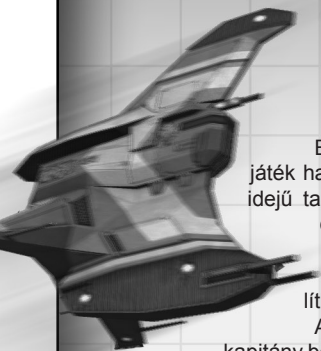


# NEXUS

## THE JUPITER INCIDENT



Ez a könyvecske a **Nexus - The Jupiter Incident** játék használatához nyújt segítséget. A Nexus egy valós idejű taktikai űrjáték. Változatos feladatokat kell megoldanod az űrben, miközben rendszeresen kapsz új űrhajókat és felszereléseket. Az egérderbi elkerülése érdekében a játékot bármikor megállíthatod, és új parancsokat adhatsz egységeidnek.

A játék során **Marcus Cromwell**, a híres űrhajókapitány bőrébe bújva hajtasz végre küldetéseket és ismered meg a lebilincselő történetet.

A kézikönyv két részletben mutatja be a játék kezelését. Az első részben, a képernyők leírásánál az alap kezelést mutatja be. Ez alapján bárki képes játszani a játékkal. A második rész, a játék működésmechanizmusait írja le azok számára, akik kíváncsiak arra, hogy mi miért történik, hogyan működik.

A kézikönyv középső lapján a gyorsgombok kaptak helyet. Javasoljuk, hogy vedd ki az oldalt, és tartsd a gép mellett.

**FONTOS!** Ha olyan dologról írunk, ami esetleg meglepetés lenne a játékban, akkor azt a háttér szürke színével jelezzük.

## 1.1 RENDSZERKÖVETELMÉNYEK

Operációs rendszer:	<b>Windows® 98/2000/XP</b>
Processzor:	<b>Pentium® III 1.0 GHz or AMD Athlon 1.0 GHz vagy gyorsabb (1.7 GHz vagy gyorsabb)</b>
Memória:	<b>128 MB RAM minimum (256 MB javasolt)</b>
Merevlemez:	<b>1.4 GB szabad tárterület</b>
CD meghajtó:	<b>4x Sebességű</b>
Videokártya:	<b>NVIDIA® GeForce 2 (64 MB NVIDIA® GeForce 4 or ATI Radeon Hardware T&amp;L card javasolt)</b>
Hangkártya:	<b>Windows® 98/2000/XP-kompatibilis hang kártya</b>
DirectX®:	<b>DirectX® 9.0b</b>
Modem:	<b>64 Kbps modem az Internetes játékhoz (szélessávú Internet-kapcsolat ajánlott)</b>

## 1.2 TELEPÍTÉS

1. Indítsd el a Windows® 98/2000/XP-t
2. Helyezd be a meghajtóba a Nexus - The Jupiter Incident 1.-es CD-t.
3. Ha az AutoPlay engedélyezve van, megjelenik az indító menü. Ha nincs engedélyezve az AutoPlay, vagy nem indul el automatikusan a telepítés, akkor nyomja meg a Start gombot Windows® tálcán, majd a Futtatás menüpontot. Írja be: D:\Setup, majd kattintson az OK gombra. Megjegyzés: ha a CD vagy DVD meghajtó nem D betűjelen érhető el, akkor írjon más betűt a D helyett.
4. Kövessen a képernyőn megjelenő instrukciókat a telepítés befejezéséig. A telepítéshez szükséges a kézikönyv hátulján található telepítési kód.
5. Ha a telepítés befejeződött, kattintson a Start gombra a Windows® tálcán, és válassza a Programok/ Nexus - The Jupiter Incident/Nexus menüpontot.

**Megjegyzés: a Nexus - The Jupiter Incident 1-es CD-nek a meghajtóban kell lennie a játék elindításához.**

A MOD készletek külön telepíthetőek, ezekhez körülbelül 100 megabájt szabad helyre van szükség a példával együtt.

## 2. **EGYSZEMÉLYES JÁTÉK**

### 2.1 **BEÁLLÍTÁSOK**

Ide kattintva hozzáigazíthatod a játékot a gépednek optimális beállításokhoz. A Renderelés beállítások között a Force DirectX8 verzió opció érdemel külön figyelmet. Előfordulhat, hogy némely DirectX kártyán sok egység esetén lelassul a játék. Ilyenkor érdemes megpróbálni átkapcsolni a renderelést DirectX 8-ra.

A Renderelési részletek és az Effektek ki-be kapcsolásával egyéni beállítást hozhatsz létre. A két leginkább erőforrás-igényes effekt a Dinamikus árnyék és a Teljes képernyős ragyogás, ezek kikapcsolásával jelentős sebességnövekedést érhetsz el gyengébb gépeken is.

Jobbra a hangbeállításokat láthatod. A Figyelmeztető hangok a számítógép szóban elmondott figyelmeztető üzeneteinek engedélyezését vagy tiltását jelenti.

Az Egyebek szekcióban a Tippeket érdemes bekapcsolni, különösen míg nem ismered a játékot részletekbe menően.

A Kameraforgatás szelekcióra azt a funkciót engedélyezi, vagy tiltja, hogy a kamera automatikusan a kiválasztott objektum felé fordul.

### 2.2 **JÁTÉK A NEXUS-AL**

#### 2.2.1 **JÁTÉK INDÍTÁSA**

Új játék indításakor először meg kell adnod egy kampánynevet. Ezzel a névvel létrejön egy könyvtár, ahová a mentések kerülnek. A nehézségi szintet három fokozatban állíthatod be:

- *Kezdő*
- *Tapasztalt*
- *Profi*

#### 2.2.2 **JÁTÉK BETÖLTÉSE**

Ezzel az opcióval töltheted be a korábban elmentett játékállásaidat.

A játék túlnyomórészt a taktikai képernyőn, azaz a harctéren játszódik. Két küldetés között a Csillagtérképen, az **Eligazításon** veszel részt, majd további információkat és érdekességeket olvashatsz az előző vagy következő küldetésről az **Interaktív eligazítás** keretein belül. Elolvashatod továbbá **Marcus Cromwell naplóját** is, amelyben a történetre ad rálátást. Szintén a **Csillagtérképről** érhető a **Hajófelszerelés képernyő**, ahol a hajóid berendezéseit konfigurálhatod át és javításokat végezhetesz.

### 3.1 TAKTIKAI KÉPERNYŐ

A taktikai képernyő maga a harcmező, itt zajlanak a csaták.

A játék irányítása első látásra bonyolultnak tűnhet, de kis gyakorlással könnyen elsajátítható. A játék bármikor megállítható a Szóköz billentyűvel. Ilyenkor az összes irányítási lehetőség működik, vagyis áttekinthető a harctér és új parancsok adhatóak ki, melyek a Pillanatállj felengedésével végrehajtnak. Javasoljuk a Tippek használatát.

#### 3.1.1 A KÉPERNYŐ TAGOLÁSA

A Saját egységek panel

B Egyéb egységek panel

C Információs panel

D Egyéb egység  
információs panel

E Parancssor

F-G-H Manuális panel vagy  
Javítás panel

I Objektíva panel





### 3.1.2 A - SAJÁT EGYSÉGEK PANEL

Itt vannak felsorolva a saját egységeid, ezeket tudod irányítani. Minden hajónál látható az **osztálya** (ikon alakja), a **neve**, valamint az aktuális **sérültségi foka** (zöld csík) és a **pajzs állapota** (kék csík, csak akkor látszik, ha van a hajón bekapcsolt pajzs). Ha a hajó szállít egyéb kisebb űrjárműveket, akkor azok alatta látszanak felsorolva, és vékony vonalak kötik össze az anyahajóval. Minden ikon egy egységet jelent, tehát a vadászrajok általában 3 vadászgépből állnak.

A hajók felett néhány sorba rendezési lehetőség kapott helyet. A lista irányát a kis nyílra kattintva változtathatod meg.



**Sérülés:** A hajókat sérültségi fok alapján rendezi sorba.

**Prioritás:** Fontossági sorrend. Minden hajónak és objektumnak meghatároztuk, hogy mennyire fontos vagy lényegtelen az adott küldetésnél. Például a ha a küldetés célpontja egy állomás, akkor az a lista tetején látszik.

**Méret:** A hajókat méretük alapján rendezi sorba.

**Távolság:** A kiválasztott célponthoz képesti távolság szerint rendez sorba.

Ha a lista sok hajót tartalmaz, görgethető a bal oldali csúszkával vagy az egérgörgővel.

A saját hajók mellett az azonosítószámuk látszik, fehérrel. Az egyéb objektumoknak (a jobb oldali lista) azonosító betűjeleik vannak. Ez arra szolgál, hogy ha a hajónak van célpontja, akkor ez kiíródik a hajó azonosító száma vagy betűjele mellé narancssárgával. Így nyomon követheted, hogy az adott hajód kit löv, illetve azt, hogy melyik egységedet lövik az ellenfelek.

**FIGYELEM!** Az agresszív viselkedésű hajók a kiadott parancs mellett más fegyvereket is használhatnak, aminek ők maguk választják meg a célpontját. Így előfordul, hogy a hajó két célpontot is löv. Ilyenkor csak annak a hajónak az azonosítóját írjuk ki, ami ellen a parancs szólt, a másodlagos célpontját nem.

Az objektumok alatt láthatod a sérültségi szint (**zöld csík**) és a pajzs állapota (**kék csík**) kijelzőit. Ezeket mindig kísérd figyelemmel.

Néhány űrállomás modulokból épül fel, melyek külön-külön támadhatók. Ezért a modulokat külön jelezzük, mindnek saját strukturális pontja van. Ha ez vérszesen lecsökken, az állomás katapultálja az adott modult, hogy az a robbanásával ne rombolja a többi modult. Amennyiben a főegység semmisül meg, akkor az egész bázis elpusztul.

### 3.1.3 B - EGYÉB EGYSÉG PANEL



Jobb oldalon láthatod az összes egyéb egységet vagy objektumot - ellenségek, semleges objektumok (pl. állomások) és a baráti, de nem irányítható egységek.

Hogy elkerüljük az egységek összekeveredését, és átlátható maradjon a lista, három kategóriát különböztetünk meg, melyeket vízszintes vonalakkal választunk el egymástól.

**Ellenség:** Az ellenséges egységek mindig a lista tetején helyezkednek el.

**Semleges és azonosítatlan:** Idetartozik az összes még azonosítatlan objektum, valamint az azonosított, de velünk semmiféle kapcsolatban nem lévő egység.

**Baráti, szövetséges:** Idetartozik az összes olyan egység, amit nem irányíthatsz, de baráti egység. Például ilyen lehet egy úrálomás vagy a flottához tartozó hajó.

Előfordul, hogy az egyik kategóriából átkerül a másikba egy egység, például semlegesből ellenséges lesz.

Ennek a panelnek is van sorba rendezési lehetősége, ugyanazokkal az opciókkal, mint

a Saját egység panelnek. Az egyetlen különbség az, hogy a rendezési feltételek kategóriánként értendők.

**Példa:** ha méret szerint rendezel és a semleges kategóriában van a legnagyobb objektum, az nem kerül a lista tetejére, mert ott mindig az ellenséges egység kategóriája van. Ehelyett a **Semleges kategória** tetejére kerül, közvetlenül az **Ellenséges kategóriától** elválasztó vonal alá.

Ha a lista sok hajót tartalmaz, görgethető a jobb oldali csúszkával vagy az egérgöggövel.

### 3.1.4 C - INFORMÁCIÓS PANEL

Bal oldalon alul a kiválasztott saját hajó információs paneljét láthatod.

Legfelül a hajó neve olvasható, mellette a kapitány arcképét láthatod. A fej feletti kis bábuikonok azt jelzik, hogy hány hős van a hajón, a kapitányt is beleértve. A kapitány fejére kattintva láthatod a hajón utazó hősök képességeit (ezekről később beszélünk

bővebben).

A hajó ikonja mellett látod a kapitány rangját jelző ikont, alatt a sérültségi fok és a pajzs állapotát jelző zöld és kék csíkot.

A következő szakasz a hajó energiarendszereinek állapotát mutatja. A legfelső kék csík akkor aktív, ha a hajón van Tartalék energiacella, ilyenkor ennek a töltöttségi állapotát mutatja.

Alatta sorban látszanak a hajó energiarendszereit jelző sávok. Négy, egymástól teljesen független energiarendszer lehet minden hajón. Ezek:



**Kiegészítő berendezések:** Minden olyan berendezés, ami nem része a másik három csoportnak

**Pajzs:** A pajzsgenerátor energiahasználata. Csak akkor aktív, ha van a hajón pajzs.

**Fegyverek:** A fegyverek energiahasználata.

**Hajtómű:** A hajtómű energiahasználata.

*Bővebben az Energiarendszerek működése szakaszban olvashatsz a témáról.*

Az energiarendszerek alatt a darabszámú fegyverek használatának engedélyezése és tiltása kapott helyet. Ez annyit jelent, hogy ha a hajó parancsokat hajt végre, használhatja-e az adott fegyvereket. Legalul a hajó kapitányának alapviselkedését állíthatod be:

### **Agresszív, Defenzív, Lopakodó és Fókuszált**

A viselkedés a parancsok végrehajtásának módját befolyásolja, bővebben a Viselkedés szakaszban olvashatsz róla.

## **3.1.5 D - EGYÉB EGYSÉG INFORMÁCIÓS PANEL**

Az egyéb egységek listája felett látható két gombbal (Berend. és Info) kapcsolhatod be és ki őket.



Az Információs panel tartalmazza a kiválasztott objektum legfontosabb adatait: név, osztály, sérültségi fok, pajzs állapota. Amennyiben a célpont tartalmaz





valamilyen kiszkenelhető információt, ez is itt látszik.

A célpont berendezés-panelje csak akkor

aktív, ha a célponton vannak felderített berendezések. Olyan célpontonál, amelyiken nincs berendezés (pl. navigációs pont) a panel sosem aktív.

A berendezéseket négyféle csoportba soroljuk, melyeket a lapfülekre kattintva érthetsz el:

- Pajzs:** az objektum pajzsa
- Fegyverek:** az objektum fegyverei
- Kiegészítő berendezések:** minden, ami nem fegyver, pajzs vagy hajtómű
- Hajtóművek:** az objektum hajtóművei, ha vannak (pl. állomásoknak nincs)

**FONTOS!** Csak akkor látsz bármit is a panelen, ha már felderítetted! A felderítésről bővebben a Felderítés szakaszban írunk.

A panel szerepe a taktikai harcban jelentős. Ha berendezés támadás parancsot adsz a célpont ellen, akkor ezen a panelen jelölheted be, hogy melyik berendezésre fókuszálják a hajók a tüzet. Ehhez egyszerűen csak rá kell kattintani az adott berendezésre. A kiválasztott berendezés neve villog.

A panelen nyomon tudod követni a berendezés állapotát is az alatta látható csíkon. Az ép berendezés csíkja zöld, a sérülttől piros. A teljesen szétlőtt berendezés neve kiszürkül.

### 3.1.6 E - PARANCSONOK



Alul, középen a hajóidnak kiadható parancsok listája látható. Összesen 13 parancs létezik, ezek részletes leírását a Parancsok fejezetben olvashatod el.

**FONTOS!** Az egységeknek egyszerre csak egyetlen parancsot adhatsz ki. Ha új parancsot adsz ki, az törli az előzőt. Ha például Közeledés parancs volt aktív, majd kiadsz egy támadás parancsot, akkor a közeledés parancs törlődik. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy a támadás közben nem lehet mozogni.

A parancs tartalmazza a végrehajtásához szükséges összes cselekvést, mégpedig a Viselkedés beállítástól függően. Ezek:

- **hajtóművek kezelése**
- **célpont megközelítése**
- **fegyverek működtetése**
- **pajzs be- és kikapcsolása**
- **egyéb berendezések használata**

Vagyis a parancs egy összetett utasítássorozat, mely egyetlen feladat végrehajtását szolgálja.

**Példa:** 25 kilométerre repül egy ellenséges gorg hajó. Kiadod a Hajótest támadása parancsot, Defenzív viselkedési módban. Ekkor hajónk elindul a célpont felé, leggyorsabb hajtóműveit használva. 15 kilométer körül felhúzza a pajzsot. Lőtávolságra érve átvált a kitérő hajtóművekre és aktiválja az ECM rendszert is (ha van ilyen a hajón), hogy csökkentse az ellenfél találati esélyeit. Emellett tüzet nyit a hajótest támadására alkalmas fegyverekkel.

### 3.1.7 F - MANUÁLIS PANEL



**FONTOS!** A manuális panel használata felülír minden parancsot, amit a parancssor segítségével adtál ki.

A parancsoktól balra található kis kéz ikonnal kapcsolható be a manuális panel. Ezen a panelen láthatod az összes olyan berendezést, amit irányíthatsz.

**Pajzs:** A hajón egyszerre csak egy pajzsgenerátor kaphat helyet.

**Fegyverek:** A hajóra szerelt fegyverek, illetve a tudományos scanner.

**Kiegészítő berendezések:** Minden egyéb berendezés, ami nem fegyver, hajtómű vagy pajzs.

**Hajtóművek:** A hajó hajtóművei, egyszerre csak egy lehet aktív.

A berendezések be- és kikapcsolásához csak rájuk kell kattintanod. Ha a berendezésnek célpontra is szüksége van, akkor azt a szokott módon a jobb egérgombbal a célpontra kattintva adhatod meg. Ilyenkor a célpont betűjele a berendezés neve mellett látszik. Ha több fegyverrel akarsz ugyanarra a célpontra lőni, kattintgasd végig a fegyvereket egymás után, majd a jobb gombbal válaszd ki a célt.

Az aktív, működő berendezések neve vastag betűvel van írva. Fegyvereknél és a pajzsnál a feltöltöttségi állapotot a berendezés háttérében növekvő illetve csökkenő (csak pajzsnál) csíkon követheted.

A kilótt vagy működésképtelen berendezések inaktívak, nem választhatók ki.

### 3.1.8 G - HAJÓMOZGATÁS PANEL

A manuális panel mellett a kiválasztott saját hajó manuális irányítását segítő paneljét láthatod. A felső három ikonnal a célponthoz képesti relatív távolságot állíthatod be.

**Közelharc távolság:** Ebből a távolságból működik a legtöbb fegyver

**Tüzérségi távolság:** Innen már csak az erős, tüzérségi fegyverek használhatóak



**Bombázó távolság:** Ilyen messziről már csak a Vadászok és egyéb kishajók indíthatók.

A három ikon alatt látható csík az aktuális távolságot mutatja a célponttól. A fehér háromszög a saját hajót, a piros a kiválasztott ellenséges hajót jelképezi.

Ez alatt látható a hajtómű aktuális energiafelhasználását jelző csík, valamint a manuális beállításhoz szükséges csúszka. A csúszkát a vonalra kattintva vagy nyomva tartott bal egérgombbal mozgathatod. Fontos, hogy ha a 100%-ot jelző jelnél nagyobb sebességet állítasz be, akkor a hajó a tartalék energiából fedezi a szükséges többletenergiát. Ezt láthatod is a bal oldalon, az energiarendszereknél.

### 3.1.9 H - JAVÍTÁS PANEL



A javítás panelt a kis csavarkulcs ikonnal kapcsolhatod be.

Itt a hajó összes olyan berendezése felsorolásra kerül, amelyek támadhatóak, vagyis megsérülhetnek. A javítás automatikusan történik, a hajó szerelői előbb-utóbb minden sérült berendezést kijavítanak. Ez alól kivételt jelentenek a teljesen szétlőtt berendezések, melyeket csak úrkikötőben javíthatsz ki (lásd Flottaképernyő).

Az éppen javítás alatt álló berendezések villognak. A legénység egyszerre 3-4 berendezést tud javítani. Előfordulhat, hogy ennél több sérült berendezés van a hajón. Ilyenkor a berendezésre kattintva adhatsz egy-egy berendezés javításának prioritást. A magasabb prioritást a berendezés neve melletti szám jelzi. Minél magasabb, annál előrébb kerül a berendezés a javítandó berendezések között. Persze ha túl sok berendezésnek adsz maximális prioritást, akkor ugyanúgy elfogy a javítási kapacitás és lesznek olyan berendezések, amelyekre nem jut.

*Angelwing*

*Ez a hajó harc közben is folyamatosan javítja önmagát, a hajótest sérüléseit éppúgy, mint a berendezéseket. Még az sem számít, ha teljesen szétlőttek egy berendezést, azt is képes megjavítani, csak idő kell hozzá. Az Angelwinget a flottaképernyőn sosem kell javítani. Kemény kis hajó ez.*

### 3.1.10 I - OBJEKTÍVA PANEL

A panelt az információs paneltől jobbra látható kis "i" betű ikonra kattintva aktiválhatod. Itt megnézheted a küldetés feladatait, valamint az eddig elhangzott párbeszédet újra elolvashatod. Helyet kapott továbbá a játék során elhangzott összes Tutorial is.

### 3.1.11

## PARANCSONK



A Parancsok és a Viselkedés szorosan összefonódnak. A parancs végrehajtását mindig erősen befolyásolja a beállított viselkedés is.

Az aktív parancs ikonja világít.

A nem elérhető parancsok ikonja halvány.

Az aktivált, de célponttal még nem rendelkező parancs ikonja villog.



#### **Auto (F1)**

A hajó magára hagyása. Ilyenkor a hajó a Viselkedés beállítások szerint fog cselekedni.

**FIGYELEM!** Ez a parancs nem egyenlő az AI-val, vagyis a hajó nem fog önálló döntéseket hozni, pusztán csak reagál a történésekre. A hajó gyakorlatilag addig nem csinál semmit, míg a körülmények és a viselkedés-beállítás nem mondják másképp. Ez egyfajta "várakozó" parancsoknak is felfogható, a hajó a játékos beavatkozására vár.

**Tipp:** A Fókuszált viselkedéssel kombinálva lehet tüzet szüntetni, vagyis a hajó semmilyen fegyverrel nem fog lőni.



#### **Megközelítés (F2)**

A célpont megközelítése harctávolságba, vagyis 5 kilométernél közelebb. A hajó attól függően választ útirányt és használja a hajtóműveit, hogy milyen viselkedési módot állítasz be neki.

**Tipp:** Agresszív viselkedési módban a hajó automatikusan tüzelni fog minden ellenséges egységre!



#### **Pozíció megtartása (F3)**

A hajó megáll, és nem mozdul az adott pozícióról. Támadás esetén megpróbálja megvédeni.



#### **Távolodás (F4)**

Ez a parancs egy adott célponttól való eltávolodást valósítja meg. A hajó megpróbál minél messzebb kerülni a célponttól.

**Tipp:** Ha a célpont gyorsabb, nem érdemes használni.



#### **Pajzsbontás (F5)**

A cél az ellenfél pajzsának lebontása, a hajó az erre alkalmas fegyvereit használja. Ehhez természetesen megfelelő lőtávolságba is manőverezik.

**Tipp:** Több pajzsbontó fegyver együtt sokkal hatékonyabb.

**Tipp:** Ha tovább lövöd a pajzs nélküli hajót, lassabban fogja visszahúzni a pajzsát.



F6



### **Berendezések támadása (F6)**

Precíziós támadás, a célpont berendezései ellen. A hajó elkezd lőni a célpont berendezéseit, véletlenszerűen kiválasztva, hogy melyiket.

**FONTOS!** Minden berendezésnek megvan a saját helye a hajókon és csak bizonyos szögből lehet rájuk lőni. A hajtóművekre például nem lehet előlről lőni, hiszen hátul vannak. Előfordulhat tehát olyan szituáció, hogy a hajód nem lát rá az adott berendezésre, ezért nem tüzel. Ilyenkor a hajód automatikusan megpróbál úgy manőverezni, hogy tüzelhessen az adott berendezésre.

**Tipp:** A nehézlézer átüti a legtöbb pajzsot.

F7



### **A hajótest támadása (F7)**

A hajó a legerősebb romboló fegyvereit használja, a cél a másik hajó elpusztítása, evakuálásra kényszerítése.

**Tipp:** Pajzs nélküli hajók ellen a legérdemesebb alkalmazni.

F8



### **Tüzérség (F8)**

A nagy erejű, nagy hatótávú fegyverek használata. Ezek általában a hajótest rombolására szolgálnak, ilyenek például a rakéták. A parancs használatakor a hajó megpróbál viszonylag távol maradni (5-10 kilométer) a célponttól.

**Tipp:** Nagyon hasznos a közelharcban erős hajók ellen.

F9



### **Speciális fegyver (F9)**

A speciális fegyverek használata. Ilyenkor csak az adott fegyver tüzel, más nem.

F10



### **Felderítés (F10)**

A hajó információkat akar szerezni a célponttól. Ehhez az összes erre alkalmas berendezését használja, sőt, akár még a pajzsát is leereszti (a pajzs nehezíti a felderítést) harci szituációban a gyorsabb eredmény érdekében.

Amennyiben a hajó tudományos szkennerral is fel van szerelve, ezt is ezzel a paranccsal használhatod.

**Tipp:** Mindig figyelj oda a felderítőhajódra, mert ha leereszti a pajzsát, könnyen veszélybe kerülhet. A pajzsot gyorsabban visszahúzhatod, ha a több energiát kapsz rá.

F11



### **Védelem (F11)**

A célpont hajó megvédeése. A hajód megtámadja a célpontot támadókat és megpróbálja elkergetni. Ha ez sikerül, nem üldözi tovább, marad a védendő hajónál. Amennyiben többen is támadják a védencet, csak az egyik hajóval harcol az egységed.

**Tipp:** Az összes hajóddal védj az egyiket, majd a védencsel indulj el. Az összes hajó követni fogja, bárhová is megy.



**F12**

### **InterPlanetáris hajtómű (F12)**

Az interplanetáris hajtómű pillanatok alatt olyan sebességre gyorsítja fel a hajót, hogy az képes elmenekülni a harcból. Egyetlen nagy hátránya, hogy hatalmas energiaszükséglete van. Feltöltődése alatt a létfenntartó rendszeren kívül a hajó összes energiáját elszívja, így például leomlik a pajzs is, a hajó néhány másodpercre védtelenné válik.

Ha bármilyen más parancsot adsz ki az IP hajtómű aktiválása közben, a feltöltődés megszakad, a hajó nem ugrik el.

**Tipp:** *Jól gondold meg, hogy mikor használod, mert a védtelenség másodpercei alatt már rengeteg hajó végezte tűzgolyóként!*

**Tipp:** *Ha a fő hajóddal ugrasz el, az egész flottád követni fogja, vagyis elhagyod a csatát. Reménytelen helyzetből menekülni nem számít parancsmegtagadásnak.*



### **Belépés féregjáratba**

Ezt a parancsot csak már felderített féregjáratra lehet kiadni. Felderítettnek az a féregjárat számít, amit tudományos szkennerral már megvizsgáltál, vagyis tudod, hogy hová vezet.

**Tipp:** *Ha a küldetés feladata nem a féregjárat felderítése, akkor az átlépés parancsmegtagadásnak számít, ergo vége a küldetésnek.*

## **3.1.12 GROUP COMMANDS**



Csoportot a stratégiai játékokból ismert módon hozhatsz létre. Jelöld ki a hajókat, amelyek a csoportban lesznek (a Ctrl nyomva tartása mellett kattintgasd végig az egységeket, vagy a bal gomba nyomva tartásával húzz köréjük kijelölő négyzetet). Ezután a **Ctrl + 1-4** gombokkal létrehozod a csoportot. A **Ctrl+1**-gyel létrehozott csoportra ezek után az **1**-es billentyű lenyomásával hivatkozatsz. A csoportnak új, az egész csoportra vonatkozóparancsai lesznek.

**FIGYELEM!** Ha manuális műveletet kap egy olyan hajó, ami épp csoport parancsot hajt végre, akkor az a hajó továbbra is a csoport része marad, de a csoport által megvalósított formációt természetesen elhagyja.

**F2**

### **Közelítés (F2)**

Ugyanúgy működik, mint a hagyományos Megközelítés parancs. Az egyetlen lényeges különbség az, hogy az összes hajó a leglassabb hajó sebességével mozog, vagyis a gyorsabb hajók nem mennek előre.

**F3**

### **Pozíció megtartása (F3)**

Megegyezik a hagyományos parancssal. A csoport megáll és megvédi az adott pozíciót.





### **Távolodás (F4)**

Megegyezik a hagyományos paranccsal. Az egyetlen lényeges különbség az, hogy az összes hajó a leglassabb hajó sebességével mozog, vagyis a gyorsabb hajók nem mennek előre.



### **Pajzsbontás (F5)**

Megegyezik a hagyományos Pajzs támadása paranccsal, a különbség csak a megközelítésben van. Az összes hajó egyszerre ér a célpont közelébe.



### **Berendezések támadása (F6)**

Megegyezik a hagyományos Berendezések támadása paranccsal, a különbség csak a megközelítésben van. Az összes hajó egyszerre ér a célpont közelébe.



### **Hajótest támadása (F7)**

Megegyezik a hagyományos Hajótest támadása paranccsal, a különbség csak a megközelítésben van. Az összes hajó egyszerre ér a célpont közelébe.



### **Ostromlézer (F8)**

Az ostromlézer parancs csak akkor elérhető, ha van a csoportban ilyen fegyverrel felszerelt hajó, valamint legalább két másik hajó. Más szóval a formációhoz legalább három hajó szükségeltetik. A parancs kiadása (célpont megjelölése) után a hajók formációba manővereznek, és csak aztán tüzelnek.

Az ostromlézer a legerősebb fegyver, ugyanakkor viszont nehéz célozni vele. Emiatt csak nagy méretű, lassan mozgó célpontok ellen érdemes bevetni.



### **Védelem (F11)**

Megegyezik a hagyományos paranccsal. A csoport megpróbálja megvédeni a célpontot.

## **3.1.13 VADÁSZ PARANCSONOK**



A vadászoknak saját, külön parancsaik vannak.



### **Haza (F1)**

A vadászok visszahívása. Természetesen csak akkor használható, ha a vadászok kint vannak. Előfordul, hogy nincs elég dokkajtó, ilyenkor az utolsónak meg kell várniuk, míg az előttük lévők dokkolnak.

**Tipp:** A visszatért vadászokat azonnal kijavítják.



F2

**Közelítés (F2)**

Megegyezik a hagyományos paranccsal - a vadászok megközelítik a célpontot. Ha rájuk lönek, akkor természetesen visszalőnek.

F3

**Transzfer (F3)**

Egy vadászosztag áthelyezése másik, saját hajóra. Innentől kezdve az új hajót tekintik anyahajójuknak, ide térnek vissza.

**FIGYELEM!** Bármilyen kishajót át lehet transzferálni bármilyen másik hajóra, még akkor is, ha az adott egységek nem férnek be a dokkba (túl sok hajó van már benn vagy túl kicsi a dokkajtó). Az ilyen esetekben a dokkolni nem tudó hajók a küldetés végén hátramaradnak, elvesznek!

F4

**Elkerülés (F4)**

Ezt a parancsot másik vadászraj ellen adhatod ki. Ekkor a vadászaid figyelni fognak a megjelölt vadászra és sokkal jobb eséllyel kerülnek el a lövéseiket.

F5

**Elsődleges Támadás (F5)**

A célpont megtámadása a vadász fegyvereivel.

**Tipp:** A vadászok könnyebben átlövik a pajzsot, kivéve, ha van benne Bombázó komponens is (lásd pajzsok)

F6

**Másodlagos Támadás (F6)**

A legmodernebb vadászok kétféle támadást is indíthatnak. Ezzel a paranccsal aktiválható az alternatív támadást.

F7

**Védelem (F7)**

A védelem az ellenséges vadászok, bombázók, és rakéták ellen nyújt hathatós segítséget. Vadászaid megtámadnak minden olyan kishajót, amely a védett objektumot támadja, valamint megkísérik lelőni a felé tartó rakétákat.

**Tipp:** Ha rakétaveszély van, érdemes kiküldeni a vadászokat.

**Tipp:** Érdemes vadászokkal védeni a bombázóidat.

F8

**Járőr (F8)**

Az őrzáratnak nem kell célpontot vagy útvonalat meghatározni. A vadászok az egész flotta körül őrzáratznak, és vész esetén megtámadják az ellenséget.

## 3.2 HAJÓFELSZERELÉS

Ez a képernyő elsősorban a hajók berendezéseinek átszerelésére és sérülések kijavítására szolgál. Ugyanakkor itt nézheted meg a hajókon utazó karaktereket is.

### 3.2.1 KÉPERNYŐ TAGOLÁSA



Alap esetben három fő részre tagolhatja a képernyőt. A bal oldalon láthatod a flottád hajóit, egymás alatt. Jobbra láthatod az információs ablakot, mely két részből áll. Középen mindig az éppen kiválasztott hajó 3 dimenziós képét láthatod, ettől jobbra pedig a kiválasztott hajó vagy berendezés szöveges információját. A képernyő többi részét az adott hajó kapitányának adatai foglalják el. A Konfigurálás gombra rákattintva, beléphetesz a hajófelszerelés ablakba.

Balra a raktárkészletet, jobbra a hajó illesztési pontjai láthatod.

### 3.2.2 HAJÓLISTA



A bal oldalon a flottádba tartozó hajókat látod, néhány alap információval. Hajó neve, sérültségi szintje, kapitány neve, legénység szintje, valamint a rendelkezésre álló erőforrás. A kártyákra kattintva választhatod ki a hajót, amiről több információt szeretnél vagy át akarod szerelni.

A legénységnek négy tapasztalati szintje lehet:

- Újonc
- Hivatásos
- Veterán
- Elit

A magasabb szintű legénység természetesen sokkal jobban teljesít a harci szituációkban.

### 3.2.3 INFORMÁCIÓS ABLAK

Az információs ablakban közepén mindig az aktuálisan kiválasztott hajó 3D-s modelljét láthatod.

Jobbra az éppen kiválasztott hajó szöveges leírását olvashatod el. Ha a Konfigurálás opció aktív, akkor itt láthatod az éppen kiválasztott berendezés leírását.

A hajó illesztési pontjaira kattintva a 3D modell megmutatja, hogy hová kerül fel az adott felszerelés.



### 3.2.4 KARAKTEREK ADATAI

A hajó kapitányának és a hajó utazó egyéb személyek adatait láthatod ebben az ablakban. Itt szerepel a karakterek neve, rangja, valamint rövid leírásuk is.

Ezen felül a itt kísérheted figyelemmel a kapitány képességeit is, és szintlépés esetén itt növelheted meg őket. Minden kapitánynál három képességet tartunk nyilván. Ezek a képességek az egész legénységre vonatkoznak, a magas Hadászati kapitány legénysége is remekül ért a harchoz, követik a kapitány példáját.

Ez visszafelé is igaz, alacsony értékeknél a legénység is gyenge lesz.

**Hadászat:** A karakter harcbeli jártassága. Minél magasabb, annál eredményesebb lesz harci szituációkban.

**Tudományos:** A karakter tudományokban, kutatásban való jártassága, főleg harci szituációkra vonatkoztatva. A játékban ez a felderítéssel kapcsolatos berendezések használatát jelenti, vagyis minél magasabb a tudományos képessége a karakternek, annál gyorsabban és eredményesebben hajthat végre felderítéssel kapcsolatos feladatokat.

**Műszaki:** Ez a képesség azt mutatja meg, hogy a karakter mennyire érsz a műszaki dolgokhoz és javításhoz. Minél magasabb a képesség, a technikusok annál gyorsabban javítják ki a sérült berendezéseket. Ezen felül az Erőforrás pontok számát is befolyásolja

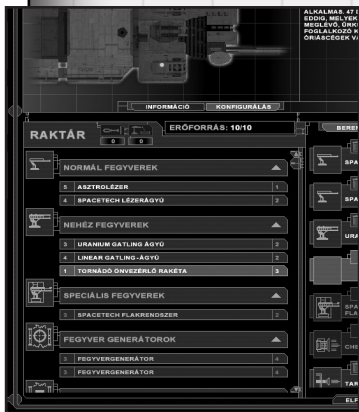


ez a képesség (erről később bővebben írunk).

A küldetések során a kapitány és a legénység egyaránt fejlődik. Ha elegendő tapasztalati pontot gyűjtöttek össze, szintet lépnek. Ilyenkor itt kell kiválasztanod, hogy melyik képességedet szeretnéd növelni. A szintlépés hajónként számolódik.

Legalul láthatod a kitüntetések. Kitüntetések a kivételes teljesítményekért kaphatsz és általában valamilyen jutalom is jár velük.

### 3.2.5 RAKTÁR



A 3D kép alatt láthatod a Raktár-készletet, az adott állomáson ennyi berendezés áll rendelkezésre. A kiválasztott hajóra csak azok szerelhetők fel, amelyek neve fehérrel van írva. A többi berendezés nem szerelhető fel az adott hajóra valamilyen okból. Az ok lehet:

- **Nincs elég erőforrás pont a felszereléshez.**
- **Nincs megfelelő illesztési pont a hajón.**
- **Nincs a raktárkészletben**

A berendezések kategóriákba sorolva követik egymást a listában. A kategória nevére kattintva az adott listarészletet becsukhatod, illetve kinyithatod.

Ha rákattintasz egy berendezés nevére, akkor az adatai megjelennek a jobb felső sarokban és a hajó illesztési pontjainak listája (a jobb oldalon) odagördül az első alkalmas felszerelési helyre. Természetesen szürke berendezéseknél ez nem működik, hiszen ezeket nem lehet felszerelni az adott hajóra, így csak információt kérhetsz róla.

#### • **Javítás gombok**



A raktáráblak tetején kapott helyet a két javítógomb. A bal oldali a hajótest sérüléseit javítja ki, a jobb oldali az összes berendezést. Az alattuk látható szám a javításhoz szükséges Erőforráspontokat mutatja.

**Hajótest javítása:** Ha a hajótest megsérül a harcban, akkor itt tudod kijavítani. Kezdő nehézségi szinten a javítás automatikus és ingyenes.

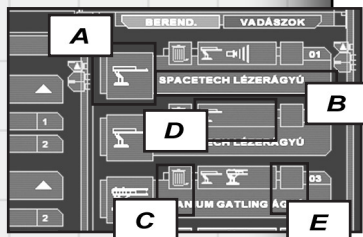
**Berendezések javítása:** Ha vannak a hajón szétlőtt berendezések, ezzel a gombbal javíthatod meg, az összeset egyszerre. Előfordulhat, hogy vannak sérült berendezések, de a gomb mégsem működik.

Ez azért van, mert a hajón túl sok sérült berendezés

van, és nincs elég Erőforrás pont a javításokhoz. Ilyenkor neked kell manuálisan kiválasztanod (lásd következő szakasz), hogy melyik berendezést akard megjavítani, és melyiket hagyod roncsként.

### 3.2.6 HAJÓ BERENDEZÉSEI

Jobbra a hajó illesztési pontjainak listáját láthatod - ennyi berendezést szerelhatsz fel az adott hajóra. Minden illesztési pontnak külön kis kártyája van.



**A** Az illesztési pontra felszerelt berendezés típusa.

**B** A felszerelt berendezés neve.

**C** A berendezés leszerelése. A berendezés visszakerül a raktárba, kivéve, ha a berendezés tönkrement (piros). Ilyenkor csak kitakarítják az illesztési pontról a roncsokat.

**D** Az illesztési pont típusa, vagyis megmutatja, hogy mit szerelhatsz az adott helyre.

**E** Javítás. Ha a berendezés sérült, erre kattintva kijavíthatod. A javítás annyi erőforráspontba kerül, amennyi a berendezés értéke.

#### • Színekódok

**Üres:** Az üres kártyák természetesen az üres illesztési pontokat jelentik.

**Szürke:** Ezek az el nem távolítható berendezések, vagyis a kötelezően a hajó felszerelését képezik. Ilyen például a felderítő romboló tudományos szkenner.

**Narancs:** A berendezés üzemképtelen, javításra szorul. Ezt megteheted a Javítás ikonra kattintva, avagy a Raktár feletti Sérült berendezések javítása gombbal. A javítás annyi erőforráspontba kerül, amennyi a berendezés értéke.

**Fehér:** Aktív elemek.



## 3.3 CSILLAGTÉRKÉP

A csillagtérkép egy 3 dimenziós naprendszermodell, ahol az összes bolygót és holdat megnézheted közelről. Itt zajlik továbbá az Eligazítás, az Interaktív eligazítás és itt olvashatod el a Naplót is.

### 3.3.1 KÉPERNYŐ TAGOLÁSA



#### • *Asztronómiai és mesterséges objektumok*

A képernyő jobb oldalán láthatod az adott naprendszerben található összes objektumot. A lista tetején válthatsz a mesterséges és természetes objektumok között.

Az asztronómia objektumok a naprendszer bolygói, holdjai, üstökösei. Alap esetben csak a bolygók vannak felsorolva. Ha olyan bolygóra kattintasz, aminek vannak

holdjai, vagy egyéb természetes objektumai, ezek is láthatóvá válnak. Ezeket mind megnézheted közelről, ha duplán rájuk kattintasz. A jobb egérgomb nyomva tartásával forgathatod a kamerát, a görgővel pedig közelíthetsz/távolodhatsz.

A mesterséges objektumok a naprendszerben tartózkodó flották, ismert vagy ismeretlen objektumok és űrállomások. A lista tetején mindig a saját flottád látod.



#### • *Információs ablak*

A bal alsó sarokban kapott helyet az információs ablak. Itt jelenik meg minden információ az aktuálisan kiválasztott objektumról, legyen az természetes vagy mesterséges eredetű.

#### • *Vezérlőgombok*



Alul láthatod a vezérlőgombokat, melyeknek az Interaktív eligazításnál van szerepük. Bővebben ott beszélünk róluk.



### • Naprendszer gyorsgombok

A képernyő tetején láthatod a már ismert naprendszerek gyorsgombjait. Ezekre kattintva azonnal átválthatsz másik naprendszer nézetére.

### • Dátum, Helyszín

A bal felső sarokban láthatod az aktuális dátumot és helyszínt.



## 3.3.2 ELIGAZÍTÁS

Az Eligazítás során megtudod, hogy mi a feladat, mit kell tenned a következő küldetésben. Közben a 3D csillagtérképen folyamatosan látod a helyszíneket, a mozgásokat és egyéb fontos információkat. Az eligazítást bármikor megállíthatod a Szóköz billentyűvel (pillanatállj).

Az eligazításba nem tudsz beleavatkozni, csak kétféleképpen: megállíthatod (Szóköz), vagy átugorhatod (Esc).

Az Eligazítás alatt folyamatosan telik az idő, a hajók a megadott pozíciókra utaznak, stb. Az Eligazítás végén a naprendszer a küldetés indulásának pillanatába áll be, majd aktiválódik az Interaktív eligazítás.



## 3.3.3 INTERAKTÍV ELIGAZÍTÁS

Az interaktív eligazítás alatt nem telik az idő. Nyugodtan körülnézhetsz a naprendszerben, és további információkat gyűjthetsz a küldetéssel kapcsolatban, vagy olvashatsz az előző küldetés következményeiről.

Ha egy objektumhoz tartozik további információ, akkor azt az ikonja melletti kis "i" betűvel jelezzük. Az információ megtekintéséhez válaszd ki az objektumot, majd a bal alsó sarokban az információk panelen kattints az "i" betű ikonra. Ha elég részletes a felderítési információ áll rendelkezésre, előfordul, hogy flottáknál és űrállomásoknál is megjelenjen az "i" betű. Ilyenkor ezeket is megnézheted közelről, de természetesen ilyenkor nem irányíthatasz semmit. Az Interaktív eligazításnál használható a vezérlőikonokat is.



### **Napló**

Belenézhetsz a naplóba. Bővebben a Napló leírásánál.





### **Mozi**

Az adott epizód nyitómoziját nézheted meg újra.



### **Eligazítás újra lejátszása**

Újra végignézheted az eligazítást elejétől végig.



### **Eligazítás első része**

Ha az eligazítás több részből áll, erre a gombra kattintva újranezheted az első részét.



### **Eligazítás második része**

Ha az eligazítás több részből áll, erre a gombra kattintva újranezheted a második részét.



### **Hajófelszerelés**

Belépés a flottaképernyőre, ahol a hajóidat javíthatod, illetve felszerelheted.



### **Küldetés megkezdése**

A küldetés indítása. Ha ezt megnyomod, azonnal bekerülsz a küldetésbe, ahonnan már nem jöhetsz ide vissza.



### **Galaxis térkép**

Ide kattintva átválthatsz galaxis nézetre, megnézheted, merrefelé vannak az ismert naprendszerek.



## **3.3.4 NAPLÓ**

A Napló egyrészt történelmi bejegyzésekből, másrészt Marcus Cromwell magánnaplójának lapjaiból áll.

Anaplón keresztül végigkísérheted a játék történetét, megtudhatod az előzményeket, és jobban megismerheted a főhőst.

A naplóbejegyzések címeit a bal oldalon látod. Kétféleképpen rendezheted őket: a bejegyzés időpontja alapján vagy a naplóbe-

jegyzés eseményének dátuma alapján.

A még nem olvasott bejegyzések kékek, a más olvasottak szürkék. A bejegyzés elolvasásához csak rá kell kattintanod. Ha duplán kattintasz, akkor a háttérben látható naprendszer odamegy, amiről a bejegyzés dátuma szól, akkor is, ha másik naprendszerben történt.

Ez a szekció a játék mélyebb megismerését szolgálja. Kifejtésre kerül, hogy mi, hogyan működik, miért történik. Erre azért van szükség, mert a játék taktikai rendszere meglehetősen összetett, és nem mindenhol követi a hasonló játékok ismert megoldásait. A játék természetesen végigjátszható a lentiek alapos ismerete nélkül is, de ezekkel együtt már könnyebben fog menni.

## 4.1 NAVIGÁLÁS

A 3D-s térben való navigálás első látásra bonyolult feladatnak tűnhet, de valójában nem az. A játékban kétféle navigálás módszert valósítottunk meg - a relatív és az abszolút mozgást.

### 4.1.1 KAMERAKEZELÉS

Elsődleges fontosságú, hogy pontosan nyomon tudd követni az eseményeket. Ennek egyik eszköze a kamera.

#### • Kamera fókusz

A kamera fókusz azt jelenti, hogy a kamera úgy fordul, hogy a kiválasztott célpont látható legyen a képernyőn. Használata roppant egyszerű, csak kattints a valamelyik oldalon a kívánt hajóra, és a kamera arrafelé fordul. Ha a célpont már a képernyőn van, akkor természetesen nem fordul.

#### • Követő kamera

A követő kamera azt jelenti, hogy a kamera közelről követ egy kiválasztott objektumot. Használatához kattints duplán az objektumra, ekkor a kamera odaugrik, és követni fogja. Kamerát csak már Azonosított objektumhoz lehet kötni. Vadászokra csak akkor köthetsz kamerát, amikor kint vannak. Ha az űr üres pontjára kattintasz duplán, a kamera elszakad az objektumtól.

#### • Zoom

A kamerát közelítheted/távolíthatod az egérgöggővel vagy mindkét egérgomb nyomva tartásával és az egér előre/hátra mozgatásával. Vadászokhoz rögzített kameránál ez a funkció nem működik.

**Tipp:** *Ha eltávolodsz a csatatérről, jobban átláthatod a helyzetet, akár egy taktikai térképen.*

#### • Kameraforgatás

A kamerát a jobb egérgomb nyomva tartása és az egér mozgatása segítségével forgathatod. Ha a kamera hozzá van kötve egy objektumhoz, akkor körbejárja azt.

Vadászokhoz rögzített kameránál ez a funkció nem működik.

## **4.1.2 RELATÍV MOZGÁS**

A relatív mozgás azt jelenti, hogy a hajó valamihez képest mozog, tehát közeledik valamihez, vagy távolodik valamtól. Ez a "valami" bármilyen olyan objektum lehet, amit a játék navigációs pontnak használ. Ilyen például egy másik hajó, egy űrállomás vagy egy navigációs pont. Gyakorlatilag minden, ami az űrben van, kivéve az aszteroidák.

A relatív mozgás be van építve a hajóknak kiadható összes parancsba. Ez azt jelenti, hogy bármilyen parancsot is adj ki, a hajó önmagától meg fogja közelíteni a célpontot, akkor is, ha az elmozog. Például ha meg akarsz támadni egy távoli gorg hajót, akkor nem kell először a Megközelítés parancsral odamenned, és aztán kiadnod a Támadás parancsot, hanem elegendő a Támadás parancs, az automatikusan lőtávolsba manőverezi a hajód, és tüzet nyit.

## **4.1.3 ABSZOLÚT, AVAGY SZABAD MOZGÁS**

Az abszolút mozgás azt jelenti, hogy nem valamihez képest mozgatod a hajót, hanem pontosan az általad kívánt pozícióra manőverezheted. A Shift billentyű nyomva tartásával kapcsolhatod be ezt az irányítás lehetőséget.

A Shift lenyomásakor körök jelennek meg az űrben található objektumok körül. Ezek jelzik a távolságokat, a nagyobb körök közelebb vannak. Van egy saját köröd is, ez jelzi, hogy hova szeretnél eljutni. Az egér bal gombjának nyomva tartásával és előre-hátra mozgásával beállíthatod a kívánt távolságot. Ha a köröd villogni kezd, az azt jelenti, hogy egy körrel jelölt objektum (szintén villog) körülbelül olyan távolságra van jelenleg, mint a tied. A jobb egérgombbal itt is a kamerát forgathatod. A Shift billentyű felengedésekor a hajó elindul a meghatározott irányba, és addig megy, míg el nem éri a megadott pontot.

## **4.1.4 NAVIGÁCIÓS PONTOK**

Bármikor lerakhatsz saját navigációs pontokat az űrben, hogy ezzel is könnyebbé tedd a hajók irányítását. Navigációs pontot az abszolút mozgáshoz hasonlóan teheted le, csak a Shift helyett az N billentyűt kell nyomva tartanod. A pozíció meghatározása után az N felengedésekor megjelenik a navigációs pont. Ezeket a pontokat le is törölheted. Ehhez ki kell jelölnöd a törölni kívánt pontot, majd megnyomni a Delete billentyűt. Csak manuálisan létrehozott navigációs pontot törölhatsz. Egyszerre maximum 10 navigációs pontot határozhatsz meg.

## 4.2 PARANCSONK ÉS VISELKEDES

A Parancsonk olyan összetett utasítássorozatok, amelyek képesek vezérelni a hajó csaknem összes berendezését egy meghatározott cél elérése érdekében. Neked csak az alap taktikai parancsonk kell meghatározni, a többi a gép elvégzi magától.

**Példa:** Kiadod a Berendezések támadása parancsonk egy ellenséges hajó ellen. Ekkor a hajó automatikusan megközelelti a célpontot, és az erre alkalmas fegyvereket fogja használni.

### 4.2.1 A PARANCSONK HASZNÁLATA

A parancsonk kiadása alapvetően egérral történik. A bal gomb kiválasztja, a jobb gomb célt határoz meg.

Először meg kell határozni, hogy melyik egységgel vagy egységgel szeretnél cselekedni. Ehhez egy egység esetén elég rákattintani (vagy a bal oldali listában, vagy a játéktéren), több egység esetén pedig több lehetőség is van:

- **A Ctrl lenyomva tartása mellett végigkattintgatsz a kívánt egységeket**
- **Kijelölő négyzettel. A bal gomb nyomva tartásával keretet húzol az egységeid köré. Ez a módszer csak a játéktérben működik, a bal oldalon nem.**
- **Kiválasztasz egy már előre definiált csoportot az 1-4 billentyűkkel.**
- **Valamelyik gyorsgomb használatával, pl. "A" - minden nagy hajó, "S" minden vadász**

**FONTOS!** Csak azonos méretkategóriájú hajóknak lehet egyszerre parancsonk adni, tehát nem lehet vadászgép és csatahajó egy csoportban.

Miután kiválasztottad az egységeket, meg kell adni nekik egy parancsonk a lenti listából, szintén a bal egérgombbal rákattintva, vagy valamelyik F gombbal. Ilyenkor a kurzor melletti kis ikon az adott parancsonk mutatja. Ezután a jobb egérgombbal a célpontra kattintva a parancsonk végrehajtható. A célpont meghatározható a játéktéren és a jobb oldali listában is (illetve némely parancsonk a bal oldalon).

Néhány parancsonk automatikusan hozzá van rendelve a pointerhez. Ha például saját, másik egység fölé viszed a kurzort, akkor automatikusan a Guard parancsonk az aktív. Ha más szeretnél, ki kell választani a parancsonk közül.

Bizonyos parancsonk csak saját egységre adhat ki, bizonyosakat csak ellenségre, pl. saját egységekre nem lehet lőni. Van olyan parancsonk is, aminek nem kell célpontot megadni, például a vadászgépek Járőr parancsonk.

**FONTOS!** Az új parancs felülírja a régit, vagyis a hajónak egyszerre csak egy parancs adható ki, amelyet a Viselkedési beállítástól függően fog végrehajtani.

**Példa:** Kiadsz egy Megközelítés parancsot, hogy a hajó közelítse meg a navigációs pontot. A hajó elindul a navigációs pont felé. Hirtelen megjelenik egy gorg romboló, úgy döntesz megtámadod. Kiadsz egy Hajótest támadása parancsot. Innentől az Megközelítés parancs nem működik tovább, vagyis a hajó nem megy tovább a navigációs pont felé. Helyette a hajó teljes figyelmével a gorg romboló ellen kiadott Hajótest támadása parancs végrehajtásával foglalkozik. A parancsok nem vezérlik a hajó energiarendszereit, ezt csak manuálisan teheted meg.

## 4.2.2 VISELKEDÉS

A **viselkedés** meghatározza, hogy a kiadott parancsokat hogyan hajtja végre a hajó. Négyféle viselkedést különböztetünk meg:

- **Agresszív**
- **Defenzív**
- **Lopakodó**
- **Fókuszált**



Az Agresszív módba kapcsolt hajó minden erejével próbálja végrehajtani célját, közben másodlagos célpontokra is tüzel, nem kíméli még a mentőkabinokat sem. Ha lőtávolában vannak ellenséges egységek, megtámadja őket.

**Példa:** A Megközelítés parancs agresszív módban: A hajó a leggyorsabb hajtóműveit használja, és egyenesen a célponthoz megy, nem foglalkozik azzal, hogy esetleg át kell vágnia a csatán. Útközben minden lőtávolban lévő ellenséges egységre tüzel.

A Defenzív hajó önmagától nem támad meg senkit, kerüli a konfliktust, és mindig használja a védekező berendezéseit. Ha megtámadják, nem menekül el, hanem felveszi a harcot.

**Példa:** A Pozíció megtartása defenzív módban: A hajód kissé "lazábban" veszi a feladatot, vagyis akár el is távolodik néhány kilométerre a védendő pozíciótól. Nem megy messzire, továbbra is lőtávolban marad, csak kicsit messzebbről védi.

A Lopakodó viselkedésű hajó megpróbál észrevétlen maradni, ezért amíg nem fedezik fel, nem használja a nagy energiakibocsátású berendezéseit. Ha a hajó fel van szerelve lopakodásra alkalmas berendezésekkel (például lopakodó hajtómű), akkor azokat használja. Ezen felül kihasználja a terep lehetőségeit is, például az aszteroidák árnyékoló hatását.

**Példa:** Berendezés támadás lopakodás módban: A hajód gondosan kikerül mindenkit, és így próbál közel osonni a célponthoz. Nem használ semmilyen nagy energia-kibocsá-

tású berendezést, kivéve, amikor lőtávolságra ér, és tüzet nyit.

A Fókuszált viselkedésű hajó egy feladatra koncentrál, az adott parancsot hajtja végre, semmi más. Ha például pajzsbontás parancsot adunk fókuszált módú hajónak, akkor az összes fegyverenergiával a pajzst támadja, de semmilyen más fegyverével nem tüzel, még az automatikusan működőkkel sem (pl. flak).

**Példa:** Tüzelés abbahagyása. Kapcsold a hajót fókuszált viselkedésre, majd adj neki egy Auto parancsot.

Elmondhatjuk tehát, hogy minden parancsnak négyféle végrehajtási módja van.

## 4.3 MANUÁLIS IRÁNYÍTÁS

A manuális irányítás azt jelenti, hogy mindent manuálisan vezérelsz. Ilyenkor persze nem neked kell célozni, csak azt határozod meg, hogy melyik berendezés mikor működjön, és mit tegyen. Ez a legrészletesebb irányítási módszer, gyakorlatilag mindent kézzel beállíthat. Melyik fegyver kire tüzeljen, milyen gyorsan repüljön a hajó, stb. A manuális mód felülbírálja a parancs módot és viszont, vagyis egyszerre nem működhet mind a kettő.

### 4.3.1 MANUÁLIS PARANCSKIADÁS

Manuálisan kapcsolhatod ki és be a különböző berendezéseket. Ehhez a manuális panelen (a kis kéz ikonnal kapcsolhatod ki és be) kell rákattintanod az adott berendezésre. Ha a berendezésnek célpontra is szüksége van (például fegyverek), akkor azt a parancs módhoz hasonlóan, a jobb egérgombbal a célpontra kattintva kell megadnod. A fegyver célpontjának azonosító betűjét a fegyver neve előtt láthatod a kis négyzetben. Ha a négyzet üres, nincs célpontja, nem lő semmire.

Fegyvereknél és a pajzsnál mindkét egérgombot használhatod.

#### • Pajzs

Bal gomb az inaktív pajzst aktiválja. Ha aktív pajzusra kattintasz, akkor kikapcsolja. Jobb gomb kikapcsolja a pajzst.

#### • Fegyverek

##### • Ha a fegyver inaktív

Bal gomb aktiválja a fegyvert és célpontra vár. A fegyver elkezd feltöltődni, és a neve villog.

##### • Ha a fegyver aktív, de nincs célpontja (vagyis fel van töltve, és nem villog)

Bal gomb aktiválja a célzást, vagyis a fegyver neve villogni kezd, a fegyver feltöltve marad. Jobb gomb kikapcsolja a fegyvert.

##### • Ha a fegyver aktív és célpontra vár (vagyis fel van töltve és villog)

Bal gomb kikapcsolja a célzást, de a fegyver feltöltve marad.

Jobb gomb kikapcsolja a fegyvert.



• **Ha a fegyver aktív és van célpontja (éppen lő valamire)**

Bal gomb aktiválja a célzást, de a fegyver mindaddig tovább lövi az eredeti célt, míg nem adsz neki újat. Jobb gomb törli a célpontot, de a fegyver feltöltve marad.

## **4.3.2 MANUÁLIS MOZGÁS**

A jobb oldali alsó panelen a manuális irányításhoz szükséges kezelőopciókat látod. A kis ikonok segítségével a kívánt távolságra közelítheted meg a célpontot. Az eddigiekhez hasonlóan bal gombbal aktiválhatod a célmeghatározást, jobb gombbal a célra kattintva pedig megadhatod a célpontot.

Az alsó csúszkával a hajó sebességét befolyásolhatod. Amennyiben túlhúzod a 100%-os teljesítményt jelentő jelzésen a sebességet, akkor a hajó a tartalék energiából fogja pótolni a szükséges energiamennyiséget.

## **4.4 FELDERÍTÉS VS. LOPAKODÁS**

A felderítés az egyik legösszetettebb rendszer a Nexusban. Három felderítési szintet különböztetünk meg.

- **Észlelés**
- **Azonosítás**
- **Analízis**

Az Észlelés annyit tesz, hogy észreveszed: van ott valami. Ilyenkor még nem tudod, hogy mi az, csak azt, hogy milyen messze van. Az ilyen "valamiket" hívjuk Ismeretlen objektumnak. Ismeretlen objektumhoz nem lehet kamerát kötni, de használhatod relatív mozgás célpontjának.

Azonosításnak azt nevezzük, amikor már tudod, hogy mi van ott, például egy gorg csatahajó. Ekkor már tudod az objektum típusát, nevét (ha van) és hogy milyen relációban áll veled (barát, ellenség, semleges). A kamerát is hozzákötetheted, megnézheted közelről.

Az Analízis a célpont objektum berendezéseinek azonosítását jelenti, a legrészletesebb felderítési információt. Ekkor már pontosan tudod, hogy milyen fegyverek, hajtóművek, egyebek vannak a célponton, és ezekre célozhatsz is.

### **4.4.1 A FELDERÍTÉS MENETE**

A felderítés sikere rengeteg tényezőtől függ.

Minden hajó fel van szerelve automatikusan működő passzív szenzorokkal. Ez azt jelenti, hogy minden hajó mindig felderít, figyeli a körülötte lévő űrt.

Ezek a szenzorok viszonylag gyengék, de cserébe állandóan működnek és nincs energia-kisugárzásuk. Több hajó esetén a hajók megosztják egymással a felderítési információt, vagyis amit az egyikük észrevesz, látja a többi is.

Minden hajóra felszerelhető úgynevezett aktív szenzor is. Ezeknek komoly energia-kisugárzása van, de hatótávjuk is sokkal nagyobb, mint a hagyományos szenzoroké.

A felderítés sikere függ továbbá a távolságtól is.



Minél messzebb van a célpont, annál nehezebb észrevenni.

**Aktív berendezések.** Minden berendezésnek van valamekkora energia-kisugárzása, ami akkor észlelhető, amikor be van kapcsolva. Általában minél "erősebb", nagyobb az adott berendezés, annál nagyobb az energia-kisugárzása is. Ezen felül a saját működő berendezések is befolyásolják a felderítés sikerességét. Például ha felhúzott pajzs van a hajódon, az jelentősen rontja az érzékelők hatásfokát. Vannak olyan berendezések is, melyek megnehezítik a hajó észlelhetőségét, mint például az álcázó berendezés.

**Környezeti hatások.** Aszteroidamezőben vagy nagy árnyékoló tömegek mellett a felderítés nehezebben működik, de téged is nehezebben vesznek észre. Ugyanez mondható el sugárzó és rejtő mezőkről is.

Harc közben a felderítés nehezebben megy, akkor is ha téged lőnek, és akkor is ha a célpontot. Emellett még az időtényező is számít, minél több időt töltesz el egy adott területen, annál nagyobb eséllyel veszed észre az ott tartózkodó hajókat.

Mindezek mellett még a véletlen is közrejátszik a dologban.

• **Összefoglalva tehát a felderítés függ:**

**Távolság:** minél közelebb van valami, annál könnyebb észrevenni.

**Működő berendezések a saját hajón:** Vannak segítő (pl. aktív szenzor) és nehezítő (pl. bekapcsolt pajzs) berendezések is.

**Működő berendezések a célponton:** Itt is vannak segítő tényezők (pl. nagy energia-kibocsátású berendezések, pl. működő fegyverek) és nehezítők (pl. működő álcázó berendezés).

**Környezeti tényezők:** Az aszteroidák között nehezebb észrevenni a célpontot, különösen ha közvetlen mellette van.

**Harc:** A fegyverek okozta nagy energiazuhatagban rosszabbul működnek az érzékelők.

**Idő:** minél több időt szánsz felderítésre, annál biztosabb, hogy észreveszed a rejtőzőket.

**Véletlen**

**Az Analízist (és csak azt) gyorsítja a tudományos szkennerek.**

## 4.4.2 TITKOK

Néhány objektum rejt valamilyen speciális információt, úgynevezett Titkot. A Titkokat kétféleképpen szerezheted meg - tudományos szkennerekkel, vagy kommandó segítségével. A Titok a megszerzésének folyamatát az Egyéb egység információ paneljén követheted figyelemmel. Érdemes időt és energiát szánni a megszerzésükre.

## 4.4.3 LOPAKODÁS

Űrhajós játékok viszonylatában meglehetősen egyedülálló lehetőség a lopakodás. Természetesen láttunk már láthatatlan hajókat és meglepetésből támadó ellenfeleket, de effektíven lopakodni még nemigen kellett egy

űrjátékban sem. A lopakodás lényege az észrevétlen haladás, kihasználása a csúcstechnika és a terep adta lehetőségeknek.

A felderítésnél felsoroltuk, hogy mitől függ az, hogy észrevesznek-e egy hajót, avagy sem. Ebből egyértelmű, hogy akkor nem vesznek észre ha:

- Messze vagy az ellenféltől.
- Nem működnek nagy energia-kibocsátású berendezések a hajódon, viszont minden lopakodás segítő berendezést bekapcsolsz.
- Az ellenfél nem használ aktív szenzorokat, és/vagy fel van húzva a pajzsa.
- Kihasznaod a terep előnyeit, közel húzódsz az aszteroidákhoz, belerepülsz a sugárzó mezőkbe, stb.
- Az ellenfél harcol.
- Nem hagysz neki sok időt, hogy felfedezzen.
- Szerencséd van. Ez persze nem egy mérhető dolog, de ha a többire figyelsz, akkor a szerencse már nem számít. Ha elegendő "rejtettséget" sikerül összeszedni a többi dologgal, akkor lehet bármilyen szerencséje az ellenfélnek, sosem fedez fel.

## 4.5 KOMMANDÓ

A kommandós egység 10 katonából és néhány specialistából áll. Feladatuk az ellenséges objektumba behatolva szabotázsakciók végrehajtása, vagy pedig információgyűjtés (titkok). Ezen felül egyéb speciális feladatokra is használhatóak, mint például SOS jelzések vizsgálása.

A kommandó csak olyan objektumokba képes behatolni, amelyeknek nincs pajzsa. Érdemes a légvédelmet is megszüntetni, mert a kommandóshajó mindössze egy gyengén páncélozott átszállóegység.

Ellenséges objektumon belül a kommandónak folyamatosan harcolnia kell a véderőkkel. A véderő áll egyrészt az automatikus rendszerekből, másrészt ellenséges katonákból. Mivel a kommandó 10 katonából áll mindössze, előbbutóbb felmorzsolja őket az ellenállás, bármennyire profik legyenek is. Érdemes tehát gyorsan elvégeztetni velük a feladatot, és aztán visszahívni őket. Az elesett katonákat a következő állomásnál pótolják, kivéve, ha mind elpusztult. A katonák számát az átszállóegység melletti számon követheted figyelemmel.

A kommandó specialistái automatikusan felkutatják a hajó titkát (ha van rajta), a katonák pedig szabotálják a hajó berendezéseit. Célpontot ugyanúgy adhatsz meg nekik, mint a hajóknak, vagyis az Egyéb egység információs panelen.

**FONTOS!** Ha úgy hagyod el a területet, hogy kint van egy kommandós egység, ott pusztulnak. Ne felejtsd el visszahívni őket.

## 4.6 PAJZSOK, KOMPONENSEK

A pajzs funkciója egyértelmű: ez védi a hajót. Nos a Nexusban ez nem ennyire egyszerű.

A pajzsgenerátor komponensekből épül fel. Minden komponensnél meg van határozva, hogy mi ellen véd. Ötféle komponenst különböztetünk meg, ezekből maximum három lehet egyszerre a pajzsban. A komponensek:

**Részecske:** A szilárd alapú lövedéket ellen véd.

**Energia:** Az energia alapú lövedékek ellen véd.

**Bombázó:** A speciális, vadászok és bombázók által használt lövedékek ellen véd.

**Maszk:** Megnehezíti az ellenség számára a berendezések analizisét, így azok nem tudnak berendezésekre támadni.

**Integritás:** A pajzs integritását erősíti, vagyis nehezebben bomlik le, sokkal több pajzsbontó lövést képes elviselni.

Minden pajzsgenerátornál meghatároztuk, hogy melyik komponensekkel rendelkeznek. Komponenseket nem lehet egyesével cserélni, az egész generátort kell.

## 4.7 ENERGIARENDSZEREK

A hajó energiaszintjeit a képernyő bal alsó sarkában látható panelen lehet figyelemmel kísérni, illetve vezérelni. Minden hajó négy különálló energiarendszerrel rendelkezik:

- **Kiegészítő berendezések**
- **Pajzs**
- **Fegyverek**
- **Hajtómű**

A kiegészítő berendezések közé tartozik minden, ami nem fegyver, hajtómű vagy pajzs. Ilyenek például az ECM rendszer, generátorok, energia-tárolók, stb.

A Pajzs a pajzs aktuális energia-felhasználását mutatja.

A Fegyverek a fegyverek aktuális energia-felhasználását mutatja.

A Hajtómű a hajtóművek aktuális energia-felhasználását mutatja.

Alap esetben minden rendszer alap generátora megtermeli az alá tartozó berendezések működéséhez szükséges energiát. Előfordul azonban, hogy több energiára van szükséged valamelyik rendszerbe. Ilyen +50% illetve +100% energia irányítható az adott



rendszerbe (csak az rá kell kattintani az adott energiaszint-jelző sorára). Ilyenkor a plusz energia nem más rendszerekből, hanem a tartalék energiából érkezik (ehhez lennie kell a hajón tartalék energiacelláknak).

A többletenergia hatása:

- **Kiegészítő berendezések:** több support berendezést tudsz egyszerre üzemeltetni, vagy biztosíthatod, hogy bizonyos berendezések ne kapcsoljanak ki vész (pl. sugárzás) esetén.
- **Pajzs:** a pajzs gyorsabban töltődik, regenerálódik.
- **Fegyverek:** több fegyvert tudsz egyszerre maximális tűzgyorsasággal üzemeltetni.
- **Hajtómű:** felgyorsul a hajó.

Ha a hajón nincs energiacella, vagy már kimerültek, nem lehet többletenergiát kapcsolni a rendszerekbe. Az energiacellákat a kiegészítő berendezések ellátó generátor tudja feltölteni, de csak akkor, ha van felesleges energiája.

**FIGYELEM!** Az energiarendszereket a Parancsok nem kezelik, ezeket neked kell manuálisan használni.

## 4.8 ELVESZETT HAJÓK PÓTLÁSA

Főleg magasabb nehézségi szinten előfordul, hogy elveszítesz egy hajót. Ilyenkor a legénység evakuál, és a mentőkabinok megpróbálnak eljutni a legközelebbi hajóidhoz. A kapitánynak mindig sikerül, de a többiek korántsem mindig ilyen szerencsések. Könnyen elképzelhető, hogy a mentőkabinok flaktűzben végzik. A Nexus pontosan nyilvántartja, hogy a legénység hány százalékának sikerült eljutnia a biztonságba (ez később lesz fontos).

A kilőtt hajót pótolja a főhadiszállás. Pontosán olyan hajót kapsz majd, mint amilyen elveszett, egyetlen különbséggel: a felszerelés alapszintű lesz. A hajó már a következő küldetés előtt rendelkezésre áll, kivéve, ha a körülmények ezt lehetetlenné teszik.

Az új hajónak ugyanaz lesz a neve, mint a réginek, de kap egy betűjelzést is, az ábécé szerint. Tehát ha az elpusztult hajód neve Sparta volt, akkor a helyette érkező hajó a Sparta - B nevet kapja majd, az azután következő a C-t és így tovább.

Az új hajó legénysége a régi lesz, legalábbis annyian, ahányan sikeresen evakuáltak. Ha marad betöltetlen hely, akkor azt a főhadiszállás feltölti újoncokkal. Ez a játék nyelvére lefordítva azt jelenti, hogy csökken a legénység tapasztalati pontja. Tapasztalati szintet viszont sosem veszít a legénység, tehát ha például veterán volt a legénység, akkor az is marad, függetlenül attól, hogy hányan éltek túl az evakuálást.

## **4.9 HAJÓFELSZERELÉS**

A hajófelszerelésre két küldetés között kerülhet sor. Minden hajó egyedi mennyiségű erőforrásponttal rendelkezik, amelyet javításra, illetve berendezések cseréjére fordíthat. A hajó szerelését mindig a legénység végzi, de a javítóbázisok személyzete besegíthet.

### **4.9.1 ERŐFORRÁS PONTOK**

Az Erőforrás pont az, amiből új berendezéseket "vásárolhatsz", illetve kijavíthatod a hajóidat. Erőforrás pontot nem lehet gyűjteni, mindig a körülmények által meghatározott mennyiségű áll rendelkezésre.

Az Erőforrás pont három tényezőtől áll össze. Egyrészt a legénység Műszaki képessége, másrészt a rendelkezésre álló idő, harmadrészt az aktuális bázis hajóra fordítható ideje és kapacitása határozza meg, hogy az adott küldetés előtt mennyi Erőforráspontot használhatsz el. Láthatod tehát, hogy a legénységed Műszaki képességével tudod befolyásolni a kapott pontmennyiséget.

Tehát ha a legénységed műszaki képessége magas, a javítóbázisnál csak a te hajóid vannak ott, és rengeteg idő áll rendelkezésedre, akkor sok Erőforrás pontot kapsz.

Ha viszont a két küldetés között alig telik el idő, ráadásul a dokknál tartózkodik egy magasabb rangú tiszt, akkor elsősorban az ő hajóival fognak foglalkozni. Neked csak minimális vagy semennyi segítséget nyújtanak, gyakorlatilag a legénységednek egyedül kell megoldania a szereléseket.

### **4.9.2 RAKTÁR**

Időnként a raktárban láatsz olyan berendezéseket, amiből 0 darab van, vagyis nincs a raktárban. "Akkor minek kijelezni?" - kérdezheted. A 0 darabos készlet azt jelenti, hogy bár a raktárban valóban nincs az adott berendezésből, de valamelyik hajódon van belőle. Akár le is szerelheted, és felteheted másik hajóra.

### **4.9.3 HAJÓFELSZERELÉS**

A raktárkészletből bármit felszerelhatsz az adott hajóra, ami nem szürke. A berendezésre kattintva a hajó illesztési pont panelje odagördül, ahová az adott berendezés felszerelhető. Elképzelhető, hogy az adott illesztési pont már foglalt, ilyenkor először le kell szedni a berendezést. Ezt vagy duplakattintással, vagy a kuka ikonra kattintva teheted meg. A leszerelt berendezés bekerül a raktárba (kivéve a roncsok).

Felszerelni tehát csak akkor lehet, ha van üres hely, ahová az adott berendezés elfér. Felszereléshez kattints duplán a berendezésre vagy drag'n'drop a megfelelő helyre.

A felszerelés végén az Elfogad gombbal kell véglegesítened a hajó berendezéseit. A Visszavon visszaállítja a kezdeti állapotot, de csak az Elfogad megnyomása előtt!

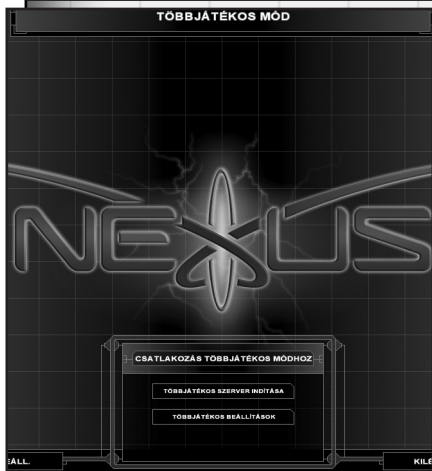
Az Angelwing hajófelszerelése eltér a fentiektől. Erre a hajóra csak egyszer kell felszerelni egy berendezést, ekkor asszimilálja a technológiát, majd létrehozza - "kinöveszti" a saját verzióját a berendezésből. A berendezés innentől kezdve ismertté válik a hajó számára, bármikor ismét elő tudja állítani. Az Angelwing raktárkészlete tehát tartalmazza az összes eddig felszerelt berendezést azon felül, amik eleve a raktárban voltak. Az olyan berendezéseknél, ami nincs a raktárban de már Angelwing ismeri, a raktár mindig 1 darabot jelez ki, függetlenül attól, hogy hányat "szerelsz fel". A berendezések "kinövesztése" annyi erőforrásba kerül, amennyibe a normál felszerelés kerülné.

5.

## TÖBBJÁTÉKOS MÓD

A játékot többjátékos módban indítva lehetőség van helyi hálózaton vagy az Interneten keresztül játszani más játékosokkal. Többféle játékmódból választhatsz: Szabadcsata, Csapat szabadcsata, Kooperatív mód a gép ellen, VIP kíséret, Területfoglalás, Csapat háború, illetve létrehozatsz egyéni többjátékos módot is.

### 5.1 CSATLAKOZÁS TÖBBJÁTÉKOS JÁTÉKHOZ



Ide kattintva csatlakozhatsz már folyamatban lévő játékokhoz.

Először válaszd ki, hogy lokális hálózaton vagy Interneten keresztül akarsz-e játszani. A választás után megkapod az éppen futó szerverek listáját. A kedvencidet beteheted a Kedvencek közé és bármikor kérhetsz új listát a futó szerverekről a Szerver lista frissítése gombra kattintva.

Miután kiválasztottad a szervert a csatlakozáshoz kattints rá duplán, vagy használd a Csatlakozás gombot.

## 5.2 TÖBBJÁTÉKOS SZERVER INDÍTÁSA

---

Ezzel az opcióval saját szervert indíthatsz.

## 5.3 JÁTÉK KONFIGURÁCIÓ

---

A szerver indítása előtt meg kell adni a szerver nevét, és esetlegesen a többi adatát. Ezután bekerülsz az indítható játékok listájába, valamint a játék beállításai is elérhetőek a jobb oldalon.

### • *Típus*

Egyedi játékosok vagy csapatok játszanak egymás ellen.

### • *Nyerési feltételek*

Itt meghatározhatod, hogy milyen nyerési feltétel alapján hirdesse ki a játék a győztest.

- **Trófea:** Legtöbb győzelem.
- **Pont:** Legtöbb pont.
- **Last man standing:** Az utolsó életben maradt játékos nyer

### • *Feltétel paraméter*

Csak egyedi játékosoknál működik ez az opció. Azt állíthatod be, hogy mennyi Trófea (győzelem), illetve mennyi pont összegyűjtése után nyer a játékos. Ha időlimit is be van állítva, akkor az idő lejártakor a legtöbb pontot vagy győzelmet jegyző játékos nyer.

### • *Időlimit*

Eddig tart a játék, percben megadva.

### • *Beugrási idő*

Ennyi ideig hozható be új hajó a játéktérbe az előszobából. Akinek elfogy az összes hajója, és már letelt ez az idő, kénytelen megvárni a következő kört.

### • *Felkészülési idő*

A játék megkezdése előtt ennyi másodperc áll a játékosok rendelkezésére hajókat és felszerelést válogatni. Ennek letelte után a játék elindul.

### • *Csapatváltás*

Csak csapatjáték esetén aktív. Engedélyezi illetve tiltja a játék közben csapatváltást.

### • *Csapatváltás ideje*

Csapatváltás után ennyi ideig nem léphet be a játékos új csapatába.

### • **Max. játékos**

Ennyi játékos játszhat az aktuális játékban.

### • **Max hajók**

Összesen ennyi nagy hajó lehet egyszerre a játékban. 15-20-nál magasabb számot nem tanácsos megadni.

### • **Max. hajó/játékos**

Maximum ennyi hajót irányíthat egyszerre egy játékos.

### • **Erőforrás**

Egy játékos vagy csapat számára használható Erőforrás-mennyiség. Ebből kell hajókat és felszereléseket "venni".

### • **Minimum erőforrás**

Ennyi erőforráspont mindig rendelkezésre áll, ez alá nem csökkenhet. Ezzel az opcióval biztosíthatod, hogy mindig legyen lehetőség alacsonyabb értékű hajók behozására, vagyis senkinek sem kell unatkozni, ha elveszti a hajóit.

### • **Vesztett hajó erőforrás százalék**

Ennyi százalékát kapja vissza a játékos az elveszített hajói erőforrás értékének.

### • **Kiugrott hajó erőforrás százalék**

Ennyi százalékát kapja vissza a játékos a kiugasztott (vagyis elmenekített) hajói erőforrás értékének.

### • **Kiugrás**

A hajók játékból való kivonásának engedélyezése vagy tiltása.

### • **Kontroll**

Megadhatod, hogy milyen módban lehet irányítani a hajókat. Parancs, manuális vagy mindkettő.

A Beállításokra kattintva további beállítások érhetőek el. Meghatározhatod, hogy milyen hajó-típusok legyenek elérhetőek a csapatok számára, valamint azt is, hogy milyen berendezésekből mennyi áll rendelkezésre a hajók felsze-

reléséhez. Javasolt a Tippek használatának bekapcsolása.





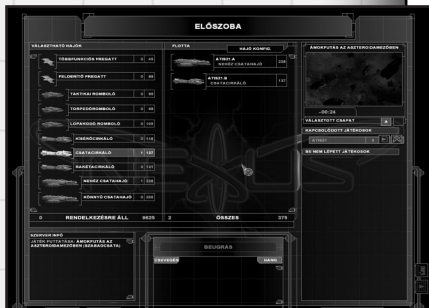
## 5.4 ELŐSZOBA

Ha minden beállítás készen van, a Játéki indítása gombbal indíthatod el a szervered. Válassz csapatot (jobb oldalon a kis kép alatt), válassz hajókat, majd a Beugrás gombbal beléphetsz a játékba.

A beugrás előtt lehetőség van a hajók felszerelésének megváltoztatására is. Ezt a kiválasztott hajók listája tetején a Hajó konfigurációs gombra kattintva teheted meg.

Az alsó ablakban cseveg-hetsz is a már csatlakozott játékosokkal.

A játék során bármikor visszatérhetsz az előszobába az Esc billentyű megnyomásával. Ilyenkor kivonhatsz hajókat vagy újakat vihetsz be a játékba (persze csak ha engedélyezve van). Közben a játéktérben maradt hajóidat természetesen senki sem irányítja.



## 5.5 TÖBBJÁTÉKOS BEÁLLÍTÁSOK

Itt adhatod meg a neved és a kapitány arcát. A neved rákerül a hajóid oldalára (csak emberi hajókra). Érdemes rövid nevet megadni, mert csak 8-10 betű fér el a hajókon.

A Hang opció a mikrofonon keresztüli hangkommunikáció engedélyezését jelenti. A hangtesztre kattintva a kipróbálhatod, hogy a géped alkalmas-e a hangkommunikációra.

A Csevegés az írott szövegek engedélyezését és tiltását jelenti.



A MOD-ok olyan kiegészítések, módosítások, amelyek a Nexus motorjával futnak, de nem részei az eredeti programnak. A MOD-ban szinte minden kicserélhető: hajómodellek, textúrák, hangok, fegyverek képességei, stb. A játékosok új naprendszereket, küldetéseket hozhatnak létre a mellékelt készletek segítségével.

A MOD-okat a Nexus\MODS könyvtárban kell elhelyezni, és az indítóménüből elindítani.

**FIGYELEM!** A nem hivatalos MODok által okozott esetleges károkért a HD Interactive és a Mithis Entertainment semmiféle felelősséget nem vállal!

## **6.1 MOD KÉSZLETEK**

---

A Nexushoz négy készletet mellékelünk. A készletek használatának leírását külön fájl tartalmazza.

### **6.1.1 SOLAR SYSTEM CREATOR**

Könnyen és gyorsan létrehozatsz naprendszereket. A bolygók összes adatát beállíthatod, módosíthatod pályájukat, textúrájukat, stb. Ezen felül a naprendszer hátterét is kedvedre alakíthatod.

### **6.1.2 SCENE CREATOR**

Ez a kis készlet a csata színhelyének berendezésére szolgál. Bármilyen objektumot elhelyezhetsz, az űrben, néhány aszteroidát, vagy akár egész aszteroidamezőt, hajókat, állomásokat, sugárzó mezőket, kapukat, stb.

### **6.1.3 MODEL / TEXTURE CONVERTER**

A megtervezett modelleket és textúrákat teheted be a játékba. Modelleket Lightwave-ből tudsz konvertálni, textúrákat pedig az ismertebb formátumokból, mint például BMP, TGA, TIF, stb.

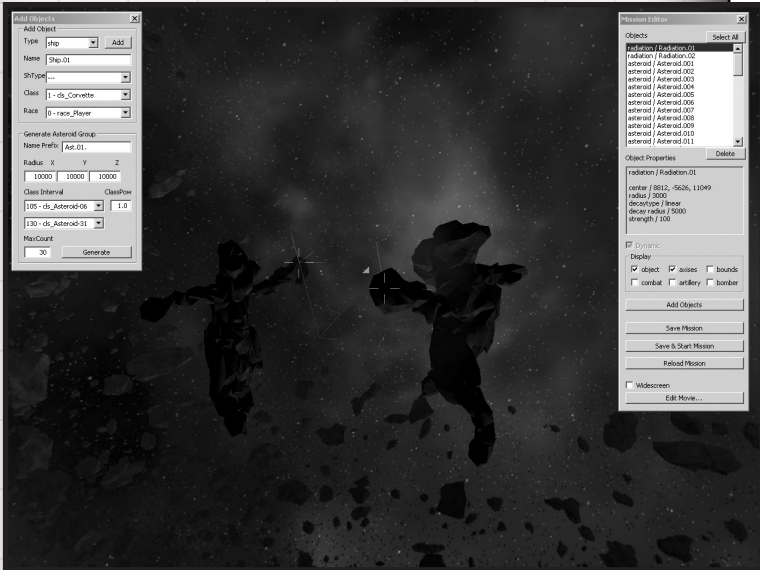
### **6.1.4 MODEL VIEWER**

Ezzel a programmal az elkészült modelleket nézheted meg tüzetesen, mindenféle szempontból. A program kijelzi az esetleges modellhibákat is.

## 6.1.5 BLACK RULER SCRIPTING SYSTEM

Ez nem segédprogram, hanem a Nexus saját, egyedi scriptnyelve.

A Nexus küldetései egytől egyig ezzel a scriptnyelvel készültek. Bonyolultsága miatt használatát elsősorban alapfokú programozói jártassággal rendelkezőknek ajánljuk csak. A bonyolultságért cserébe viszont egy nagyon sokrétű, bármilyen űrszatsa levezénylésre alkalmas rendszert kapsz.



A következő billentyűk használhatóak a játékban:

### 7.1.1 NAPRENDSZEREK KÖZÖTTI VÁLTÁS

- **Esc** vagy **Szököz** felgyorsítja a zoomolást

### 7.1.2 ELIGAZÍTÁS

- **Esc** eligazítás átugrása
- **Szököz** vagy **Pause** eligazítás pillanatállj

### 7.1.3 CSILLAGTÉRKÉP

- **Backspace** a kamera ideális pozícióba mozgatása
- **F** flottaképernyő
- **M** küldetés indítása

## 7.2 EGYÉNI KAMPÁNY

- **Szököz** pillanatállj
- **Ctrl + 1-4** Csoport létrehozása a kiválasztott hajókból
- **1-4** Csoport kiválasztása
- **Backspace** Minden hajó kiválasztása a csoportban.
- **F1-F12** Parancs használata
- **Shift** szabad mozgás (abszolút mozgás)
- **N** navigáció pont létrehozása.
- **Delete** navigációs pont törlése (csak a létrehozottaké)
- **Insert** kamera célponthoz rögzítése
- **M** manuális panel ki- és bekapcsolása
- **R** javítás panel ki- és bekapcsolása
- **O** információs panel ki- és bekapcsolása
- **A** az összes nagy hajó kiválasztása
- **Shift + 1-9** saját 1-9-es azonosítójú hajó kiválasztása
- **Ctrl + Shift + 1-9** kiválasztott hajókhoz való hozzáadás vagy kivétel a kiválasztott hajók közül.
- **S** összes vadász és egyéb kishajó kiválasztása
- **Ctrl + S** a kijelölt nagy hajó összes vadászának kiválasztása
- **Esc** mozi átugrása vagy opciók menü aktiválása
- **CTRL + H** Screenshot

### 7.2.1 KÜLDETÉS ÉRTÉKELÉS

- **PgUp, PgDn** előző/következő értékelés megtekintése
- **Szököz** az aktuális küldetés értékelése
- **Enter** játék folytatása, következő küldetés
- **Ctrl + Backspace** küldetés újrajátszása

## 7.3 TÖBBJÁTÉKOS MÓD

- **Szököz** hangkommunikáció megkezdése
- **Esc** visszatérés az előszobába
- **Enter** üzenet írása csapattársaknak
- **Ctrl + Enter** üzenet írása mindenkinek
- **Tab** eredmények

### 7.3.1 JÁTÉKKONFIGURÁCIÓS KÉPERNYŐ

- **ESC** Játékkonfigurációs képernyő bezárása
- **Ctrl + bal gomb a nyílra** 5-tel növeli vagy csökkenti a darabszámot
- **Ctrl + bal duplakattintás a berendezés nevéén** 5-tel növeli a darabszámot
- **Ctrl + jobb duplakattintás a berendezés nevéén** 5-tel növeli a darabszámot
- **jobb duplakattintás a berendezés nevéén** 1-gyel csökkenti a darabszámot
- **Ctrl + jobb duplakattintás a berendezés nevéén** 5-tel csökkenti a darabszámot

### 7.3.2 PARANCSONOK

<b>Parancs</b>	<b>Kézi szelekció</b>	<b>Csoport</b>	<b>Kishajók</b>
• F1	Auto	n/a	n/a
• F2	Megközelítés	Megközelítés	Közelítés
• F3	Pozíció megtartása	Pozíció megtartása	Transzfer
• F4	Távolodás	Távolodás	Elkerülés
• F5	Pajzsbontás	Pajzsbontás	Elsődleges támadás
• F6	Berendezések támadása	Berendezések támadása	Másodlagos támadás
• F7	Hajótest támadása	Hajótest támadása	Védelem
• F8	Tüzérség	Ostromlézer	Járőr
• F9	Speciális fegyver	n/a	n/a
• F10	Felderítés	n/a	n/a
• F11	Védelem	Védelem	n/a
• F12	InterPlanetáris hajtómű	n/a	n/a

# STÁBLISTA

## Mithis Entertainment

### • CEO

Sugár Róbert (Robi)

### • Üzletfejlesztési menedzser

Tátrai Zsolt (José)

### • Projektvezető

Sindelyes András (Sindi)

### • Kreatív igazgató

Nyulászi Zsolt (Nyúl)

### • Vezető designer

Petró Norbert (Whiskey)

### • Designer

Anga Attila (Angus)

### • Magyar nyelvi lektor

Szalkai László (Daktari)

### • Vezető pályakészítő

Tímár-Geng András (AmpeR)

### • Pályakészítők

Salamon György (Sala)

Solymosi (Tamás Tompi)

Szaló Attila (Szalord)

### • További pályakészítő

Győrei Viktor

### • Vezető programozó

Motyán Zoltán (Motyó)

### • Interfész programozó

Eisler Zsolt (Ezs)

### • További programozók

Kovács Róbert (Robika)

Somfai Ákos (So)

### • Grafikai supervisor

Nagy Zoltán (Yo)

### • Vezető grafikus

Négyesi Szabolcs (Yale)

### • Grafikus

Tóth Péter (Villa)

### • Tervező grafikus

Gógös Károly (Karezs)

### • További tervező grafikus

Csige Tamás (Tom)

### • Modellezők

Hassan Elsayed Ashraf (Asi)

Kiss Balázs (Kisbé)

Gaál Attila (Tewe)

Horváth Csaba (Csabi)

Kalazdi Balázs (Cabo)

Nagy Róbert (Robi-One)

### • Bolygótextúrák

Kovács Éva

### • Karakter modellező/animátor

Szücsy Péter (Szücsy)

### • FMV grafikusok

Büte Miklós (Narn)

Grob Attila (Phelan)

Horváth Gábor (Mur)

Józsa Szabolcs (Kutya)

Kovács Róbert (Robix)

Körmendi Károly (Zero)

Krizsanics Antonin (Toncsi)

Májér Péter (Lipton)

Mátéfy Szabolcs (Jester)

Rigó Péter (Pepe)

Varga Tamás (LY)

### • Hangok és zenék

Ambrus Ákos (Valerio)

Tolnay Péter (Maze)

### • Angol fordítók

Andersen Dávid (Dawe)

Kristoffer Waardahl (Morfar)

### • Tesztetek

Balla Rajmund (Ray)

Mohácsi Attila (atis21)

Szili Tamás (xbcff11j)

### • Béta Tesztetek

Ambuszter Géza

Barka Ferenc (CyFH)

Birner Norbert (Lovag)

Gáspár János (Nelson)

Horváth Attila (Horasz)

Illés Attila (Dano)

Illés Regina (Eldra)

Koska István

Kőváry Zoltán (Z)  
Mácsai Zsolt  
Molnár Dániel (Szasa)  
Örkényi László (EQ)  
Reiker Theodore (Teo)  
Sándor Krisztián (Joco)  
Sigér Imre Csaba (Sics)  
Végh Ákos  
Végh Balázs  
Zanati Éva

• **Külön köszönet**

Czinszky Gábor (Cini)  
Hanula Zsolt (Hancu)  
a családunknak, barátainknak  
és a Nexus rajongóknak.

## **HD Interactive**

---

• **Producer**

Vincent van Diemen

• **Marketing & PR**

Edgar Kapp

• **Üzlet**

Mike Horneman

• **Kereskedelem**

Becky Walker

• **Pénzügy**

Martijn Draaisma

• **Minőségellenőrzés**

Jasper Vis

• **Tesztterek**

Trevor 'Redrobe' Bent  
Marcel 'Vergilius' van Berk  
Jon 'StrangelyVB' Brown  
Jarrod 'Dhinshin' Ferrero  
Marco 'Tank' de Groot  
Sven 'Popje' Heins  
Renzo 'Totmacher' Jansen  
Pablo 'Darklord' Lord  
Frenk van der Meij  
Arjo Verweij

• **További teszterek**

Krawall Gaming Network QA  
Tom Scheele  
Toby Knoke

Jean Paul Mari

• **Külön köszönet**

Ching Lee  
Sander Tollig  
Eric van Woerkom  
és szeretteinknek, akik oly kevés időt tölt-  
hettek velünk a projekt ideje alatt

## **Outsource Media**

---

• **Szinkron**

Andrew Wincott  
Ben Cowan  
Clare Willie  
Everal Walsh  
Gerard Fletcher  
Ignatius Anthony  
Julia Barry  
Julie Maisey  
Sam Taldeker  
Sarah Crook  
Vince Nicols  
Tom George

• **Szöveg adaptáció**

Tim Clare

• **Szereposztás és szinkronrendezés**

Mark Estdale

• **Felvételek készültek**

Outsource Media London

• **Vágó**

Jeremy Taylor

• **Produkciós munkatárs**

Rachel Rogers

• **Produkciós vezető**

Tamsin Pearson

• **Hangmérnök**

Jeremy Taylor  
Jonathan Goodwin  
Trevor Bent



Uses Bink Video. Copyright  
(C) 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc.

Ogg Vorbis Copyright (C) 2004  
by Xiph.Org Foundation

**Vivendi Universal Games UK Ltd** take every care to ensure that our customers are treated in a professional manner and are dealt with in a way in which they deserve. If you find that you have a technical problem with one of our titles and you need assistance, please call the relevant number for your country with the following details to hand.

**PC make and model • Graphics and Sound Card make and model • Graphics and Sound Card driver version • Operating System • Direct X Version • System Ram**

You can also send us an email anytime, which will be processed within 36 hours. Please include the above information and refrain from sending in ANY attachments, as these cannot be accepted by our Technical Support.

French and German language customers can also make use of our online database and FAQ available 24 hours under the site address detailed below.

In the unlikely event that you find a fault with one of our products, please return the title to the retailer where it was purchased for a full product exchange. Please refer to your local retailer for the conditions governing the exchange of purchased products.

### • **United Kingdom**

**+44 (0) 871 0752621**

Calls are charged at 0.10 GBP per Minute  
mailto:tech.support@vugames.co.uk  
<http://www.vugames-europe.com>  
Opening Hours are 0900 to 2100  
Inc. Saturdays and Bank Holidays

### • **Republic of Ireland**

**+353 (0) 1530 935001**

Calls are charged at 0.33 Euro per Minute  
mailto:tech.support@vugames.co.uk  
<http://www.vugames-europe.com>  
Opening Hours are 0900 to 2100  
Inc. Saturdays and Bank Holidays

### • **Spain**

**+34 902-888498**

Calls are charged at  
0.08 Euro per minute + 0.10 Euro per call  
mailto:Soporte@vup-interactive.es  
<http://www.vugames-europe.com>  
Opening Hours are 0900 to 2100  
Inc. Saturdays and Bank Holidays  
Operations/Sales contact for retailers:  
Yolanda Gomez  
mailto:comercial@vup-interactive.es  
**+34 91 735 5502**

### • **France**

**+33 892 880240**

Calls are charged at 0.34 Euro per minute  
mailto:support.technique@vu-games.com  
<http://www.vugames-europe.com>  
Opening Hours are 0900 to 2100  
Inc. Saturdays and Bank Holidays

### • **Belgium**

**+32 (0) 900 40458**

Calls are charged at 0.45 Euro per minute  
mailto:support.technique@vu-games.com  
<http://www.vugames-europe.com>  
Opening Hours are 0900 to 2100  
Inc. Saturdays and Bank Holidays

### • **Germany**

**+49 (0) 190 151200**

Calls are charged at 0.62 Euro per minute  
Mailto: techsupport@vup-interactive.de  
For general information:  
<http://www.vugames-europe.com>  
Opening Hours are 0900 to 2100  
Inc. Saturdays and Bank Holidays  
Operations/Sales contact for retailers:  
Joachim Gaubatz  
mailto:joachim.gaubatz@vup-interactive.de  
**+49 6103 9940939**

### • **Austria**

**+43 (0) 900 241234**

Calls are charged at 0.676 Euro per minute  
Mailto: techsupport@vup-interactive.de  
For general information:  
<http://www.vugames-europe.com>  
Opening Hours are 0900 to 2100  
Inc. Saturdays and Bank Holidays

### • **Luxembourg**

**+352 900 43105**

Calls are charged at 0.24 Euro per minute  
mailto:support.technique@vu-games.com  
<http://support.vugames.fr>  
<http://www.vugames-europe.com>  
Opening Hours are 0900 to 2100  
Inc. Saturdays and Bank Holidays

### • **Switzerland**

**+41 (0) 900 480485**

Calls are charged at 1.00 CHF per minute  
Mailto:techsupport@vup-interactive.de  
For general information:  
<http://www.vugames-europe.com>  
For French speaking territories please refer to  
French Customer Support  
Opening Hours are 0900 to 2100  
Inc. Saturdays and Bank Holidays

**NEED SUPPORT**   
**WITH THIS PRODUCT?**

**Phone: 08710 75 26 21**  
**between 0900-2100 Mon-Sat**  
(Calls charged at 10p/minute)

Email: [tech.support@vugames.co.uk](mailto:tech.support@vugames.co.uk)  
Web: [www.vugames-europe.com](http://www.vugames-europe.com)



Nexus - The Jupiter Incident <sup>™</sup> © 2004 HD Interactive BV. Fejlesztette: Mithis a Black Sun 3D motorral. Kiadó: HD Interactive BV. A Nexus - The Jupiter Incident a HD Interactive BV bejegyzett márkanéve. A HD Interactive és a HD Interactive logo a HD Interactive BV márkajegyei. A Mithis és a Mithis logo a Mithis Entertainment Kft. márkajegyei. Mindegy egyéb márkajegy trademarks and logos are the property of their respective owners. All rights reserved.

