami można też wymieniać się paliwem i minerałami, wysyłając komunikaty dla zorganizowania wymiany i ustalenia miejsca spotkania dla przekazania minerałów lub paliwa. Minerale można też wysłać innym przy pomocy transferu międzyplanetarnego lub miotając pakiety minerałów na ich planety (pod warunkiem, że na planecie docelowej jest akcelerator o takiej samej lub większej mocy - w innym przypadku może to być powód do wybuchu

wojny).

Wymianę między flotami można zautomatyzować ustalając PN, wyznaczając w nich zadania Transportu i wybierając Powtarzanie rozkazów. Wymiana odbywająca się poprzez wysyłanie pakietów minerałów może zostać zautomatyzowana przez dodanie pakietów minerałów (auto-budowanych) do swojej kolejki produkcyjnej i wycelowanie akceleratora we właściwą planetę.

Wymiana technologii

Istnieje również możliwość wymiany technologii przez złomowanie floty na czyjejs bazie kosmicznej. Nie jest to wprawdzie w 100% skuteczne, ze względu na różne rozumienie praw fizyki u poszczególnych ras, ale może dodać smaczku sojuszowi.

Wymiana statków

Można oddawać floty innym graczom za pomocą zadania PN Transfer Fleets. Drugi gracz może wziąć flotę, o ile w ten sposób nie przekroczy górnego limitu konstrukcji statków. Adresat nie może budować statków tego typu, który otrzymał od kogoś innego. Może jednak dostawać dalsze takie same statki od tego gracza.

Handel z istotami z innego wymiaru

Podczas gry możesz się natknąć na istotę z innego wymiaru (Mystery Trader) oferującą technologię do sprzedania. Jeżeli uda Ci się ją spotkać i dać jej to, czego żąda, możesz posiadać technologię normalnie niedostępną ani dla Ciebie, ani dla Twoich przeciwników.

Wspólne przedsięwzięcia górnicze

Planetę można eksploatować z orbity wspólnie z innymi graczami na dwa sposoby. Jeden polega na tym, że każdy dokonuje wydobycia na własną rękę przy użyciu swojej floty górniczej i frachtowców. Natomiast druga metoda wykorzystuje możliwość przenoszenia minerałów między flotami i planetami różnych graczy. Polega to na tym, że jeden gracz wydobywa minerały i za uzgodnioną opłatą przekazuje je ręcznie do ładowni innych graczy.

Każda rasa Super Stealth może wyznaczyć jako zadanie PN ładowanie minerałów z cudzych flot górniczych; jeżeli gracz się na godzi, to jest to handel, a jeżeli nie - to kradzież.

Formowanie natychmiastowe a geformowanie z orbity

Rasy mające cechę „Natychmiastowego formowania” mogą geformować z orbity planety swoich rywali. Są to bardzo specyficzne narzędzia dyplomacji lub wojny. Jeżeli posiadacz jest Twoim sojusznikiem, możesz automatycznie wykonać mu wszystkie korzystne geformowania (aby planeta była jak najlepiej przystosowana do jego potrzeb). Jeżeli natomiast posiadacz jest Twoim nieprzyjacielem, dokonujesz geformowania w kierunku dla niego negatywnym.

Geformowanie z orbity odbywa się automatycznie, gdy tylko Twoja flota doleci do planety. Wystarczy ustawić wybraną planetę jako PN floty. Nie jest potrzebne żadne zadanie w PN.

Geformowanie na zamówienie

Do geformowania z orbity konieczna jest flota wyposażona w Regulatory orbitalne. Są one opisane w dziale Mining robots Katalogu technologii. Każda rasa „Natychmiastowego formowania” zaczyna od jednego statku wyposażonego w Regulatory orbitalne.

Geformowanie z orbity jest świetnym argumentem w dyplomacji: w zamian za

technologię, sojusz lub samo dziękuję, możesz pomóc swoim przyjaciołom. Oferuj tę pomoc tylko przyjaciołom posiadającym mniejsze możliwości geoformowania od ciebie. Geoformowanie nie jest łączone - nie można dodawać geoformowania z orbity do tego, które przeprowadzają mieszkańcy planety. Planeta zostanie przekształcona do tego stopnia, na jaki pozwala bardziej zaawansowana technologia. Na przykład, jeżeli mieszkańcy posiadają geoformowanie 3%, a Ty 5%, to planeta może zostać przekształcona o 5% od warunków początkowych (nie przekraczając warunków optymalnych dla mieszkańców).

Oddawanie technologii geoformowania z orbity

Aby oddać sojusznikowi tę technologię, wystarczy złomować flotę z Regulatorami orbitalnymi na jego planecie. Da mu to dostęp do Regulatorów, jeżeli 1) jest w stanie opracować technologię wymaganą do budowy tych urządzeń, i 2) jest w stanie budować statki, w których można montować Regulatory. Tylko statek, który może przewozić roboty górnicze, może też mieć zamontowane Regulatory orbitalne.

20 Projektowanie własnych ras

Kreator Tworzenia ras pozwala na tworzenie, zachowywanie i edycję swoich ras. W ten sposób określasz wady i zalety ras. Sztuczka polega na zrównoważeniu elementów korzystnych i niekorzystnych w celu osiągnięcia kombinacji, która najlepiej wykorzystuje materiał twórczy - jednostek masy pierwotnej, zwanych punktami zalet.

Otwieranie kreatora

Kreator Tworzenia ras można otworzyć komendą **File (Custom Race Wizard)**, albo z okna nowej gry prostej lub zaawansowanej. Można też otworzyć istniejącą rasę komendą **File (Open)** i wybierając plik rasy.

Punkty zalet

Przy każdym kroku w polu w prawym górnym rogu okna podawana jest bieżąca liczba nie wykorzystanych punktów zalet.

Z każdą wybraną zaletą, liczba ta się zmniejsza. Małe zalety kosztują niewiele punktów, natomiast kluczowe elementy - dużo więcej. Aby móc skończyć, liczba punktów zalet musi być równa lub większa od zera. Gdy liczba stanie się ujemna i przybierze kolor czerwony, twoja rasa straci miejsce na arce Noego. Aby przywrócić jej czarny kolor, wybierz kilka wad (takie są sposoby bogów).

Krok 1: Podstawowa definicja rasy

Nazwa rasy i hasło

Nadaj nazwę swojej rasie i, jeżeli chcesz, wybierz hasło. Hasło wybrane przy tworzeniu rasy jest dołączane do jej pliku. Można je zmienić podczas gry, ale będzie to dotyczyło tylko tej gry. Otwarcie pliku rasy w innej grze będzie wymagało właściwego wpisania początkowego hasła. Będzie ono również potrzebne do oglądania i edycji pliku rasy. Nazwę rasy podaje się tylko tu, w kroku 1.

Zdefiniowane rasy

Wybranie zdefiniowanej rasy automatycznie ustawia wszystkie opcje wybierane w krokach od 2 do 6. Nie uniemożliwia to dalszych zmian, natomiast pozwala

zaoszczędzić czas. Każda zdefiniowana rasa ma swoje wady i zalety, których można używać w opracowywaniu swojego stylu gry i strategii.

W kreatorze Tworzenia ras sprawdź, jakie są atrybuty każdej zdefiniowanej rasy i wybierz sobie rasę, która ma stanowić bazę dla Twojej własnej.

1. Wybieraj kolejno wszystkie zdefiniowane rasy.
2. Przyciskami **Back** i **Next** zmieniaj rasy zapamiętując ustawienia.
3. Wróć do kroku 1 i wybierz tę rasę, która najlepiej odpowiada Twoim potrzebom.
4. Przy pomocy kreatora zmień te ustawienia, które Ci nie odpowiadają.



Inne opcje definicji podstawowej

Nie wykorzystane punkty zalet - Surface Minerals

Otrzymujesz 10kT minerałów na powierzchni za każdy pozostały na koniec punkt zalet. Na przykład, jeżeli zostało ci 20 nie wykorzystanych punktów, to otrzymujesz w sumie 200 kT minerałów. Stars! dokonuje podziału na korzyść najbardziej rzadkich minerałów. Będą one dostępne natychmiast.

Nie wykorzystane punkty zalet - Mines

Otrzymujesz jedną dodatkową kopalnię za każde dwa nie wykorzystane punkty zalet. Będą one dostępne natychmiast.

Nie wykorzystane punkty zalet - Factories

Otrzymujesz jedną dodatkową fabrykę za każde 5 nie wykorzystanych punktów zalet. Będą one dostępne natychmiast.



Nie wykorzystane punkty zalet - Defenses

Otrzymujesz jeden dodatkowy system obronny za każde 10 nie wykorzystanych punktów zalet. Będą one dostępne natychmiast.



Nie wykorzystane punkty zalet - Mineral Concentracion

Koncentracja minerałów na Twoim macierzystym świecie, jaki by nie był ubogi, jest podwyższana o 1% za każde 3 nie wykorzystane punkty zalet. Podwyższenie zawartości minerałów zwiększa też tempo wydobycia (z czasem koncentracja, oczywiście, spada).

Emblemat rasy

Wybierz emblemat rasy z listy. Emblemat służy do identyfikacji Twoich flot, gdy są one wyświetlane w obszarze Opisu wyboru. W grze wieloosobowej możesz nie móc wybrać jakiegoś emblematu, jeżeli ten sam został wcześniej wybrany przez innego gracza.

Krok 2: Cecha główna



Wybierz najważniejszą charakterystykę swojej rasy. Każda cecha główna daje Ci pewne specyficzne i bardzo istotne korzyści. W poniższych punktach wymieniamy technologie, korzyści i wady charakterystyczne dla każdej cechy głównej.

Cecha Hiperekspansji (Hyper-Expansion)

Korzyści początkowe

- Tempo wzrostu jest dwukrotnie wyższe niż podane w kroku 4 kreatora Tworzenia ras.
- Jeden uzbrojony statek rozpoznawczy.
- Trzy statki mini-kolonizacyjne.

Zastrzeżone kadłuby

- Kadłub Mini-Colonizer.

Maximum colonist growth rate per year: 15%

- Kadłub Mini-Morph (całkowicie elastyczny).

Silniki zastrzeżone

- Silnik Settler's Delight - 6. stopień zakrzywienia za darmo, ale tylko w kadłubie Mini-Colonizer.

Maximum colonist growth rate per year: 10%

Zastrzeżone człony

- Flux Capacitor,

Demski Summary	
Val: 15%	Pop: 2,500
Current	
Grav	0.58g
Temp	92°C
Rad	27mR

Klikając na wartość mieszkalną w obszarze Opisu wyboru dla planety Demski dowiesz się, że planeta może pomieścić do 150 tysięcy ludności, a jej tempo wzrostu będzie wynosić 1.5%

który podwyższa o 20% szkody wyrządzane przez wszystkie bronie kierunkowe na statkach hiperekspansyjnych.

Your population on **Demski** is **2500**.
Demski will support a population of up to **150000** of your colonists.
 Your population on **Demski** will grow by up to 1.50% per year.

Ograniczenia

- Nie potrafią budować bram gwiazdnych.
- Limit populacji na planecie wynosi połowę tego, ile miejsca byłoby normalnie na planecie przy Twojej tolerancji środowiska.

Cecha Super-Stealth

Korzyści początkowe

- 5 poziom technologiczny w elektronice.
- Jeden statek rozpoznawczy.
- Jeden statek koloniza-

Kliknij na strzałkę, żeby zmienić wyświetloną wartość

One resource is generated each year for every 10 colonists.

cyjny.

Zastrzeżone

kadłuby

- Kadłub Rogue.
- Kadłub Stealth Bomber.

Jeżeli wybierzesz rasę Odmiennej Rzeczywistości, to większość spośród tych punktów nie będzie aktywnych. Rasy Odmiennej Rzeczywistości nie budują urządzeń planetarnych.

Step 5 of 5	
Advantage Points Left	2

Zastrzeżone człony

- Skaner Pick Pocket, który widzi ładunek floty przeciwnika znajdującej się w tym samym miejscu, co pozwala na kradzież pomocy okna

ładunku

przy

pomocy

okna

transferu.

- Skaner Chameleon o zasięgu skanowania 160/45 z maskowaniem 20%
- Skaner Robber Baron, który widzi ładunek floty przeciwnika i minerały na powierzchni wrogich planet.
- Osłona Shadow Shield o mocy 75 z maskowaniem 35%.
- Pancierz Depleted Neutronium o mocy 200 z maskowaniem 25%.
- Urządzenie maskujące Transport 75%.
- Urządzenie maskujące Ultra-Stealth 85%.
- Wszystkie statki i bazy kosmiczne budowane przez rasę Super-Stealth mają wrodzone maskowanie 75%.

Zastrzeżone umiejętności

- Lot przez pola minowe przeciwników z prędkością o jeden stopień zakrzywienia wyższą niż podana w Katalogu technologii.
- W badaniach łączą własne prace ze szpiegowaniem. Uzyskują zasoby w każdej dziedzinie równe połowie średniej wydawanej na tę dziedzinę przez wszystkie rasy (razem z Twoją), o ile jest przynajmniej jedna inna rasa.

Cecha Kupców wojny (War Monger)

Korzyści początkowe

- 5 poziom technologiczny w zbrojeniach.
- 1 poziom w napędzaniu i energetyce.
- Jeden statek rozpoznawczy.
- Jeden statek kolonizacyjny.

Zastrzeżone kadłuby

- Kadłub Battle Cruiser.
- Kadłub Dreadnought.

Zastrzeżone bronie

- Działo Gattling Neutrino.
- Blunderbuss.

Zastrzeżone umiejętności

- 0.5 dodatkowego pola ruchu w bitwie.
- Koloniści lepiej atakują.
- Wszystkie bronie są o 25% tańsze w budowie.
- Dokładnie poznają konstrukcję statku, gdy tylko go przeskanują.

Dla rasy Jack-of-All-Trades oznacza to rozpoczęcie od poziomu 4.

Ograniczenia

- Nie potrafią budować stawiaczy min ani kłaść pól minowych.
- Mogą budować systemy obronne tylko SDI oraz Missile Battery.

Cecha Natychmiastowego formowania (Claim Adjuster)

Corzyści początkowe

- 1 poziom technologiczny w energetyce, zbrojeniach i napędzaniu, 6 poziom w biotechnologii.
- Statek zdolny do geoformowania z orbity cudzych planet.

Zastrzeżone człony

- Retro-bomba do cofania geoformowania planet.
- Regulator orbitalny (Orbital Adjuster), który modyfikuje warunki środowiskowe na cudzych planetach.

Zastrzeżone bronie

- Bomby cofające geoformowanie planet.

Zastrzeżone umiejętności

- Geoformowanie jest darmowe (i tymczasowe). Co roku wszystkie posiadane przez Ciebie planety będą geoformowane do granic wyznaczanych przez odpowiednie technologie. Planeta wraca do warunków początkowych, jeżeli ją opuścisz lub zostanie zdobyta przez innego gracza.

Cecha Wewnętrznych mocy (Inner-Strength)

Początkowe korzyści

- Jeden statek rozpoznawczy.
- Jeden statek kolonizacyjny.

Zastrzeżone kadłuby

- Kadłub Super Freighter (superfrachtowiec).
- Kadłub Fuel Transport (tankowiec).

Zastrzeżone człony

- Osłona Croby Sharmor o mocy 60 plus 65 dp jako pancierz.
- Pancierz Fielded Kelarium o mocy 175 plus 50 dp jako osłona.
- Miny-pułapki Speed Trap 20.
- Jammer 10 i Jammer 50 odbijające torpedy.
- Tachyon Detector (detektor tachionowy) obniża skuteczność maskowania innych graczy o 5%.

Zastrzeżone bronie

- Mini Gun, moc 13, zasięg 2, usuwa 208 min rocznie.

Zastrzeżone umiejętności

- Koloniści lepiej się bronią.
- Statki szybciej się naprawiają.
- Systemy obronne kosztują o 40% mniej.
- Twoi koloniści na frachtowcach mnożą się z połową maksymalnego tempa, wysyłając nadmiar dzieci na ziemię, jeżeli są na orbicie własnej planety.

Ograniczenia

- Koszt broni jest o 25% wyższy niż dla innych ras
- Nie mogą używać broni Smart, Neutron, Enriched Neutron, Peerless i Annihilator

Aby otworzyć kreator Tworzenia ras, wybierz komendę **Custom Race Wizard** z menu File.

Jak się definiuje atrybuty rasowe, dowiesz się z rozdziału 20, Projektowanie własnych ras.

Cecha Anihilacji kosmosu (Space Demolition)

Korzyści początkowe

- 2 poziomy technologiczny w napędzaniu i biotechnologii.
- Jeden statek rozpoznawczy.
- Jeden statek kolonizacyjny.
- Dwa stawiacze min (jeden do standardowych, jeden do pułapek).

Zastrzeżone bronie

- Stawiacz min 40, 80, 130 - miny standardowe.
- Ciężki stawiacz min 50, 110, 200 - większa siła rażenia.
- Speed Trap 20, 30, 50 min - miny zatrzymujące floty.

Zastrzeżone kadłuby

- Kadłub Mini Mine Layer do stawiania min.
- Kadłub Super Mine Layer do stawiania min.

Zastrzeżone umiejętności

- Pola minowe działają jako skanery nie penetrujące. Maskowanie ma skuteczność bezwzględną wobec skanowania minami.
- Umieją przechodzić przez pola minowa przeciwników z prędkością o 2 wyższą niż jest to podane w Katalogu technologii.
- Potrafią na odległość wysadzać pola minowe.
- Pole minowe rozpadają się w tempie 1% rocznie za każdą planetę, którą obejmuje to pole. Dla innych graczy to tempo wynosi 4% za każdą planetę.
- Poznają szczegółową konstrukcję wszystkich wrogich statków, które wybuchają na ich minach.

Cecha Fizyki Pakietowej (Packet Physics)

Korzyści początkowe

- 4 poziom technologiczny w energetyce.
- Dwa statki rozpoznawcze.
- Jeden statek kolonizacyjny.
- Jeżeli nie jest to najmniejszy wszechświat, dwie planety na początek.

Zastrzeżone człony

- Akcelerator 5, 6, 8, 9, 11, 12, 13.
- Pakiety minerałów z wbudowanymi skanerami do penetracji o zasięgu radaru równym kwadratowi stopnia zakrzywienia przestrzeni odpowiadającej ich prędkości.
- Tłumik energii (Energy Dampener), który zwalnia w bitwie wszystkie statki o 4 punkty inicjatywy.

Zastrzeżone umiejętności

- Pakiety minerałów są mniejsze i tańsze w produkcji.
- Niezależnie od ich położenia, wyczuwają lecące pakiety minerałów wszystkich graczy.
- Poznają szczegółową konstrukcję wszystkich wrogich baz kosmicznych, które używają akceleratora do odebrania wystrzelonego przez nich pakietu.
- Planety odbierające pakiety minerałów mają 50% szans poprawy warunków środowiskowych o 1%. Za każde nie złapane 100 kT minerałów jest jeszcze 0.1% szansy na poprawę ogólnej wartości planety o 1%.

Ograniczenia

- Pakiety minerałów wyrządzają tylko 1/3 normalnych szkód.

Cecha Podróżników międzygwiazdnych (Interstellar Travellers)

Korzyści początkowe

- 2 planety z bramami gwiazdnymi 100/250 (tylko, jeżeli wszechświat jest w i ę k - szy od drobnego).
- 5 poziom technologiczny w napędzaniu i mechanice.
- Jeden statek rozpoznawczy.
- Jeden statek kolonizacyjny.
- Jeden niszczyciel.
- Jeden privateer.

Zastrzeżone kadłuby

- Bramy gwiazdne o nieograniczonym zasięgu i mocy.

Zastrzeżone człony

- Generator antymaterii działający jako zbiornik na 200 mg paliwa i wytwarzający co roku 50 mg paliwa.

Zastrzeżone umiejętności

- Mogą używać bram gwiazdnych do transportu minerałów i kolonistów. Nie bierze się pod uwagę masy ładunku przy sprawdzaniu, czy brama gwiazdna wytrzyma masę floty.
- Przekroczenie limitów bezpieczeństwa bram gwiazdnych rzadziej powoduje zniszczenie statków.
- Bramy gwiazdne kosztują o 25% mniej.
- Bramy gwiazdne odkrywają statystyki wszystkich planet z bramami gwiazdnymi w zasięgu.

Ograniczenia

- Skuteczność akceleratorów przy łapaniu minerałów wynosi połowę ich nominalnej mocy, gorzej miotają minerały, a ich pakiety zawsze ulegają rozpadowi, niezależnie od prędkości.

Cecha Odmiennej Rzeczywistości (Alternate Reality)**Zastrzeżone kadłuby**

- Największy znany kadłub bazy kosmicznej - Death Star (Gwiazda Śmierci).

Zastrzeżone człony

- Moduł Kolonizacji Orbitalnej z bronią biologiczną zabijającą rocznie do 2000 kolonistów wroga. Moduł ten kolonizuje światy zamieniając się na Fort Orbitalny.

Zastrzeżone umiejętności

- Zamieszkują tylko bazy kosmiczne, nie planety.
- Ich bazy kosmiczne są 20% tańsze w produkcji (nie łączy się z rabatem za właściwość „Ulepszone bazy kosmiczne”).
- Ludność działa jak naturalni górnicy i skanery.
- Potrafią wydobywać na odległość na własnych planetach (bo mieszkają na orbicie).
- Ich maksymalna populacja zależy od rozmiaru bazy kosmicznej, a nie planety.
- Zasoby planetarne rosną wraz z podwyższaniem poziomu energetyki.

Ograniczenia

- Nie mogą budować urządzeń planetarnych.
- Loty międzygwiazdne zabijają rocznie 3% kolonistów we flocie.

Cecha Jack of All Trades

Korzyści początkowe

- 3 poziom technologiczny we wszystkich dziedzinach.
- Dwa statki rozpoznawcze.
- Jeden statek kolonizacyjny.
- Jeden niszczyciel.
- Jeden średni frachtowiec.
- Jeden mini-miner.

Zastrzeżone członcy

- Kadłuby Scout, Frigate i Destroyer otrzymują wbudowany skaner o zasięgach $2x / x$ lat świetlnych, gdzie $x = 10 * \text{poziom elektroniki}$.

Zastrzeżone umiejętności

- Jeżeli pole w kroku 6 jest zaznaczone, podwyższa do 4 poziomu wszystkie dziedziny kosztujące dodatkowe 75%.

Krok 3: Właściwości dodatkowe

Wybierz dodatkowe cechy swojej rasy. Zapewne znajdziesz kilka, które nie będą zakłócały Twojej strategii gry. Przy każdym wyborze cechy, która zabraniałaby robienia czegoś, otrzymujesz punkty zalet do wykorzystania gdzie indziej, albo do wyrównania bilansu (aby można było zakończyć tworzenie rasy, trzeba wyjść na zero).

Wybierz takie właściwości dodatkowe, które będą uzupełniały ogólny profil wybrany w kroku 2.

Poprawione zużycie paliwa (Improved Fuel Efficiency)

Twoje statki będą spalały o 15% mniej paliwa niż wskazywałyby na to ich charakterystyki. Stają się również dostępne silniki Fuel Miser i Galaxy Scoop. Dzięki tej właściwości wzrasta również o jeden Twój poziom początkowy w napędzaniu.

Geoformowanie totalne (Total Terraforming)

Rozpoczynasz grę od umiejętności regulacji warunków środowiskowych planety o 3% w dowolnym kierunku. Podczas gry możesz osiągnąć dodatkowe technologie geoformowania (do 30%), nieosiągalne dla innych graczy. Geoformowanie totalne wymaga o 30% mniej zasobów.

Zaawansowane wydobycie na odległość (Advanced Remote Mining)

Daje trzy dodatkowe kadłuby górnicze i dwa nowe roboty. Rozpoczynasz grę z dwoma statkami Midget Miner.

Ulepszone bazy kosmiczne (Improved Starbases)

Daje jeszcze dwie konstrukcje baz kosmicznych. Kadłub Space Dock pozwala budować bazy kosmiczne, które z kolei potrafią budować małe i średnie statki. Baza Ultra-Station jest dużo większa niż standardowa. Twoje bazy kosmiczne będą automatycznie maskowane na 20%, a ich koszt produkcji będzie o 20% niższy.

Badania ogólne (Generalized Research)

Twoja rasa podchodzi do badań całościowo. Tylko połowa zasobów przekazywanych na badania jest przeznaczana na wybraną dziedzinę. 15% całości jest

przeznaczane na każdą z dziedzin. (Wiemy, że w sumie jest to 115%.)

Doskonale odzyskiwanie (Ultimate Recycling)

Przy złomowaniu floty na bazie kosmicznej odzyskujesz 90% minerałów i 70% zasobów zużytych na produkcję floty. Zasoby będą dostępne w następnym roku. Złomowanie na planecie zwraca 45% minerałów i 35% zasobów.

Zasobów nie dodaje się wprost. Ilość zasobów otrzymywanych przez planetę wynosi:

Zasoby = (Obecna produkcja x Dodatkowe zasoby) / (Obecna produkcja + Dodatkowe zasoby)

Wzór ten sprawdza się niezależnie od tego, czy planeta posiada bazę kosmiczną, czy nie.

Alchemia minerałów (Mineral Alchemy)

Zwiększa wydajność zamiany zasobów na minerały. Jednostka alchemii minerałów zużyje 25 zasobów na produkcję 1 kT każdego minerału. Bez tej cechy zużyłaby ich 100.

Bez koncentratorów strumieniowych (No Ramscoop Engines)

Nie możesz budować silników: Radiating Hydro-Ram Scoop, Sub-Galactic Fuel Scoop, Trans-Galactic Fuel Scoop, Trans-Galactic Super Scoop, Trans-Galactic Miser Scoop oraz Galaxy Scoop. Możesz natomiast budować silnik Interspace-10, na którym można latać z prędkością odpowiadającą 10. stopniowi zakrzywienia bez ponoszenia szkód.

Tanie silniki (Cheap Engines)

Za: Produkcja silników jest o połowę tańsza.

Przeciw: Twoje silniki nie są całkowicie niezawodne. Przy prędkościach powyżej

6 jest 10% szansy na to, że silniki odmówią posłuszeństwa.

Tylko proste wydobycie na odległość (Only Basic Remote Mining)

Nie możesz budować robotów górniczych Robo-Miner, Robo-Maxi-Miner i Robo-Super-Miner.

Bez zaawansowanych skanerów (No Advanced Scanners)

Nie będziesz mieć żadnych standardowych skanerów, które potrafiłyby badać planety na odległość i widziałyby floty ukrywające się za planetami. Zasięgi skanerów konwencjonalnych będą dwa razy większe.

Mała populacja początkowa (Low Starting Population)

Zamiast od 25 tysięcy ludzi, zaczynasz od 17,5 tysiąca (o 30% mniej). Przewyciężenie małej populacji początkowej zabiera dużo czasu; umożliwia wprawdzie szybkie tempo wzrostu, ale nawet wtedy może to być bolesne.

Bleeding Edge Technology

Początkowo koszt produkcji nowych technologii jest dwukrotnie wyższy. Po przekroczeniu wszystkich wymagań o jeden poziom, koszt wraca do normalnego. Miniaturyzacja, obniżenie kosztów produkcji, liczy się 5% za poziom, aż do 80%. Bez tej właściwości każdy poziom liczy się z 4% miniaturyzacji, razem do 75%.

Regeneracja osłon (Regenerating Shields)

Wszystkie osłony są o 40% mocniejsze, niż wynikałoby to z ich danych. Osłony regenerują się o 10% maksymalnej mocy po każdej rundzie bitwy. Wszystkie pancerze mają 50% swojej nominalnej mocy.

Krok 4: Czynniki tempa przyrostu ludności

Określ zakres tolerancji warunków środowiskowych dla swojej rasy oraz tempo wzrostu w optymalnych warunkach, korzystając przy tym z poniższych punktów.

Współczynnik wydajności określa się w kreatorze Tworzenia ras. Wraz ze wzrostem poziomu energetyki wzrasta wydajność.

Warunki wzrostu

W tym punkcie decydujesz, jaką grawitację, temperaturę i promieniowanie znosi Twoja rasa. Zakres tolerancji ustawia się indywidualnie dla każdego z tych trzech czynników.

Szerokość kolorowego paska symbolizuje rozpiętość tolerancji. Szerokość wraz z położeniem paska na lewo lub prawo determinuje krańcowe punkty zakresu tolerancji. Liczby po prawej stronie paska pokazują krańce w jednostkach grawitacji (g), stopniach Celsjusza (C) lub miliradach (mR).

Twoja rasa będzie się mnożyć tylko na planetach spełniających określone w tym punkcie warunki. Na planetach spoza zakresu tolerancji koloniści będą umierać na skutek szkodliwego środowiska naturalnego.

Grawitacja i temperatura na wszystkich planetach są wybierane losowo, ale ich rozkład sprzyja tym ze środka skali. Jeżeli przesuniesz kolorowy pasek dalej od środka, to uzyskasz więcej punktów zalet, rekompensując tym samym spadek liczby mieszkalnych planet, które napotkasz. Poziom promieniowania na planecie jest całkowicie losowy.

Zmiana zakresu tolerancji

Jeżeli klikniesz strzałki, to cały zasięg przesunie się w lewo lub w prawo.

Przytrzymując przy tym SHIFT możesz go przesuwac większymi krokami. Kliknij pasek i przytrzymaj przycisk, aby go przeciągnąć w dowolne miejsce. Klikając [strzałki na zewnątrz] poszerzasz zakres tolerancji. Klikając [strzałki do wewnątrz] - zacieśniasz go. Przytrzymując przy tym SHIFT uzyskujesz kroki 20% poszerzania lub zacieśniania.

Wybór ekstremalnego zakresu tolerancji

Przeciw: Im bardziej ekstremalny jest zakres tolerancji, tym więcej planet będzie poza Twoim zasięgiem dla kolonizacji i geoformowania.

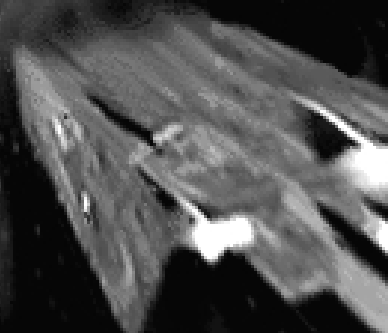
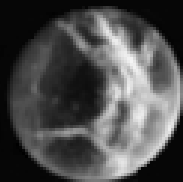
Za: Odzyskujesz punkty zalet. Poza tym planety o warunkach zbliżonych do ekstremalnych często bywają bardzo zasobne w jeden lub więcej minerałów. Na przykład planeta o ekstremalnym promieniowaniu 97 mR może łatwo osiągnąć zawartość minerałów czterokrotnie wyższą niż łagodna planetka wakacyjna.

Odporność

Zaznaczając pole Immune to... sprawiasz, że Twoja rasa będzie całkowicie odporna na dany czynnik środowiskowy. Jest to bardzo drogie i będzie wyma-

Bebechy Stars!

Bebechy = MC2
Coś dla wnikliwych władców.



gało wybrania wielu ograniczeń, aby zrównoważyć bilans. Gdy wybierzesz odporność, zakres tolerancji straci swoje znaczenie i zniknie. Wybierając jakąkolwiek odporność możesz zrezygnować z właściwości Geoformowania totalnego. Podczas gry będziesz opracowywać tylko te technologie geoformowania, które dotyczą szkodliwych dla ciebie czynników. Jeżeli Twoja rasa jest całkowicie odporna, to geoformowanie wcale nie jest jej potrzebne.

Wybranie odporności różni się od poszerzenia zakresu tolerancji na całą skalę. Przy odporności każde miejsce skały jest idealne. Przy poszerzeniu zakresu na całą skalę, tylko jej środek jest idealny. Krańce będą miały przydatność 0%.

Maksymalne tempo wzrostu

Ustaw maksymalne tempo wzrostu kolonii na 1% do 20%. Koloniści będą się mnożyć w tym tempie tylko wtedy, gdy wartość mieszkalna będzie wynosić 100%. Przy niższej wartości mieszkalnej tempo wzrostu będzie odpowiednio niższe.

Na przykład:

Jeżeli Twój lud zdecyduje się na kolonizację planety Demski, skały o wartości mieszkalnej 15%.

Jeżeli posiadasz odporność na jakikolwiek czynnik środowiskowy, to każda planeta będzie dla ciebie w 100% idealna pod względem tego czynnika. Odporność spowoduje jednak, że trzeba będzie wybrać wiele ograniczeń, aby zrównoważyć bilans.

Jeżeli wybierzesz odporność i właściwość Geoformowania totalnego, stracisz część punktów zużytych na tę właściwość.

Krok 5: Wydajność populacji

Ustaw wydajność swoich kolonistów, a także kopalń i fabryk na zasiedlonych przez Ciebie planetach.

Jeżeli nie wiesz, czy podwyższenie albo obniżenie danej wartości daje jakąś

korzyść, obserwuj przy tym pole punktów korzyści. Jeżeli ich liczba się zmniejsza za naciśnięciem jakiegoś miejsca, to oznacza, że daje to korzyść Twojej rasie.

Przykładowe strategie

Jeżeli Twoja rasa ma duże tempo wzrostu, możesz się nie martwić o wydajność fabryk. W tym przypadku trzeba dokonać takich ustawień, żeby koloniści produkowali mniej droższych fabryk i wykorzystać gdzie indziej zaoszczędzone w ten sposób punkty zalet. Jeżeli nie planujesz budowania zbyt dużej liczby kopalń, albo masz sporo punktów zalet, to zastanów się nad zwiększeniem tempa wydobywania. NIE wpływa to na szybkość obniżania się koncentracji minerałów na planecie. Sprawia tylko, że będziesz lepiej wyciskać minerały ze skał. Daje to znaczącą przewagę nad graczami, którzy posiadają wprawdzie więcej kopalń, ale mniej wydajnych - ich koncentracja minerałów będzie spadać szybciej niż Twoja. Szybkość obniżania się koncentracji minerałów (nie niżej niż do 1) zależy od liczby kopalń na planecie i lat ich pracy.

Pamiętaj, że gdy koncentracja minerałów na planecie Twojej i przeciwnika spadnie do 1, gracz posiadający więcej kopalń będzie wydobywać tyle samo, a może nawet więcej, minerałów co bardziej wydajny. Jeżeli posiadasz wydajną produkcję i wytwarzasz dużo zasobów, możesz z łatwością nadrobić niską koncentrację minerałów za pomocą Alchemii.

Są to tylko bardzo proste strategie przykładowe - dokonaj takiego wyboru, który najlepiej odpowiada Twojemu stylowi gry, pamiętając o regułach rządzących szybkością obniżania się koncentracji minerałów.

Na koniec ustawiasz koszty badań dla swojej rasy.

Krok 6: Koszty badań

Ustaw skuteczność wykorzystania zasobów planetarnych przez naukowców. Kierunek zmian jest widoczny w polu punktów zalet w prawym górnym rogu tego okna.

Wybranie Costs 75% Extra (dodatkowe 75% kosztów) podwyższa liczbę punktów zalet.

Wybranie Costs 50% Less (koszty o połowę niższe) obniża liczbę punktów zalet. Jeżeli już zaznaczysz, że wszystkie dziedziny, które kosztują o 75% więcej, mają się zaczynać od poziomu 3, pamiętaj o tym, żeby zaliczyć do tej kategorii jak najwięcej przydatnych dziedzin, gdyż koszt tej opcji jest zawsze jednakowy.

Zakończenie

Na zakończenie Stars! zapyta się, czy chcesz zachować rasę w pliku, radząc przy tym rozszerzenie .r1. Jest to tylko propozycja - możesz nazwać ten plik całkowicie dowolnie. Po dokonaniu modyfikacji istniejącej rasy otrzymasz pytanie, czy chcesz ją teraz zachować w nowym pliku, czy w tym samym.

21 Zdefiniowane rasy

Stars! oferuje kilka zdefiniowanych ras, których można używać takimi, jakimi są, albo wykorzystać je jako bazę dla własnego projektu. Każda zdefiniowana rasa posiada swoje wady i zalety, które determinują pewne metody gry i strategie. Czytając dane zawarte w kreatorze Ras wraz z poniższymi wskazówkami, dowiesz się wszystkiego o zdefiniowanych rasach.

Anteterealczyzy (Antethereals)

Rysy fizyczne

Wysokie czoło, długie i brudne pazury, workowate spodnie.

Rysy społeczne

Szybkie tempo wzrostu, generalnie pokojowi, dobrzy w badaniach i górnictwie.

Najlepszy rozmiar wszechświata / trudność gry

W grze z komputerem Anteterealczyzy spisują się najlepiej w małym wszechświecie i przy łatwej lub średniej grze. Gorzej im się wiedzie w dużym wszechświecie, przy każdym stopniu trudności, a także we wszechświecie średnim+ i w grze trudnej+.

Zalety

Szybkie tempo reprodukcji. Badania są tańsze niż u większości innych ras.

Wydajni w produkcji i operacjach wydobywania na odległość. Potrafią od samego początku kłaść rozległe pola minowe.

Wady

Znaczne wymagania środowiskowe - nie znajdziesz wiele planet do kolonizacji. Nie mogą używać zaawansowanej technologii wojennej. Nie mogą korzystać ze skanerów do penetracji, a ich silniki są czasami zawodne.

Strategie

Opracowuj defensywne typy kadłubów, bronie dużego zasięgu, badaj napędzanie (szybkie silniki) i mechanikę (duża pojemność ładowni). Automatycznie buduj fabryki, potem kopalnie, dopóki nie znajdziesz lepszej strategii produkcji.

Odkrywaj jak najwięcej wszechświata.

Kładź dużo nakładających się małych pól minowych. Wysadzaj je z daleka, gdy w ich zasięgu znajdują się nieproszeni goście.

Buduj roboty górnicze i frachtowce. Montuj koncentratory we frachtowcach, aby zaoszczędzić paliwa i zwiększyć prędkość.

Skoncentruj się na wydobywaniu na odległość. Nie możesz być jednocześnie Anteterealczykiem i dbać o środowisko. Przekopuj planety, których nie możesz zasiedlić transportując minerały frachtowcami na zamieszkałe planety. Pamiętaj o wyznaczeniu floty górniczej jako PN, aby frachtowce latały za nią.

Obok robotów górniczych umieszczaj na orbicie uderzeniowe statki rozpoznawcze dla ochrony górników i uniemożliwienia przeciwnikom łatwej kolonizacji. Nie umieszczaj jednak statku rozpoznawczego w tej samej flocie, co górników. Dołącz też uzbrojoną eskortę do swoich frachtowców dla ich ochrony.

Na planetach nadających się do zamieszkania również przez kilka tur używaj robotów górniczych, wydobywając jak najwięcej minerałów na powierzchnię, aby koloniści mieli je od razu do dyspozycji.

Wyprzedzaj swoich przeciwników w nauce. Koncentrując się na wydobywaniu na odległość produkuj jak największe i najbardziej wydajne roboty, jakie są możliwe.

Produkuj bardzo dobre bronie dużego zasięgu. Unikaj bezpośrednich starć budując tylko tyle statków wojennych, ile jest koniecznych do obrony.

Człękokszałtni (Humanoids)

Cechy fizyczne

Cienka skóra, nie wykształcone zmysły, duże możliwości magazynowania tłuszczów.

Cechy społeczne

Nadmiernie wylansowani. Całkowicie przeciętna rasa nie mająca żadnych specjalnych zalet ani ograniczeń. Są elastyczni, mogą grać defensywnie koncentrując się na wyprzedzeniu przeciwników w produkcji i wzroście populacji, albo ofensywnie miażdżąc rywali siłą.

Najlepszy rozmiar wszechświata / trudność gry

Potrafią sobie poradzić w każdym wszechświecie.

Zalety

Duże tempo wzrostu i dość szeroka tolerancja. Na początek dużo statków. Brak

istotnych wad.

Wady

Nie mają prawie żadnych istotnych wad, poza tym, że są nudni.

Strategie

Staraj się zbadać cechy swoich przeciwników i dopiero opracować swoją strategię. Możesz się przystosować prawie do każdego przeciwnika.

Insektoidy (Insectoids)

Cechy fizyczne

Szczątkowy szkielet zewnętrzny, samce preferują skłon ciała do przodu dający szybsze poruszanie się, samicom po kopulacji rośnie biczowaty organ płciowy.

Cechy społeczne

Generalnie są niespołeczni i ekscentryczni. Nie są zazwyczaj zapraszani na zgromadzenia, na skutek posiadania dodatkowego narządu wydzielającego gęsty gaz, powodujący matowienie srebra i wypadanie owłosienia.

Podstawowe wyżywienie

Celuloza i gips.

Najlepszy rozmiar wszechświata / trudność gry

Wszechświat duży lub jeszcze większy. Musisz mieć czas na zwiększenie swojej populacji i opracowanie lepszego uzbrojenia.

Zalety

Odporni na temperatury. Dobrzy wojownicy mający najlepsze statki wojenne i dużo inicjatywy w walce. Tanie badania nad energetyką i zbrojeniami. Powyżej średniej, jeżeli chodzi o fabryki. Potrafią taniej budować bazy kosmiczne. Ich osłony regenerują się podczas bitwy.

Wady

Muszą znajdować sobie planety o grawitacji i promieniowaniu z krawca skali. Są ograniczeni do kilku typów pancerzy, a nawet te mają połowę mocy. Ich silniki bywają zawodne. Nie mają szans na tanie utworzenie tras transportowych dla frachtowców. Ich badania nad geoformowaniem są kosztowne.

Strategie

Twoja szansa leży głównie w wyprzedzaniu przeciwników w produkcji i agresywnym zachowaniu. Buduj szybkie statki wojenne i kolonizatory. Twoje tempo zasiedlania jest niskie, więc buduj roboty górnicze i szukaj pobliskich planet o dużej zawartości minerałów. Bądź agresywny dla swoich sąsiadów i dla ich sąsiadów. Czego nie możesz skolonizować, zabierz.

Nukleotydzi (Nucleotids)

Cechy fizyczne

Przypominają łuskowaty pień drzewa o atrakcyjnych nogach, ale ze zbyt dużą liczbą oczu. 12 rodzajów gruczołów sezonowo wydzielają fluidy służące różnym

Pociski okrętu flagowego wyrządzają dwukrotnie większe szkody niż nominalnie, o ile wrogi statek nie ma już osłony.

W dziale Electrical Katalogu technologii znajdziesz opisy jammerów.

potrzebom higienicznym i do jedzenia.

Cechy społeczne

Są towarzyscy, ale łatwo się obrażają. Nawet czując nieodpartą żądzę, nie wkładają palców do ich otworów wydzielinowych. Zawsze poproś najpierw o próbkę.

Podstawowe wyżywienie

Wszystko, co pochodzi z letniego wydzielenia, a co jest także używane zewnętrznie, aby przyspieszyć opalanie.

Najlepszy rozmiar wszechświata / trudność gry

Wszechświat średni do dużego. Da to czas na rozwój i opracowanie technologii przed spotkaniem się z innymi rasami.

Zalety

Mogą zamieszkać prawie na każdej planecie. Świetnie prowadzą wydobycie na odległość. Dobrzy w walce i budowie baz kosmicznych. Potrafią zaskoczyć przeciwników i kraść im cenne minerały.

Wady

Bardzo małe tempo wzrostu. Poniżej średniej w budowaniu i korzystaniu z fabryk i kopalń. Beznadziejni naukowcy.

Strategie

Rozwijaj się tak szybko, jak tylko na to pozwala Twoje tempo wzrostu. Jak najdłużej unikaj konfliktów. Skoncentruj się na ekspansji.

Królikopodobni (Rabbitoids)

Cechy fizyczne

Podobni do ludzi, za wyjątkiem tej rzeczy.

Cechy społeczne

Ulubieńcy gwiazd. Szybko się mnożą i są generalnie nastawieni pokojowo.

Podstawowe wyżywienie

Ta rzecz. Wyrwyją ją sobie, zjadają i wyrasta im następna. Nikt nigdy nie widział, żeby jedli cokolwiek innego.

Najlepszy rozmiar wszechświata / trudność gry

Potrafią sobie poradzić w każdym wszechświecie.

Zalety

Nie ma takiej rasy spośród zdefiniowanych, która szybciej by się mnożyła. Duża tolerancja środowiskowa, a także umiejętność ostatecznego geoformowania do 30% ułatwiają ekspansję. Pomimo, że są przeciętni w wytwarzaniu zasobów na głowę, duże tempo wzrostu znacznie to przyspiesza.

Są wydajni, jeżeli chodzi o fabryki i geoformowanie. Rozpoczynają od 5 poziomu napędzania i mechaniki, co daje im szybkie silniki i zaawansowane kadłuby już na samym początku gry. Ich doskonała technologia budowy bram gwiazdnych

pozwala im na najlepsze wykorzystanie flot.

Wady

Ich górnictwo jest poniżej średniej. Nie potrafią produkować skanerów do penetracji.

Strategie

Bezustannie się rozmnażają. Przy swoim zakresie tolerancji i umiejętności geoformowania możesz zasiedlić ładny kawałek wszechświata.

Krzemowcy (Silicanoids)

Cechy fizyczne

Krzemowcy przypominają wolno poruszające się kupy zawile ułożonych kwarcowych łusek, które nieregularnie przesuwają się i prześlizgują po sobie zapadając się w ciało i wychodząc na jego wierzch. Śpiesząc się krzemowcy wydają dźwięk, jakby ktoś grał żardzewiały metal i pozostawiają po sobie pryzmatyczny obłok drobnitkiego piasku.

Cechy społeczne

Z natury są szorstcy, odporni na wszelkie warunki środowiskowe, mogą zasiedlić każdą planetę, wolno się mnożą i wolno prowadzą badania. Dla tej rasy planety są tanim towarem. Jeżeli kilka ich stracą, nie jest to problem, bo mogą mieszkać wszędzie.

Podstawowe wyżywienie

Piach.

Najlepszy rozmiar wszechświata / trudność gry

Lepiej sobie radzą w średnim wszechświecie, lepiej nawet niż w dużym albo wielkim, na dowolnym poziomie trudności.

Zalety

Odporni na wszelkie warunki środowiska, co oznacza, że mogą skolonizować każdą planetę. Szybko wytwarzają zasoby. Mają dostęp do dodatkowych koncentratorów strumieniowych. Wszystkie ich silniki zużywają mniej paliwa. Bardzo elastyczny i mocny kadłub Metamorph jest dostępny tylko dla Twojej rasy.

Wady

Niskie tempo wzrostu, co oznacza, że nie można zbyt szybko zasiedlać. Słabe tempo badań tłumi szybki i gwałtowny start.

Strategie

Nie trać czasu na rozpoznanie. Buduj mini-statki kolonizacyjne, napełniaj je i kolonizuj wszystkie napotkane planety (najpierw jednak te, które są najbardziej zasobne w minerały). Nie wyciągaj z planet ludzi szybciej, niż będzie ich przybywało. Inaczej będziesz mieć mnóstwo światów zasiedlonych w niewielkim stopniu i gotowych do poddania się.

Jeżeli wszechświat jest duży, Zanim spotkasz przeciwników będziesz już mieć dużo zasiedlonych planet.

Nie ma potrzeby wydobycia na odległość, bo możesz skolonizować, co tylko

Przy zastosowaniu wzoru na ruch i innych wzorów należy pamiętać, że dzielenie i mnożenie ma zawsze miejsce przed dodawaniem i odejmowaniem.

chcesz.

Automatycznie buduj fabryki, potem kopalnie, dopóki nie znajdziesz lepszej strategii produkcji.

Buduj bazy kosmiczne, gdy tylko starczy Ci na to zasobów.

Buduj duże bombowce, żeby oczyszczać planety przeciwników.

Buduj floty obronne i trzymaj je w pobliżu baz kosmicznych, powstrzymując graczy komputerowych przed rajdami bombowymi.

22 Rasy Odmiennej Rzeczywistości

Odmienne Rzeczywistości zalicza się wprawdzie tylko do cech głównych rasy, ale jest na tyle niezwykła, że zasługuje na osobny rozdział.

Populacja i wzrost

Rasy Odmiennej Rzeczywistości to wysoko rozwinięte energetyczne formy życia. Ich ciała są bardzo delikatne i drżą jak papier w najłagodniejszych warunkach grawitacji. W wyniku tego przystosowali się do życia w bazach kosmicznych, kontrolując planety z orbity. Ich tempo wzrostu zależy jednak od warunków panujących na planecie, gdyż jest związane z promieniowaniem słonecznym i grawitacją planety. Ich maksymalna populacja zależy od rozmiaru bazy kosmicznej i sięga od 250 tysięcy dla pierwszych kolonii po 3 miliony na ich Gwieździe Śmierci. Życie tylko na bazie kosmicznej ma swoje złe strony: jeżeli baza zostaje zniszczona, to razem z całą ludnością.

Gwiazdką są zaznaczone urządzenia dostępne tylko rasie Super-Stealth.

Skanery

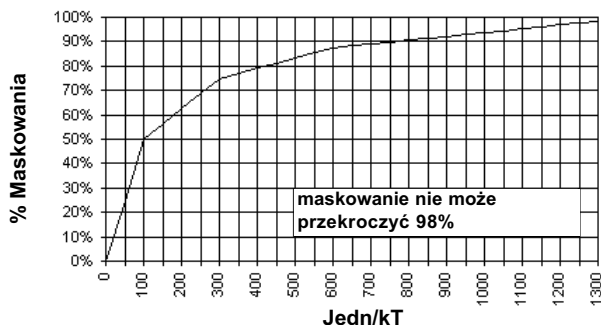
Kolonisci Odmiennej Rzeczywistości sami wykonują skanowanie z bazy kosmicznej. Odległość, na jaką mogą skanować, jest obliczana za pomocą wzoru: $\text{Odległość skanowania} = \sqrt{\text{Pierwiastek kwadratowy (populacja/10)}}$
Bazy Ultra Station i Gwiazda Śmierci posiadają wyposażenie, które pozwala kolonistom na skanowanie penetrujące z połową tego zasięgu, o ile nie została wybrana właściwość rasy "Bez zaawansowanych skanerów".

Fabryki

Odmiercy nie są przystosowani do działań na planetach, więc nie mogą też budować fabryk. Jednak ze względu na swoją energetyczną naturę liczba zasobów dostępnych im na każdej planecie jest obliczana tak:
 $\text{Zasoby} = \text{Wartość_mieszkalna} \times \text{Pierwiastek (populacja} \times \text{poziom_energetyki / współczynnik_wydajności)}$

Kopalnie

Ci kowkowie nie potrafią też budować kopalni. Jednak samą swoją energią umieją wydobywać ograniczoną liczbę minerałów przy użyciu wzoru:



Wydobycie = Pierwiastek (populacja/10)

W związku z tym, że właściwie wcale nie mieszkają na planetach, mogą w nieograniczonym stopniu korzystać z wydobycia na odległość, tak jak na bezludnych światach.

Systemy obronne

Jak można się było spodziewać, nie wytwarzają żadnych systemów obronnych. Mieszkają i umierają wraz ze swoją bazą kosmiczną, więc systemy obronne nie mają dla nich znaczenia. Ludzie nie mogą bombardować planet ras Odmiennej Rzeczywistości, a pakiety minerałów miotane z innych planet nie zabijają ich kolonistów.

Najlepszą obroną dla bazy kosmicznej są zaawansowane panczerze i bronie, a także pola minowe.

Bazy kosmiczne

Koszt bazy kosmicznej jest u Odmieńców o 20% niższy (choć nie można tego łączyć z korzyściami, które daje właściwość Ulepszonych baz kosmicznych). Potrafią też wybudować Gwiazdę Śmierci, największą i najbardziej groźną rzecz na niebie.

Kolonizacja

Odmieńcy nie budują normalnych modułów kolonizacyjnych. Muszą budować bardzo drogie moduły Kolonizacji Orbitalnej, które mogą służyć za forty orbitalne w docelowych światach. Taki moduł można zamontować tylko na kadłubie kolonizacyjnym. Kadłub ten w ograniczonym stopniu może też służyć jako bombowiec, aby się pozbyć ewentualnych kolonii wroga. Moduł kolonizacji orbitalnej potrafi zabijać rocznie 2000 kolonistów wroga.

Podróże do innych światów kosztują. Podróż międzygwiazdowa zabija co roku 3% kolonistów lecących flotą.

Odmieńcy nie mogą robić desantów swoich kolonistów na planety w celu dokonania inwazji (walka lądowa jest niemożliwa).

23 Bebechy walki

Oto garść informacji, które pomogą Wam zrozumieć zachowanie się flot w bitwie. Możesz to wykorzystać w planowaniu swojej strategii bojowej. Może to też pomóc zaspokoić Twój pęd do zbierania danych wojskowych związanych ze Stars!

Plansza bitwy

Plansza bitwy to siatka, którą widzisz na powtórce. Floty są na niej ustawione jako eskadry. Każda eskadra to grupa takich samych statków jednej floty. Poszczególne eskadry poruszają się po planszy celując do wrogich eskadr według taktyki wyznaczonej przez ciebie w planie bojowym. W każdym miejscu może znajdować się dowolna liczba eskadr.

Bitwy trwają najwyżej 16 rund. W jednej rundzie bitwy każda eskadra otrzymuje szansę ruchu i strzału. Runda dzieli się na fazy, przy czym jedna faza to ruch lub strzał pojedynczej eskadry.

Ładunek nie ma wpływu na maskowanie dla ras Super-Stealth.

Każda runda składa się z trzech części:

Po pierwsze, eskadry celują do eskadr wroga, które najlepiej spełniają kryteria wyznaczone w planie bojowym.

Po drugie, wszystkie statki ruszają się, w porządku od najcięższych do najlżejszych. Masy statków są dobierane w każdej rundzie losowo przy różnicy do 15%, dzięki czemu statki, które są prawie identyczne nie będą się ruszały zawsze w takiej samej kolejności. Wszystkie statki, które mogą się ruszać w tej rundzie o trzy pola, ruszają się najpierw o jedno pole, potem wszystkie, które mogą się ruszać o dwa pola, ruszają się o jedno pole, a następnie ruszają się wszystkie statki, które mogą się ruszać tylko o jedno pole.

Po trzecie, statki strzelają z broni, w kolejności od najwyższej inicjatywy do najniższej.

Pancerze, osłony i uszkodzenia

Przeczytaj poniższy punkt wraz z informacjami dotyczącymi cech broni, aby lepiej zrozumieć sposób działania pancerza, osłon i różnych typów broni.

Pancerze i osłony

Kadłuby mają swój wbudowany pancerz o pewnej mocy. Moc dodatkowego pancerza jest do niego dodawana.

Osłony biorą na siebie uderzenia i rozpadają się, zanim strzały wroga dosięgną do pancerza. Osłony eskadr nakładają się na siebie. Na przykład, jeżeli we flocie jest 20 „scoutów” z osłonami o mocy 20, masz w sumie 400 punktów osłony, które nieprzyjaciel musi zniszczyć, aby zabrać się z kolei za pancerze statków (o ile nie korzysta z torped). Torpedy niszczą zarówno osłony, jak pancerze, zabierając punkty osłony i punkty pancerza eskadry przy każdym udanym ataku.

Na początku każdej bitwy osłony są naładowane do pełnej mocy. Oznacza to, że jeżeli w jednej turze wyjdiesz z bitwy, a w następnej znajdziesz się w niej ponownie, pełna moc osłon zostanie Ci zwrócona. Jeżeli posiadasz właściwość Regeneracji osłon, Twoje osłony będą się regenerować na początku każdej rundy o 10% swojej wartości podstawowej.

Jeżeli używasz broni kierunkowej, a Twoja eskadra może uszkodzić eskadrę wroga w stopniu wyższym, niż jest to potrzebne do jego likwidacji, reszta siły rażenia przechodzi na dalsze eskadry, ograniczone tylko liczbą atakujących statków.

Na przykład, jedna eskadra ma broń kierunkową o mocy rażenia 1000 dp. Cel główny zostaje zniszczony po zaabsorbowaniu 500 dp szkód. Jeżeli w tym samym miejscu jest jeszcze 10 innych eskadr, wszystkie składające się z jednego statku z pancerzem 150 dp, to trzy zostaną zniszczone, a jeden poniesie 33% szkód.

Jeżeli zamiast tych 10 eskadr była jedna eskadra 10 statków, to też straciłaby 3 statki, ale wszystkie pozostałe poniosłyby po 5% szkód. Jeżeli wszystkie statki miałyby pancerz 100 dp i osłonę 50 dp, to wszystkie osłony wspólnie zaabsorbowałyby 500 dp i żaden statek nie zostałby zniszczony. Natomiast nie ma takiej kombinacji osłon i pancerzy, która uratowałaby te trzy statki w pojedynczych eskadrach.

Uszkodzenia

Szkody są rozdzielane następująco: jeżeli szkody poniesione przez pancerz eskadry przekraczają bieżący stan pancerza jednego lub więcej statków z tej eskadry, statki te zostają zlikwidowane. Reszta szkód rozkłada się równo na CAŁĄ eskadrę.

Każda eskadra w bitwie ma osobny rejestr szkód. Stars! zapamiętuje odsetek statków w eskadrze, które są uszkodzone, wraz z odsetkiem ich szkód.

Szkody są podawane w postaci $C @ P\%$, gdzie C to liczba uszkodzonych

U Podróżników międzygwiazdnych pakiety miotane z prędkością nominalną lub poniżej niej rozpadają się o 10% rocznie. Miotane z prędkością wyższą od nominalnej rozpadają się tak, jakby leciały o jeden stopień zakrzywienia szybciej.

Jeżeli posiadasz cechę główną Fizyki pakietowej, tempo rozpadu jest dwukrotnie niższe. Dotyczy to również rozpadu minimalnego.

eskadr we flocie, a P to odsetek poniesionych szkód. Na przykład 10 @ 33% oznacza, że 10 statków jest uszkodzonych w jednej trzeciej.

Jakie rodzaje szkód zadają bronie kierunkowe i torpedy, dowiesz się z kolejnego punktu.

Urządzenia bojowe i bronie

Przeczytaj ten punkt wraz z poprzednim, aby lepiej zrozumieć, jakie znaczenie mają w Stars! różne rodzaje pancerza, osłon i broni.

Bronie a bazy kosmiczne

Wszystkie bronie montowane w bazach kosmicznych otrzymują dodatek +1 do swojego zasięgu.

Bronie kierunkowe

Bronie kierunkowe zawsze trafiają w swój cel, ale ich moc maleje z odległością w stopniu 10% podzielone przez ich maksymalny zasięg. Na przykład broń o sile rażenia 100 dp na cel na tym samym polu i maksymalnym zasięgu 3 będzie miała siłę rażenia 96 dp na cel odległy o dwa pola. Wszelkie uszkodzenia z broni kierunkowych są absorbowane najpierw przez osłony. Szkody nie zaabsorbowane przez osłony przechodzą na pancerz.

Jeżeli atakująca eskadra ma więcej niż jeden statek, a jej strzał z broni kierunkowej niszczy docelową eskadrę, reszta siły rażenia przechodzi na inne eskadry w zasięgu. Maksymalna liczba trafionych eskadr jest równa liczbie statków w atakującej eskadrze.

Poniższe dane na temat broni kierunkowych podajemy dla celów porównawczych. Zajrzyj do działu Beam Weapons w katalogu technologii, aby poznać szczegółowe statystyki każdej broni.

Normalne bronie kierunkowe

Szkody: od 10 do 430 dp (punktów szkód)

Zasięg: od 1 do 3 pól

Inicjatywa: od 5 do 9

Bronie o zasięgu 0

Szkody: od 90 do 600 dp

Zasięg: tylko na tym samym polu

Inicjatywa: od 10 do 11

Bronie maszynowe

Szkody: od 13 do 200 dp

Zasięg: 2 pola

Inicjatywa: 12 do 13

Są to potężne bronie, które przy każdym swoim strzale trafiają wszystkich wrogów w swoim zasięgu. Potrafią także rozbijać pola minowe, jakby miały zasięg 4.

Więcej informacji

Akceleratorzy, strona 6-7.

Przebijające osłon

Szkody: od 82 do 541 (nie ulegają osłabieniu z odległością)

Zasięg: 3

Inicjatywa: 14

Są to bardzo potężne bronie średniego zasięgu, które mają jednak zastosowanie tylko przeciwko osłonom. Nie potrafią niczego zdziałać przeciwko pancernom. Mają wyższą inicjatywę niż dowolna inna broń. Oznacza to, że będą przebijały osłony przeciwnika, zanim Twoje pozostałe bronie oddadzą strzał. Przebijające osłon nie mogą rozbrajać min.

Rozbrajanie min

Wszystkie bronie kierunkowe automatycznie rozbrajają do (dp x zasięg x zasięg) min rocznie.

Torpedy

Każda torpeda może spudłować. Na przykład gdy eskadra składa się z dwóch statków, każdy z przegrodą na broń mieszczącą dwie normalne torpedy, pojedynczy strzał odpala wszystkie cztery torpedy. Prawdopodobieństwo trafienia torpedy zależy od jej parametru celności. Celność np. dla torped Rho wynosi 75%, co oznacza, że na cztery torpedy (statystycznie) trzy powinny osiągnąć celu. Celność torped można poprawić przez użycie komputerów bojowych. Jammersy mogą obniżyć celność torped wroga.

Torpedy, które trafiają w swój cel główny zadają połowę szkód bezpośrednio pancernowi eskadry docelowej. Reszta przypada na osłony. Ewentualne szkody nie zaabsorbowane przez osłony przechodzą na pancernie.

Maksymalna liczba statków, które mogą zostać zlikwidowane uderzeniem torpedowym zależy od liczby torped, które trafiają w cel. Uderzenie z poprzedniego przykładu mogłoby zlikwidować 3 statki. Jeżeli docelowa eskadra miała tylko jeden statek, a szkód było więcej, niż było potrzeba do jego likwidacji, szkody zostają przydzielone pozostałym statkom na tym samym polu. Szkody tego typu odnoszą się po pierwsze do osłon, a dopiero nie zaabsorbowane przez osłony przechodzą na pancernie. W żadnym przypadku liczba zniszczonych statków nie może przekroczyć liczby torped, które trafiły w cel.

Torpedy, które nie trafiają, wyrządzają dodatkowe szkody samej eskadrze docelowej. Szkody dodatkowe wynoszą 1/8 normalnych szkód dla tej torpedy i działają prawie jak przebijające osłon. Innymi słowy odnoszą się tylko do osłon. Poniższe dane na temat torped podajemy dla celów porównawczych. Zajrzyj do działu Torpedoes w katalogu technologii, aby poznać szczegółowe statystyki każdej broni.

Torpedy normalne

Szkody: od 5 do 300 dp

Zasięg: 4 lub 5 pól

Inicjatywa: od 0 do 4

Celność: 35% do 80%

Pociski okrętu flagowego

Szkody: od 85 do 525 dp

Zasięg: 5 lub 6 pól

Inicjatywa: od 0 do 3

Celność: 20% do 30%

Takie potężne torpedy wyrządzają więcej szkód niż normalne i mają też większy zasięg niż jakkolwiek inna broń. Ze względu na ich małą celność, a także na fakt, że jedna torpeda może zlikwidować tylko jeden statek wroga, najlepiej jest

je montować na bazach kosmicznych lub okrętach wojennych mających mnóstwo komputerów bojowych. Ich idealnym celem są wielkie statki i bazy kosmiczne.

Jammery

Jammery obniżają celność torped. Jammery 10 i 50 są dostępne tylko dla ras z Wewnętrznyimi mocami. Moc jammerów kumuluje się. Na przykład statek z trzema jammerami 20% obniża celność torpedy 75% trzykrotnie o 20%:
 $75 \times 0.8 \times 0.8 \times 0.8 = \text{celność torpedy } 38\%$

Komputery bojowe

Urządzenia te podwyższają inicjatywę wszystkich broni na statku. Trzy różne urządzenia mają inicjatywę od +1 do +3. Ponadto obniżają niecelność torped o 20% do 50%.

Stopień obniżania niecelności torped o jakiś procent to nie to samo, co podwyższanie w tym stopniu celności. Im lepsza celność torped tym trudniej jest je ulepszyć.

Obliczanie działania komputera bojowego:

Przykład 1: Normalna torpeda 75% celności strzela z użyciem komputera bojowego 50%.

Obliczenie niepoprawne: $75\% \times 1.5 = \text{celność } 112\%$

Obliczenie poprawne: $100 - ((100 - 75) \times .5) = \text{celność } 88\%$

Przykład 2: Normalna torpeda 75% jest modyfikowana przez dwa komputery bojowe 30%, które obniżają jej niecelność dwukrotnie o 30%.

$100 - ((100 - 75) \times 0.7 \times 0.7) = \text{celność } 88\%$

Jeżeli atakująca eskadra ma komputery bojowe, a broniąca - jammery, to urządzenia te się wzajemnie anulują w stopniu 1 do 1.

Przykłady: Eskadra docelowa ma z jammerów w sumie 50% redukcji celności torped. Komputery bojowe napastnika obniżają natomiast ich niecelność o 45%.

Wynik: 5% obniżenie celności.

Jammery eskadry docelowej dają w sumie 30% redukcji celności torped. Komputery bojowe napastnika obniżają ze swojej strony niecelność torped o 40%. Wynik: 10% obniżenia niecelności.

Tłumik energii

Tył książki

To jeszcze nie koniec.



Urządzenie to obniża prędkość WSZYSTKICH statków w całej bitwie o jedno pole ruchu na rundę, na czas trwania całej bitwy. Efekt ten pozostaje nawet po zlikwidowaniu statku z tłumikiem przed zakończeniem bitwy (trwale skutki działania urządzenia). Działanie tłumików nie kumuluje się, a więc posiadanie więcej niż jednego tłumika w bitwie nie ma żadnego znaczenia.

Kondensatory

Zwiększają w pewnym stopniu szkody wyrządzane przez wszystkie bronie kierunkowe na pokładzie. Wartość kondensatorów wynosi od 10% do 20%. Maksymalna podwyżka pochodząca od wielu kondensatorów wynosi 250%.

W tym przykładzie statek posiada broń kierunkową dającą 100 dp i trzy kondensatory 10%:
 $100 \text{ dp} \times 1.1 \times 1.1 \times 1.1 = 133 \text{ dp}$

Naprawianie szkód

Jeżeli po bitwie w rolicie Składu floty widzisz jeden lub więcej statków na czerwono, to znaczy, że zostały one uszkodzone. Kliknij nazwę takiego statku, aby sprawdzić, w jakim stopniu.

Naprawa przywraca rocznie sprawność pancerza statku w tempie, który zależy od jego położenia:

Położenie statku	Roczna naprawa
Lot w kosmosie	1%
Stoi w kosmosie	2%
Na orbicie planety wroga, ale nie bombarduje	3%
Na orbicie własnej planety, która posiada dok	20%
Na orbicie własnej planety, która posiada bazę kosmiczną bez doku	8%
Na orbicie własnej planety bez bazy kosmicznej	5%
Na orbicie bombardowanej planety	brak naprawy
Stoi lub na orbicie, a we flocie jest co najmniej jeden statek z kadłubem tankowca	dodatkowe 5%
Stoi lub na orbicie, a we flocie jest co najmniej jeden statek z kadłubem Super Fuel Xport	dodatkowe 10%

Na przykład statek o podstawowej mocy obronnej 25 dp plus 75 dp za pancerz ma maksymalną wartość pancerza równą 100 dp. Ponoś 10 dp szkód, a więc po dwóch latach w kosmosie lub roku na orbicie będzie już całkowicie sprawny.

Jeżeli jesteś na orbicie planety wroga, a Twoja flota ma rozkaz ataku, naprawy się nie odbywają. Naprawy są również niemożliwe w roku, w którym Twoja flota korzysta z bramy gwiazdnej.

W latach, gdy baza kosmiczna jest atakowana, flota jest naprawiana, jakby bazy kosmicznej nie było.

Korzyści z kadłubów tankowców i XPort

Zwróć uwagę, że w tabeli są wymienione korzyści płynące z posiadania kadłubów tankowca

(Fuel Transport) i XPort: poza transportowaniem paliwa potrafią one naprawiać inne statki we flocie. Wystarczy jeden tankowiec we flocie, aby uzyskać dodatkowe 5% tempa naprawy, albo jeden statek XPort, aby uzyskać dodatkowe 10%. Dalsze takie statki nie zwiększają już tego tempa. Ponadto można czerpać korzyści tylko z jednego z nich. Oznacza to, że jeżeli w jednej flocie masz tankowiec i XPort, uzyskujesz tylko 10% od XPorta.

Naprawa bazy kosmicznej

Bazy kosmiczne normalnych graczy są naprawiane w tempie 10% rocznie. Bazy kosmiczne ras z Wewnętrznyimi mocami są naprawiane w tempie 15% rocznie.

Ruch, inicjatywa i strzelanie w bitwie

Ruch

Zdolność ruchu wynosi zawsze od 0.5 do 2.5 na rundę. Odległość o jaką statek może się poruszyć w rundzie jest obliczana w ćwiartkach pól, przy użyciu następującego wzoru:

Wzór na ruch

$$\text{Ruch} = (\text{Idealna_prędkość_silnika} - 4) / 4 - \text{masa} / 70 / 4 / \text{liczba_silników} + 0.25 \times \text{liczba_silników_odrzutowych} + 0.5 \times \text{liczba_ultranapędów}$$

Nazwa	Energetyka	Zbrojenia	Napędzanie	Mechanika	Elektronika	Biotechnologia	Masa	Zasoby	Ironium	Boranium	Germanium	DP
Tritanium	0	0	0	0	0	0	60	10	5	0	0	50
Crobnium	0	0	0	3	0	0	56	13	6	0	0	75
Carbonic Armor	0	0	0	0	0	4	25	15	0	0	5	100
Strobnium	0	0	0	6	0	0	54	18	8	0	0	120
Organic Armor	0	0	0	0	0	7	15	20	0	0	6	175
Kelarium	0	0	0	9	0	0	50	25	9	1	0	180
Fielded Kelarium	4	0	0	10	0	0	50	28	10	0	2	175
Depleted Neutronium	0	0	0	10	3	0	50	28	10	0	2	200
Neutronium	0	0	0	12	0	0	45	30	11	2	1	275
Valanium	0	0	0	16	0	0	40	50	15	0	0	500
Superlatanium	0	0	0	24	0	0	30	100	25	0	0	1500

Ruch w polach na rundę

	Runda							
Ruch	1	2	3	4	5	6	7	8
0.5	1	0	1	0	1	0	1	0
0.75	1	1	0	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1.25	2	1	1	1	2	1	1	1
1.5	2	1	2	1	2	1	2	1
1.75	2	2	1	2	2	2	1	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2
2.25	3	2	2	2	3	2	2	2
2.5	3	2	3	2	3	2	3	2

Kolejność ruchu

B-2

Tył książki

Ruch odbywa się w trzech fazach

Faza 1: Wszystkie eskadry, które mogą się ruszać w tej rundzie o trzy pola,

Nazwa	Energetyka	Zbrojenia	Napędzanie	Mechanika	Elektronika	Biotechnologia	Masa	Zasoby	Ironium	Boranium	Germanium	Zasięg	DP	Inicjatywa
Laser	0	0	0	0	0	0	1	5	0	6	0	1	10	9
X-Ray Laser	0	3	0	0	0	0	1	6	0	6	0	1	16	9
Mini Gun	0	5	0	0	0	0	3	10	0	16	0	2	13	12
Yakimora Light Phaser	0	6	0	0	0	0	1	7	0	8	0	1	26	9
Blackjack	0	7	0	0	0	0	10	7	0	16	0	0	90	10
Phaser Bazooka	0	8	0	0	0	0	2	11	0	8	0	2	26	7
Pulsed Sapper	5	9	0	0	0	0	1	12	0	0	4	3	82	14
Colloidal Phaser	0	10	0	0	0	0	2	18	0	14	0	3	26	5
Gatling Gun	0	11	0	0	0	0	3	13	0	20	0	2	31	12
Mini Blaster	0	12	0	0	0	0	1	9	0	10	0	1	66	9
Bludgeon	0	13	0	0	0	0	10	9	0	22	0	0	231	10
Mark IV Blaster	0	14	0	0	0	0	2	15	0	12	0	2	66	7
Phased Sapper	8	15	0	0	0	0	1	16	0	0	6	3	211	14
Heavy Blaster	0	16	0	0	0	0	2	25	0	20	0	3	66	5
Gatling Neutrino Cannon	0	17	0	0	0	0	3	17	0	28	0	2	80	13
Myopic Disruptor	0	18	0	0	0	0	1	12	0	14	0	1	169	9
Blunderbuss	0	19	0	0	0	0	10	13	0	30	0	0	592	11
Disruptor	0	20	0	0	0	0	2	20	0	16	0	2	169	8
Syncro Sapper	11	21	0	0	0	0	1	21	0	0	8	3	541	14
Mega Disruptor	0	22	0	0	0	0	2	33	0	30	0	3	169	6
Big Mutha Cannon	0	23	0	0	0	0	3	23	0	36	0	2	204	13
Streaming Pulverizer	0	24	0	0	0	0	1	16	0	20	0	1	433	9
Anti-Matter Pulverizer	0	26	0	0	0	0	2	27	0	22	0	2	433	8

ruszają się o jedno.

Faza 2: Wszystkie eskadry, które mogą się ruszać w tej rundzie o dwa lub więcej pola, ruszają się o jedno.

Nazwa	Energetyka	Zbrojenia	Napędzanie	Mechanika	Elektronika	Biotechnologia	Masa	Zasoby	Ironium	Boranium	Germanium	Zabija	Szkody
Lady Finger Bomb	0	2	0	0	0	0	40	5	1	20	0	0.6	0.2
Black Cat Bomb	0	5	0	0	0	0	45	7	1	22	0	0.9	0.4
M-70 Bomb	0	8	0	0	0	0	50	9	1	24	0	1.2	0.6
M-80 Bomb	0	11	0	0	0	0	55	12	1	25	0	1.7	0.7
Cherry Bomb	0	14	0	0	0	0	52	11	1	25	0	2.5	1.0
LBU-17 Bomb	0	5	0	0	8	0	30	7	1	15	15	0.2	1.6
LBU-32 Bomb	0	10	0	0	10	0	35	10	1	24	15	0.3	2.8
LBU-74 Bomb	0	15	0	0	12	0	45	14	1	33	12	0.4	4.5
Retro Bomb	0	10	0	0	0	12	45	50	15	15	10	0.0	0.0
Smart Bomb	0	5	0	0	0	7	50	27	1	22	0	1.3	0.0
Neutron Bomb	0	10	0	0	0	10	57	30	1	30	0	2.2	0.0
Enriched Neutron Bomb	0	15	0	0	0	12	64	25	1	36	0	3.5	0.0
Peerless Bomb	0	22	0	0	0	15	55	32	1	33	0	5.0	0.0
Annihilator Bomb	0	26	0	0	0	17	50	28	1	30	0	7.0	0.0

Faza 3: Wszystkie eskadry, które mogą się ruszać w tej rundzie ruszają się o jedno pole.

Nazwa	Energetyka	Zbrojenia	Napędzanie	Mechanika	Elektronika	Biotechnologia	Masa	Zasoby	Ironium	Boranium	Germanium	Potencjał
Transport Cloaking	0	0	0	0	0	0	1	3	2	0	2	300
Stealth Cloak	2	0	0	0	5	0	2	5	2	0	2	70
Super-Stealth Cloak	4	0	0	0	10	0	3	15	8	0	8	140
Ultra-Stealth Cloak	10	0	0	0	12	0	5	25	10	0	10	540
Battle Computer	0	0	0	0	0	0	1	6	0	0	15	20
Battle Super Computer	5	0	0	0	11	0	1	14	0	0	25	30
Battle Nexus	10	0	0	0	19	0	1	15	0	0	30	50
Jammer 10	2	0	0	0	6	0	1	6	0	0	2	10
Jammer 20	4	0	0	0	10	0	1	20	1	0	5	20
Jammer 30	8	0	0	0	16	0	1	20	1	0	6	30
Jammer 50	16	0	0	0	22	0	1	20	2	0	7	50
Energy Capacitor	7	0	0	0	4	0	1	5	0	0	8	10
Flux Capacitor	14	0	0	0	8	0	1	5	0	0	8	20
Energy Dampener	14	0	8	0	0	0	2	50	5	10	0	-4
Tachyon Detector	8	0	0	0	14	0	1	70	1	5	0	-5
Anti-matter Generator	0	12	0	0	0	7	10	10	8	3	3	200

najlejszych, przy marginesie błędu +/- 15%

Nazwa	Energetyka	Zbrojenia	Napędzanie	Mechanika	Elektronika	Biotechnologia	Masa	Zasoby	Ironium	Boranium	Germanium	Paliwo	Ładunek	DP	Inicjatywa
Small Freighter	0	0	0	0	0	0	25	20	12	0	17	130	70	25	0
Medium Freighter	0	0	0	3	0	0	60	40	20	0	19	450	210	50	0
Large Freighter	0	0	0	8	0	0	125	100	35	0	21	2600	1200	150	0
Super Freighter	0	0	0	13	0	0	175	125	45	0	21	8000	3000	400	0
Scout	0	0	0	0	0	0	8	10	4	2	4	50	0	20	1
Frigate	0	0	0	6	0	0	8	12	4	2	4	125	0	45	4
Destroyer	0	0	0	3	0	0	30	35	15	3	5	280	0	200	3
Cruiser	0	0	0	9	0	0	90	85	40	5	8	600	0	700	5
Battle Cruiser	0	0	0	10	0	0	120	120	55	8	12	1400	0	1000	5
Battleship	0	0	0	13	0	0	222	225	120	25	20	2800	0	2000	10
Dreadnought	0	0	0	16	0	0	250	275	140	30	25	4500	0	4500	10
Privateer	0	0	0	4	0	0	65	50	50	3	2	650	250	150	3
Rogue	0	0	0	8	0	0	75	60	80	5	5	2250	500	450	4
Galleon	0	0	0	11	0	0	125	105	70	5	5	2500	1000	900	4
Mini-Colony Ship	0	0	0	0	0	0	8	3	2	0	2	150	10	10	0
Colony Ship	0	0	0	0	0	0	20	20	10	0	15	200	25	20	0
Mini Bomber	0	0	0	1	0	0	28	35	20	5	10	120	0	50	0
B-17 Bomber	0	0	0	6	0	0	69	150	55	10	10	400	0	175	0
Stealth Bomber	0	0	0	8	0	0	70	175	55	10	15	750	0	225	0
B-52 Bomber	0	0	0	15	0	0	110	280	90	15	10	750	0	450	0
Midget Miner	0	0	0	0	0	0	10	20	10	0	3	210	0	100	0
Mini-Miner	0	0	0	2	0	0	80	50	25	0	6	210	0	130	0
Miner	0	0	0	6	0	0	110	110	32	0	6	500	0	475	0
Maxi-Miner	0	0	0	11	0	0	110	140	32	0	6	850	0	1400	0
Ultra-Miner	0	0	0	14	0	0	100	130	30	0	6	1300	0	1500	0
Fuel Transport	0	0	0	4	0	0	12	50	10	0	5	750	0	5	0
Super-Fuel Xport	0	0	0	7	0	0	111	70	20	0	8	2250	0	12	0
Mini Mine Layer	0	0	0	0	0	0	10	20	8	2	5	400	0	60	0
Super Mine Layer	0	0	0	15	0	0	30	30	20	3	9	2200	0	1200	0
Nubian	0	0	0	26	0	0	100	150	75	12	12	5000	0	5000	2
Meta Morph	0	0	0	10	0	0	85	120	50	12	12	700	300	500	2

Każda eskadra stara się znaleźć pole, które najlepiej będzie odpowiadało wyz-

Nazwa	Energetyka	Zbrojenia	Napędzanie	Mechanika	Elektronika	Biotechnologia	Masa	Zasoby	Ironium	Boranium	Germanium	Potencjał
Colonization Module	0	0	0	0	0	0	32	10	12	10	10	0
Orbital Construction Module	0	0	0	0	0	0	50	20	20	15	15	20
Cargo Pod	0	0	0	3	0	0	5	10	5	0	2	50
Super Cargo Pod	3	0	0	9	0	0	7	15	8	0	2	100
Fuel Tank	0	0	0	0	0	0	3	4	6	0	0	250
Super Fuel Tank	6	0	4	14	0	0	8	8	8	0	0	500
Maneuvering Jet	2	0	3	0	0	0	5	10	5	0	5	1
Overthrust	5	0	12	0	0	0	5	20	10	0	8	2
Beam Deflector	6	6	0	6	6	0	1	8	0	0	10	-10

naczonej taktyce. Na przykład masz taktykę Maximize Net Damage i statek o broniach zasięgu 1 i 2. Twój wróg też ma statek o broniach zasięgu 1 i 2, ale

Nazwa	Energetyka	Zbrojenia	Napędzanie	Mechanika	Elektronika	Biotechnologia	Masa	Zasoby	Ironium	Boranium	Germanium	Miny/rok
Mine Dispenser 40	0	0	0	0	0	0	25	45	2	10	8	40
Mine Dispenser 50	2	0	0	0	0	4	30	55	2	12	10	50
Mine Dispenser 80	3	0	0	0	0	7	30	65	2	14	10	80
Mine Dispenser 130	6	0	0	0	0	12	30	80	2	18	10	130
Heavy Dispenser 50	5	0	0	0	0	3	10	50	2	20	5	50
Heavy Dispenser 110	9	0	0	0	0	5	15	70	2	30	5	110
Heavy Dispenser 200	14	0	0	0	0	7	20	90	2	45	5	200
Speed Trap 20	0	0	2	0	0	2	100	60	30	0	12	20
Speed Trap 30	0	0	3	0	0	6	135	72	32	0	14	30
Speed Trap 50	0	0	5	0	0	11	140	80	40	0	15	50

jego bronie zasięgu 1 są lepsze niż Twoje. Zostaniesz w odległości 2, ponieważ to właśnie stąd różnica strat własnych i zadanych będzie najwyższa.

Nazwa	Energetyka	Zbrojenia	Napędzanie	Mechanika	Elektronika	Biotechnologia	Masa	Zasoby	Ironium	Boranium	Germanium	kT/rok
Robo-Midget Miner	0	0	0	0	0	0	80	50	14	0	4	5
Robo-Mini-Miner	0	0	0	2	1	0	240	100	30	0	7	4
Robo-Miner	0	0	0	4	2	0	240	100	30	0	7	12
Robo-Maxi-Miner	0	0	0	7	4	0	240	100	30	0	7	18
Robo-Super-Miner	0	0	0	12	6	0	240	100	30	0	7	27
Robo-Ultra-Miner	0	0	0	15	8	0	80	50	14	0	4	25
Orbital Adjuster	0	0	0	0	0	6	80	50	25	25	25	0

Ultranapędy, silniki odrzutowe i ruch

Nazwa	Energetyka	Zbrojenia	Napędzanie	Mechanika	Elektronika	Biotechnologia	Masa	Zasoby	Ironium	Boranium	Germanium	Zasieg	DP	Inicjatywa	Celność
Alpha Torpedo	0	0	0	0	0	0	25	5	9	3	3	4	5	0	35
Beta Torpedo	0	5	1	0	0	0	25	6	18	6	4	4	12	1	45
Delta Torpedo	0	10	2	0	0	0	25	8	22	8	5	4	26	1	60
Epsilon Torpedo	0	14	3	0	0	0	25	10	30	10	6	5	48	2	65
Rho Torpedo	0	18	4	0	0	0	25	12	34	12	8	5	90	2	75
Upsilon Torpedo	0	22	5	0	0	0	25	15	40	14	9	5	169	3	75
Omega Torpedo	0	26	6	0	0	0	25	18	52	18	12	5	316	4	80
Anti Matter Torpedo	0	11	12	0	0	21	8	50	3	8	1	6	60	0	85
Jihad Missile	0	12	6	0	0	0	35	13	37	13	9	5	85	0	20
Juggernaut Missile	0	16	8	0	0	0	35	16	48	16	11	5	150	1	20
Doomsday Missile	0	20	10	0	0	0	35	20	60	20	13	6	280	2	25
Armageddon Missile	0	24	10	0	0	0	35	24	67	23	16	6	525	3	30

Jeżeli masz dużo ultranapędów i silników odrzutowych, ich działanie się sumuje. Jeden ultranapęd daje eskadrze dodatkowe pół pola ruchu na rundę, a każdy

Nazwa	Energetyka	Zbrojenia	Napędzanie	Mechanika	Elektronika	Biotechnologi	Zasoby	Ironium	Boranium	Germanium	Potencjał
Viewer 50	0	0	0	0	0	0	100	10	10	70	50
Viewer 90	0	0	0	0	1	0	100	10	10	70	90
Scoper 150	0	0	0	0	3	0	100	10	10	70	150
Scoper 220	0	0	0	0	6	0	100	10	10	70	220
Scoper 280	0	0	0	0	8	0	100	10	10	70	280
Snooper 320X	3	0	0	0	10	3	100	10	10	70	320
Snooper 400X	4	0	0	0	13	6	100	10	10	70	400
Snooper 500X	5	0	0	0	16	7	100	10	10	70	500
Snooper 620X	7	0	0	0	23	9	100	10	10	70	620
SDI	0	0	0	0	0	0	15	5	5	5	10
Missile Battery	5	0	0	0	0	0	15	5	5	5	20
Laser Battery	10	0	0	0	0	0	15	5	5	5	24
Planetary Shield	16	0	0	0	0	0	15	5	5	5	30
Neutron Shield	23	0	0	0	0	0	15	5	5	5	38

B-8 Tył książki

dotatkowy ultranapęd dodaje jeszcze pół pola.

Nazwa	Energetyka	Zbrojenia	Napędzanie	Mechanika	Elektronika	Biotechnologia	Masa	Zasoby	Ironium	Boranium	Germanium	Zasięg
Bat Scanner	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	1	0
Rhino Scanner	0	0	0	0	1	0	5	3	3	0	2	50
Mole Scanner	0	0	0	0	4	0	2	9	2	0	2	100
DNA Scanner	0	0	3	0	0	6	2	5	1	1	1	125
Possum Scanner	0	0	0	0	5	0	3	18	3	0	3	150
Pick Pocket Scanner	4	0	0	0	4	4	15	35	8	10	6	80
Chameleon Scanner	3	0	0	0	6	0	6	25	4	6	4	160
Ferret Scanner	3	0	0	0	7	2	2	36	2	0	8	185
Dolphin Scanner	5	0	0	0	10	4	4	40	5	5	10	220
Gazelle Scanner	4	0	0	0	8	0	5	24	4	0	5	225
RNA Scanner	0	0	5	0	0	10	2	20	1	1	2	230
Cheetah Scanner	5	0	0	0	11	0	4	50	3	1	13	275
Elephant Scanner	6	0	0	0	16	7	6	70	8	5	14	300
Eagle Eye Scanner	6	0	0	0	14	0	3	64	3	2	21	335
Robber Baron Scanner	10	0	0	0	15	10	20	90	10	10	10	220
Peerless Scanner	7	0	0	0	24	0	4	90	3	2	30	500

Silnik odrzutowy daje eskadrze dodatkowe 1/4 pola ruchu na rundę bitwy, a

Nazwa	Energetyka	Zbrojenia	Napędzanie	Mechanika	Elektronika	Biotechnologia	Masa	Zasoby	Ironium	Boranium	Germanium	DP
Mole-skin Shield	0	0	0	0	0	0	1	4	1	0	1	25
Cow-hide Shield	3	0	0	0	0	0	1	5	2	0	2	40
Wolverine Diffuse Shield	6	0	0	0	0	0	1	6	3	0	3	60
Croby Sharmor	7	0	0	4	0	0	10	15	7	0	4	60
Shadow Shield	7	0	0	0	3	0	2	7	3	0	3	75
Bear Neutrino Barrier	10	0	0	0	0	0	1	8	4	0	4	100
Gorilla Delagator	14	0	0	0	0	0	1	11	5	0	6	175
Elephant Hide Fortress	18	0	0	0	0	0	1	15	8	0	10	300
Complete Phase Shield	22	0	0	0	0	0	1	20	12	0	15	500

każdy dodatkowy silnik odrzutowy dodaje jeszcze ćwierć pola.

Nazwa	Energetyka	Zbrojenia	Napędzanie	Mechanika	Elektronika	Biotechnologia	Zasoby	Ironium	Boranium	Germanium	Pojemność doku	DP	Inicjatywa
Orbital Fort	0	0	0	0	0	0	80	24	0	34	0	100	10
Space Dock	0	0	0	4	0	0	200	40	10	50	200	250	12
Space Station	0	0	0	0	0	0	1200	240	160	500	-1	500	14
Ultra Station	0	0	0	12	0	0	1200	240	160	600	-1	1000	16
Death Star	0	0	0	17	0	0	1500	240	160	700	-1	1500	18

Maksymalny ruch wynosi 2.5 pola na rundę, niezależnie od tego, ile dany statek

Nazwa	Energetyka	Zbrojenia	Napędzanie	Mechanika	Elektronika	Biotechnologia	Zasoby	Potencjał
Total Terraform ±3	0	0	0	0	0	0	70	3
Total Terraform ±5	0	0	0	0	0	3	70	5
Total Terraform ±7	0	0	0	0	0	6	70	7
Total Terraform ±10	0	0	0	0	0	9	70	10
Total Terraform ±15	0	0	0	0	0	13	70	15
Total Terraform ±20	0	0	0	0	0	17	70	20
Total Terraform ±25	0	0	0	0	0	22	70	25
Total Terraform ±30	0	0	0	0	0	25	70	30
Gravity Terraform ±3	0	0	1	0	0	1	100	3
Gravity Terraform ±7	0	0	5	0	0	2	100	7
Gravity Terraform ±11	0	0	10	0	0	3	100	11
Gravity Terraform ±15	0	0	16	0	0	4	100	15
Temp Terraform ±3	1	0	0	0	0	1	100	3
Temp Terraform ±7	5	0	0	0	0	2	100	7
Temp Terraform ±11	10	0	0	0	0	3	100	11
Temp Terraform ±15	16	0	0	0	0	4	100	15
Radiation Terraform ±3	0	1	0	0	0	1	100	3
Radiation Terraform ±7	0	5	0	0	0	2	100	7
Radiation Terraform ±11	0	10	0	0	0	3	100	11
Radiation Terraform ±15	0	16	0	0	0	4	100	15

posiada ultranapędów i silników odrzutowych.

Nazwa	Energetyka	Zbrojenia	Napędzanie	Mechanika	Elektronika	Biotechnologia	Masa	Zasoby	Ironium	Boranium	Germanium	Zasięg	DP	Inicjatywa	Celność
Alpha Torpedo	0	0	0	0	0	0	25	5	9	3	3	4	5	0	35
Beta Torpedo	0	5	1	0	0	0	25	6	18	6	4	4	12	1	45
Delta Torpedo	0	10	2	0	0	0	25	8	22	8	5	4	26	1	60
Epsilon Torpedo	0	14	3	0	0	0	25	10	30	10	6	5	48	2	65
Rho Torpedo	0	18	4	0	0	0	25	12	34	12	8	5	90	2	75
Upsilon Torpedo	0	22	5	0	0	0	25	15	40	14	9	5	169	3	75
Omega Torpedo	0	26	6	0	0	0	25	18	52	18	12	5	316	4	80
Anti Matter Torpedo	0	11	12	0	0	21	8	50	3	8	1	6	60	0	85
Jihad Missile	0	12	6	0	0	0	35	13	37	13	9	5	85	0	20
Juggernaut Missile	0	16	8	0	0	0	35	16	48	16	11	5	150	1	20
Doomsday Missile	0	20	10	0	0	0	35	20	60	20	13	6	280	2	25
Armageddon Missile	0	24	10	0	0	0	35	24	67	23	16	6	525	3	30

Strzelanie

Kolejność strzelania z broni zależy od ich inicjatywy, od najwyższej do najniższej. Bronie strzelają całymi przegrodami na broń, przy czym przy równej inicjatywie pierwsze w kolejności są bronie o najkrótszym zasięgu. Jeżeli docelowa eskadra zostaje zniszczona, szkody przechodzą na pozostałe eskadry w zasięgu.

Inicjatywa

Inicjatywa determinuje porządek strzelania w bitwie. Kadłuby wszystkich statków mają pewną podstawową inicjatywę, która może wynosić od 0 do 18. Każdy komputer bojowy podwyższa jeszcze inicjatywę o 1, 2 lub 3 punkty. Inicjatywa jest sumą inicjatywy kadłuba, komputerów bojowych, cech rasy (jeżeli są to Kupcy wojny) oraz inicjatywy broni.

Pierwsza strzela broń o najwyższej inicjatywie. Jeżeli mamy statek o inicjatywie 11 z bronią kierunkową o inicjatywie 5, czyli w sumie 16, oraz drugi statek o inicjatywie 14 i z torpedą o inicjatywie 3, czyli w sumie 17, to drugi statek będzie strzelał pierwszy. Jeżeli statek torpedowy ma jeszcze drugą broń o inicjatywie 1, to torpeda wystrzeliłaby pierwsza, potem broń kierunkowa drugiego statku, aż wreszcie druga broń statku torpedowego.

24 Bebecchy maskowania

Aby coś mogło zostać zamaskowane, wymaga pewnej liczby jednostek maskowania na kT. Dane urządzenie maskujące zapewnia statkowi największe możliwe maskowanie, gdy statek jest pusty. Jeżeli natomiast ma ładunek, jego masa obniża liczbę jednostek maskowania na kT, a tym samym stopień maskowania.

Rozszerzenie .r1 jest domyślne i nie jest konieczne.

Maskowanie pustego statku

W poniższej tabeli podajemy, ile jednostek maskowania od różnych urządzeń przypada na pusty statek:

Urządzenie maskujące	Jedn. mask./kT	Maksym. maskowanie %
Transport Cloak*	300	75
Stealth Cloak	70	35
Super-Stealth Cloak	140	55
Ultra-Stealth Cloak*	540	85
Shadow Shield*	70	35
Depleted Neutronium Armor	50	25
Skaner Chameleon	40	20

Na przykład pusty statek wyposażony w Stealth Cloak ma 70 jedn. maskowania/kT lub maskowanie 35%. Sam statek jest widziany przez skanery wroga tylko na 35% ich największego zasięgu.

Gdy zamaskowany statek wiezie ładunek, to trzeba inaczej obliczać jedn. maskowania/kT. Załóżmy, że statek jest małym frachtowcem z silnikiem Quick Jump 5, pancernem Tritanium i urządzeniem maskującym Stealth Cloak. Jego masa własna wynosi 91 kT, przy 70 jedn. maskujących/kT jest zamaskowany w 35%. Jeżeli by go do pełna załadować, to jego masa wynosiłaby 161 kT. Aby obliczyć nowy stopień maskowania:

1. Policz, ile statek ma w sumie jednostek maskowania:

Maks_jedn_mask/kT x Masa_pustego_statku

Przykład: 70 jedn/kT x 91 kT = 6370 jedn. maskowania

2. Policz, ile jednostek przypada na kT:

$\text{Suma_jedn_mask} / \text{Masa_statku_z_ładunkiem}$

Przykład: $6370 / 161 \text{ kT} = \sim 40 \text{ jedn/kT}$

Z poniższego wykresu wynika, jaką ochronę daje określona liczba jednostek maskowania:

Stopień maskowania względem jedn/kT

Przy 40 jedn. maskowania/kT załadowany frachtowiec z naszego przykładu jest kryty tylko w 20%. W poniższej tabeli podajemy dokładne liczby z kilku punktów wykresu, co pozwoli na dokonywanie bardziej precyzyjnych obliczeń:

100 jedn/kT	50% maskowania
300 jedn/kT	75% maskowania
600 jedn/kT	87.5% maskowania
1000 jedn/kt	93.75% maskowania

Maskowanie floty liczącej więcej niż jeden statek

We flocie liczącej więcej niż jeden statek, statki bez maskowania są traktowane jak ładunek na potrzeby obliczania jedn/kT. Umieścimy nasz pusty frachtowiec we flocie z pustym „scoutem” mającym silnik Quick Jump 5, Laser i Bat Scanner, o masie własnej 15 kT. Cała flota waży 106 kT, więc we wspólnym locie statki te miałyby maskowanie $6370 / 106 = \sim 60 \text{ jedn/kT}$, czyli około 30%.

Sumowanie się efektów działania detektorów tachionowych

Jeżeli dana konstrukcja posiada więcej niż jeden detektor tachionowy, ich wydajność oblicza się następująco:

$95\% \wedge \text{SQRT}(\text{liczba_detektorów}) = \text{redukcja maskowania drugiego gracza}$

Więcej informacji:

Zabezpieczenie przed kopiowaniem, strona 4-4.

Algorytm maskowania

Oto (pseudo) algorytm, który można stosować przy przeliczaniu jednostek maskowania na kT na stopnie maskowania.

```
if punkty <= 100
  procent = punkty / 2
else
  punkty = punkty - 100
  if punkty <= 200
    procent = 50 + punkty / 8
  else
    punkty = punkty - 200
    if punkty <= 312
      procent = 75 + punkty / 24
    else
      punkty = punkty - 312
      if punkty <= 512
        procent = 88 + punkty / 64
      else if punkty < 768
        procent = 96
      else if punkty < 1000
        procent = 97
      else
        procent = 98
      end if
    end if
  end if
end if
```

25 Bebechy akceleratorów

Potencjał rażenia pakietów minerałów

Chcesz wiedzieć, jakie zniszczenia jest w stanie poczynić pakiet minerałów? Proszę bardzo.

Pakiety minerałów można miotać z prędkościami od 3 do 5 stopni wyższymi, niż wynosi nominalna moc akceleratora. Przekroczenie mocy nominalnej powoduje jednak niestabilność pakietów i ich rozpadanie się w czasie lotu. Najlepszy ze wszystkich akcelerator Warp 13 potrafi zatem miotać pakiety z prędkością odpowiadającą 16. stopniowi zakrzywienia przestrzeni.

Po co miało by się miotać pakiety wolniej, niż to wynika z prędkości nominalnej? To proste: planeta odbierająca pakiet może nie mieć akceleratora zdolnego do złapania szybszego pakietu, a Ty przecież nie chcesz zabijać swoich kolonistów.

Tempo rozpadu pakietów

Pakiety miotane z prędkością powyżej nominalnej akceleratora rozpadają się tak:

- +1 Warp 10% rocznie
- +2 Warp 25% rocznie
- +3 Warp 50% rocznie

Ponadto każdego minerału w pakiecie dotyczy minimalny rozpad wynoszący

10 kT rocznie.

Pakiety rozpadają się zarówno w tym roku, w którym startują, jak i w tym, w którym docierają do miejsca przeznaczenia proporcjonalnie do odległości, jaką przebyły w danym roku. Stopień rozpadu nie liczy się od początkowej wielkości pakietu, lecz bieżącej.

Prędkość a odległość

Stopień zakrzywienia przestrzeni N (Warp N) oznacza, że coś przemierza rocznie odległość N x N lat świetlnych. Pakiet o prędkości odpowiadającej 16. stopniowi zakrzywienia przebywa zatem w każdej turze 256 lat świetlnych!

Wzory na siłę rażenia i odzyskiwanie

Gdy pakiet uderzy w planetę bez akceleratora, albo z akceleratorem o mocy niższej niż prędkość tego pakietu, wyrządzi zniszczenia. Siła rażenia zależy od prędkości pakietu, a nie od mocy akceleratora, który go wysłał. Na przykład, jeżeli akcelerator Warp 5 miota pakiet z prędkością Warp 8 do takiego samego akceleratora Warp 5, adresat ulegnie uszkodzeniom.

Prędkość

$\text{prędkość_pakietu} = \text{Warp_pakietu}^2$

$\text{prędkość_adresata} = \text{akcelerator_adresata}^2$

Udane łapanie

Jaki procent pakietu dotarł bezpiecznie do celu:

$\% \text{ złapanego} = \text{prędkość_adresata} / \text{prędkość_pakietu}$

Więcej informacji:

Zabezpieczenie przed

kopiowaniem, strona 4-4.

Odzyskane minerały

Adresat odzyskuje 1/3 nie złapanej części pakietu.

$(\text{pakietT} \times \% \text{złapanego} + \text{pakietT} \times \% \text{reszty} \times 1/3)$

Czyste zniszczenia

$\text{Czyste_zniszczenia} = (\text{prędkość_pakietu} - \text{prędkość_adresata}) \times \text{masa_pakietu} / 160$

Czyste zniszczenie po przejściu przez systemy obronne planety

$\text{Zniszczenia2} = \text{czyste_zniszczenia} \times (100\% - \% \text{SkutSysObr})$

Zabici kolonistów

Liczba zabitych kolonistów jest wyższą z dwóch poniższych:

$\text{Zniszczenia2} \times \text{populacja} / 1000$

$\text{Zniszczenia2} \times 100$

Zniszczone systemy obronne

$\text{liczba_zniszczonych} = \text{liczba_sys_obr} \times \text{zniszczenia2} / 1000$

jeżeli liczba_zniszczonych jest niższa niż $\text{zniszczenia2} / 20$, to drugie zostaje uznane za liczbę zniszczonych systemów obronnych.

Wpływ cechy Podróżników międzygwiazdnych na łapanie pakietów

Podróżnicy międzygwiazdowi są o połowę mniej skuteczni w łapaniu pakietów. W ich przypadku przy obliczaniu odniesionych uszkodzeń dzieli się prędkość_adresata przez dwa.

Przykład

Miotasz pakiet 1000 kT z prędkością odpowiadającą 10. stopniowi zakrzywienia przestrzeni na planetę z akceleratorem Warp 5, populacją 250 tysięcy i 50 systemami obronnymi zapewniającymi 60% skuteczność ochrony.

prędkość_pakietu = 100

prędkość_adresata = 25

%złapanych = 25%

odzyskane minerały = $100 \text{ kT} \times 25\% + 1000 \text{ kT} \times 75\% \times 1/3 = 250 + 250 = 500 \text{ kT}$

Czyste zniszczenia = $75 \times 1000 / 160 = 469$

Zniszczenia 2 = $469 \times 40\% = 188$

Zabici koloniści = większa z $188 \times 250 \text{ 000} / 1000$ oraz 188×100

= większa z 47 000 i 18 800 czyli 47 000 kolonistów

Liczba zniszczonych systemów obronnych = $50 \times 188 / 1000 = 9$ (zaokrąglone w dół)

Jeżeli jednak planeta docelowa nie posiada systemów obronnych, ani akceleratora, to zniszczenia są o wiele większe:

odzyskane minerały = $1000 \text{ kT} \times 0\% + 1000 \text{ kT} \times 100\% \times 1/3 =$ tylko 333 kT

Czyste zniszczenia = $100 \times 1000 / 160 = 625$

Zniszczenia 2 = $625 \times 100\% = 625$

Zabici koloniści = większa z $625 \times 250 \text{ 000} / 1000$ oraz 625×100

= większa z 264 000 i 105 600 czyli kolonia zostaje całkowicie zniszczona.

26 Bebechy pół minowych

Rodzaje min

Normalne

Działanie: wybuch

Maksymalna bezpieczna prędkość: Warp 4

Szkody / statek: 100 (125 dla koncentratorów strumieniowych) za każdy silnik.

Minimalne szkody we flocie: 500 (600 dla konc. strum.)

Prawdopodobieństwa wejścia na minę: 0.3% za każdy przebyty rok świetlny za każdy stopień zakrzywienia powyżej bezpiecznego.

Przykład: Flota lecąca z prędkością odpowiadającą 9. stopniowi zakrzywienia przestrzeni ma 1.5% szansy za każdy rok świetlny w turze. Lecąc przez 10 lat świetlnych pola minowego ma prawdopodobieństwo 10.5% wejścia na minę.

Ciężkie

Działanie: wybuch

Maksymalna bezpieczna prędkość: Warp 6

Szkody / statek: 500 (600 dla konc. strum.)

Minimalne szkody we flocie: 2000 (2500 dla konc. strum.)

Prawdopodobieństwa wejścia na minę: 1% za każdy przebyty rok świetlny za każdy stopień zakrzywienia powyżej bezpiecznego.

Przykład: Flota lecąca z prędkością odpowiadającą 9. stopniowi zakrzywienia

przestrzeni ma 3% szansy za każdy rok świetlny w turze. Lecząc przez 10 lat świetlnych pola minowego ma prawdopodobieństwo 30% wejścia na minę.

Speed Trap (Mina-pułapka)

Działanie: Zatrzymuje flotę, nie wyrządza szkód

Maksymalna bezpieczna prędkość: Warp 5

Szkody / statek: brak

Minimalne szkody we flocie : brak

Prawdopodobieństwa wejścia na minę: 3% za każdy przebyty rok świetlny za

każdy stopień zakrzywienia powyżej bezpiecznego.

Przykład: Flota lecąca z prędkością odpowiadającą 9. stopniowi zakrzywienia przestrzeni ma 15% szansy za każdy rok świetlny w turze. Lecąc przez 10 lat świetlnych pola minowego flota z całą pewnością wpadnie na minę.

Wykrywanie pól minowych

Wartość zamaskowania pól minowych

Skanery penetrujące: 0%

Skanery nie penetrujące: 75%

Warunki dla wykrycia pola minowego przeciwnika

Będziesz widzieć zarówno środek, jak i promień pola minowego, jeśli:

- środek pola minowego jest w zasięgu Twojego skanera penetrującego, LUB
- przynajmniej raz wpadłeś na minę, a środek jest w zasięgu Twoich skanerów normalnych, LUB
- jesteś w polu minowym.

Skuteczność urządzeń maskujących statku w polu minowym

Gdy statek jest w polu minowym, a miny pełnią rolę skanerów, skuteczność urządzenia maskującego jest zawsze wartością bezwzględną (90% maskowania = 10% szans na wykrycie). Tylko rasy o cesze Anihilacji kosmosu mogą używać swoich pól minowych jako skanerów (nie penetrujących).

Cechy rasowe i pola minowe

Specjalne umiejętności

Dla ras z cechą „Anihilacji kosmosu” pola minowe działają jak normalne skanery, nie wykrywają jednak flot na orbitach planet.

Dostępne stawiacze min według ras

Anihilacja kosmosu

Mine Dispenser 40 (kładzie 40 min/rok).

Mine Dispenser 50 (kładzie 50 min/rok), dostępne dla wszystkich, oprócz kupców wojny.

Mine Dispenser 80 (kładzie 80 min/rok).

Mine Dispenser 130 (kładzie 130 min/rok).

Heavy Dispenser 50 (kładzie 50 min ciężkich/rok).

Heavy Dispenser 110 (kładzie 110 min ciężkich/rok).

Heavy Dispenser 200 (kładzie 200 min ciężkich/rok).

Speed Trap 20 (kładzie 20 min-pułapek/rok), wymaga cechy Anihilacji kosmosu lub Wewnętrznych mocy.

Speed Trap 30 (kładzie 30 min-pułapek/rok).

Speed Trap 50 (kładzie 50 min-pułapek/rok).

Wewnętrzne moce: Mine Dispenser 50 i Speed Trap 20.

Kupcy wojny: Nie mogą kłaść min. Nie dysponują żadnymi stawiaczami min.

Wszystkie pozostałe rasy: Tylko Mine Dispenser 50.

A Klawisze skrótów

Tył książki

F2	Otwiera katalog technologii.
F3	Najpierw otwiera raport planet. Przy drugim naciśnięciu - raport Twoich flot, przy trzecim - raport cudzych flot, a przy czwartym - bojowy.
raport	Piąte naciśnięcie zamyka okno raportu.
F4	Otwiera okno Konstruktora statków.
F5	Otwiera okno Badań.
F6	Otwiera okno Planów bojowych.
F7	Otwiera okno Stosunków między graczami.
F8	Otwiera okno Danych rasy.
F9	Natychmiast generuje nową turę.
F10	Wyświetla Twoją punktację.
1, 2, 3, 4, 5, 6 powierzchni	Zmienia tryb pracy Skanera: Normalny (1), Minerale na (2), Koncentracja minerałów (3), Wartość planet (4), Populacja (5), Bez informacji o graczach (6).
7, 8, 9, 0, SHIFT-0	Zmienia nakładki Skanera: Zakres pracy radaru (7), Pola minowe (8), Trasy flot (9), Nazwy planet (0), Liczba statków (SHIFT-0).
Esc	Zamyka raport widoczny na ekranie.
CTRL F	Szuka planety lub floty na Skanerze.
+/-	Zbliżenie i oddalenie Skanera.
Strzałki góra/dół	Poprzednia lub następna wiadomość.
Home/End Komunikatów.	Pierwsza lub ostatnia wiadomość w obszarze
Enter miejsca	Przejdzie z obszaru Komunikatów do odpowiedniego lub okna (przycisk Goto).
Backspace / Delete p/n Dowodzenia.	Usuwa wybrany PN (Punkt Nawigacyjny - Waypoint). Wyświetla poprzednią lub następną flotę w obszarze
P/N Dowodzenia.	Wyświetla poprzednią lub następną planetę w obszarze
[/] przy	Szuka poprzedniej lub następnej cudzej floty. Musi być tym otwarte
q	okno raportu o cudzych flotach.
v	Otwiera okno Produkcji.
f	Szuka Twojego położenia w obszarze Skanera.
etę	Wyświetla w obszarze Dowodzenia Twoją flotę lub plan- o najniższym
wyświetla planetę	numerze identyfikacyjnym. Jeżeli flota jest już wybrana, i na odwrót.
,	Obniża prędkość floty do wybranego PN o jeden.
.	Podwyższa prędkość floty do wybranego PN o jeden.

B Tabele technologii

W poniższych tabelach podajemy dane o wszystkich elementach technologii dostępnych w Stars! Przy przeglądaniu tych tabel skorzystaj z poniższych wskazówek dotyczących jednostek miary.

W kategorii dziedzin badań, np. energetyki, jednostką miary jest liczba opracowanych poziomów technologicznych.

W kategorii masy, nazwy minerału lub pojemności jednostką są kilotony (kT).

Jednostką miary szkód są DP lub Dmg, czyli punkty lub procenty kadłuba, populacji i urządzeń planetarnych.

Zasięg to liczba pól na planszy bitwy (wyświetlanej przy powtórce).

Przy paliwie podany jest procent standardowego zużycia paliwa dla tego silnika przy prędkości sugerowanej przez jego numer.

Kolumna potencjału odnosi się do różnych rzeczy, w zależności od kategorii technologii. Dokładny ich opis znajdziesz otwierając katalog technologii na stronie tego obiektu.

Pancerze

Bronie kierunkowe

Bomby

Urządzenia elektryczne

Silniki

Kadłuby

Urządzenia mechaniczne

Stawiacze min

Urządzenia górnicze

Urządzenia orbitalne

Urządzenia planetarne

Tył książki

Skanery

Oslony

Kadłuby baz kosmicznych

Geoformowanie

Torpedy

C Pliki Stars!

Plik aranżera - nazwagry.hst

Jest to plik zawierający dane, które są potrzebne dla aranżera danej gry. Powinny one być dostępne wyłącznie osobie pełniącej w grze rolę aranżera.

Plik wszechświata - nazwagry.xy

Jest to plik wszechświata, zawierający informacje o położeniu planet. Nie zmienia się w trakcie gry. Musi być dostępny dla wszystkich graczy, a także dla aranżera.

Plik tury - nazwagry.mn

Są to pliki tur. N jest liczbą od 1 do 16, odpowiadającą numerowi gracza. Jest to plik właściwy dla danego gracza, który zawiera wszystkie dane o jego rasie i stanie jego imperium na początku tury.

Plik opisu rasy - pliki nazwa.rn

Plik ten zawiera opis rasy utworzonej i zachowanej za pomocą kreatora Tworzenia ras. N może być dowolną liczbą (można używać dowolnego rozszerzenia, pomimo że domyślnie to r1). Plik rasy można przypisać każdemu nie komputerowemu graczowi w kroku 2 okna Nowej gry zaawansowanej. Po utworzeniu wszechświata plik rasy nie jest już potrzebny. Jeżeli otworzysz ten plik komendą **File (Open)**, przejdziesz do kreatora Tworzenia ras.

Plik rejestru - nazwagry.xn

Są to pliki rejestru rozkazów. N jest liczbą od 1 do 16, odpowiadającą numerowi gracza. Jest to rejestr rozkazów wydawanych przez gracza w bieżącej turze. Plik ten jest przekazywany, ręcznie lub automatycznie, do programu aranżera. Aranżer dodaje zmiany do pliku .mn gracza i zwraca mu ten plik po wygenerowaniu nowej tury. Pliki rejestru są potrzebne aranżerowi do aktualizacji danych każdego gracza w pliku .hst, zanim wygeneruje on nową turę.

Plik historii - nazwagry.hn

Są to pliki historii. N jest liczbą od 1 do 16, odpowiadającą numerowi gracza. Plik ten jest twor-

zony przez gracza i stanowi obraz widzianego przez niego wszechświata. Jest to historia rzeczy, które gracz zobaczył lub nauczył się w minionych turach. Zazwyczaj tylko dany gracz trzyma swoją kopię tego pliku. Jeżeli gracz ma być nieobecny przez kilka tur i chce zostać czasowo zastąpiony przez komputer, powinien przekazać kopię tego pliku aranżerowi, aby ten mógł aktualizować jego obraz wszechświata.

Jeżeli plik się zgubi, zniszczy lub trafi do innego katalogu, gracz nie zobaczy tego, co wydarzyło się w minionych turach.

Plik inicjalizacyjny - stars.ini

Plik stars.ini znajduje się w katalogu WINDOWS. Stars! zapamiętuje w tym pliku opcje własne gracza i informacje o bieżącej grze. Większość rzeczy w tym pliku dotyczy mało interesujących rzeczy, jak np. ustawienie i rozmiar okien, nakładki i tryby pracy skanera, itp.

Do ewentualnej modyfikacji są przeznaczone poniższe elementy pliku stars.ini:

Domyślne hasło

Wpisz domyślne hasło w sekcji [Misc] pliku stars.ini:
DefaultPassword = Foo

Gdzie Foo jest używanym przez ciebie obecnie hasłem. Jeżeli masz pewność, że Twoi przeciwnicy nie będą mieli dostępu do Twojego pliku stars.ini, możesz tu wpisać swoje hasło. Przy otwieraniu gry zabezpieczonej tym hasłem, nie trzeba go będzie podawać.

Liczba katalogów kopii rezerwowych

Ustaw tę opcję w sekcji [Misc] pliku stars.ini:

Backups = N

Gdzie N jest liczbą między 1 a 999. Katalogi kopii rezerwowych mają nazwy Backup1 do BackupN i są w nich zapamiętywane stare pliki gry z kolejnych tur. Na przykład przy 4 katalogach kopii rezerwowych pliki z pierwszej tury trafiłyby do katalogu BACKUP1, z drugiej - BACKUP2, z trzeciej - BACKUP3, z czwartej - BACKUP4, z piątej z powrotem do BACKUP1 i tak dalej.

Domyślnie Stars! zachowuje dane z jednej tury wstecz w katalogu o nazwie Backup.

Kiedy zapisywany jest plik inicjalizacyjny

Plik stars.ini jest zapisywany przy pierwszej grze w Stars!, gdy nagrywasz stan gry. Jeżeli po instalacji uruchomisz Stars! i opuścisz ekran tytułowy nie nagrywając gry, plik inicjalizacyjny nie zostanie

zapisany. W razie potrzeby można ten plik usunąć. Spowoduje to jednak, że Stars! ponownie zapyta o numer seryjny kopii programu. Brak pliku inicjalizacyjnego jest jedną z sytuacji, w których Stars! pyta się o numer seryjny.

D Często zadawane pytania

Jest tam kto?

Czy komputerowi gracze oszukują?

Stars! jest jedną z nielicznych gier, w których gracze komputerowi nie oszukują. Sztuczna Inteligencja (SI) Stars! jest sterowana tym samym kodem, który steruje pozostałymi graczami, i otrzymuje te same informacje. Na poziomach dla doświadczonych SI ma na początek więcej punktów zalet rasy niż ludzie - jest to jedyna różnica. Jeżeli masz wrażenie, że SI Cię kiwa, daj nam znać. Zbadamy to i, jeżeli stwierdzimy, że SI rzeczywiście ma nieuczciwą przewagę, zabierzemy się za to.

Czy jest jakiś kontakt między autorami a graczami?

Jeżeli coś Ci się szczególnie nie podoba, albo napotkasz jakieś kłopoty, albo po prostu masz nowe pomysły, daj nam znać. Odpowiadamy na wszystkie listy i doceniamy kontakt z użytkownikami - jeżeli jest coś, w czym możemy pomóc, uczynimy to. Jeżeli jest to jakaś rzecz, której brakuje Ci w naszej grze, też daj nam znać; być może pojawi się w następnej wersji.

Przy wysyłaniu nam swoich pomysłów pamiętaj, że Stars! jest grą odbywającą się fazami, a nie w czasie rzeczywistym.

Jak uzyskać pomoc techniczną i merytoryczną?

Jeżeli jeszcze nie przerobiłeś samouczka, zrób to. Dowiesz się z niego mnóstwa rzeczy o grze, nawet jeżeli widzisz ją po raz pierwszy. W pomocy ekranowej znajduje się szczegółowa dokumentacja wszystkich tematów związanych z grą.

Jeżeli nie pokrywa to Twojego zapotrzebowania, możesz nam wysłać pocztę na support@webmap.com, albo zajrzeć do witryn w internecie:

Wielka Brytania:
<http://www.empire.co.uk/support/support.htm>

USA:
<http://www.empire-us.com/support/support.htm>

Jak przekazywać informacje o błędach w programie?

1. W pliku tekstowym opis zaobserwowany błąd.
2. Spakuj wszystkie potrzebne pliki gry oraz plik tekstowy:

pkzip nazwagry.zip nazwagry.* backup\nazwagry.* plik_z_opisem_bledu

3. Wyślij nam spakowany plik jedną z dwóch poniższych metod:

Wyślij pocztą elektroniczną spakowany plik do `bugstars@webmap.com` wraz z opisem problemu, lub ...

Prześlij spakowany plik przez FTP do `beast.webmap.com/pub`. Pamiętaj,

żeby przy okazji wysłać e-mail do `bugstars@webmap.com` z opisem problemu i nazwą przekazanego spakowanego pliku.

Doceniamy czas i wysiłek poświęcony na sporządzenie i wysłanie tych plików. Posiadanie prawdziwych plików gry jest dla nas wielką pomocą, aby sprawdzić, czy ewentualny błąd rzeczywiście istnieje. Dziękujemy za czas poświęcony na utrzymanie reputacji Stars! jako najbardziej stabilnej i poprawnie działającej gry na rynku.

Jeżeli kompresuję moje pliki gry, wcale nie stają się przez to mniejsze. Dlaczego?

Pliki gry są w Stars! już skompresowane.

Gra wieloosobowa

Czy kilka osób może grać na tym samym komputerze posiadając jedną kopię gry?

Tak. W grze jednoosobowej może wziąć udział do 16 osób. Wystarczy sprawdzić, czy wszyscy używają tej samej kopii Stars! Innymi słowy chodzi o to, żeby tylko jedna była uruchomiona.

Chcąc zagrać w więcej niż jedną osobę na jednym komputerze:

SPOSÓB 1

Każdy gracz potwierdza swoją turę, zachowuje ją, a następnie wraca do ekranu tytułowego komendą **File (Close)**. Pomiędzy graczami nie trzeba zamykać Stars!

SPOSÓB 2

Jeżeli macie wystarczająco dużo pamięci (około 2-4 MB na gracza, w zależności od rozmiarów wszechświata), możecie uruchomić jednocześnie kilka kopii tej samej gry. Jedna "kopia" to jedna uruchomiona sesja gry.

Szczegóły na temat konfiguracji znajdziecie w rozdziale 2, Konfiguracja gier wieloosobowych.

Czy dwie lub więcej osoby mogą używając tego samego komputera zgłaszać swoje tury przy grze przez e-mail?

Tak. Po utworzeniu twojego pliku `.x#` zostaje on oznaczony zarówno numerem seryjnym, jak identyfikatorem Twojego komputera. Aranżer nie dopuści tylko dwóch lub więcej osób, które przy tym samym numerze seryjnym grają na komputerach o RÓŻNYCH identyfikatorach. Dowolna liczba osób może potwierdzać swoje tury z tego samego komputera z tym samym numerem seryjnym. Jeżeli jednak masz w domu dwa komputery i z każdego z nich wysyłasz plik `.x#`, każdy z nich musi mieć swój numer seryjny. Dzięki temu można sobie pozwolić np. na to, żeby rozegrać turę za nieobecnego kolegę, albo żeby dwóch członków rodziny grało na tym samym komputerze itp. Staraliśmy się, żeby zabezpieczenie Stars! przed kopiowaniem było jak najmniej uciążliwe.

Gdzie mogę znaleźć aranżowane gry i innych graczy?

W WWW:

Zajrzyj do witryny Stars! pod <http://www.webmap.com/stars!>. Znajdziesz tam stronę z punktami nawigacyjnymi zawierającą pewną liczbę serwerów Stars!, na których można dołączyć się do gry i znaleźć ciekawe informacje.

W grupach użytkowników:

rec.games.computer.stars

Aranżer zawsze ma coś do roboty

Czy można aranżować Stars! w systemie DOS?

To zależy. Jeżeli na tym komputerze nie można uruchomić Windows, to odpowiedź brzmi „nie”. Jeżeli jednak można, chociaż zazwyczaj się tego nie robi, to odpowiedź brzmi „tak”. Można uruchomić Windows i Stars! z pliku `wsa-dowego DOS-a` w taki sposób, aby Stars! generował tury dla jednej lub więcej gier, a następnie zamykał Windows pozwalając tym samym na dalsze wykonywanie pliku `wsadowego`.

Czy jest jakikolwiek sposób, aby aranżer odzyskał zgubione hasło?

Program, który pozwalałby aranżerowi na usuwanie lub modyfikację haseł, pozbawiłby zupełnie grę bezpieczeństwa. Pozbawionemu skrupułów aranżerowi wystarczyłoby skopiować pliki gry do innego katalogu i usunąć tam z nich hasła. Potem wszyscy mogliby zaglądać do danych pozostałych, co nie przystoi prawdziwemu graczowi. W grze sieciowej KAŻDY gracz mógłby zrobić tę samą sztuczkę. Bezpieczeństwo jest albo go nie ma. Jeżeli nie zapewnimy go chociażby w ten sposób, wieloosobowe gry w Stars! będą tylko chwytem reklamowym.

Mam kilka licencji. Jak odzyskać turę zepsutą zainstalowaniem na swoim komputerze niewłaściwego numeru seryjnego?

Wystarczy skopiować plik gry z katalogu kopii rezerwowanych do katalogu gry, otworzyć tury wszystkich poszkodowanych graczy i wykonać komendę **File (Save)**. W ten sposób ich pliki `.x#` zostaną zachowane z właściwymi numerami seryjnymi i identyfikacyjnymi ich komputerów.

Projektowanie rasy

Jak utworzyć i zachować własną rasę?

Przeczytaj rozdział 20 podręcznika, Projektowanie własnych ras.

Czy jest jakaś rasa lepsza od innych?

Zależy to od typu wszechświata, rozmieszczenia i doświadczenia pozostałych graczy. W rękach doświadczonych graczy każda rasa może okazać się lepsza od innych (niektórym udało się to udowodnić). Taka „lepsza rasa” może jednak zostać rozbita na pył i kurz przy mniej sprzyjającej kombinacji zmiennych. Sukces rodzi umiejętność przewidywania.

Czy można modyfikować rasę podczas gry?

Po uruchomieniu gry zostajesz już do jej końca z tą samą rasą.

Wszystkie pliki gry są skompresowane i zakodowane, aby zapewnić bezpieczeństwo wszystkim graczom. Zawodnicy nie mogą odczytywać ani modyfikować plików danych.

Można jednak w każdej chwili otworzyć zachowany plik rasy (nawet tej rasy, którą obecnie grasz) i wprowadzić zmiany. Podczas gry możesz natknąć się na słabe punkty, które chcesz od razu skorygować, aby na przyszłość się ich pozbyć.

Aby zmodyfikować rasę, otwórz plik rasy komendą **File (Open)**. Przeczytaj rozdział 20 podręcznika poświęcony projektowaniu własnej rasy.

Podczas gry

Czy można konstruować własne kadłuby statków?

Można tworzyć pewne konfiguracje statków, ale nie ich kadłuby. Jest to podstawowe ograniczenie mające na celu zrównoważenie gry.

Czy w Stars! można stosować dyplomację?

Stars! posiada funkcje pozwalające na stosowanie prostych zabiegów dyplomatycznych w grach wieloosobowych.

Korzystając z obszaru Komunikatów nawiązujesz łączność z innymi graczami i negocjujesz takie rzeczy, jak sojusze, spotkania, umowy handlowe i pakt o nieagresji.

Przy konfigurowaniu gry można tak ustawić warunki zwycięstwa, aby pozwolić na zbiorową wygraną, co zachęca do dyplomacji. Stars! nie potrzebuje koniecznie jednego zwycięzcy.

W oknie Stosunków między graczami deklaruje się rywali jako neutralnych lub zaprzyjaźnionych. Zapobiega to zaatakowaniu niewłaściwych osób i pozwala na automatyczne przyjęcie z pomocą zagrożonemu sojusznikowi. Sojusznicy mogą też wzajemnie przelatywać przez swoje pola minowe nie ponosząc żadnych szkód. Warto więc czasem zawiązać jakiś sojusz, chociażby tymczasowy.

Jak wydrukować mapę gwiazd we wszechświecie?

Komendą **File (Print Map)**.

Słowniczek

Alchemia minerałów

(ang. Mineral Alchemy) Możliwość zamiany zasobów na minerały. Jednostka alchemii minerałów zużywa 100 zasobów na produkcję po 1 kT każdego minerału - albo 25 kT dla graczy z właściwością Alchemii minerałów. Alchemia minerałów jest dostępna w ofercie produkcji i można ją zautomatyzować.

Eskadra

Każda eskadra jest grupą takich samych statków

pochodzących z jednej floty.

Fabryka

(ang. Factory) Fabryki produkują zasoby. Zasoby są jednostkami roboczymi wytwarzanymi przez ludzi i fabryki do wykorzystania w produkcji, badaniach i innych pracach.

Inicjatywa

(ang. Initiative) Inicjatywa determinuje kolejność strzelania w bitwie. Statek o najwyższej inicjatywie strzela pierwszy.

Klasy statków

Statki nieuzbrojone - statki wszystkich konstrukcji, które nie posiadają broni i nie stwarzają żadnego zagrożenia.

Statki użytkowe - nieuzbrojone statki stwarzające zagrożenie (podzbiór statków nieuzbrojonych).

Statki rozpoznawcze (Scouts) - Statki powstałe na podstawie kadłubów Scout, Super Scout lub Destroyer.

Statki wojenne - wszelkie pozostałe uzbrojone statki, w tym uzbrojone frachtowce.

Bombowce - wszelkie statki zbudowane na podstawie jednego z kadłubów bombowców.

Kolory flot

Niebieska flota należy do Ciebie. Czerwona do przeciwnika. Fioletowa flota oznacza, że obie floty, Twoja i jego, znajdują się w tym samym, lub prawie tym samym, miejscu.

Kolory pierścieni orbit

Biały pierścień mówi, że na orbicie jest Twoja flota (floty). Czerwony oznacza flotę (floty) przeciwnika. Fioletowy wskazuje, że na orbicie jest Twoja flota (floty), a także flota (floty) przeciwnika.

Kopalnia

(ang. Mine) W kopalniach wydobywa się minerały spod powierzchni planet, do wykorzystania ich w produkcji.

Koszt dodany badań

(ang. Added Cost Research) Koszt dodany badań reprezentuje koszty takich rzeczy, jak rozproszenie wysiłków badawczych na więcej niż jedną dziedzinę, czas potrzebny na zmianę dziedziny itp.

Moc nominalna

(ang. Rating) Ocena statku dokonana na podstawie jego potencjału ofensyw-nego. Służy jedynie do porównania podobnych konstrukcji statków w celu podjęcia decyzji, która będzie lepiej sprawować się w walce.

Największa możliwa liczba konstrukcji statków i statków

Jest to 16 konstrukcji jednocześnie i do 32 000 statków każdej konstrukcji we flocie.

Okręt flagowy

(ang. Capital Ship) Każdy statek o mocy nominalnej co najmniej 2000.

Optymalna prędkość kosmiczna

(ang. Best Warp Speed) Jest to maksymalna prędkość, jaką silniki tej konstrukcji statku mogą osiągnąć przy zużyciu paliwa nie większym niż 120% normalnego zużycia. Dla koncentratorów strumieniowych jest to maksymalna prędkość, z jaką można lecieć na tym silniku nie zużywając wcale paliwa. Liczba ta pojawia się w rolicie Składu floty.

Prędkość ta odnosi się wyłącznie do lotu między PN, a nie bitwy.

Optymalny załadunek

(ang. Load Optimal) Rozkaz transportu. Załaduj tyle paliwa, ile jest potrzebne na dotarcie do następnego PN. Za pomocą tej opcji można ładować tylko ilość paliwa potrzebną na jeden PN. Nie będzie ona próbować załadować więcej paliwa, pozwalającego na dalszy lot.

Plik aranżera

(ang. Host file) nazwagry.hst - jest to plik zawierający informacje potrzebne aranżerowi do danej gry. Plik ten powinien być dostępny tylko dla osoby będącej aranżerem. Jeżeli plik jest zabezpieczony hasłem, trzeba je wpisać przy otwieraniu pliku.

Plik rasy

(ang. Race File) nazwa.rN. Ten plik zawiera opis rasy utworzonej i zachowanej w kreatorze Ras. N może być dowolną liczbą (właściwie dowolne jest każde rozszerzenie, chociaż domyślnym jest .r1). Jeżeli otworzysz ten plik komendą **File (Open)**, przejdziesz do kreatora Tworzenia ras, co pozwala na oglądanie lub modyfikację parametrów rasy. Jeżeli plik jest zabezpieczony hasłem, trzeba je wpisać przy otwieraniu pliku. W pliku ras rozszerze-

nie .r nie jest konieczne, więc można go nagrać z dowolnym innym rozszerzeniem.

Plik rejestru gracza

(ang. Player Log File) nazwagry.mN. N jest liczbą od 1 do 16, odpowiadającą numerowi gracza. Jest to plik przypisany do danego gracza, który zawiera wszystkie dane na temat jego rasy i stanu jego imperium na początku tury. Jego kopie posiadają dany gracz i aranżer.

Można załadować bieżącą turę gry otwierając plik .m, który w rozszerzeniu ma Twój numer gracza. Jeżeli plik jest zabezpieczony hasłem, trzeba je wpisać przy otwieraniu pliku.

Prędkość w bitwie

Przy obliczaniu ruchu w bitwie najlepszą prędkością dla wszystkich silników jest taka, która odpowiada zużyciu paliwa 120%.

Roczny przyrost

Roczne tempo wzrostu populacji jest obliczane przez pomnożenie wartości mieszkalnej przez maksymalny roczny przyrost kolonistów ze strony 4 okna Danych rasy. Dla ras posiadających cechę hiperekspansji wynik należy pomnożyć przez dwa.

Ruch

Ruch to prędkość w bitwie, która może wynosić od 0.5 pola do 2.5 pola na rundę.

Runda bitwy

Bitwy trwają co najwyżej 16 rund. Jedna runda bitwy to jedna okazja ruchu lub strzału dla jednej eskadry. Runda dzieli się na fazy, gdzie jedna faza oznacza ruch, ewentualnie strzał, jednej eskadry.

SI i punkty zalet

SI poziomu łatwego otrzymują znacznie mniej punktów zalet, niż ty. SI poziomu „expert” otrzymują ich więcej. Poziomy trudny i standardowy wypadają gdzieś pomiędzy nimi.

Skanery do penetracji planet (penetrujące)

(ang. Penetrating Scanner) Są to skanery, które potrafią wykrywać statki na orbicie. Potrafią też na odległość podać dane dotyczące planety.

Systemy obronne i siły inwazyjne

Wartości systemów obronnych odnoszą się do ich

skuteczności przeciwko bombom. Systemy obronne planet mają skuteczność 75% wobec sił inwazyjnych.

Szereg Fibonacciego

Liczby Fibonacciego to nieskończony szereg 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34 ... w którym każdy element jest sumą dwóch poprzednich.

Szkody dodatkowe

Szkody absorbowane przez osłony docelowych statków, gdy torpedy nie trafiają w cel.

Sztuczna inteligencja (SI)

(ang. AI) SI to gracz komputerowy. SI biorą zawsze udział w grach jednoosobowych, a na życzenie mogą być też obecni w grach wieloosobowych.

Wycofanie się

(ang. Disengage) Eskadra stara się opuścić pole bitwy (wyskoczyć do hiperprzestrzeni). Nie usiłuje opuścić pola. Gdy jej się uda, po prostu znika z planszy. Można mieć wtedy nadzieję, że udało jej się uciec, a nie została rozbita na pył.

Zasoby

(ang. Resources) Zasoby są jednostkami roboczymi wytwarzanymi przez ludzi i fabryki. Reprezentują wysiłek włożony w wykonanie pracy lub produkcję przedmiotu.

Źródła energii dla statku kosmicznego

Standardowe silniki kosmiczne zużywają antymaterię wytwarzaną na bazach kosmicznych, natomiast koncentratory strumieniowe pobierają paliwo wprost z otaczającego je kosmosu.

Skorowidz

akceleratory

budowanie 6-7, 6-9

celowanie 6-8

przeznaczenie 6-8

tabela B-7

alchemia minerałów 7-6

Alchemia minerałów, cecha rasy 20-8

Anihilacja kosmosu 20-4

aranżowanie

FTP 3-5

gra przez e-mail 3-5

jednostanowiskowe 3-1 do 3

modem 3-5

sieciowe 3-3

atakowanie flot 15-1

auto-budowanie

automatyzacja w szablonach 7-2

dodawanie do kolejki 7-6

zachowanie się 7-6

Badania ogólne, 20-7

badania

czas na ukończenie 8-3

dziedziny 8-1

katalog technologii 8-2

koszt 8-2, 8-4, 20-11

ogólne 8-4

przydzielanie zasobów 8-3

wpływ na produkcję 7-8

wpływ produkcji 8-3

Baz kosmicznych roleta 5-3

bazy kosmiczne

budowanie 6-5

konstrukcja p. kadłuba konstrukcja

maskowanie 6-5

naprawa 23-5

przeznaczenie 6-5

rozbudowa 6-6

sortowanie 6-6

typy 6-6

w walce 15-6

Bez koncentratorów strumieniowych 20-8

Bez zaawansowanych skanerów 20-8

bitwy

celowanie p. Celowanie

długość 23-1

inicjatywa 23-6

komunikat 15-1

oglądanie 15-2

plansza 23-1

powtórka 15-2

poznawanie taktyki wroga 15-2

STARS! © 1996 ENTERTAINMENT INTERNATIONAL (UK) Ltd. jest programem chronionym przez międzynarodowe umowy o prawach autorskich. Jakiegokolwiek kopiowanie, zmienianie, wypożyczanie programu lub jego dokumentacji jest sprzeczne z prawem.

Dokumenty te oraz kod programu nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reproduktowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez uprzedniej,

pisemnej zgody firmy MarkSoft (Warszawa, ul. Perzyskiego 2, tel. 0-22 663 93 90, fax 0-22 663 92 98)

- raport 15-10
- ruch 23-5 do 6
- strzelanie 15-1, 23-6
- szczątki 15-2
- taktyka patrz taktyka bitwy
- wszczynanie 15-1
- Bleeding Edge Technology 20-8
- bombardowanie planet
 - pakietami minerałów 15-3
 - redukcja populacji 15-3
 - sposób postępowania 15-3
- bomby
 - Inteligentna bomba 15-3
 - Retro-bomba 15-3
 - tabela B-3
- bramy gwiazdne
 - budowanie 6-7
 - czas podróży 11-3
 - limity masy 11-3
 - poruszanie się przy użyciu 11-2
 - przeznaczenie 6-6
 - tabela B-7
 - wymagania badawcze 6-7
 - zasięg 11-3
- bronie
 - bomb tabela B-3
 - kierunkowych tabela B-2
 - torped tabela B-10
 - zachowanie się 23-2 do 3
- detektor tachionowy 17-3 do 4, 24-2
- dodatkowi gracze 3-7
- domyślne hasło, opcja pliku ini C-2
- domyślny plan bojowy 15-7
- domyślny szablon produkcji 7-5
- Doskonałe odzyskiwanie 20-7
- dowodzenie flotą 5-6
- dowodzenie planetą 5-7
- dyplomacja 19-1 do 2
- dziedziny badań
 - kolejkowanie 8-1
 - ocena przydatności 8-1
 - zmiana 8-1
- tunele podprzestrzenne
 - opis 11-3
 - poruszanie się przy użyciu 11-3
 - stabilność 11-5
- ekran,
 - rozdzielczość p. ekranu ustawienia
 - wygląd 5-1 do 2
- ekranu ustawienia 4-1, 4-2
- eskadra 23-1
- fabryki
 - budowanie 6-4
 - koszt 6-4
 - liczba działających 5-2
 - przeznaczenie 6-3
- Fibonacciego, szereg Sł-3

filtry skanera

- bezczyenne floty 5-11
- klasa wrogich statków 5-12
- konstrukcje statków 5-12

Fizyka pakietowa 20-5

Flot na orbicie roleta 5-2

floty cudze

- atakowanie 15-1
- opis 5-14 15-10
- przybliżona trasa 17-2
- szukanie 10-2
- wyświetlanie według klasy 5-12

floty Twoje

- białe trasy 11-2
- dzielenie 10-6
- łączenie 10-6
- marszrutowanie p. marszrutowanie flot
- na orbicie wybranej planety 5-2
- nadawanie nazwy 10-3
- naprawa 23-5
- prędkość 10-1 do 2
- raport 10-7
- spotykankie 10-5
- statki we flocie 5-4
- tworzenie 10-1
- wybijeranie kolejnych 10-3
- wyświetlanie bezczyennych 5-11
- wyświetlanie tras 5-11
- wyświetlanie według konstrukcji kadłuba 5-12
- złomowanie 10-7

floty

- definicja 10-1
- raport 5-3

geoformowanie

- auto-budowane 6-11
- cecha Natychmiastowego formowania 20-4
- definicja 6-9
- jako broń 15-6
- jako czynność domyślna 6-11
- maksymalne 6-13
- metody 6-12
- minimalne 6-11
- przy użyciu pakietu minerałów 6-8
- ręczne dodawanie do kolejki 6-12
- tabela B-9
- totalne 6-13
- typy 6-12
- wartość mieszkalna 6-9
- z orbity 6-13
- zadania 6-11

gra

- jednoosobowa 2-1
- jednostanowiskowa 3-2 do 4
- przez e-mail 3-5 do 6
- przez FTP 3-5 do 6
- przez modem 3-5 do 6
- sieciowa 3-3