

ČESKÝ MANUÁL

Pravidla počítačového hráče

Vyhňte se hraní, když jste unaveni. Nehrajte více než jednu hodinu v kuse.

Sedíte ve vhodné vzdálenosti od obrazovky.
Hrajte hry v dostatečně osvětlených prostorách.

Snižte jas obrazovky, abyste ztemnili kontrast.

Používejte co nejmenší obrazovku. Tyto tipy vám pomohou užít si hraní her a maximalizovat váš výkon.

Obsah

Instalace a průvodce pro rychlý začátek	5	Ovládání kamery	12
Instalace	5	Isometrická kamera	12
Začínáme	5	Plně 3D kamera	12
		Klávesové zkratky a zkrácené povely	13
Příručka	6		
Předmluva	6	Používání herní knížky	14
Úvod	6	Příkazy v herní knížce	14
Pozadí hry	7		
Hratelné rasy	7	Herní systémy	16
Spojená federace planet	7	Jak postavit kolonii	16
Klingonská říše	8	Odstranění koloniální budovy	16
Romulanské hvězdné impérium	8	Výroba vozidel	16
		Použití konstrukční fronty	17
Hraní hry	9	Ovládání jednoho vozidla	17
Volby v hlavním menu	9		
Briefingy misí	9	Skupiny vozidel	18
Debriefingy misí	9	Vytváření skupiny	18
		Výběr skupiny	18
Herní rozhraní	10	APC a obsazování	18
Ovládací okno	10	Skenování	18
Trikordér	11	Energetické potřeby a jejich řízení	19
Komunikační okno	11	Generátory energie	19
Pohledy kamery	11	Odběratelé energie	19

MATERIÁLOVÉ ZDROJE	20	Štítový generátor	37	VOZIDLA KLINGONSKÉ KOLONIE	56	VOZIDLA ROMULANSKÉ KOLONIE	73
Zásoby kolonie	20	Hydroponická farma	38	Pracovní včelička	56	Pracovní včelička	73
Suroviny	20			Stavební včelička	56	Stavební včelička	73
Zpracované materiály	21	VOZIDLA FEDERÁLNÍ KOLONIE	39	Nákladní včelička	56	Nákladní včelička	73
Personál a obsluha	21	Pracovní včelička	39	Koloniální raketoplán	57	Koloniální raketoplán	73
Personální informace	21	Stavební včelička	39	Průzkumník	57	Průzkumník	74
Služebně starší personál	21	Nákladní včelička	39	Vědecké vozidlo	58	Vědecké vozidlo	74
Výcvik personálu	22	Koloniální raketoplán	39	Ozbrojený osobní transportér	58	Ozbrojený osobní transportér	75
		Průzkumník	40	Disruptorový tank	59	Bítevní tank	75
HRA Více hráčů	23	Vědecké vozidlo	40	Fotonové dělostřelectvo	59	Fotonové dělostřelectvo	76
Požadavky hry více hráčů	23	Ozbrojený osobní transportér	41	Maskovaný tank	60	Maskované útočné vozidlo	76
Možnosti hry více hráčů	23	Phaserový tank	41	Disruptorová baterie	60	Maskovaný tank	77
Spuštění hry více hráčů	24	Fotonové dělostřelectvo	42				
		Vylepšené fotonové dělostřelectvo	42	STAVBY ROMULANSKÉ KOLONIE	61	ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ	78
ČASTO KLADENÉ DOTAZY (FAQ)	25	Mobilní štítový generátor	43	Koloniální jádro	61	Problémy s kamerou	78
FAQ týkající se LAN/Sítě	25			Stavební dvůr	61	Problémy se hrou	78
FAQ týkající se Internet TCP/IP	25	STAVBY KLINGONSKÉ KOLONIE	44	Vozovna	62		
FAQ týkající se hry po modemu	26	Koloniální jádro	44	Zpracovna zdrojů	62	CREDITS	80
		Stavební dvůr	44				
INFORMACE O KOLONII A VOZIDLECH	27	Vozovna	45	Dílna na dilithium	63	ZÁKAZNICKÁ PODPORA	82
Stavby federální kolonie	27	Zpracovna zdrojů	45	Dílna na polysměsice	63		
Koloniální jádro	27	Dílna na dilithium	46	Dílna na termobeton	63	OMEZENÁ ZÁRUKA	82
Stavební dvůr	27	Dílna na polysměsice	46	Dílna na průhledný hliník	63		
Vozovna	28	Dílna na termobeton	46	Dílna na nitríum	63	WEBOVÉ STRÁNKY INTERPLAY	83
Zpracovna zdrojů	29	Dílna na průhledný hliník	46	Dílna na duranium	63		
Dílna na dilithium	29	Dílna na nitríum	46	Těžební stanice	64	ZÁVĚREČNÉ SLOVO PŘEKLADATELE	84
Dílna na polysměsice	29	Dílna na duranium	46	Vylepšená těžební stanice	64		
Dílna na termobeton	29	Těžební stanice	47	Generátor energie	65		
Dílna na průhledný hliník	29	Vylepšená těžební stanice	47	Vylepšený generátor energie	65		
Dílna na nitríum	29	Generátor energie	48	Sklad	66		
Dílna na duranium	29	Vylepšený generátor energie	48	Vědecká stanice	66		
Těžební stanice	30	Sklad	49	Senzorová laboratoř	67		
Vylepšená těžební stanice	30	Vědecká stanice	49	Laboratoř disruptorové matrice	67		
Generátor energie	31	Senzorová laboratoř	50	Laboratoř štítového nárazníku	67		
Vylepšený generátor energie	31	Laboratoř pro vojenské středisko	50	Laboratoř obranné sítě	67		
Sklad	32	Laboratoř štítového nárazníku	50	Laboratoř bezpečnostní sítě	67		
Vědecký blok	32	Laboratoř disruptorové matrice	50	Energetická laboratoř	67		
Senzorová laboratoř	33	Laboratoř sledovacích systémů	50	Obslužná nemocnice	68		
Laboratoř výsadkového týmu	33	Laboratoř speciálních zbraní	50	Transportní plošina	69		
Laboratoř štítového nárazníku	33	Ošetřovna	51	Sídelní budova	69		
Laboratoř phaserových cívek	33	Transportní plošina	52	Bezpečnostní ústředí	70		
Laboratoř sledovacích systémů	33	Koloniální dům	52	Disruptorová věž	70		
Energetická laboratoř	33	Skladiště zbraní	53	Fotonová věž	71		
Ošetřovna	34	Disruptorová věž	53	Štítový generátor	71		
Transportní plošina	35	Fotonová věž	54	Biologické zařízení	72		
Ubytovací blok	35	Štítový generátor	54				
Bezpečnostní centrum	36	Zvířecí farma	55				
Phaserová věž	36						
Fotonová věž	37						

Instalace a průvodce pro rychlý začátek

Vítejte u Star Trek: New Worlds. Tato část manuálu poskytuje instrukce k instalaci a rychlému startu hry. Pro více informací o tom jak hrát hru a o detailech týkajících se pozadí hry se, prosím, podívejte do části Příručka. Pro instrukce ke hře více hráčů se, prosím, podívejte do části Hra více hráčů, která se nachází v Příručce.

Instalace

Spusťte Windows 95 nebo 98 a vložte CD Star Trek: New Worlds do Vaší mechaniky CD-ROM.

Jestliže máte zapnuto Automatické oznámení o vložení, postupujte po spuštění instalačního programu podle instrukcí na obrazovce.

Jestliže nemáte zapnuto Automatické oznámení o vložení, klikněte dvakrát na ikonku „Můj počítač“. Najděte a dvakrát klikněte na Vaši mechaniku CD-ROM. Dvakrát klikněte na soubor SETUP.EXE.

Poté, co se hra nainstaluje, ji můžete spustit tak, že ve Windows kliknete na tlačítko START, přejdete do nabídky Programy a vyberete si položku Star Trek: New Worlds-> Play Star Trek: New Worlds.

Jestliže máte problémy se spuštěním hry nebo vyžadujete pomoc s jakýmkoliv technickým problémem, na který jste narazili, podívejte se, prosím, do části technické pomoci v Příručce.

Začínáme

Abyste spustili hru, vyberte položku Play Star Trek: New Worlds z menu Star Trek: New Worlds ve START menu Windows, pod položkou Programy.

Předtím, než se dostanete do hlavního menu, se přehraje krátká úvodní sekvence, která Vám předloží příběh hry (pro přeskočení sekvence stiskněte kdykoliv klávesu „Esc“).

Vše Vám doporučujeme, abyste začali hraním výcvikových misí, které najdete v menu kampaně jednoho hráče, protože ty Vás naučí některým ze základních funkcí a ovládání hry, jakož i Vám i pomohou poznat a prozkoumat mnoho herních nabídek. Pro detailnější vysvětlení herních funkcí, ovládání a nabídek se, prosím, podívejte do Příručky.

Jakmile si zahrajete a dokončíte výcvikové mise, budete si muset vybrat rasu, za kterou budete hrát v hlavní hře. V části Příslušnost v této nabídce si vyberte Federaci, Romulany nebo Klingony (pro více informací se podívejte do části „Hratelné rasy“ v Příručce) a pak zvolte jméno mise, které se objeví v menu vpravo.

Nakonec klikněte na tlačítko Hrát (Play) a začnete.

Pro více informací o hratelných rasách v této hře se, prosím, podívejte na strany 6 a 7.

Příručka

Předmluva

Děkujeme Vám za zakoupení hry Star Trek: New Worlds, kterou vyrobila 14° East, divize společnosti Interplay Productions. Prožijete novou stránku vesmíru Star Treku, stránku, která byla dosud viděna, a na kterou bylo dosud poukazováno pouze zřídka.

Připravte se na nový styl real-time strategie.

Připravte se žít ve světech, za které bojujete.

Sledujte akci z jakéhokoliv úhlu kamery, který si přejete.

Buďte svědky života v kolonii na té nejzákladnější úrovni.

Veďte své jednotky skrz prostředí a nové světy proti známým protivníkům a neznámým nepřítelům...

Úvod

Star Trek: New Worlds představuje vesmír Star Treku tak, jak ještě nikdy nebyl viděn. Zasažena do roku 2292 sleduje hra výzvy a dobrodružství malé skupiny koloniálních důstojníků zkoumajících systém cizích světů, nový v naší oblasti vesmíru.

Musíte si vybrat hru za jednu ze tří ras – Federaci, Klingony a Romulany – a splnit řadu misí (14 za každou rasu) a zahrát si příběh plný napínavé akce a velkého dobrodružství.

Každá mise obsahuje dané množství cílů, neboli primárních cílů mise, a každý z nich musí být splněn úspěšně předtím, než se můžete posunout k další misi. Avšak kromě těchto tu budou také sekundární cíle mise a volitelné úkoly, které budete moci splnit, pokud se na to budete cítit.

Hra za každou ze tří odlišných ras vám umožní zažít různý pohled na příběh hry.

Například při hře za Federaci navštívíte mnoho světů, které klingonští a romulanští hráči nikdy neuvidí.

Také tu je mnoho misí, kdy budete soustředěni na stejné planetě s výbušnými výsledky. Určité prvky příběhu budou také odhaleny jinými způsoby a v jiné době v průběhu hry v závislosti na tom, kterou rasu jste si vybrali, a dokonce tu i budou unikátní okamžiky v příběhu, které uvidí pouze příslušná rasa.

Tento manuál je navržen tak, aby Vás plně informoval o použití herního rozhraní, koloniích, které budete stavět, jakož i o vozidlech, rasách, technologiích a zbraních pod Vaším velením.

V tomto manuálu jsou dvě základní části: vyčerpávající referenční příručka, která poskytuje informace o různých herních systémech a ovládání a část věnovaná koloniálním informacím. Ta poskytuje detailní informace o koloniálních stavbách a jednotkách pro všechny tři hratelné rasy.

Tento manuál používá federální obrazovky a nabídky, kterými vyjmenovává možnosti a informuje Vás o tom, jak hrát hru. Klingonské a romulanské obrazovky, ačkoliv graficky odlišné, mají stejné funkce.

Vše doporučujeme, abyste si zahráli výcvikové mise, pokud tuto hru hrajete poprvé.

Pozadí hry

Kapitánův deník, hvězdné datum 8987.4:

USS Explorer – NCC 1966

Spojená federace planet

Dorazili jsme do Neutrální zóny a našli jsme ji zaplněnou novými systémy, protože se nešťastný romulanský experiment tak hrozivě nepovedl. Prostorová anomálie, kterou způsobili, s sebou přinesla tolik nových světů a tolik potenciálního bohatství, že se nějaký druh konfliktu nyní zdá nevyhnutelným. Romulané tu jsou v právu, nárokujíc si vlastnictví, protože toto vše způsobili. Klingoni jsou prostě rozhodnutí nepropást potenciální bohatství a cest, kterou by mohli získat. A co se Federace týče, snažíme udělat nemožné – udržet mír a zjistit kdo, nebo co, skutečně obývá tyto nové světy a zda tu stále jsou...

Odehrávajíc se krátce po událostech viděných ve filmu Star Trek V: Nejzazší hranice za číná hra v oblasti Neutrální zóny – nárazníkového pásma vesmíru mezi třemi významnými silami této doby: Klingonskou říší, Spojenou federací planet a Romulanským hvězdným impériem. V této hvězdné „Zemi nikoho“ provádí tajně romulanské plavidlo Melak testy na experimentální zbrani zvané „Projekt Shiva“.

Když exploduje, vytvoří toto zařízení neočekávaný zlom v povrchu subprostoru. Bezprostředně po této pohromě je Melak a celá jeho posádka ztracena, chycena v gravitační vlně planety, která se zdánlivě objevila odnikud.

Po zachycení posledního přenosu z Melaku převelí Hvězdná flotila svoji nejbližší hvězdnou loď – USS Explorer – k tomuto incidentu. Tvrdíc, že je na záchraně misi, překročí Explorer hranice do Neutrální zóny a podá zpět zprávy, že se v dříve prázdném sektoru objevily celé nové systémy světů. Po letmém průzkumu je odhaleno, že tyto nové světy obsahují obrovská množství drahocenných přírodních zdrojů.

Po krátké době vnitřních rozhovorů vstoupí všechny tři rasy do tohoto výjimečného systému – označeného jako „Tabula Rasa“ – a zahájí první kolonizaci a důlní operace. Tato „zlatá horečka“ vyvolá náhodnou teritoriální hádku – především ze strany Klingonů, ale zdá se, že jde o relativně malé a kontrolované incidenty. Ale u tak starých nepřátel nárokujících si blízké systémy se zdá být konflikt nevyhnutelný...

Hratelné rasy

Star Trek: New Worlds nabízí možnost hrát za tři odlišné rasy. Cíle a úkoly každé z ras se liší, aby souhlasily s jejich skutečnými zájmy ve vesmíru Star Treku.

Spojená federace planet

Svazek přibližně 150-ti planetárních vlád a kolonií spojených dohromady za účelem vzájemného průzkumu, vědeckých, kulturních a obranných snah. Založena v roce 2161 zahrnuje Federace rozmanitou sbírku ras včetně Terranů (lidí) a Vulkánů.

Koloniální operační divize Hvězdné flotily, vojenského křídla Federace, umožňuje stavbu základen a kolonií na nových světech, jakož i budování obranných struktur na světech již existujících. Vybaveny širokou řadou technologií jsou federální koloniální systémy v první řadě stále namířeny směrem k vědeckému zkoumání s mnoha stavbami a jednotkami poskytujícími pasivní obranu.

S objevením se Tabula Rasa a jejího bohatství v podobě světů bohatých na minerály si Federace rychle uvědomuje, že může brzo dojít ke zvratu v rovnováze sil. Po vyslání sond dalekého dosahu do vnějších systémů brzy zachytí přenos, volání o pomoc z malého ledového měsíce...

Klingonská říše

Vytvořena před 1.500 lety největším válečníkem klingonského lidu, Kahlessem Nezapomenutelným, skládá se Klingonská říše z mnoha skvělých a urozených domů, jejichž rodokmen sahá až do doby Kahlesse. Na Klingony se často pohlíží jako na divokou a barbarskou rasu, ale ve skutečnosti jsou rasou hluboce mýtickou a čestnou, ačkoliv jejich touha po slavné bitvě je dobře známa.

Jako součást Klingonských obranných sil jsou Planetární pluky vybaveny širokou řadou smrtících zbraní používaných k udržení světů ve jménu Klingonské říše, jakož i k dobývání světů nových. Výsledkem toho jsou klingonské koloniální systémy založené na ofenzivní struktuře s mnoha jednotkami umožňujícími přímé útoky na jiné kolonie.

Avšak se svojí ohromnou imperiální válečnou flotilou a obrannými silami spotřebovávajícími obrovská množství globálních úspor, docházejí Říši velmi naléhavě přírodní zdroje. Několik zbylých míst – jako jsou jejich primární důlní operace na Praxisu – mají žalostně málo zásob. Objevení se světů Tabula Rasa zdá se být darem přímo z rukou Kahlesse...

Romulanské hvězdné impérium

Nevyzpytatelná odnož rasy Vulkánů nyní obývající planety Romulus a Remus. Staří Romulané opustili Vulkán před tisíciletími, v době velké rebelie proti logice a pacifismu. Jako lidé jsou učebnicovým vzorem neuvěřitelného kontrastu, jsou schopni něžnosti i extrémního násilí. Také jsou charakterizováni velkou zvědavostí a mírou sebevědomí, která hraničí s arogancí.

Romulanská mentalita sahá do všech koutů jejich říše, včetně Koloniálního praporu senátu. I když nejsou tak přísně pacifističtí jako Federace, ani tak záměrně útoční jako Klingoni, upřednostňují romulanské pozemní jednotky pozorování a studium před přímým útokem. Následkem toho je mnoho koloniálních systémů založeno na infiltraci a špionáži a maskovací systémy hrají základní roli ve většině planetárních událostí.

Romulané právě opustili krátké spojenectví s Klingonskou říší, během kterého bylo vyměněno mnoho technologií, a připravují se opět zdůraznit svoji nadřazenou pozici v galaxii. Protože jsou zodpovědní za subprostorovou trhlinu, která vyvrhla Tabula Rasa, osvojují si výhradní právo na systémy bohaté na minerály, které tato oblast obsahuje a vyslali velké množství studijních týmů, aby určily taktickou výhodu těchto světů...

Hraní hry

Volby v hlavním menu

Poté, co skončí úvodní film (pro přeskočení tohoto filmu stiskněte tlačítko „Esc“), se zobrazí hlavní menu s následujícími možnostmi.

Kampaň jednoho hráče (Single Player Campaign) – umožní Vám nastavit a spustit kampaň pro jednoho hráče.

Start hry více hráčů (Multiplayer Launch) – vezme Vás na obrazovku s nastavením her pro více hráčů.

Volby (Options) – umožní Vám změnit herní efekty.

Úvodní film (Introductory Movie) – znovu přehraje úvodní film.

O autorech (About) – zobrazí informace o lidech zapojených do výroby hry.

Konec (Exit) – ukončí hru a vrátí Vás na pracovní plochu Windows.

Briefingy misí

Váš velící důstojník Vás před každou misí podrobně instruuje o úkolu. Briefingy budou obsahovat vysvětlení Vašich cílů a zájmy Vaší rasy. Společně s verbálním vysvětlením budou zobrazeny také textové boxy, které vám zajistí porozumění. Hvězdné lodě oblétající po orbitě Vám poskytnou 3D náhledy terénu, spojenců a nepřátel. Aktuální část briefingů můžete přeskočit kliknutím na tlačítko DALŠÍ (NEXT) umístěné v pravém dolním rohu.

Celý briefing můžete vynechat kliknutím na tlačítko MISE (MISSION) rovněž umístěné v pravém dolním rohu.

Debriefingy misí

Po úspěšném i neúspěšném ukončení mise se objeví obrazovka s debriefingem. Tady budete informováni o stavu mise společně se seznamem cílů, které budou označeny buď za splněné nebo nesplněné. Pokud svoji misi nesplníte, začnete hrát danou úroveň znovu od začátku po opuštění této obrazovky.

Herní rozhraní

Ovládací okno

Ovládací okno se nalézá v pravém horním rohu herní obrazovky. Toto okno Vám umožní přístup k většině příkazových nabídek, jakož i poskytnout základní informace o kolonii. Jakmile se seznámíte s ovládáním, můžete zvýšit svoji viditelnost ve hře pomocí dvou metod. První je skrytí ovládací okna a trikordér dvojitým kliknutím levým tlačítkem myši na záhlaví s nápisem New Worlds při horním okraji okna. Druhou metodou je jedno kliknutí levým tlačítkem myši na přepínač v pravém horním rohu oken, které částečně skryje displej. Okno bude plně viditelné, když na něm zůstanete kurzorem myši, ale ztratí se, když ho odstraníte. Toto Vám může poskytnout zobrazení přes celou obrazovku, zatímco budete stále dostávat všechny herní informace nezbytné pro hru. Klikněte opět na přepínače, abyste obnovili normální okna.

Ovládací okno zobrazí různé nabídky podle toho, jaké budovy v kolonii vyberete. Zvolení si vozidel a budov v herním okně (nebo na trikordéru) zobrazí informace o tomto výběru v ovládacím okně. Ve spodní části ovládacího okna se zpřístupní další nabídky a možnosti. Těmi jsou následující:

INFO (Informace) – poskytuje informace o energii kolonie, zaměstnancích a zdrojích.

BUILD (Stavět) – otevře stavební nabídky buď pro budovy nebo vozidla.

STAFF(Personál) – zobrazí Vaše služebně starší členy personálu a umožní přístup k jejich výcviku.

RAZE (Zbourat) – zboří zbytečné stavby v kolonii a získá zpět část nákladů.

RSRCH (Výzkum) – umožní Vám zkoumat objevy ve hře.

Ovládací okno Vám také umožňuje přístup k dalším herním funkcím, kterými jsou:

Vylepšování koloniálních budov – Může-li být daná budova vylepšena, vysvítí se šipka „další stránka“, když tuto budovu vyberete. Klikněte na šipku a koloniální okno se změní na obrazovku s vylepšeními. Pro zahájení vylepšení klikněte na jakoukoliv zde uvedenou možnost.

Konstrukční fronta – Abyste zjistili, které stavby a jednotky čekají na postavení, vyberte koloniální jádro (Colony Hub) a klikněte na tlačítko INFO. Pak použijte šipku vpravo pro přechod na další stránku, kde můžete listovat seznamem. Kliknutím na položku ji odstraníte ze seznamu.

K tomuto seznamu se také můžete dostat pomocí klávesy „C“.

Koloniální zkratky a skupiny – Horní část ovládacího okna zobrazuje dva sloupce – koloniální zkratky a skupiny. Použijte první sloupec k přeskočení k danému koloniálnímu systému a druhý sloupec k tomu, abyste převzali kontrolu nad dříve vytvořenými skupinami.

Trikordér

Okno trikordéru se nachází v pravém dolním rohu herní obrazovky. Jeho účelem je poskytnout Vám taktické a geologické informace navíc k isometrické mapě planety. Když ponecháte kurzor myši nad mapou, ať už v normálním módu nebo v módu celé obrazovky, zobrazí se planetární souřadnice.

Podobně jako ovládací okno, obsahuje i trikordér další herní možnosti ve své spodní polovině.

COMMS (Komunikace) – stisknutí tohoto tlačítka otevře komunikační okno (je-li zavěno).

ALLY (Spojenci) – umožní změnit Váš stav ostražitosti k cizím jednotkám...

GREEN (Zelený stav) – když budete v této situaci, vaše jednotky budou neutrální, neschopné zaútočit nebo skenovat jakékoliv jednotky nebo stavby, které Vám nepatří.

YELLOW (Žlutá pohotovost) – přechod na žlutou pohotovost Vám umožní skenovat i útočit na jednotky a stavby, které nejsou Vaše. Pokud na Vás za stavu žluté pohotovosti zaútočí, automaticky přejdete na červený poplach.

RED (Červený poplach) – jakmile přejdete na červený poplach, budou Vaše jednotky útočit na nepřátelské jednotky a stavby z vlastní iniciativy, aniž by čekaly, až na ně někdo vystřelí dříve.

ZOOM (Přiblížení) – toto tlačítko použijte k přepínání trikordéru mezi jeho třemi možnostmi zvětšení.

Okno trikordéru může být také přepnuto do celoobrazovkového módu, při kterém si vymění místa s hlavní herní obrazovkou. Ke změně zobrazení použijte přepínač v levém horním rohu okna nebo použijte klávesu 'TAB'.

Toto okno částečně skryjete kliknutím na přepínač v pravém horním rohu.

Komunikační okno

Příkazy a informace jsou zasílány prostřednictvím komunikačního okna, které se automaticky objeví, aby zobrazilo přicházející zprávu. Zavřete toto okno kliknutím na tlačítko X v pravém dolním rohu nebo ho částečně skryjete kliknutím na přepínač v pravém horním rohu.

K archivovaným zprávám se dostanete za použití šipek, kterými můžete procházet dříve zobrazenými zprávami. Zprávy mohou být trvale odstraněny kliknutím na tlačítko **DELETE (SMAZAT)**.

Během her více hráčů můžete posílat zprávy ostatním hráčům stiskem klávesy **ENTER**. Poté, co napíšete svoji zprávu, vyberte si jednu z následujících metod k jejímu zobrazení:

ENTER – pošle Vaši zprávu všem hráčům.

CTRL + F – pošle Vaši zprávu federálnímu hráči.

CTRL + K – pošle Vaši zprávu klingonskému hráči.

CTRL + R – pošle Vaši zprávu romulanskému hráči.

Pohledy kamery

Ve Star Trek: New Worlds jsou k dispozici tři pohledy kamery.

Poznámka: Standardní herní kamera je nastavena na F3: Blízký isometrický pohled – použijte klávesy uvedené níže ke změně pohledu podle Vašeho názoru.

Piný 3D pohled – stiskněte klávesu F1 k přepnutí na tento pohled kamery.

Isometrický pohled – stiskněte klávesu F2 k přepnutí na tento pohled kamery.

Blízký isometrický pohled – stiskněte klávesu F3 k přepnutí na tento pohled kamery.

Ovládání kamery

Isometrická kamera

(Stiskněte klávesu F2 k přepnutí na tento pohled kamery nebo klávesu F3 pro přiblíženou verzi)

Levé tlačítko myši – zvolí jednotku nebo stavbu pod kurzorem myši.

Pravé tlačítko myši – zruší aktuální výběr(y).

Poklepání levým tlačítkem (s vybranou jednotkou (jednotkami)) – otevře okno s herní knížkou, která nabízí hráči různé velitelské možnosti.

Kurzor k hornímu okraji obrazovky nebo šipka nahoru – posune herní obrazovku nahoru.

Kurzor ke spodnímu okraji obrazovky nebo šipka dolů – posune herní obrazovku dolů.

Kurzor k levému okraji obrazovky nebo šipka vlevo – posune herní obrazovku vlevo.

Kurzor k pravému okraji obrazovky nebo šipka vpravo – posune herní obrazovku vpravo.

CTRL + levé tlačítko myši – přiblíží kameru k místu, na které ukazuje kurzor.

CTRL + pravé tlačítko myši – oddálí kameru.

Numerická klávesa 4 – otáčí kamerou proti směru hodinových ručiček.

Numerická klávesa 6 – otáčí kamerou po směru hodinových ručiček.

Numerická klávesa 8 – přiblíží kameru k místu, na které ukazuje kurzor.

Numerická klávesa 2 – oddálí kameru.

Plně 3D kamera

(Stiskněte klávesu F1 k přepnutí na tento pohled kamery)

Plně 3D kamera funguje ve dvou módech...

Připojená kamera – Po poklepání na koloniální jednotku nebo stavbu se pohled kamery „připojí“ k tomuto výběru. Když se kamera připojí, zůstane zafixována a může se otáčet pouze kolem výběru nebo se přibližovat a oddalovat. Kamera připojená k mobilní jednotce se s ní bude pohybovat tak, jak jednotka cestuje herním světem.

Volná kamera – V tomto stavu je kamera, když není připojena k žádné koloniální jednotce nebo stavbě. Když je kamera volná, může s ní hráč pohybovat po herním prostředí podle svého přání.

Abyste uvolnili kameru z jakéhokoliv připojení, stiskněte jednoduše pravé tlačítko myši.

Levé tlačítko myši - zvolí jednotku nebo stavbu pod ukazatelem myši.

Pravé tlačítko myši – zruší aktuální výběr(y), zruší aktuální připojení kamery a vrátí ji do volného módu.

Poklepání levým tlačítkem myši – použijete-li toto na svoji stavbu nebo mobilní jednotku, připojíte k tomuto objektu kameru.

Poklepání pravým tlačítkem myši – když toto použijete na terén v herním okně, „přeskočí“ kamera na tuto pozici (použijete-li tohoto příkazu na trikordéru, přesunete kameru ke zvolené pozici na mapě).

Poklepání levým tlačítkem myši (s vybranou jednotkou (jednotkami)) - otevře okno s herní knížkou, která nabízí hráči různé velitelské možnosti.

Šipka nahoru – posune kameru dopředu.

Šipka dolů – posune kameru dozadu.

Šipka vlevo – „úkok“ s kamerou doleva.

Šipka vpravo – „úkok“ s kamerou doprava.

Numerická klávesa 4 nebo kurzor myši k levému okraji obrazovky – rotuje s kamerou proti směru hodinových ručiček.

Numerická klávesa 6 nebo kurzor myši k pravému okraji obrazovky – rotuje s kamerou po směru hodinových ručiček.

Numerická klávesa 5 – otočí kameru.

Numerická klávesa 8 – přiblíží kameru k místu, na které ukazuje kurzor.

Numerická klávesa 2 – oddálí kameru.

Numerická klávesa 7 nebo ukazatel myši k hornímu okraji obrazovky – zvedne kameru do výšky.

Numerická klávesa 1 nebo ukazatel myši k dolnímu okraji obrazovky – přiblíží kameru k zemi.

Numerická klávesa 9 nebo Page Up – sníží sklon kamery dolů.

Numerická klávesa 3 nebo Page Down – zvýší sklon kamery nahoru.

Klávesové zkratky a zkrácené povely

Tab – zapíná a vypíná trikordér přes celou obrazovku

Mezerník – přeskočí s kamerou k poslední ohlášené události, jako například k bitvě nebo vyčerpání dolu

Home – přeskočí s kamerou přímo ke koloniálnímu jádru

V – zobrazí nabídku stavby vozidel (pouze je-li k dispozici vozovna)

B – zobrazí nabídku stavby budov

C – zobrazí konstrukční frontu

Shift + V – přepíná mezi mobilními jednotkami

Shift + B – přepíná mezi koloniálními stavbami

F1 – nastaví plný 3D pohled kamery

F2 – nastaví isometrický pohled kamery

F3 – nastaví blízký isometrický pohled kamery

Q – přepíná mezi jednotlivými pohledy kamery

Z – zaznamená pozici / orientaci kamery

X – vyvolá zaznamenanou pozici / orientaci kamery

A – vybere všechny APC jednotky hráče

T – vybere všechny tanky hráče

S – vybere všechna vědecká plavidla hráče

P – vybere veškeré fotonové dělostřelectvo hráče

Ctrl + 1 až 5 – označí skupinu vybraných jednotek daným číslem

1 až 5 – vybere skupinu jednotek označenou daným číslem

Shift + 1 až 5 – vybere skupinu jednotek označenou daným číslem a přeskočí s kamerou na jejich pozici

Esc – umožní hráči ukončit aktuální hru a vrátit se do Windows

Pause – umožní hráči „zmrznout“ hru, opětovný stisk této klávesy mu umožní ve hře pokračovat

Používání herní knížky

Herní knížka je včleněnou nabídkou, která Vám umožňuje přikazovat vybraným jednotkám provádění určitých rozkazů. Některé příkazy v herní knížce jsou všeobecné, zatímco k určitým příkazům získáte přístup pouze se specifickými jednotkami.

Abyste otevřeli herní knížku, vyberte jednotku (nebo jednotky) a dvakrát klikněte levým tlačítkem myši na cíl nebo místo v herním prostředí. Těsně vedle Vašeho ukazatele myši se teď otevřou příkazy v herní knížce. Příkaz vyberete kliknutím na něj v herní knížce (toto také zavře herní knížku).

Příkazy v herní knížce

Všeobecné příkazy v herní knížce – tyto možnosti jsou použitelné pro většinou koloniálních jednotek, kterým budete velet...



1. **Útočit při přemístění** – příkáže vybrané jednotce (vybraným jednotkám) přesunout se na dané místo a útočit cestou na všechny nepřátele.



2. **Bránit danou pozici** – příkáže vybrané jednotce (vybraným jednotkám) přesunout se na dané místo a bránit ho proti nepřátelské hrozbě.



3. **Přemístit se bez útočení** – příkáže vybrané jednotce (vybraným jednotkám) přesunout se na dané místo, aniž by opětovala(y) palbu nepřátelských jednotek (užitečné při přemísťování maskovaných jednotek).



4. **Vrátit se na shromaždiště vozidel** – příkáže vybrané jednotce (vybraným jednotkám) vrátit se na koloniální shromaždiště a seskupit se tam.

Útočné příkazy v herní knížce – tyto možnosti jsou použitelné pro koloniální jednotky vyzbrojené zbraněmi a umožňují hráči útočit ofenzivně nebo defenzivně...



5. **Zaútočit** – příkáže vybrané jednotce (vybraným jednotkám) přesunout se na dostřel k nepřátelskému cíli a pak zahájit palbu.



6. **Ostřelovat** – příkáže vybrané jednotce (vybraným jednotkám) udržovat pozici a útočit na nepřátelský cíl pouze, když se dostane na dostřel (tento příkaz se nejlépe využije u dělostřelectva umožňující střílet přes horské hřebeny a další překážky).



7. **Obsadit (pouze APC)** – příkáže vybrané jednotce obsadit aktuální cíl tím, že oslabí jeho štíty a poté vyšle výsadkový tým.

Skenovací příkazy v knížce – tyto volby umožňují průzkumníkovi a vědeckému vozidlu provádět různé skeny jednotek a staveb, které nepatří hráči...



8. **Vědecký sken** – nařídí průzkumníkovi nebo vědeckému vozidlu provést vědecký sken cíle.



9. **Lékařský sken** – nařídí průzkumníkovi nebo vědeckému vozidlu provést lékařský sken cíle.



10. **Inženýrský sken** – nařídí průzkumníkovi nebo vědeckému vozidlu provést inženýrský sken cíle.

Herní systémy

Jak postavit kolonii

Během prvních misí hry převzmete kontrolu nad mladou kolonií a Vaší zodpovědností bude vybudovat z ní fungující, nezávislý systém (pozdější levely Vám někdy umožní převzít velení nad již založenou kolonií, ačkoliv možná bude třeba vyměnit vyplývaný systém a vylepšit jiné).

Pokud již není alespoň jeden k dispozici, budete muset postavit **stavební dvůr** (construction yard). Tato budova Vám umožní vyrábět další koloniální systémy a vylepšovat je.

Vyberte **koloniální jádro** (Colony hub) a pak klikněte na tlačítko „Postavit“ (Build), které se objeví ve spodní polovině ovládacího okna (nebo použijte klávesovou zkratku „B“).

Nyní se objeví ikonka **stavebního dvoru**, vyberte ji a pohybuje kurzorem po oblasti kolonie. Nad zemí se objeví hologram budovy, který Vám ukazuje, kam ji můžete umístit. Červený hologram ukazuje nepřístupnou oblast, zatímco zelený značí volné místo. Pohybuje s hologramem po oblasti kolonie a jakmile zezelená, klikněte levým tlačítkem myši.

Jakmile bude **stavební dvůr** dokončen, bude zobrazovat **stavební** nabídka více možností. Postavte je stejným způsobem jako **stavební dvůr** (k procházení mezi dostupnými budovami použijte šipek **Další stránka/Předchozí stránka** na spodním okraji ovládacího okna).

Určité budovy, jako je generátor energie, štítový generátor a věže, nemusí být umístěny na vydlážděné povrchy nebo vyrovnané travnaté plochy. Můžete je umístit po obvodu kolonie a postavit tak obranný val. Těžební stanice musí být umístěny na prosklenovaná ložiska minerálů (odhalená průzkumníky a vědeckými vozidly) a na relativně plochou půdu. Všechny ostatní budovy musí být postaveny v rámci oblasti kolonie.

Odstranění koloniálních budov

Dříve nebo později zbouráte nebo „srovnáte se zemí“ jednu ze svých staveb. To můžete udělat proto, abyste získali zpět zdroje, zničili důl, který byl vyčerpán nebo prostě proto, abyste udělali místo ve své kolonii pro nové systémy. Abyste odstranili budovu, vyberte ji kurzorem a klikněte na tlačítko Zbourat (Raze), které se objeví na spodním okraji ovládacího okna. Objeví se okno žádající po Vás potvrzení příkazu. Klikněte na Ano (Yes) pro pokračování, na Ne (No) pro zrušení příkazu. Jakmile potvrdíte zbourání stavby, bude posádka (je-li přítomna) evakuována koloniálním raketoplánem a vrátí se do jádra. Budova se pak sama zničí a malé množství z jejích stavebních nákladů se vrátí zpět do Vašich koloniálních skladů.

Výroba vozidel

Abyste postavili mobilní jednotku, budete nejdříve potřebovat v kolonii **vozovnu** (vehicle yard). Jakmile bude dokončena, nebo je-li již přítomna, vyberte ji pomocí kurzoru a pak klikněte na tlačítko **Postavit** ve spodní polovině ovládacího okna (nebo použijte klávesovou zkratku „V“).

To zobrazí **inženýrské** menu a všechna dostupná vozidla (další jednotky se zpřístupní postupně tak, jak bude kolonie růst a jak bude vylepšována).

Klikněte na ikonku vozidla, které si přejete postavit a **vozovna** začne tuto jednotku vyrábět. Ta se pak objeví venku před vozovnou. Abyste viděli postup výroby, zvolte **vozovnu** a červený ukazatel na spodu obrazovky, vedle ikonky vozidla, značí zbývající čas.

Pokud jste nepostavili více než jednu **vozovnu**, můžete nařídít stavbu až deseti vozidel, která budou postavena v tomto pořadí.

Použití konstrukční fronty

Abyste si prohlédli požadovaná vozidla a stavby, zvolte **koloniální jádro** a pak klikněte na tlačítko **Informace** (Info) na spodu ovládacího okna. Pro procházení frontou nyní použijte šipky (nebo použijte klávesovou zkratku „C“).

Chcete-li odstranit požadavek z fronty, klikněte na jeho ikonku a pak potvrďte své rozhodnutí.

Ovládání jednoho vozidla

Prvním krokem k ovládání vozidla je vybrat si ho. Přesuňte kurzor myši nad vozidlo a pak klikněte levým tlačítkem. Nad vozidlem se objeví řada svítících odznaků příslušné rasy. To značí, že jste převzali kontrolu nad vozidlem, jakož i zobrazuje jeho celkové zdraví (čím více odznaků je vidět, tím silnější je vozidlo). Také můžete vybrat vozidlo (nebo vozidla) tím, že kolem něj (nich) načrtnete čtyřúhelník, zatímco budete držet levé tlačítko myši. To způsobí, že se za kurzorem objeví roztahující se šedivý rámeček. Až pokryjete jednotku (nebo jednotky) v rámečku, pusťte tlačítko myši.

Jakmile si vyberete svoje vozidlo, můžete s ním hýbat tak, že kliknete levým tlačítkem myši na cíl v herním prostředí. Kurzor se změní na zelený ukazatel **pohybu**, který značí platný cíl. Pokud se pokusíte přesunout se na neplatné místo, zmizí ukazatel pohybu a Vy uslyšíte zápornou odpověď od své jednotky.

Jestliže máte kontrolu nad vozidlem a chcete, aby zaútočilo na nepřítele, podržte kurzor nad cílem a ten se změní na červený ukazatel **útoku**. Teď můžete buď jednou kliknout levým tlačítkem myši, abyste zaútočili na cíl nebo kliknout dvakrát levým tlačítkem, čímž zobrazíte útočné příkazy v herní knížce (viz Příkazy v herní knížce).

Vybraného vozidla se můžete zbavit tak, že převezmete velení nad jinou jednotkou nebo tak, že stisknete pravé tlačítko myši.

Skupiny vozidel

Vytváření skupiny

Velké mapy a mnoho nepřátel může zkomplikovat jakoukoliv misi. Doporučuje se, abyste spojili svá vozidla do skupin a zjednodušili tak operace. Můžete vytvořit až pět skupin a můžete mít jedno vozidlo ve více než jedné skupině. Abyste vytvořili skupinu, musíte vybrat vozidla, která si ve skupině přejete mít a pak stisknout **Ctrl + 1** (abyste vytvořili další skupiny, použijte **Ctrl** a klávesy **2, 3, 4 a 5**).

Výběr skupiny

Abyste vybrali dříve vytvořenou skupinu, stiskněte klávesy **1 až 5** (každou pro příslušnou skupinu). Abyste vybrali skupinu a přeskočili s kamerou na její pozici, stiskněte klávesu **Shift** a odpovídající číselné označení.

APC a obsazování

V různých misích dostanete příkaz obsadit nepřátelskou budovu nebo dokonce získat zpět jednu ze svých vlastních. Vozidlem, které splní tento úkol, je **APC**.

Jakmile si vyberete **APC**, klikněte dvakrát levým tlačítkem na cílovou budovu, kterou si přejete obsadit. Tím zobrazíte útočné příkazy v herní knížce.

Teď si vyberte třetí možnost: **Obsadit**.

APC nyní zahájí palbu na cíl, dokud neoslabí jeho štíty. V tom okamžiku APC vyšle do cílové budovy výsadkový tým. Úspěšné obsazení bude ohlášeno v komunikačním okně.

Skenování

Existují dva různé druhy skenování: **aktivní** a **pasivní**.

Aktivní skenování se provádí tak, že vyberete průzkumníka nebo vědecké vozidlo a pak dvakrát kliknete levým tlačítkem na zamýšlený nekoloniální cíl. Tím otevřete okno se skenovacími příkazy v herní knížce, které Vám nabídnou možnost vybrat si mezi **vědeckým, lékařským a inženýrským** skenováním.

Některé skeny můžete provést pouze tak, že přiřadíte do vědeckého plavidla příslušného důstojníka. Takovýto požadavek se objeví v komunikačním okně (možná také bude třeba vycvičit některé důstojníky dříve, než budou moci provést požadovaný příkaz).

Průzkumník může provádět skeny na větší vzdálenost, ale budou trvat déle a mezitím bude průzkumník mnohem citlivější na nepřátelskou palbu. Vědecké vozidlo je silnější a může provádět skeny rychleji, ale je mnohem pomalejší a vyžaduje bližší kontakt s cílem.

Pasivní skeny odhalí jednotky, budovy a minerály. Pasivní skenování je automatickou funkcí a poskytuje Vám více porozumění světa kolem Vás. Nepřátelské jednotky a budovy budou vidět pouze tehdy, když je odhalí pasivní skenování.

Skenovaná oblast je zobrazena na trikordeu jako světlejší půda a generuje se koloniálními stavbami, průzkumníky a vědeckými vozidly.

Kdykoliv posíláte mobilní jednotky mimo kolonii, je rozumné doprovázet je průzkumníkem, tak aby Vás nepřátelé nemohli překvapit.

Energetické potřeby a jejich řízení

Každá stavba v kolonii vyžaduje různé množství energie, aby fungovala na optimální úrovni efektivnosti. Na začátku většiny misí je jediným zdrojem dostupné energie pro kolonii nízko výkonný systém v samotném koloniálním jádře. I když je to dost pro fungování několika málo staveb během prvních fází rozvoje kolonie, bude tato energie brzo vyčerpána tak, jak se kolonie bude rozšiřovat.

Abyste viděli úroveň energie pro stavbu, vyberte ji a pak se podívejte na zobrazení energie v ovládacím okně. Abyste viděli celkovou úroveň energie v kolonii a její spotřebu, vyberte buď generátor energie nebo samotné jádro.

Koloniální stavba může být buď **spotřebitel** nebo **generátor**, kterých jsou tři verze – nízko výkonný (koloniální jádro), středně výkonný (základní generátor energie) nebo vysoce výkonný (vylepšený generátor energie).

Generátory energie

Když si vyberete generátor energie, zobrazí se v ovládacím okně následující informace...

Generátor (Generator) – toto udává, zda je výkon generátoru nízký (low), střední (medium) nebo vysoký (high). Koloniální jádra poskytují nízký výkon, generátory energie střední výkon a vylepšené generátory energie poskytují vysoký výkon. Několik vysoce výkonných generátorů energie může zastat práci mnoha nízko a středně výkonných systémů a udržovat koloniální energetickou mřížku.

Spotřeba (Consumption) – toto zobrazuje celkové množství energie, které momentálně kolonie vyžaduje k fungování na optimální úrovni efektivnosti. Méně než 100% značí, že všechny koloniální systémy jsou zásobeny a udržovány. Více než 100% naznačuje, že potřeby kolonie nejsou splněny, což má za následek, že určité koloniální systémy jsou vypnuty nebo vážně omezeny (jako například vozovna, která bude vyrábět jednotky mnohem pomaleji).

Splnění poptávky (Demand met) – Toto udává množství energie, které je kolonii skutečně dodáváno.

Rezerva (Reserve) – Koloniální energetická mřížka také vytváří malou energetickou rezervu, aby vyšla vstřícně kritickým koloniálním systémům – jako jsou obranná věž a štít. Rezervy se aktivují, jakmile úroveň koloniální spotřeby překročí 100%. Avšak tato záloha nevydrží dlouho a brzy se vyčerpá, pokud nedostanete úroveň energie v kolonii zpět pod svoji kontrolu.

Spotřebitelé energie

Když si vyberete koloniální stavbu, zobrazí se v ovládacím okně následující energetické informace...

Spotřebitel (Consumer) – Toto Vás informuje, že vybraná budova je spotřebitelem, a ne generátorem, koloniální energetické mřížky.

Dodávka (Supply) – Toto udává úroveň energie momentálně dodávané vybrané budově.

Rezerva (Reserve) – Jestliže může mít vybraná budova přístup k rezervní energetické mřížce, objeví se zde množství čerpané energie.

Efektivnost – a produktivita – stavby mohou být ovlivněny, jestliže není udržována hladina energie pro danou budovu. Některé stavby, obranné systémy jako phaserové věže a štítové generátory, spotřebovávají velká množství energie a vypnou se nebo se stanou nespolehlivými, jestliže bude úroveň koloniální energie namáhána.

K usnadnění energetických potřeb kolonie může každá rasa stavět cennou budovu. Federální kolonisté mohou postavit hydroponickou farmu, Kliloni mají zvířecí farmu, zatímco Romulané mohou postavit biologické zařízení. Každý z těchto systémů vyžaduje velké množství energie, aby fungoval, ale toto čerpání je vynahrazeno schopností těchto systémů vyrábět jídlo a odstranit tak potřebu replikátorových systémů – těžké zátěže koloniální energetické mřížky.

Materiálové zdroje

Zásoby kolonie

Pro poskytování prostředků pro výrobu a stavbu, jakož i poskytování palivových zdrojů pro generátory energie potřebuje kolonie velké množství materiálů. Ty jsou často poskytnuty na začátku mise a jsou uskladněny v koloniálním skladu, ale tyto zásoby nejsou nekonečné a i ten nejopatrnější velitel bude muset během mise své zásoby doplňovat.

Abyste našli celou řadu přírodních minerálů, které jsou obsaženy na většině světů, musíte provést geologický průzkum. Pro to bude muset buď vědecké vozidlo nebo průzkumník opustit bezpečí kolonie a prozkoumat svět.

Geologický průzkum – Při udílení rozkazů ať už průzkumníkovi nebo vědeckému vozidlu pohybujte s jednotkou po krajině. Trikordeř zobrazí všechny suroviny, které jsou v dosahu Vašich pasivních skenů jako odlišně zbarvená pole mapy. Když pozdržíte kurzor nad zbarveným polem, objeví se při horní straně trikordeřů jméno dané suroviny.

Těžba a zpracování surovin – Až najdete surovinové ložisko, budete muset začít s těžební operací. První stavbou, kterou budete muset postavit v kolonii, je **zpracovna zdrojů** (resource processor). Tato stavba zpracovává suroviny na užitečnější materiály. Jakmile ji postavíte, zpřístupní se Vám ve stavebním menu **těžební stanice** (mining station). Klikněte na ni a pak umístíte hologram na naleziště minerálů (buď v herním světě nebo na trikordeřu) a klikněte levým tlačítkem myši, jakmile hologram zezelená. Těžební stanice můžete postavit pouze na relativní rovině, takže možná nebudete moct dosáhnout na některá naleziště minerálů zobrazená na trikordeřu, ačkoliv mají těžební stanice široké pole působnosti (a vylepšené těžební stanice ještě širší). Také je třeba, aby bylo minerální naleziště odhaleno průzkumníkem nebo vědeckým vozidlem.

Jakmile bude dostavěna, zásobena energií a osazena personálem, začne těžební stanice dobývat suroviny. Ty jsou ukládány do beden a rovnány před dolem pracovní včeličkou. Pak je sebere nákladní včelička a přenesení je ke zpracovně zdrojů, kde jsou zpracovány a přeneseny k uskladnění do skladu.

Poznámka: Jakákoliv oblast, která obsahuje suroviny, se skládá ze všech zdrojů. Zobrazená barva značí převažující materiál obsažený v nalezišti zdrojů. Při dolování tak vytěžíte nejvíce minerálů, jehož jméno se objeví na trikordeřu.

Suroviny

Existuje šest surovin, které můžete těžit a zpracovávat...

Surové dilithium (Raw dilithium) – je značeno jako **zelené** naleziště minerálů a vyrábí se z něj **dilithium**.

Talgonit (Talgonite) - je značen jako **modré** naleziště minerálů a vyrábí se z něj **polyměsice**.

Křemík (Silicon) – je značen jako **žluté** naleziště minerálů a vyrábí se z něj **termobeton**.

Kelbonit (Kelbonite) – je značen jako **azurové** naleziště minerálů a vyrábí se z něj **průhledný hliník**.

Magnezitová ruda (Magnesite ore) – je značena jako **červené** naleziště minerálů a vyrábí se z ní **nitrium**.

Dolamid (Dolamide) – je značen jako **nachové** naleziště minerálů a vyrábí se z něj **duranium**.

Zpracované materiály

Zpracované materiály jsou potřeba pro výrobu vozidel a stavbu koloniálních budov a jejich vylepšení...

Dilithium – používá se k pohánění vozidel, zbraní a koloniálních systémů.

Polysmésice (Polycosmésite) – používá se na podvozky vozidel a opláštění budov.

Termobeton (Thermoconcrete) – používá se na základy budov.

Průhledný hliník (Transparent aluminium) – používá se pro vozidla a koloniální systémy.

Nitrium – používá se při výrobě obalů fotonových torpéd.

Duranium – používá se na opláštění vozidel a budov.

Požadované materiály pro stavbu koloniálních systémů a vozidel se zobrazí na spodu stavebního menu v okamžiku, kdy danou položku vysvítíte kurzorem myši.

Abyste viděli, kolik zdrojů máte momentálně v kolonii, můžete buď zvolit sklad, který zobrazí součty materiálů v ovládacím okně, nebo můžete resetovat ovládací okno, což se standardně provádí pravým tlačítkem myši (materiálové zásoby jsou uvedeny v horní polovině této oblasti).

Personál a obsluha

Jako energii potřebuje každá stavba v kolonii také určité množství zaměstnanců pracujících uvnitř k tomu, aby mohla fungovat. Jakmile budovu postavíte, je do ní přenesen požadovaný pracovní personál.

Na začátku každé mise bude pod Vaše velení přiděleno určité množství kolonistů, kteří budou shromážděni v koloniálním jádře.

Personální informace

Následující informace se zobrazí v ovládacím okně poté, co zvolíte koloniální budovu...

Důstojník (Officer) – Vaši služebně starší důstojníci mohou být přeneseni do koloniální stavby, aby zvýšili její efektivnost. Zde je uveden počet důstojníků přítomných v budově.

Obsluha (Crew) – uvádí celkové množství kolonistů momentálně pracujících uvnitř budovy.

Služebně starší personál

Jakmile postavíte určité stavby, budete k nim muset přidělit svůj služebně starší personál. Abyste tak udělali, klikněte na koloniální jádro a pak klikněte na tlačítko Personál (Staff) na spodu ovládacího okna. To vyvolá personální menu, které zobrazuje Vaše služebně starší důstojníky. Abyste si vybrali důstojníka, klikněte na jeho portrét. Teď klikněte na koloniální budovu a člen personálu bude přenesen. Stejným způsobem můžete také přidělovat služebně starší personál do koloniálních vozidel.

Personální menu obsahuje hodnotu a jméno důstojníka, jeho zaměstnání, zkušenosti a současnou pozici.

Přidělení služebně staršího personálu bude mít mnoho různých účinků na budovy nebo vozidla, do kterých byli přiděleni. Jejich momentální úroveň zkušeností určí sílu těchto účinků.

Provozní (Operations) – provozní důstojník je víceúčelový kolonista. Jeho (nebo jejím) převelením do budovy, pomůžete mírně zvýšit efektivnost, i když ne tolik jako pomocí jednoučelového systémového důstojníka. Přidělení provozního důstojníka do mobilní jednotky také zvýší daný systém, ale opět pouze okrajově.

Bezpečnostní (Security) – Přidělení bezpečnostního důstojníka do bezpečnostního centra (skladiště zbraní pro klingonské hráče a bezpečnostní ústředí pro Romulany) zvýší celkovou úroveň efektivnosti dané stavby. Přidělení bezpečnostního důstojníka do budovy, která je pod útokem, také pomůže příslušnému systému udržet si déle svoji strukturální integritu, což poskytne čas mobilním obranným jednotkám eliminovat útočníky. Umístěním bezpečnostního důstojníka do vozidla můžete také zvýšit obranné a útočné schopnosti daného vozidla. Vylepší se síla střežitelů, doba nabíjení i úroveň štítů.

Technický (Engineering) – Přidělení inženýra do vozovny zvýší její úroveň efektivnosti, což umožní, aby výroba vozidel postupovala rychleji. Inženýr také zkrátí dobu obnovy štítů vozidla nebo budovy, takže se doporučuje ho (nebo ji) přesouvat po kolonii po útoku pro to, aby se obnovilo zdraví kolonie.

Lékařský (Medical) – Přidělení doktora na ošetřovnu pomůže zvýšit efektivnost této budovy a umožní Vám zkoumat rychleji lékařské projekty jakož i pomáhat při léčbě nemocných kolonistů. Doktora také bude často zapotřebí mimo kolonii ve vědeckém vozidle, aby pomohl s analýzou nových údajů.

Vědecký (Science) – Podobně jako doktor, zvýší i vědecký důstojník celkovou efektivnost vědecké stanice a pomůže i urychlit vědecké výzkumné projekty.

Vědecký důstojník se může také připojit k výsadkovému týmu při studiu dat pomocí vědeckého vozidla.

Výcvik personálu

Můžete zvýšit účinek, který bude mít Váš služebně starší personál na kolonii tím, že si uděláte čas na jejich výcvik. Abyste vycvičili důstojníka, zvolte nejprve koloniální jádro a pak klikněte na tlačítko **Personál** (Staff) na spodu ovládacího okna. Tlačítko **Výcvik** (Training) se nyní objeví na místě tlačítka Personál. Klikněte na něj a zobrazí se důstojníci, které můžete v dané misce vycvičit. Kliknutím na obrázek důstojníka výcvik zahájíte.

Hra více hráčů

Star Trek: New Worlds podporuje až tři hráče v multiplayerových hrách.

Pro přístup k nastavení hry více hráčů klikněte v hlavním menu na tlačítko **Spuštění hry více hráčů** (Multiplayer launch), po čemž se zobrazí následující možnosti...

Počet hráčů (Number of players) – vyberte si mezi hrou dvou nebo tří hráčů.

Příslušnost (Alignment) – klikněte na jméno rasy, za kterou hodláte hrát (nebudete si moct vybrat rasu, kterou si již zvolil jiný hráč).

Výběr hry (Select game) – v tomto menu si vyberte level, který si chcete zahrát.

Jméno hry (Game name) – zde zadejte jméno pro svoji hru (standardně se vždy použije registrační označení Vašeho počítače).

Poskytovatel služby/protokol (Service provider/protocol) – umožní Vám vybrat si Vaše oblíbené nastavení připojení pro hraní her více hráčů.

Stav (Status) – zobrazuje informace o stavu Vašeho nastavení.

Vytvořit (Create) – jakmile si nastavíte svoji hru, klikněte na toto tlačítko a založte hru více hráčů (hru se spustí teprve, až se připojí nastavený počet hráčů).

Připojit (Join) – jakmile si nastavíte svoji hru, klikněte na toto tlačítko a připojte se ke hře založené jiným hráčem (po zvolení této možnosti klikněte na jméno hry, ke které se chcete připojit).

Zrušit (Cancel) – sem klikněte pro zrušení veškerého nastavení hry více hráčů a pro návrat do hlavního menu.

Další poznámky: Když hrajete hru více hráčů a vyberete si rasu, kterou si již zvolil jiný hráč, počítač Vám automaticky vybere rasu jinou. Jestliže můžete hrát ještě za jinou rasu, klikněte na příslušné tlačítko a vyberte si ji.

Požadavky hry více hráčů

Star Trek: New Worlds používá systém Direct Play společnosti Microsoft, který poskytuje přímé herní spojení mezi dvěma až třemi lidskými hráči. Hráči se pouze musí připojovat pomocí stejné technologie, např. internetová hra vyžaduje, až se oba hráči připojí k Internetu (bez ohledu na to zda pomocí DSL, kabelu, T1, atd.). Hra po modemu vyžaduje, aby se oba hráči spojili navzájem modemy, a aby připojující se hráč vytočil telefonní číslo hráče zakládajícího hru. A hra po místní síti (LAN) vyžaduje, aby byli všichni hráči ve stejné síti. Nejlepšího herního zážitku docílíte přes místní síť. Vysokorychlostní připojení jsou až daleko na druhém místě a hra více hráčů po modemu se pro Star Trek: New Worlds nedoporučuje. Pro specifická nastavení a otázky týkající se připojení se podívejte do části Často kladené dotazy.

Možnosti hry více hráčů

Hru více hráčů můžete vyhrát jedním ze tří způsobů:

1. Zničte koloniální jádro (velitelské ústředí) svého soupeře
2. Vylučte možnost, že Váš soupeř splní cíl mise
3. Splňte všechny cíle své mise dříve, než bude zničeno Vaše koloniální jádro nebo než Váš soupeř (Vaši soupeři) vyloučí možnost, že splníte cíle své mise

Ne všechny mise ve hře více hráčů mají cíle, které může jiný hráč eliminovat. Některé mise můžete vyhrát pouze tak, že zničíte koloniální jádro svého soupeře. Vyzkoušejte si různé mise a zažijte ten tajemný pocit, při kterém nevíte, co může Váš protivník udělat, aby vyhrál. Hra více hráčů v New Worlds je vytvořena z úmyslem vnést do hry tolik tajemna jako boje.

Spuštění hry více hráčů

Abyste spustili hru více hráčů, musí být někdo zakladatelem a zbývající hráči pak budou ti, kteří se k založené hře připojí. Zakladatel rozhoduje, jaký scénář se bude hrát, kolik hráčů bude ve scénáři a za jakou rasu bude hrát. Zbylí dva hráči si také vyberou svoji příslušnost/rasu. Pokud dojde ke konfliktu při výběru rasy, bude hráčům, kteří se připojují, automaticky přidělena další přípustná rasa/příslušnost. Prosim, povšimněte si, že zakladatel také ovládá zatržítiko „Vysoká rychlost“ (High speed). Nastavení hráčů připojujících se ke hře týkající se voleb nastavených zakladatelem budou ignorována.

Po nastavení počtu vstupujících hráčů, výběru mise a rasy/příslušnosti zakladatele musí zakladatel zvolit svůj druh připojení. V rolovacím menu musí zakladatel vybrat druh připojení, který si hráči přejí používat a vyplnit všechna příslušná pole pro svůj protokol připojení: např. jméno hry (standardně jméno počítače zakladatele), TCP/IP a číslo portu. Položku portu může zakladatel ignorovat stejně jako IP adresu/jméno počítače.

Poznámka: Hráči připojující se ke hře musí zadat IP adresu/jméno počítače zakladatele a použít stejné číslo portu, které má nastavené zakladatel. To si často musí hráči ujasnit ještě předtím, než spustí New Worlds.

Pro více detailů se podívejte na Často kladené dotazy.

Po provedení všech voleb by měl zakladatel kliknout na tlačítko „Založit“ (Create) hru. Stav založení se zobrazí v poli zpráv o stavu uvádějíc úspěch nebo nezdar tohoto pokusu. Jestliže neexistuje žádné připojení vyžadovaného druhu, pokus se nezdaří. Úspěch bude zobrazen jako zpráva „Založeno...“ (Hosting).

Ačkoliv se podmínky pro jiné protokoly různí, jsou přesto velmi podobné. Například: IPX nevyžaduje žádné detaily kromě normálního nastavení parametrů hry a jména hry. Při modemovém spojení musí hráči připojující se ke hře zadat telefonní číslo zakladatele a kliknout na tlačítko „Připojit se“ (Join) AŽ POTOM, co zakladatel hru vytvořil.

V žádném případě by se hráči připojující se ke hře neměli pokoušet připojit ke hře zakladatele, dokud ji zakladatel nevytvoří. New Worlds roztřídí hry, které byly vytvořeny, a ke kterým se někdo nově připojil, přes jakýkoliv protokol a hardware, který je spolehlivý a dostatečně rychlý ke komunikaci pomocí Direct Play.

Často kladené dotazy (FAQ)

FAQ týkající se LAN/Sítě

Všichni hráči musí být ve stejné pracovní skupině/doméně a podsíti.

Kontaktujte **příslušnou osobu**, aby to udělala nebo to udělejte sami. To je povinností správce sítě a společnost Interplay Entertainment Corp. k tomu není zavázána ani za to neručí.

Všichni hráči musí používat stejný komunikační protokol.

Jedná se typicky o **TCP/IP** nebo **IPX** protokol. Direct Play může podporovat mnoho jiných protokolů, ale toto jsou dvě rozhraní, která pro hru po místní síti podporuje přímo Star Trek: New Worlds.

Všichni hráči při použití TCP/IP musí používat stejné číslo portu.

Nechte toto editovatelné políčko prázdné a Vaše hra pojede bez problémů. Je možné umožnit hráčům měnit svoji vlastní hodnotu pro číslo portu, mají-li zvláštní potřebu konfigurovat síť. Stejně jako bylo uvedeno výše, je toto zodpovědností správce sítě.

Všichni hráči musí znát jméno počítače zakladatele nebo jeho adresu.

V síti má většina počítačů své jméno, které můžete přímo napsat, nebo mají svoji adresu. Pro TCP/IP to může být buď IP adresa nebo i jméno počítače zakladatele. To by mělo být uvedeno v Nastavení sítě v Ovládacích panelech. Pro Vaše pohodlí je automaticky vyžádáno a zobrazeno již standardně jako jméno Vaší hry. Můžete vložit toto jméno do pole IP adresa/jméno počítače pro TCP/IP. IPX prohledá celou síť po dalších dostupných hrách více hráčů v New Worlds.

FAQ týkající se Internet TCP/IP

Jsou podporovány pouze vysokorychlostní a širokopásmová připojení k Internetu. Vzhledem k velkému zpoždění na Internetu a potřebám New Worlds jsou k dispozici pouze nejrychlejší internetová připojení. Můžete se pokusit spojit se s kamarádem pomocí 56K rychlého modemu, ale tato metoda není doporučována. Abyste zvýšili možnost zahrát si, můžete zkusit odškrtnout položku „Vysokorychlostní připojení“ (High Speed Connection) a uvidíte, zda se hra zlepší. Někteří lidé ale dávají přednost účinku, který má tato položka na hru. Zpoždění v komunikaci po Internetu může být problémem, který může potenciálně vyřadit některá internetová připojení. Pokud je to Váš případ, vychutnejte si, prosím, hru po své lokální síti. K Internetu se připojte předtím, než se pokusíte spustit internetovou hru.

Ačkoliv se Star Trek: New Worlds pokusí použít Vaši registrovanou standardní komunikační metodu ve Windows pro TCP/IP připojení k Internetu, můžete zajistit, že použité připojení je právě to, které jste čekali tak, že se k Internetu připojíte předtím, než spustíte hru.

Spojení po Internetu je podobné postupu pro TCP/IP LAN.

Podívejte se na jednotlivé kroky pro připojení v místní síti, chcete-li zjistit detaily o tom, jak se spojit s přítelem přes Internet. Internet TCP/IP podporuje pouze specifickou IP adresu/číslo.

Při hře po Internetu musíte znát IP adresu osoby zakládající hru, ke které se připojujete. Nepokoušejte se zadávat jméno počítače dané osoby. Pokud neznáte svoji IP adresu, můžete ve Windows 9x odkliknout ve Start menu položku „Spustit...“ a zadat program „WinIPcfg.exe“. Tento program Vám ukáže Vaši současnou IP adresu. Ve Windows 2000 budete muset jít do Nastavení sítě v Ovládacích panelech a najít vlastnosti Vašeho TCP/IP připojení, abyste zjistili svoji IP adresu. Při obou postupech nemusí být tyto informace k dispozici, dokud se nepřipojíte k Internetu.

FAQ týkající se hry po modemu

Zakladatel musí vytvořit hru předtím, než se k ní může kdokoliv připojit. Pro funkční hru po modemu se vyžaduje, aby zakladatel vytvořil svoji hru dříve, než se k ní někdo pokusí připojit. Jakmile jeho počítač zobrazí v poli zpráv o stavu zprávu „Založeno...“, čeká, až někdo jiný zavolá jeho telefonní číslo a připojí se ke hře.

Hráč zakládající hru nesmí mít zapnutu službu záznamníku ani záznamník samotný.

Neexistuje způsob, jakým by hra Star Trek: New Worlds mohla odpovědět na volání herního připojení, když je zapnutý jiný systém odpovídající na telefonní linku. Proto musí zakladatel vypnout nebo zakázat ostatní záznamníkové služby na svém počítači včetně svých vlastních počítačových záznamníků/faxových programů.

Všichni hráči by měli zakázat funkci čekání na lince nebo další telefonní rušení.

Často musí hráči s povolenou funkcí čekání na lince vytočit *70 nebo jinou předvolbu předtím, než vytočí telefonní číslo. Některé modemy toto nemohou udělat přímo a vyžadují, aby hráč dočasně zakázal celý systém čekání na lince předtím, než spustí New Worlds. Abyste si mohli zahrát hru od začátku do konce, nesmí být Vaše telefonní linka ničím rušena, vůbec už nesmíte během hraní zvedat telefony.

Informace o kolonii a vozidlech

Stavby federální kolonie

Koloniální jádro (Colony Hub)

Třída Crusoe

Koloniální jádro je tou naprosto nejdůležitější stavbou každé kolonie. Jádro prvního stupně je vždy první budovou, kterou inženýři Hvězdné flotily postaví a je to právě tato budova, ze které musí růst všechny federální kolonie. Nejprve je jádro používáno k výrobě všeho, co kolonie potřebuje – vozidel, staveb, energie, atd. – i když velmi omezeným a neefektivním způsobem.



S postupným růstem kolonie ulehčuje pozvolna stavba specializovaných budov – jako jsou generátory energie a výrobní komplexy – jádru od jeho výrobních povinností. Avšak místo toho, aby učinil jádro zbytečným, umožňuje vývoj těchto specializovaných budov jádru změnit se z výrobce na kontrolora. Tak, stejně jako můstek hvězdné lodi sjednocuje a řídí všechny lodní systémy, chová se koloniální jádro jako velící uzel kolonie. S růstem kolonie roste i jádro. S každým vylepšením jádra postupuje kolonie na další technologickou úroveň a s tím jsou k dispozici pro výrobu nové systémy a jednotky. Přírodním následkem velitelské pozice jádra je, že je jedním z mála koloniálních systémů, které nemají možnost sebeztrouky.

Stavební dvůr (Construction Yard)

Třída Brunel

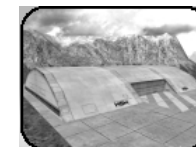
Stavební dvůr je výrobním zařízením, které vytváří všechny součásti potřebné ke stavbě nových budov nebo vylepšení již existujících. Jako takový je stavební dvůr klíčovou budovou, kterou je třeba postavit jako první v počáteční fázi rozvoje kolonie. Stavební dvůr je v podstatě centrem výroby. Bere suroviny a zpracované zdroje a kombinuje je tak, aby vytvořily stavební materiály. Tyto materiály jsou poté vloženy do stavebních zásobníků, které používají stavební včelíčky. Jako většina federálních koloniálních průmyslových budov je i stavební dvůr modulární jednotkou, kterou lze zdokonalovat podle potřeb každé kolonie. Těsně po svém postavení je stavební dvůr základní zpracovatelskou dílnou, schopnou vyrobit pouze ty nezákladnější koloniální budovy. Poté, jak se kolonie rozvíjí a je zapotřebí stále komplexnějších budov, může být vylepšen. Tato vylepšení zvyšují jednak výrobní kapacitu stavebního dvora a zároveň zvyšují jeho technické schopnosti umožňující kolonii stavět další specializované stavby.



Vozovna (Vehicle Yard)

Třída Jeffries

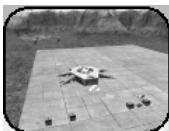
Vozovna pečuje o svalu kolonie – jak vojenské tak průmyslové. Vozidla postavená ve vozovně dávají kolonistům schopnost prozkoumávat nové prostředí, přesouvat náklad a bránit se. První stupeň vozovny je nutně relativně malá stavba, která může být postavena rychle a snadno prvními málo kolonisty tak, aby byla planeta zajištěna. Tento „hangár“ je poté doplněn druhým a třetím rozšířením, která jsou postavena po obou stranách původní stavby. Tato objemová rozšíření odráží skutečnost, že čím pokročilejší vozovna je, tím větší je i její výrobní kapacita, a že uvnitř mohou být postavena fyzicky větší vozidla. S pokračujícím rozvojem kolonie se zvětšuje i výběr vozidel dostupných ve vozovně, ačkoliv je mnoho z nich vázáno také na jiné stavby, které musí být přítomny v kolonii. S přidáním strukturálních vylepšení se zvýší obranná efektivnost vozovny a sníží se výrobní doba. Vozovna je navržena jako hlavní pracovní stanice koloniálního inženýra, jehož přítomnost v budově zvýší úroveň efektivnosti a zkrátí výrobní dobu.



Zpracovna zdrojů (Resource Processor)

Třída Nikoli

Zpracovna zdrojů je spojovacím článkem mezi vzdálenými těžebními stanicemi a potřebami kolonie. Přebírá suroviny nahromaděné těžebními stanicemi a zpracovává je na použitelné minerály a slitiny. Tato jednotka stojí na prvním místě koloniální ekonomiky, protože vyrobené zpracované materiály se používají jak k vývozu pro Federaci tak uvnitř pro další rozvoj kolonie. Zpracovna zdrojů ale není žádnou prostou slévárnou. Může pracovat se vším od plynů po kovové rudy a přitom vyrábět tak rozličné statky jako je průhledný hliník a nitrium. Aby bylo možno zajistit co největší užitečnost zpracovny, je využit modulární design, který umožňuje přidat k hlavní stavbě další rudné zpracovny. Tyto subsystémy umožňují zvýšit celkovou efektivnost zpracovny a výrazně urychlit dobu zpracování minerálů.



Dílna na dilithium (Dilithium Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování surové dilithiové rudy na rafinované dilithium.

Dílna na polyměsíce (Poly-Composites Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování talgonitové rudy na materiály z polyměsíc.

Dílna na termobeton (Thermo-Concrete Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování silikonu na materiály z termobetonu.

Dílna na průhledný hliník (Transparent Aluminium Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování kelbonitové rudy na průhledný hliník.

Dílna na nitrium (Nitrium Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování magnezitové rudy na nitrium.

Dílna na duranium (Duranium Plant)

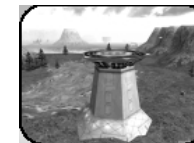
Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování dolomidové rudy na duranium.

Těžební stanice (Mining Station)

Třída Janus

Pouze těžební stanice soupeří v rámci kolonie s jádrem o pozici klíčové stavby, protože je to často v první řadě právě minerální bohatství světa, které vede k jeho kolonizaci. Těžební stanice je pro kolonii primárním zdrojem všech surovin, takže čím produktivnější důl je, tím rychleji může kolonie, které slouží, růst a sílit. Ale přemýšlet o něm pouze jako o dole je chybou, protože to je vysoce komplexní systém pro získávání zdrojů, který je jak rozmanitý tak specializovaný. Hlavní jádro v ěže může těžit plyny, tekutiny, rudu, krystaly a mnoho dalších chemikálií, které jsou pak zhruba roztrženy a odeslány do zpracovny zdrojů. Jako i jiné koloniální stavby může být těžební stanice v pozdější fázi rozvoje kolonie nahrazena stavbou vylepšené těžební stanice.



Vylepšená těžební stanice (Advanced Mining Station)

Třída Janus – A

Jak se s pokračující expanzí kolonie zvyšuje potřeba většího množství materiálů, stane se vylepšená těžební stanice nezbytnou pro získávání zdrojů mnohem vyšší rychlostí, než dokázal její předchůdce. Tato vylepšená stavba také využívá efektivnější energetickou matici, která poskytuje silnější systém šítů na obranu před nepřátelskými útoky.



Generátor energie (Power Generator)

Třída Styles

Generátor energie je tlukoucím srdcem všech kolonií. Bez energie, kterou generuje, by selhaly štíty, obranné systémy a bezpočet dalších systémů, které by nechaly kolonisty bez ochrany. Generátor v sobě skrývá hybridní reaktorový systém, který spojuje tradiční vžitou technologii podporovanou nejnovějšími fyzikálními poznatky. Ačkoliv je výkonnější než energetický výstupní systém v jádře, může poskytnout adekvátní rezervu pouze pro malý počet koloniálních systémů.

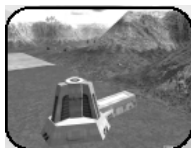


S rostoucím počtem staveb a systémů náročných na energii se zvyšuje i potřeba dalších generátorů. Bohužel požadované zdroje pro výrobu generátoru jsou drahé, což nutí kolonii založit další doly a zpracovatelské systémy – které samozřejmě vyžadují více energie na obsluhu.

Vylepšený generátor energie (Advanced Power Generator)

Třída Styles – A

Ani s výkonným generátorem nemůžete doufat, že splníte požadavky plně zařízené kolonie – obzvláště poté, co postavíte náročné systémy, jakými jsou phaserové banky a obranné štíty. Ke splnění těchto požadavků je od určitého stupně rozvoje kolonie k dispozici vylepšený generátor energie. Vylepšený systém využívá rozšířenou plasmovou věž v kombinaci s prodlouženou generovací komorou a vytváří energetický výstup vyšší než je produkce několika standardních generátorových systémů.



Sklad (Storage Facility)

Silo typu 7

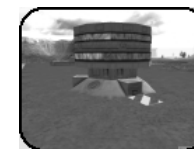
Sklady se používají k uskladnění všech koloniálních zdrojů, které v okamžiku potřeby přemísťují na požadované místo. Vše od surových minerálů po přiděly zaměstnanců se nachází ve stavbě podobné krabici, která využívá vysoce efektivní systém skladování a spravování, který umožňuje velmi rychlé nakládání a vykládání zboží. Po svém zpracování jsou všechny materiály přeneseny nákladními včeličkami do této stavby, kde jsou uskladněny, dokud nebudou potřeba. Vzhledem ke svému ohromnému významu pro kolonii je sklad jedním z mála koloniálních systémů, který není vybaven možností sebeztrouky.



Vědecký blok (Science Block)

Třída Marcus

Vědecký blok je klíčový jak pro rostoucí kolonii tak pro samotnou Federaci. Kolonii přináší vědecký blok schopnost výzkumu, která umožňuje zdokonalovat přijaté federální koloniální techniky a technologie tak, aby vyhovovaly příslušnému kolonizovanému světu. Pro Federaci vykonává potřebu zkoumat a lépe porozumět světům, které kolonizuje. Prvotní sekce této stavby poskytuje kolonii své základní vědecké vybavení – řadu laboratoří s všeobecným zaměřením, specializované počítače a další systémy. Toto vybavení může vykonávat většinu výzkumných úkolů, které kolonie vyžaduje, ačkoliv nedostatek specializovaného vybavení zpomaluje čas potřebný na výzkum vědeckých projektů. K základnímu vědeckému bloku mohou být přidány další laboratoře, které poskytují jednorúčelové systémy, které přinášejí speciální schopnosti a zároveň zvyšují výkon základní stavby. Po umístění vědeckého důstojníka do této budovy se rovněž zvýší celková úroveň efektivity této stavby.



Senzorová laboratoř (Sensor Lab)

Vylepšení vědeckého bloku

Vybavení vědeckého bloku senzorem laboratoř umožní kolonii vyvinout vědecké plavidlo třídy Sevrin.

Laboratoř výsadkového týmu (Away Team Lab)

Vylepšení vědeckého bloku

Vybavení vědeckého bloku laboratoř výsadkového týmu umožní kolonii vyvinout koloniální raketoplán.

Laboratoř štítového nárazníku (Shield Buffer)

Vylepšení vědeckého bloku

Vybavení vědeckého bloku laboratoř štítového nárazníku umožní kolonii vyvinout štítový generátor třídy Andees.

Laboratoř phaserových cívek (Phaser Coil Lab)

Vylepšení vědeckého bloku

Vybavení vědeckého bloku laboratoř phaserových cívek umožní kolonii přístup k mobilní phaserové technologii.

Laboratoř sledovacích systémů (Tracking Systems)

Vylepšení vědeckého bloku

Vybavení vědeckého bloku laboratoř sledovacích systémů Alfa umožní kolonii vyvinout phaserovou věž typu M-13.

Energetická laboratoř (Energy Lab)

Vylepšení vědeckého bloku

Vybavení vědeckého bloku energetickou laboratoř umožní kolonii vyvinout mobilní štítový generátor třídy London.

Ošetřovna (Sickbay)

Třída Hodgeson

Federální ošetřovna slouží jako jádro pro lékařské zásahy a jako monitorovací systém personálu. Základní stavba sleduje zdraví a blaho pracovníků v kolonii a umožňuje léčbu nebo studium jakékoliv xenobiologické nákazy. Pětice vylepšení, která paprskovitě rozšiřují tento základ, umožňuje koloniálnímu personálu obsadit další stavby a zvýšit tak horní hranici počtu jednotek v kolonii. Ošetřovna je také – samozřejmě – určeným postem koloniálního lékařského důstojníka, který po svém umístění zvýší efektivnost této stavby.



Vylepšení 1

Vylepšení ošetřovny

Stavba prvního vylepšení ošetřovny zvýší horní hranici počtu jednotek v kolonii o pět.

Vylepšení 2

Vylepšení ošetřovny

Stavba druhého vylepšení ošetřovny zvýší horní hranici počtu jednotek v kolonii o pět.

Vylepšení 3

Vylepšení ošetřovny

Stavba třetího vylepšení ošetřovny zvýší horní hranici počtu jednotek v kolonii o pět.

Vylepšení 4

Vylepšení ošetřovny

Stavba čtvrtého vylepšení ošetřovny zvýší horní hranici počtu jednotek v kolonii o pět.

Vylepšení 5

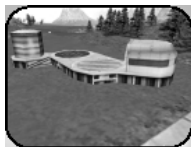
Vylepšení ošetřovny

Stavba pátého vylepšení ošetřovny zvýší horní hranici počtu jednotek v kolonii o pět.

Transportní plošina (Transporter Pad)

Třída Lovell

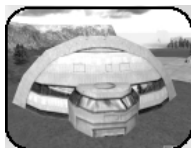
Transportní plošina poskytuje spojení mezi kolonií a hvězdnými loděmi na orbitě. Po jejím postavení může být přenesen dolů další personál a zásoby, které se pak uskladní v kolonii. I když je její stavba relativně levná, vyžaduje její objemná vyrovnávací paměť pro transportní vzorce značné množství energie, nicméně tato stavba je nezbytnou pro novou kolonii, která hodlá expandovat.



Ubytovací blok (Accommodation Block)

Třída Keeler

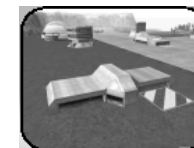
Ubytovací blok hostí obyvatele kolonie. Tato stavba obsahuje školy a společenské oblasti – vše pro to, aby byla budova méně bunkrem a více domovem na vzdálených cizích světech, které musí kolonisté zalidnit. Její štíty jsou jedněmi z nejsilnějších mezi okolními stavbami, avšak protokol Hvězdné flotily vyžaduje, aby byla poskytnuta další podpora, jak jen to bude možné. Přítomnost ubytovacího bloku v kolonii zvýší horní hranici počtu jednotek v kolonii.



Bezpečnostní centrum (Security Centre)

Třída Jameson

Bezpečnostní centrum je budova vyhrazená pro operace Hvězdné flotily. Centrální stavba poskytuje jádro, ze kterého vychází všechny bezpečnostní operace a je vybaveno jednoúčelovými konzolami, počítači a dalším specializovaným vybavením, aby byla zajištěna ta nejlepší možná obrana kolonie. Zbrojní křídlo, které lemuje jednu stranu jádra, je v první řadě výrobním zařízením fotonových pláštů, které umožňuje kolonii přístup k vývoji mobilních a pevných fotonových obranných systémů. Kontrolní křídlo na druhé straně vytváří obrannou síť, která umožňuje věžím využívat koloniální senzorové systémy k vyhledávání nepřátelských jednotek.



Phaserová věž (Phaser Turret)

Typ M-13

Phaserová věž typu M-13 tvoří nedílnou součást koloniálních obranných systémů. V podstatě to je automatický systém, který funguje ve spojení s bezpečnostním centrem a koloniální senzorovou sítí, což věži umožňuje automaticky identifikovat a vyhledávat podezřelá nebo nepřátelská plavidla v bezprostřední blízkosti. Věž čerpá energii z phaserových bank nabíjených přímo z hlavní koloniální energetické mřížky, a i když z ní toto činí impozantní zbraň, může tím působit neuvěřitelné zatížení na energetické zdroje kolonie. Jestliže úroveň energie překročí úroveň požadovanou pro fungování věže na operační úrovni, věž se deaktivuje, dokud nebudou poskytnuty další rezervy. Phaserové věže jsou v první řadě zamýšleny jako odstrašující prostředky; Federace dává přednost předejití útoku prostřednictvím zřejmě demonstrace obranné síly. Z tohoto důvodu se věže při vyhledávání cílů otáčejí a připomínají potenciálním agresorům cenu za útok.



Fotonová věž (Photon Turret)

Typ M-17

Fotonová věž typu M-17 je vysoce efektivním obranným systémem, který lze postavit teprve poté, co v kolonii započne výroba fotonových pláštíků. Ačkoliv se původně zdálo, že takovéto jednotky odporují principům Federace, poznalo se, že vzdálené kolonie čelí během svého vývoje mnoha různým hrozbám. Některé z těchto hrozeb – bohužel – budou reagovat pouze na sílu nebo na přítomnost síly. Právě za takovýchto extrémních okolností je rozestaven tento obranný systém. Věž, která má vlastní zdroj energie, odpaluje fotonové dělostřelecké granáty na cíle identifikované koloniální senzorem sítí nebo jakoukoliv mobilní jednotkou v jejím senzorem dosahu. Před rozmístěním takového systému musí ale velitelé základny přijmout výrobní náklady fotonového dělostřelectva a dopad, který takováto změna ve výrobě bude mít na koloniální ekonomiku.



Štitový generátor (Shield Generator)

Třída Andees

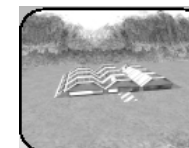
Štitový generátor je malou samostatnou stavbou, která se chová jako nezávislý energetický podpůrný systém. Po svém aktivování zvyšuje efektivnost štítů jakékoliv budovy ve svém omezeném dosahu a umožňuje jí vydržet přímý útok po mnohem delší dobu. Avšak energetické požadavky na takový systém jsou extrémní, a aby byl skutečně tento systém efektivní, musí být kolem kolonie rozmístěno několik staveb, které způsobí masivní čerpání koloniálních energetických rezerv.



Hydroponická farma (Hydroponics Farm)

Třída Tiller

Hydroponická farma může v době jídelních replikátorů vypadat přežitě, ale ve skutečnosti je v popředí koloniální vědy. Pro chvíli na hvězdné lodi jsou energetické náklady jídelních replikátorů vyváženy místem, které by bylo potřeba na uskladnění a výrobu. Pro kolonii, kde je na prvním místě energie a prostor není problémem, je ale pravdou přesný opak. Farma tento problém řeší. S fungující hydroponickou farmou může kolonie převést energetické přídělky ze systémů replikátorů do jiných, potřebnějších systémů. Za použití pokročilých zemědělských technik mohou tato zařízení začít poskytovat základní skupiny jídel v několika dnech a úplnou šíři nabídky pak v rámci několika měsíců. Navíc k výrobě jídla farma také poskytuje kolonii cennou skupinu dalších služeb. Kromě zřejmého vzdělávacího a psychologického užítku toho procházet se a vidět rostliny z domovských planet kolonistů také farma obsahuje v první řadě zařízení na čištění vzduchu, které zajišťuje, že vzduch uvnitř koloniálních budov zůstane svěží. Mimofádným přispěvkem farmy, podobně jako u vylepšení ošetřovny, je to, že umožňuje zvýšit počet jednotek v kolonii o deset.



Vozidla federální kolonie

Pracovní včelička (Work Bee)

Typ – 4

Jako „dělník“ kolonie se tato jednomístná antigravitační jednotka používá k přenosu zásob a zdrojů do různých výrobních a zpracovatelských staveb v kolonii. Pracovní včelička používá přední pole magnetických svorek a je nezbytná pro udržení hladkého chodu kolonie. Její modulární plášť a konstrukce se také používá ke stavbě nákladních a stavebních včeliček, které mají další vybavení. Kvůli potřebě rychlého umístění a přenosu zboží je pracovní včelička jedinou jednotkou v kolonii, která je vyrobena automaticky v případě potřeby.

Stavební včelička (Construction Bee)

Typ – 9

Stavební včelička je adaptací standardní pracovní včeličky. Plášť a konstrukce této včeličky poskytují pilotní kabinu a hybnou energii pro jednotku, a kromě toho je přímo za pilota umístěn stavební rám, který obsahuje kloubové rameno a další stabilizační antigravitační jednotky. Za stavebním rámem se pak nachází stavební zásobník, který obsahuje množství předmontovaných panelů. Při stavbě budovy drží rameno tyto panely na místě, kde jsou pak laserem přivařeny. Stavební včeličky jsou relativně levné na výrobu a udržování, i když kvůli jejich úkolům po nich může být často vyžadováno opustit relativně bezpeční blízkosti kolonie, kde jsou poté náchylné k útokům nepřátelských jednotek.

Nákladní včelička (Cargo Bee)

Typ – 7

Tato variace standardního pláště a konstrukce včeličky se používá k přenášení beden s rudou a zdrojů do kolonie od těžebních stanic a mezi koloniálními stavbami. Díky prodlouženému magnetickému závěsu připevněnému ke kabině včeličky může nést tato jednotka naráz dvě bedny. Avšak, když je třeba aby opustila ochranný dosah kolonie, trpí podobným problémem jako stavební včelička.

Se základními štíty a žádnými obrannými schopnostmi může být její cesta k a od vzdálených budov hazardní záležitostí.

Koloniální raketoplán (Colony Shuttle)

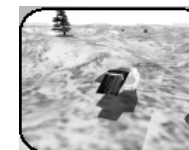
Třída Triumph

Koloniální raketoplán třídy Triumph je vyvinut z jednotky běžně pracující v orbitálních docích. Role raketoplánu je identická s rolí jeho orbitálního příbuzného, ačkoliv specifikace těchto dvouavidel se výrazně liší. Koloniální raketoplán je osobním transportérem navrženým k přenášení dělníků a zaměstnanců mezi budovami. Transport přes i ta nejnebezpečnější prostředí pomocí raketoplánu je relativně levný na energii a i statisticky bezpečnější ve srovnání k transportéřům – a oba tyto faktory jsou hlavními zájmy rostoucí kolonie.

Průzkumník (Scout)

Třída Burke

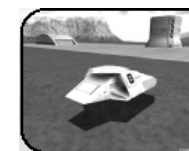
Průzkumník třídy Burke je malou jednomístnou jednotkou, která hlídkuje před hlavní armádou a prozkoumává bitevní pole a neznámý terén. Bez phaserových emitérů a pouze se základními štíty spoléhá průzkumník na svoji vysokou rychlost, aby přežil. Aby se podpořila a plně využila tato výhoda, může se průzkumník také použít jako záložní geologická mapovací jednotka v případě, že vědecké vozidlo není k dispozici nebo je pryč na jiné misi.



Vědecké vozidlo (Science Vehicle)

Třída Sevrin

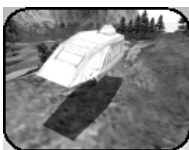
Prvořadým posláním vědeckého vozidla je vždy sběr vědeckých dat a informací užitečných koloniálním vědcům. V podstatě sloužící jako mobilní trikotér může vědecké vozidlo provádět vědecké, lékařské a inženýrské skeny. Díky použití výkonného a vysoce citlivého pole skenerů je tato jednotka rovněž neocenitelná při vyhledávání různých přírodních minerálů, které jsou přítomny pod povrchem kolonizovaných světů. Protože operuje mimo hlavní základny, je to robustní vozidlo slušně chráněné štítem, nicméně by ho měl doprovázet ozbrojený doprovod, kdykoliv opustí perimetr kolonie. Osádka vědeckého vozidla je obvykle omezena pouze na dva pracovníky: řidiče a technika, který dohlíží na senzory a studuje systémy na palubě. Avšak byl rovněž poskytnut prostor pro přidání třetího člena posádky, v typickém případě vědeckého důstojníka, inženýra nebo doktora v případech, kdy výsadeková mise vyžaduje odborné prozkoumání.



Ozbrojený osobní transportér (Armed Personnel Carrier)

Třída Brigadoon

Primárně je používán k přenosu osob v nebezpečných planetárních podmínkách. APC může převážet až patnáct lidí, plus pilota a navigátora. Příмым následkem tohoto je, že jeho specifikace jsou namířeny výhradně na ochranu jeho posádky a na zajištění toho, že dorazí ke svému cíli na živu a v jednom kuse. Tato velmi praktická povaha se odráží v designu, který je tvořen modulárními komponenty, které lze snadno a rychle vyměnit i ve velmi svízelných podmínkách. Základem APC je rozměrný antigravitační podvozek s úpravou vlečného pole. Na střeše APC se nachází kombinovaný phaser, štítové a senzorové pole. Tento nezávislý systém je opravdu základní, ale v praxi umožňuje APC bránit se v nebezpečných situacích. Neocenitelným při prolomení obrany jiné kolonie je to, že inženýři a bezpečnostní personál, kteří jsou vyžadováni k obsazení cizích staveb, mohou vstoupit do obvodu kolonie pouze díky houževnatému krytí APC, které natrvalo zničí štítové cíle a poté vyšle svoje vojáky do bezbranné stavby.



Phaserový tank (Phaser Tank)

Třída Vanguard

Phaserový tank třídy Vanguard se nachází prakticky v každé kolonii podporované Federací. Ačkoliv není náhražkou třídy phaserových systémů, které se nachází na hvězdných lodích, uklidňuje kolonisty a pomáhá odstrašovat nepřátelské nájezdy. Plujíc několik stop nad povrchem na spolehlivém a efektivním antigravitačním systému, může phaserový tank cestovat slušnou rychlostí přes většinu planetárních povrchů. Síla motorů, těžké štíty a phaserové pole dělá z phaserového tanku skutečně neocenitelné plavidlo. Jeho systém štítů, ačkoliv není tím nejsilnějším obranným systémem, dělá z jednotky odolného protivníka a umožňuje průzkum nepřátelských prostředí, zatímco phaserové pole poskytuje více než efektivní zastrašující prostředek proti případným agresorům. S umístěním zkušeného bezpečnostního důstojníka do této jednotky vzrostou drasticky obranné schopnosti phaserového tanku, protože reflexy důstojníka poskytují vyšší než jen průměrnou palebnou kadenci.



Fotonové dělostřelectvo (Photon Artillery)

Třída Bridger

Fotonové dělostřelectvo třídy Bridger přináší do planetárních bitev hrůzostrašnou palebnou sílu. V podstatě používá stejnou technologii jako zbraňový systém hvězdné lodi a stírlí vysoce výkonné „fotonové granáty“, ačkoliv na rozdíl od svých vesmírných bratrů nemají tyto granáty naváděcí systém. Toto omezení zdržuje jednotku, když přijde na stopování a zaměřování pohyblivých objektů. Ale proti pevným jednotkám a stavbám z něj dělají jeho silné rány impozantního protivníka. Taková síla ale něco stojí a v případě fotonového dělostřelectva to vyjadřuje mobilita a kadence. Aby mohla efektivně pálit, musí tato jednotka nejprve dosáhnout stavu klidu a zorientovat své systémy, což je proces, který trvá nějaký čas, a který ponechává vozidlo zranitelné proti útoku. S jeho relativně nízkou rychlostí a poloměrem otočení je také nekryté před rychlejšími a manévrovatelnějšími jednotkami. Kvůli své schopnosti pálit bez potřeby přímého vizuálního kontaktu, je tato jednotka často používána jako zadní voj, útočící přes hlavy prvních úderných týmů.



Vylepšené fotonové dělostřelectvo (Advanced Photon Artillery)

Třída Bridger – A

Přidání druhého podvozku k zadní části standardní jednotky umožňuje vylepšenému fotonovému dělostřelectvu zvýšit kapacitu svých útoků, kdy zkracuje nabíjecí čas k odpálení fotonových granátů a poskytuje další prostor k převozu silnějších granátů. Přesně jako u původního modelu je i vylepšené dělostřelectvo nemotorným monstrem a se svojí váhou navíc se pohybuje ještě o trochu pomaleji. Z tohoto důvodu nařídila Hvězdná flotila, že všechny výsadkové mise, které zahrnují tuto vylepšenou jednotku, musí být doprovázeny phaserovými tanky, které poskytnou odpovídající obranu.



Mobilní štítový generátor (Mobile Shield Generator)

Třída London

Jako velmi vyžadovaná jednotka je mobilní štítový generátor třídy London konečným produktem vysoce rozvinuté kolonie, který poskytuje dokonalou zaštiťující podporu jak pro výsadkové týmy a bojové skupiny, tak i pro těžební stanice. Kvůli vysoké energetické spotřebě tohoto vozidla jsou jeho pohybové systémy omezeny pouze na základní model, což z něj dělá pomalou a těžkopádnou jednotku. Ostatní systémy, jako senzory, jsou také velmi degradovány energetickými potřebami štítového emitéru, což v součtu znamená, že spatřit tuto jednotku samotnou je na povrchu planety vzácné.



Stavby klingonské kolonie

Koloniální jádro (Colony Hub)

Třída Mechal K1

Koloniální jádro je jednou z nejdůležitějších staveb v každé kolonii. Jako první budova postavená inženýry a prvotní zdroj energie začínající kolonie je jádro hlavním cílem všech nájezdů proti kolonii a jako takové potřebuje nejvyšší možnou obranu. Během první fáze rozvoje je úlohou jádra poskytovat vše, co začínající kolonie potřebuje – vozidla, stavbu, energii atd. I když může plnit mnoho důležitých rolí, činí tak velmi omezeným a neefektivním způsobem. Jak kolonie roste, produkuje jádro komponenty, ze kterých mohou být postaveny specializované budovy – jako jsou generátory energie, vozovna a stavební dvůr. Rozvoj těchto zařízení uvolní jádro z jeho výrobních povinností a umožní mu soustředit se na kontrolování nejrůznějších funkcí kolonie. To se odráží v růstu koloniálního jádra do druhé a nakonec i třetí fáze vývoje a každá z těchto fází zlepšuje jeho výkon a umožňuje kolonii vyvíjet nové stavby.



Stavební dvůr (Construction Yard)

Třída Beh'Vak

I když stavební dvůr nemusí být architektonicky pěkný, je vysoce efektivní. Jako klasický příklad klingonské cílevědomosti je stavební dvůr – mohutné průmyslové monstrum – tolerován pouze proto, že umožňuje kolonii zesílit. Právě zde se kombinují shromážděné a vytvořené suroviny a zpracované materiály kolonie, ze kterých se vytváří nové části budov nebo se vylepšují stávající. Tyto konstrukční části se poté naloží do stavebních zásobníků, které stavební včeličky používají ke konstrukci budov. Stavební dvůr je první budovou, která by měla být po založení kolonie postavena. Během této první fáze může vyrábět pouze jiné nízkoúrovňové jednotky prvního stupně. Jak kolonie roste, rozšiřuje se i stavební dvůr a každá fáze vylepšení rozšiřuje paletu a komplexnost staveb, které může stavební dvůr stavět. Klingoni ví, že nerozvinutá kolonie je slabá kolonie a žít ve stínu stavebního dvora je cena, kterou jsou ochotni zaplatit.



Vozovna (Vehicle Yard)

Třída Ghast

Hluboko v srdci každé klingonské kolonie je klingonská vozovna. Vozovna vyrábí jak pracovní jednotky, které dávají kolonii smysl, tak i ofenzivní jednotky, které poskytují její ochranu. Jako mnoho klingonských koloniálních staveb je i tato budova modulární a vyvíjí se a roste s kolonií. První fáze postavená na začátku tvorby kolonie postrádá zařízení a také prostory na vyrobení něčeho jiného, než jsou základní plavidla – taková, kterých je třeba k fyzické výstavbě kolonie nebo k průzkumu okolní oblasti. Jakmile je kolonie zařízena, může začít druhá fáze rozvoje, která rozšíří pracovní prostory a vylepší výrobní schopnosti. To umožní vozovně postavit mnohem širší a mnohem sofistikovanější řadu plavidel. Poslední třetí fáze je často vybudována v nejpokročilejších koloniích. Tento vývoj nabízí inženýrům, kteří vozovnu řídí, dost prostoru na vytvoření ohromných plavidel – jakými je například mobilní disruptorová baterie – a těch nejnovějších strojních zařízení sloužících k práci. Každé vylepšení také zúšlechťí energetickou distribuční mřížku vozovny, což zvýší její celkovou efektivnost a zkrátí výrobní dobu.



Zpracovna zdrojů (Resource Processor)

Třída Kotach

Zpracovna zdrojů sídlí v srdci klingonské koloniální ekonomiky. Neboť to je právě zpracovna, která přeměňuje suroviny shromážděné těžebními stanicemi na použitelné zpracované statky. Tyto statky jsou použity ke stavbě samotné kolonie a k exportu pro Klingonskou říši. Zpracovna zdrojů přebírá dodávky „surových“ plynů, kapalin a pevných látek, které pak zúšlechťuje nebo kombinuje navzájem. I když je zpracovna vysoce adaptabilní, její základní sekce není velmi efektivní, protože každý proces vyžaduje recalibraci výrobních systémů. Za účelem zvýšení efektivnosti mohou být k hlavní stavbě postavena další křídla, přičemž každé z nich zvyšuje celkovou efektivnost zpracovny. Po přidání těchto systémů může zpracovna vytvářet užitečnější materiály pro spotřebu v kolonii a navíc i mnohem rychleji.



Dílna na dilithium (Dilithium Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování surové dilithiové rudy na rafinované dilithium.

Dílna na polysměsice (Poly-Composites Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování talgonitové rudy na materiály z polysměsic.

Dílna na termobeton (Thermo-Concrete Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování silikonu na materiály z termobetonu.

Dílna na průhledný hliník (Transparent Aluminium Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování kelbonitové rudy na průhledný hliník.

Dílna na nitrium (Nitrium Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování magnezitové rudy na nitrium.

Dílna na duranium (Duranium Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování dolomidové rudy na duranium.

Těžební stanice (Mining Station)

Třída Penthe

Poslední koloniální expanzivní program Říše je přímou odezvou na pokrytí ohromných (a stále se zvyšujících) materiálových požadavků Klingonských obranných sil. Výsledkem toho je, že o umístění nejnovějších klingonských kolonií bylo rozhodnuto spíše na základě minerálních než vojenských cílů. Tento posun v politice byl umožněn díky těžební stanici – novému ekonomickému bojovníku Říše.

V podstatě se jedná o víceúčelové centrum shromažďování zdrojů, kde materiály z podzemí jsou těženy pomocí výkonného vrtu, který se táhne z centrálního jádra hluboko do podzemí. Minerály na povrchu jsou prosivány vlečnými paprsky, zatímco tekutiny jsou těženy jak z podzemních vřidel tak z atmosféry. Účinně, avšak ne úplně stoprocentně efektivně, je její všestranná výrobní kapacita stále schopná udržovat počáteční růst kolonie. Důležité je také to, že těžební stanice znamená, že i úplně nové kolonie jsou nezávislé a nenamáhají dále klingonskou ekonomiku.



Vylepšená těžební stanice (Advanced Mining Station)

Třída Praxis

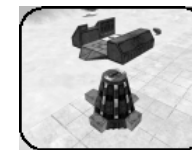
Jako propracovanější verze základní těžební stanice poskytuje tato stavba stropocentní efektivnost a zkrácenou dobu těžby, především díky množství vyhrazených specializovaných těžebních systémů. Kvůli její větší velikosti byla pro její celodenní chod vyvinuta efektivnější energetická matrice, která také poskytuje nesmírně kvalitní strukturální integritu a deflektorový systém. Díky tomu může vylepšený důl vydržet mnohem více útoků než jeho předchůdce.



Generátor energie (Power Generator)

Třída P'tra

Energie je zdrojem života a to platí pro klingonskou kolonii stejně jako pro jakoukoliv jinou rasu. Generátor energie tvoří rozhodující součást infrastruktury kolonie poskytující kolonii životadárnou krev, prostředky, kterými se stateční Klingoni mohou bránit a ukazovat svoji sílu skvělými útoky. Bez energie by i Klingoni byli považováni za slabé a bezbranné, takže generátor je životně důležitý, ačkoliv není takovou impozantní stavbou. Ačkoliv je jeho design a konstrukce horší než u federálního ekvivalentu, je to houževnatý a spolehlivý poskytovatel energie, který je obvykle dobře hlídáný, umístěný ve středu a chráněný téměř i před tím nejsilnějším útokem. Při provozu je generátor energie mnohem méně přátelský k životnímu prostředí než energetické systémy ostatních ras kvůli téměř úplnému pohrdání, které mají Klingoni k osobní ochraně, díky jejich extrémně odolné fyziologii. Avšak základní jádro stavby je stejné jako jinde – zahrnuje systémy pro automatickou zálohu energie pro případ nouze, různé sekundární systémy generující energii, které se spoléhají na jiné metody získávání energie, a skladovací zařízení.



Vylepšený generátor energie (Advanced Power Generator)

Třída Nuchvin

Jak se kolonie rozšiřuje co do velikosti i složitosti, zvyšuje se tak i poptávka po energii. Bez její řádné úrovně bude mnoho systémů a staveb fungovat na méně než sto procent a v některých případech – jako jsou koloniální obranné systémy – se vypnou úplně. Vylepšený generátor energie využívá vysoce efektivní distribuci energie a vývojovou mřížku, což umožňuje vyšší výstup.



Sklad (Storage Facility)

Třída Kal'sha

Skлады s jejich centralizovanou povahou odrážejí důraz, který klingonská společnost klade na připravenost k válce. Všechny druhy materiálů jsou skladovány na jediném místě: rychlý přístup je považován za důležitější než nebezpečí vzájemného znečištění nebo zranitelnosti. Sklad využívá strukturu jádra, kde se úložná křídla paprskovitě vysouvají z centrální nakládací a vykládací oblasti. Nákladní plavidlo přistává na vrcholu nakládací plochy, kde přebírá a vykládá bedny s nákladem, jejichž obsah je poté přesunut do skladovací křídla. Existují tři odlišné druhy úložných křidel: pro suroviny, zpracované materiály a jídlo s vodou.



Vědecká stanice (Science Station)

Třída Ramsha

Válka byla hybnou silou velké části klingonského vědeckého pokroku a pro klingonské kolonisty je tento životně důležitý duch vynalézavosti ztělesněn ve vědecké stanici. Ačkoliv nemá žádné ofenzivní schopnosti, je toto centrum stále uctíváno jako jedna z nejdůležitějších staveb v kolonii, hlavně proto, že jeho stavba poskytuje požadovaná aktiva pro výrobu a vývoj koloniálních systémů a jednotek střední a vysoké úrovně. Stanice začíná svůj život jako jediná stavba a poté modulárně roste v souladu s požadavky kolonie. Centrální věž obsahuje hlavní počítačové jádro a několik laboratoří s obecným zaměřením. Tato zařízení postačují k provádění základního výzkumu ve většině oborů, ale postrádají vyhrazené laboratoře a počítače potřebné k specializované práci a studiu.



Senzorová laboratoř (Sensor Lab)

Vylepšení vědecké stanice

Vybavení vědecké stanice senzorovou laboratoří umožní kolonii vyvinout vědecké plavidlo třídy Stak'at.

Laboratoř pro vojenské středisko (Trooper Centre)

Vylepšení vědecké stanice

Vybavení vědecké stanice laboratoří pro vojenské středisko umožní kolonii vyvinout koloniální raketoplán.

Laboratoř štítového nárazníku (Shield Buffer)

Vylepšení vědecké stanice

Vybavení vědecké stanice laboratoří štítového nárazníku umožní kolonii vyvinout štítový generátor třídy Chor.

Laboratoř disruptorové matrice (Disruptor Matrix)

Vylepšení vědecké stanice

Vybavení vědecké stanice laboratoří disruptorové matrice umožní kolonii vyvinout disruptorový tank třídy Ja'Vak.

Laboratoř sledovacích systémů (Tracking Systems)

Vylepšení vědecké stanice

Vybavení vědecké stanice laboratoří sledovacích systémů umožní kolonii vyvinout disruptorovou věž třídy Pach'Yah.

Laboratoř speciálních zbraní (Special Weapons)

Vylepšení vědecké stanice

Vybavení vědecké stanice laboratoří speciálních zbraní umožní kolonii vyvinout disruptorovou baterii třídy Kang a prototyp maskovaného tanku třídy So'mA.

Ošetřovna (Sickbay)

Třída Dokvat

Klingonská ošetřovna je úřední a prostou budovou. Mnoha nezasvěceným pozorovatelům se zdá samotné pojetí klingonské ošetřovny přežitě. Přeci jen, jaký význam má nemocnice ve společnosti, která očekává, že zranění klingonští válečníci spáchají raději Hegh'bat (rituální sebevraždu), než by vyhledali lékařskou pomoc? Takový pohled ale těžko ocení skutečnou podstatu klingonské medicíny. Zatímco od smrtelně zraněných válečníků se očekává, že provedou Hegh'bat, ti, kteří zvíťezí, potřebují ošetřit své rány. Nakonec, další útok může přijít okamžitě. Xenobiologické pohromy nesmí zabíjet bojovníky – vakcíny jim dávají zbraně k protiútok. Končetiny zlomené při tréninku potřebují spravit, jestliže se má cvičení opakovat a chyba opravit. Horníci zranění pádem skály musí být ošetřeni, mají-li se vrátit do práce a splnit výrobní cíle. Takováto ošetření nejsou prováděna jemně, ale když je v sázce čest Říše, musí dojít k obětování se.



Čtyři vylepšení, která se rozvíjejí z centrální klenby, umožňují personálu kolonie ovládat další jednotky, což zvyšuje horní hranici počtu jednotek v kolonii. Ošetřovna je také – samozřejmě – určeným místem koloniálního lékařského důstojníka, jenž po svém přidělení zvýší efektivnost této stavby.

Vylepšení 1

Vylepšení ošetřovny

Stavba prvního vylepšení ošetřovny zvýší horní hranici počtu jednotek v kolonii o pět.

Vylepšení 2

Vylepšení ošetřovny

Stavba druhého vylepšení ošetřovny zvýší horní hranici počtu jednotek v kolonii o pět.

Vylepšení 3

Vylepšení ošetřovny

Stavba třetího vylepšení ošetřovny zvýší horní hranici počtu jednotek v kolonii o pět.

Vylepšení 4

Vylepšení ošetřovny

Stavba čtvrtého vylepšení ošetřovny zvýší horní hranici počtu jednotek v kolonii o pět.

Transportní plošina (Transporter Pad)

Třída Hoctal

Koloniální transportní plošina je její vstupní branou do galaxie. Nákladní transportéry umožňují bezpečný přesun statků mezi hvězdnými loděmi a koloniemi. Začínající kolonie jsou často odkázány na životně důležité zásoby z jiných částí Říše, dokud se neprosadí. Tento dluh je splacen, když kolonie dosáhne zralosti a začne exportovat materiály, statky a vybavení zpět Říši. Jak se kolonie rozvíjí co do velikosti, je třeba splnit požadavky na další kolonisty a pouze „přenášením“ dalšího personálu na planetu může kolonie fungovat při optimální efektivnosti.



Koloniální dům (Colonial House)

Třída K'temok

Koloniální dům odráží rodinu jako opěrný bod klingonské společnosti. Místo toho, aby poskytovala obecnou oblast k žití, obsahuje tato budova směs vnitřních staveb, které fungují jako rodinné domy. Důstojníci přidělení na vzdálené kolonie používají tyto domy jako připomínku své loajality nejen Říši ale také jménu jejich rodiny. Stejně jako vnitřní stavby poskytuje také koloniální dům jako celek bojové a výcvikové oblasti, takže válečníci i důstojníci mohou využívat svůj čas mimo službu tím nejužitečnějším způsobem. Štíty této budovy jsou, jak lze předpokládat, jedny z nejlepších v kolonii a typickou klingonskou praxí je umísťovat koloniální dům poblíž středu kolonie, což umožní, aby hlavnímu náporu při útoku čelily ostatní stavby. Stavba koloniálního domu ve Vaší kolonii také zvýší celkový horní limit počtu jednotek v kolonii.



Skladiště zbraní (Arsenal)

Třída Grinket

Skladiště zbraní je vyhrazeným zařízením pro výrobu a uskladnění fotonových granátů. Jakmile je funkční, zásobuje kolonii jak fotonovým dělostřelectvem třídy Koloth, tak fotonovou věží třídy Yo'Cha. Samotná podstata skladiště zbraní odráží důležitost, kterou klingonská společnost klade na zbraně a fakt, že taková zařízení jsou právě pro svoji podstatu zranitelná. Zranitelnost tohoto zařízení vychází z faktu, že fotonové náboje, které vyrábí, jsou konstruovány z extrémně nebezpečných materiálů – např. antihmoty – a že každé takové zařízení je přirozeným cílem prvního útoku. Je-li skladiště zbraní zničeno, zásoby antihmoty a dokončených nábojů vybuchnou s devastující silou.



Disruptorová věž (Disruptor Turret)

Třída Pach'Yah

Disruptorová věž třídy Pach'Yah je vyhrazeným obranným systémem v okolí kolonie. Základní stavba obsahuje těžce obrněnou disruptorovou věž připevněnou na otočnou základnu. Takto se může otáčet v celých 360ti stupních a poskytovat hlavní široké palebné pole, zatímco disruptorový systém čerpá energii z energetických zásobníků udržovaných jádrem a koloniální energetickou mřížkou. Tato obrovská zásobárna energie jí umožňuje působivou kadenci a sílu náboje při dopadu, s dostatečnou silou na zničení nebo odehnání jakéhokoliv nepřátelského vozidla, které zabloudí do jejího dosahu. Avšak právě kvůli tomuto způsobu využívání energie jsou věže náchylné na zastavení se, když úroveň energie v kolonii klesne příliš nízkou.



Fotonová věž (Photon Turret)

Třída Yo'Cha

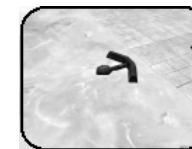
Fotonový odpalovač okázale nese modifikovanou variantu disruptorové věže. Odpalovač střílí fotonové náboje s vlastní energií podobné těm používaným mobilním dělostřelectvem. Takové silné střely jsou ale pomalé a nákladné na konstrukci, takže je před jejich dostupností v kolonii vyžadováno skladiště zbraní a síť štítových generátorů. Společně s energetickými požadavky takového podpůrného systému mohou obranné stavby kolonii značně vyčerpat, a když budete opomíjet řízení energie, mohou dokonce způsobit, že se vypnou některé sekce.



Štítový generátor (Shield Generator)

Třída Chor

Štítový generátor hraje ústřední roli v růstu každé kolonie. Tato samostatná jednotka zvyšuje sílu štítů a rychlost jejich dobíjení u jakékoliv stavby nebo jednotky v daném okruhu od její pozice. Výhodou použití štítového generátoru je, že umožňuje velitel kolonie čas navíc k zamýšlení v případě napadení, protože zvýšená úroveň energie ve štítech snižuje hrozbu pro kolonii. Potřeba přidělení mobilních obranných systémů, jako jsou třeba disruptorové tanky, kolem koloniálních staveb se rovněž sníží, což umožní jejich použití někde jinde. Cena za takovéto obranné systémy je avšak značná, kvůli neefektivnímu systému – „vypůjčenému“ od Romulanů – spotřebovávajícímu ohromné množství koloniálních rezerv energie.



Zvířecí farma (Livestock Farm)

Třída M'och

Žádná kolonie nemůže přežít dlouho bez požitelného jídla a klingonská kolonie není žádnou výjimkou. Zvířecí farma je centralizovaným zdrojem jídla – a navzdory jejímu neobvyklému vzezření a ještě více neobvyklému menu – je farma důležitým článkem v potravinovém řetězci přežití. Budova se střechem z průhledného hliníku je pěstební oblastí rostlin – ačkoliv Klingoni nejsou vegetariáni, mnoho zvířat z jejich stád ano. Toto ohromné nádvoří je tím místem, kde se pěstuje to málo „koření“ používaných v klingonských jídlech, společně se základní potravou zvířat potřebnou k poskytnutí zdravé klingonské stravy. Hlavním zdrojem energie je sluneční záření – za předpokladu, že je poblíž slunce, které poskytuje teplo a světlo – ačkoliv tento obrovský „skleník“ může být přemodulován tak, aby v případě nutnosti poskytoval vnitřní osvětlení a vyhřívání z koloniální energetické mířky. Stejnou oblast pak sdílí mnoho oblíbených klingonských zvířat, od Gaghů po velká stáda Targů. Avšak základní funkcí farmy je nahradit koloniální systém replikátorů a tím snížit poptávku po koloniální energii. Mimořádným přínosem farmy je, podobně jako u vylepšení ošetřovny, růst horního omezení počtu jednotek v kolonii o deset.



Vozidla klingonské kolonie

Pracovní včelička (Work Bee)

Třída B6

Pracovní včelička je služební „civilní“ plavidlo. Hraje životně důležitou roli v expanzi Říše, ale samo o sobě nepřináší přímo žádnou slávu. Je to pracovní nástroj a její design to odráží. Maximální úsilí bylo vynaloženo na vytvoření co nejefektivnějšího plavidla a nejzřejmější obětí této funkčnosti je stěsnaná kabina. Výsledkem tohoto cílevědomého přístupu je pracovní včelička, která je malým, hbitým a relativně výkonným plavidlem, které je životně důležité pro kolonii. Její magnetické čelisti připevněné k přední jí umožňují přenášet nákladní kontejnery mezi různými koloniálními stavbami, zatímco samotný plášť a konstrukce včeličky vyžaduje malou modifikaci, která jí přizpůsobí množství dalších „pracovních“ rolí.

Pracovní včelička je jedinou jednotkou, která nevyžaduje přímý příkaz k postavení. Při stavbě koloniální budovy bude pracovní včelička automaticky postavena a přidělena.

Stavební včelička (Construction Bee)

Třída B12

Po přidání obratného zdvižného ramena a nákladního zásobníku ke standardnímu plášti a konstrukci včeličky provádí stavební včelička obtížný úkol smontovat vyrobené panely dodané stavebním dvorem za účelem vytvoření nové stavby. Malá a manévrovatelná stavební včelička je náchylná k útoku, jakmile se octne mimo ochranný vliv hlavní kolonie, ale na rozdíl od průzkumníka se pilotům tohoto malinkého plavidla dostává malé chvály. Místo toho je funkce operátora stavební včeličky obvykle zastávána těmi, jejichž čest byla poskvrněna pochybnostmi nebo byli odsouzeni tím nejhorším verdiktem ze všech – tím, že se zjistilo, že jsou zbabělci!

Nákladní včelička (Cargo Bee)

Třída B7

Nákladní včelička přebrala od pracovní včeličky standardní plášť a podvozek a za použití zadního magnetického držáku přenáší různé bedny se zásobami mezi koloniálními stavbami a vzdálenými těžebními stanicemi. Na rozdíl od svého federálního protějšku může klingonská nákladní včelička nést naráz pouze jednu bednu jako důsledek omylu původních návrhářů, kteří chybně odhadli potřebu více bloků. Výsledkem toho je, že přenos nákladu a doručovatelský systém v klingonských koloniích mírně trpí – ačkoliv velitelé koloniálních operací toto tvrdohlavě odmítají připustit.

Koloniální raketoplán (Colony Shuttle)

Třída Kanu

Průměrný klingonský bojovník dopřává koloniálnímu raketoplánu o trochu méně úcty než turbovýtahu a o trochu více než popelářskému autu. Je to praktické vozidlo, které provádí skutečně bezecný úkol přenášet dělníky a posádku mezi koloniálními budovami. To, že to dělá efektivně, bezpečně a při minimálních nákladech, nejsou polehčující okolnosti. Nicméně bez ohledu na to, za jak obyčejný nástroj mohou kolonisté a válečníci raketoplán považovat, jsou tato pravidla vždy přednostně používána místo vnitrokoloniálních transportních systémů. Správci koloniálních operací trvají na tom, že to je kvůli tomu, že s transportéry jsou spojeny přemrštěné náklady, ale pravdou je fakt, že to je prostě proto, že nízkouřovňové transportní systémy používané v koloniích mají spolehlivost menší než 82%. Klingonská pověra tvrdí, že ti, kteří zmizí během materializace se stanou potulnými duchy, a že ti, kteří se znovu zhmotní za Černou řekou, jsou nuceni bojovat v jakémkoliv nepatřičném stavu se zhmotnili. Většina nepřipustí takové primitivní obavy, ale i ti nejstatečnější válečníci počkají na koloniální raketoplán raději, než by vstoupili na plošinu koloniálního transportéru.

Průzkumník (Scout)

Třída Kahlin

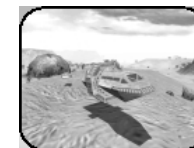
I když je průzkumník důležitou součástí klingonské vojenské mašinerie, je také unikátní v tom, že to je jediná neozbrojená frontová jednotka. Takový nedostatek zbraní není důsledkem omylu, ale záměrné politiky. V bojové skupině je úkolem průzkumníka najít a identifikovat cíle a minerální zdroje. Pouhá velikost sensorových systémů byla důvodem, aby první verze této jednotky byly nevyzbrojené – senzory využívaly tolik energie a prostoru, že bylo prostě nemožné zamontovat do konstrukce zbraňový systém. Avšak navzdory technologickým pokrokům (které zmenšily jak zbraňové tak sensorové systémy) zůstává průzkumník neozbrojen. Stal se nyní plavidlem, ve kterém mladí ctižádostivci dokazují svoji odvahu pod nepřátelskou palbou, a ve kterém většina služebně starších důstojníků už nějaký čas odsloužila. Postrádajíc zbraně je pilot nucen spoléhat se na své druhy – příkladný test cti – zatímco se vrhá před zbraně svých nepřátel. Tento okázalý, „lehkomyslný“ postoj pilotů průzkumníků udělal z mnoha klingonských kolonistů hrdiny.



Vědecké vozidlo (Science Vehicle)

Třída Stak'at

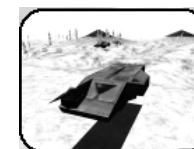
Navzdory jejich válečnické a agresivní povaze jsou Klingoni závislí na své schopnosti sbírat vědecké informace stejně jako Federace. K tomu je jejich hlavním nástrojem vědecké vozidlo – malé plavidlo osazené třemi Klingony, přetékající vědeckými aparáty a – relativně – nejpokročilejšími systémy. Kupudivu na klingonské vozidlo neobsahuje žádné zbraně, místo toho se spoléhá na své sensorové systémy, díky kterým se vyhne odhalení a na eskortní podporu čtyř disruptorových tanků. Velká prstencová sekce uprostřed trupu obsahuje hlavní skenovací pole, zatímco posádka sedí v malé mobilní laboratoři na přední, kde dešifruje informace posbírané skenery. Avšak je to nebezpečný a nechráněný úkol – klingonské standardy ochrany před radiací jsou mnohem nižší než federální. Pro Klingona je čest, kterou nabízí místo pilota nebo člena posádky vědeckého vozidla – a potenciálně i střet s největší hrozbou – boje beze zbraní – dost na to, aby toto místo bylo jedním z nejrespektovanějších v Říši. Dokonce i nebojující klingonští technici jsou považováni za čestné hrdiny z bitvy, přežijí-li více než několik dní na palubě – tak vysoké je riziko!



Ozbrojený osobní transportér (Armed Personnel Carrier)

Třída K'Sal

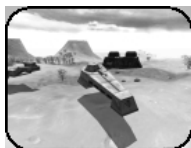
Primárním úkolem ozbrojeného osobního transportéru třídy K'Sal je umožnit válečnickům vstoupit do zařízení nepřátelské kolonie a získat nad ním kontrolu. I při plném obsazení zůstává transportér efektivní a hbitou jednotkou díky pevnému designu klingonských vojenských inženýrů. Vzhledem ke své roli transportéru vojáků obsahuje jednotka výborné brnění a systém deflektoru, společně s disruptorovou střeleckou věží umístěnou vpředu s odpovídajícím přísunem energie pro útoky nepřátel. Avšak tato zbraň má omezené palebné pole, které vyžaduje, aby se jednotka otočila manuálně, aby mohla zaútočit na nepřátele. Úroveň obranného štítu je vysoká z dobrého důvodu. Zemřít v útrobách transportéru by odepřelo cestujícím válečnickům vstoupit do Sto-Vo-Kor – klingonského posmrtného života pro bojovníky se ctí. Takže transportér je plný bezpečně převážených válečnicků a důstojníků ke svému cíli, kde mohou zemřít v čestné bitvě.



Disruptorový tank (Disruptor Tank)

Třída ja'VaK

Jako produkt předorganiánské izolace Klingonů byl disruptorový tank třídy ja'VaK navržen tak, aby přinesl na bojiště co nejvíce schopné palebné síly. Ačkoliv není propracovaný nebo navržený s estetickou péčí, je efektivní a relativně levný při výrobě. Většinu konstrukce tanku zabírá generátor uložený vzadu, který poskytuje energii disruptorové střelecké věži umístěné na střeše, deflektorům a antigravitačním systémům. Pilotní kabina na přední vozidla je místem řidiče i střelce. Avšak největším aktivem tanku je jeho odolnost. I v nejrizikovějších planetárních podmínkách funguje tank na vynikající úrovni, což z něj dělá jednu z nejčastěji viděných jednotek v klingonských vojenských oddílech.



Fotonové dělostřelectvo (Photon Artillery)

Třída Koloth

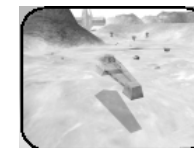
Sekundární zbraňový systém klingonských vojenských oddílů – po disruptorovém tanku – fotonové dělostřelectvo střílí upravené fotonové granáty na velkou vzdálenost. Jako destruktivní směs mobilního dělostřelectva a tankového zabijáka se fotonové dělostřelectvo nehodí na frontové útoky kvůli své pomalé reakční době a slabým pohonným systémům. Klingonská taktika ho většinou umísťuje dozadu za útočnou skupinu, kde může využít svého dalekého dostřelu k odpalování granátů přes hlavy zbytku útočné skupiny a tím vyřadit štíty a obranu kolonie. Kvůli zastaralým zaměřovacím systémům musí jednotka zcela zastavit předtím, než vypálí, aby byl zajištěn přímý zásah, což jí ponechává odkrytu útoky menších a rychlejších jednotek. Proti takovému plavidlu je dělostřelectvo extrémně neefektivní a vyžaduje přítomnost podpůrné skupiny určené k útokům na krátkou vzdálenost.



Maskovaný tank (Cloaked Tank)

Třída So'mA

Maskovaný tank třídy So'mA je prototypem, který teprve nedávno začal polní testy na vzdálených koloniálních světech. Vzhledem k jeho nákladovosti a technologickým požadavkům je tank dostupný pouze pro zcela zavedené kolonie, které si mohou dovolit vyvíjet takovýto systém. Kvůli jeho nevyzkoušenému stavu je tank kombinací několika vlivů, které se stanou zřejmými pouze, když se zapojí do bitvy. Samozřejmě že hlavním důvodem pro stavbu takové jednotky je získat přístup k její neocenitelné maskovací schopnosti – která učiní jednotku neviditelnou jak na bitevním poli tak na nepřátelských senzorech.



Disruptorová baterie (Disruptor Battery)

Třída Kang

Disruptorová baterie je možná jedním z nejjasnějších výrazů klingonského přesvědčení – jakýkoliv problém může být vyřešen dostatečně velkou zbraní! Je to v podstatě disruptorový systém stejné třídy jako na hvězdných lodích přimontovaný na obrovský dilithiový reaktor a antigravitační podvozek. Její generátory jsou schopné vytvořit ohromné množství energie vyžadované ke střelbě hlavní zbraně – zbraně s palebnou silou schopnou zničit strukturální štíty nepřátelské kolonie několika málo výstřely. Avšak cena za tuto fenomenální palebnou sílu je vysoká. Obětování energie hlavní zbraně omezuje pohyblivost disruptorové baterie a dělá z ní pomalé monstrum, které se kolébá ze strany na stranu a navíc v pokleku. Ale úloha této jednotky nevyžaduje, aby byla frontovým vozidlem, protože se spíše používá k podporování útoků než k jejich zahajování. Běžnou klingonskou taktikou je bombardovat hlavní štít nepřítele baterií, zatímco útočné týmy disruptorových tanků se prolévají skrz zničenou koloniální obranu.

Stavby romulanské kolonie

Koloniální jádro (Colony Hub)

Třída Forum

Romulanské koloniální jádro je jak funkční budovou tak také symbolem. Jeho pracovní role v kolonii je podobná roli můstku hvězdné lodi – je to koordinační centrum veškeré operační činnosti. Zatímco symbolicky je jádro pyšným výrazem romulanského koloniálního sebevědomí – první fáze jádra je větší než jeho klingonský i federální protějšek – skloněné jehlanovité věže jsou nadbytečně komplikované na stavbu a materiálové náklady jsou vysoké. Zpráva, kterou má takto jádro zprostředkovávat, zní, že když Romulané založí kolonii, mají v úmyslu zůstat. Přes veškerou svoji eleganci zůstává koloniální jádro pracovní budovou. Je schopno generovat omezené množství energie, které udrží začínající kolonii do té doby, než může být postaven generátor energie. Jádro se stane ještě působivějším, když se kolonie, které slouží, rozroste. V druhé fázi vylepšení je přidána vnitřní věž. To představuje stavbu dalších energetických, štitových a počítačových systémů, které jsou připojeny přímo do hlavního kontrolního centra – pyramidové místnosti na vrcholu stavby. Jádro je dokončeno svoji třetí fází vylepšení, kdy je k věži z druhé fáze přidána spodní základna.



Stavební dvůr (Construction Yard)

Třída Gamma

Romulanský stavební dvůr je nádherným příkladem modulárního inženýrství. Celá budova je řadou článků, které pracují nezávisle na společném cíli. Každá ze čtyř jehlanovitých věží pracuje s jedním druhem zdrojů (minerály, kovy, tekutinami a nebezpečnými látkami), který je připravován k použití automatickými stavebními prostory v centru stavby. Tyto stavební prostory se zabývají skutečnou výrobou budov a jejich vnitřních systémů. Ve stavebním dvoře konstruktéři počítačů staví počítače a výrobci podlah staví podlahy. Žádná jednotka nedělá celou sekci budovy a nikdo neví přesně, pro kterou budovu budou vyráběné části použity. Takovýto přístup minimalizuje potřebu vycviků, bezpečnostní rizika a ve velké míře těží z principů hromadné výroby.

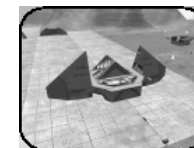


Práce všech těchto jednotek je koordinována tak, aby vyráběly zásobníky, které používají stavební včeličky při stavebním procesu. Při energickém řízení může být stavební dvůr vysoce efektivní, obzvláště po přidání specializovaných křidel. Ta přinášejí kolonii nové schopnosti a stavební možnosti a umožňují stavbu pokročilejších budov.

Vozovna (Vehicle Yard)

Třída Beta

Romulanská vozovna je to nejnebezpečnější místo v každé romulanské kolonii. Jak politický tlak tak praktické potřeby požadují, aby vozovna fungovala na plný výkon jak jen to bude možné – takže bezpečí je až na druhém místě za produktivitou. První fáze, hlavní výrobní hala vozidel, je vždy jedním z prvních stavebních projektů v romulanské kolonii. Tato víceúčelová budova je navržena tak, aby byla schopna produkovat všechna romulanská plavidla – a tak udržovat taktickou pružnost – což ale omezuje počet jednotek, který může být vyroben. Produktivita vozovny může být zvýšena přidáním dvou křidel jako vylepšení. Tato křídla kopírují výrobní systémy, které jsou již přítomny v hlavní hale a tato kapacita navíc umožňuje výrobu většího množství komplexnějších plavidel. Nedostatky vozovny – energeticky náročné systémy a nebezpečné nástroje – jsou všechny dobře zdokumentovány, ale nezdá se, že by to zastavilo koloniální velitele před požadováním neustálého zvyšování produktivity, které tlačí jejich pracovníky i jejich štěstí k samotné horní hranici.



Zpracovna zdrojů (Resource Processor)

Třída Eta

Romulanská zpracovna zdrojů je něco jako ošklivé káčátko mezi budovami. První fáze stavby je nákladná a náročná na práci a musí být postavena vždy, když má kolonie k dispozici minimální množství volných rukou a materiálů. Zpracovna v první fázi je ale životně důležitým krokem rozvoje kolonie, neboť je to právě tato továrna, která přeměňuje vytěžené suroviny na užitečné zpracované statky. Na začátku je tato stavba takovým všeučelem, který je schopen zpracovat většinu materiálů v relativně pomalém tempu a s určitým stupněm plýtvání. Aby se zvýšil výkon, je třeba, aby kolonie přistavila ke zpracovně křídla. Těch může být postaveno až šest a každé z nich zvyšuje úroveň efektivity této stavby. Nedávné průzkumy ale odhalily varovnou chybu v obecném návrhu zpracovny. Zdá se, že nikdo nepřemýšlel, když bylo navrženo, aby se kritické množství štěpného materiálu zpracovávalo ve specializovaných rafinériích, zatímco deuterium se zpracovává v centrální hale. Naštěstí došlo zatím pouze ke dvěma nehodám způsobených tímto nedostatkem.



Dílna na dilithium (Dilithium Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování surové dilithiové rudy na rafinované dilithium.

Dílna na polysměsice (Poly-Composites Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování talgonitové rudy na materiály z polysměsíc.

Dílna na termobetón (Thermo-Concrete Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování silikonu na materiály z termobetónu.

Dílna na průhledný hliník (Transparent Aluminium Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování kelbonitové rudy na průhledný hliník.

Dílna na nitrium (Nitrium Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování magnezitové rudy na nitrium.

Dílna na duranium (Duranium Plant)

Vylepšení zpracovny zdrojů

Po svém postavení zkracuje toto vylepšení čas potřebný na zpracování dolomidové rudy na duranium.

Těžební stanice (Mining Station)

Třída Epsilon

Romulanská těžební stanice je technologickým zázrakem a přírodním hororem. Jejím úkolem je shromažďovat zdroje – minerály, plyny, krystaly, atd. – jak pro místní kolonii, tak pro zbytek Hvězdného impéria. Jako taková je těžební stanice posuzována podle svých výsledků a ne svých metod. Bez jakýchkoliv starostí o životní prostředí vyvinula romulanská věda hrůzostrašně efektivní systém získávání zdrojů. Za použití hlavního šachtového prstence obsahuje tato stavba malý „soběstačný“ dilithiový generátor, který je napájen několika surovými krystaly, které vytěží. To dělá tento systém levným na udržování, ale neefektivním a znečišťujícím při fungování v delších obdobích. Hlavní šachtový prstenec využívá této energie ke generování disruptorových a vlečných polí, která posouvají a odtřásají planetárním povrchem, až získají jeho dílčí složky. Avšak používání těžební stanice takovýchto soustředěných sil má svoji cenu. Frekvence ve vysokém pásmu jsou známy tím, že ruší transportní signály, vlečná pole mohou rozproutit tektonické poruchy a postupný nárůst antiprotonových usazenin z disruptorů mění nebo otravuje místní flóru a faunu.



Vylepšená těžební stanice (Advanced Mining Station)

Třída Epsilon Ceta

Romulanská vylepšená těžební stanice je variací základní stavby, která byla nedávno předána do aktivní služby při romulanských minerálních těžebních operacích a zahrnuje čtyři dodatečné těžební procesory připevněné k hlavnímu šachtovému prstenci. Každý z těchto procesorů obsahuje další zařízení generující energii, disruptorové vrtné vybavení a modulátory vlečného pole, které umožňují zaměřit specifické minerály. Nahoře nad čtyřmi pracovními sloupy je umístěno obrovské zesilovací pole, které soustřeďuje a posiluje energii všech vlečných a disruptorových generátorů. S těmito úpravami je vylepšená těžební stanice jednou z nejvyšších staveb v kolonii a soupeří pouze se samotným koloniálním jádrem.



Generátor energie (Power Generator)

Třída Iota

Romulanský generátor energie se nejprve zdá být poněkud neelegantní na romulanskou stavbu. Nicméně toto pouze slouží jako připomínka mocných sil obsažených uvnitř. Generátor využívá experimentální systém generování energie, který uměle kopíruje neobvyklé síly, které se nalézají v kvantové singularitě. Takováto technologie je nepochybně výkonná (není-li přímo srovnatelná s výkonem na hvězdné lodi), ale je také vysoce nebezpečná. Centrální kryt obsahuje řadu vzájemně spojených zadržovacích polí – každé se silou rovnou deflektorovému systému hvězdné lodi. Tato prudká gravitační pole nejenže vytvářejí mikroskopickou černou díru, ale také ji udržují a stabilizují, zatímco energetické sběrače umístěné v základně stavby čerpají ohromné zásoby gravitonových částic, které proudí kolem singularity. Ovládací a tlumící pole jsou umístěna v bezpečné pozici přímo nad jádrem, aby zabránila možnému poruše zadržovacího pole.



Vylepšený generátor energie (Advanced Power Generator)

Třída Iota Neo

Vylepšený romulanský generátor energie upravuje existující stavbu dalšími generátory tlumícího pole umístěnými kolem základny budovy. Ty umožňují těsnější zaměření zadržovacího pole, což zvyšuje tok gravitonových částic i úroveň energetického výstupu samotného generátoru. Potřeba takovéto pokročilé stavby se stane zřejmou pouze v okamžiku, kdy úroveň rozvoje kolonie klade takové požadavky na stávající energetickou mřížku, že klíčové stavby jakými jsou obranné systémy, začnou trpět a vypínat se.



Sklad (Storage Facility)

Třída Ola

Sklad třídy Ola používá jednoduchý avšak vysoce efektivní systém skladování, který umožňuje rychlý přístup jak k nakládání tak vykládání zásob. Zpracované materiály získané z vytěžené rudy jsou přeneseny nákladními včelíčkami do budovy, kde je pracovní včelíčky na základě referenčního kódu, který udává jejich přesný obsah, pečlivě uschovávají.



Tento referenční kód umožňuje skladníkům důkladně sledovat všechny zdroje uložené v budově, což napomáhá zásobování a potřebám kolonie, jakož to i umožňuje provádět okamžitou kontrolu zásob s minimální námahou.

Vědecká stanice (Science Station)

Třída Xi

Vědecká stanice je mozkiem romulanské kolonie. Právě zde jsou shromažďovány, vzájemně propojeny a analyzovány všechny údaje z trikotérů, skenerů a počítačů. Členové personálu přidělení do vědecké stanice jsou zodpovědní za celou řadu úkolů – analyzují minerální pole, vyvíjí specifické planetární výrobní postupy a zkoumají záhady, které přináší každý nový svět. Ústřední kopule obsahuje hlavní počítačové jádro, knihovny, obecné laboratoře, školící místnosti a pracovní stanice. Tato zařízení umožňují romulanským vědcům zkoumat téměř jakékoliv téma, avšak i když jsou tato zařízení špičková, jsou přesto omezená a výzkum velmi komplexních projektů může být bolestně pomalý. Výkon vědecké stanice může být zvýšen přidáním až šesti specializovaných laboratoří. Každá z nich nabízí kolonii možnost vyvíjet nové systémy, které pak mohou být vyrobeny buď ve vozovně nebo ve stavebním dvoře.



Senzorová laboratoř (Sensor Lab)

Vylepšení vědecké stanice

Vybavení vědecké stanice senzorem laboratoř umožní kolonii vyvinout vědecké plavidlo třídy Talvath.

Laboratoř disruptorové matrice (Disruptor Matrix)

Vylepšení vědecké stanice

Vybavení vědecké stanice laboratoř disruptorové matrice umožní kolonii vyvinout bitevní tank třídy DragonFire.

Laboratoř štítového nárazníku (Shield Buffer)

Vylepšení vědecké stanice

Vybavení vědecké stanice laboratoř štítového nárazníku umožní kolonii vyvinout štítový generátor třídy Omicron.

Laboratoř obranné sítě (Defence Net)

Vylepšení vědecké stanice

Vybavení vědecké stanice laboratoř obranné sítě umožní kolonii vyvinout disruptorovou věž třídy VenomThorn.

Laboratoř bezpečnostní sítě (Security Net)

Vylepšení vědecké stanice

Vybavení vědecké stanice laboratoř bezpečnostní sítě umožní kolonii vyvinout fotonovou věž třídy FireThorn.

Energetická laboratoř (Energy Lab)

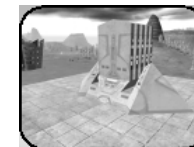
Vylepšení vědecké stanice

Vybavení vědecké stanice energetickou laboratoř umožní kolonii vyvinout maskované APC třídy ShadowVeil a maskovaný tank třídy DragonWrath.

Obslužná nemocnice (Utility Hospital)

Třída Calda

Podle mnoha pozorovatelů má obslužná nemocnice víc společného s autodílnou než s tradiční nemocnicí. Nemocnice je místem pro napravování zlomených kostí a léčení zranění a ne pro zotavování se. Uplatňovaným principem je to, že zraněný kolonista bere od kolonie, ale nepřispívá jí, takže hlavním cílem nemocnice je uzdravit nemocné dost na to, aby mohli pracovat co nejdříve to bude z fyzického hlediska možné. Jako taková poskytuje stavba všechna základní lékařská zařízení a zaměřuje se na rychlou léčbu a rychlé léky. Výsledkem toho je, že mnohá ošetření jsou radikální nebo z etického hlediska diskutabilní. Pětice vylepšení, která jsou postavena nad tuto základní částí, umožňuje personálu kolonie ovládat další jednotky a tím zvýšit horní hranici velikosti kolonie.



Vylepšení 1

Vylepšení obslužné nemocnice

Stavba prvního vylepšení nemocnice zvýší horní hranici počtu jednotek v kolonii o pět.

Vylepšení 2

Vylepšení obslužné nemocnice

Stavba druhého vylepšení nemocnice zvýší horní hranici počtu jednotek v kolonii o pět.

Vylepšení 3

Vylepšení obslužné nemocnice

Stavba třetího vylepšení nemocnice zvýší horní hranici počtu jednotek v kolonii o pět.

Vylepšení 4

Vylepšení obslužné nemocnice

Stavba čtvrtého vylepšení nemocnice zvýší horní hranici počtu jednotek v kolonii o pět.

Vylepšení 5

Vylepšení obslužné nemocnice

Stavba pátého vylepšení nemocnice zvýší horní hranici počtu jednotek v kolonii o pět.

Transportní plošina (Transporter Pad)

Třída Delta

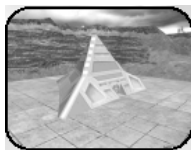
Transportní plošina poskytuje spojení mezi romulanskou kolonií a zbytkem Hvězdného impéria. Tato stavba nabízí kolonii zařízení pro import a export nákladu a orbitální přenosný systém, který zajišťuje další kolonisty potřebné k obsluze budov nově postavených při expanzi kolonie.



Sídelní budova (Residency)

Třída Insulae

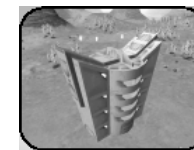
Sídelní budova poskytuje ubytování pro většinu romulanských kolonistů – nejvyšší úředníci mají byty v hlavním koloniálním jádru a vojenská posádka sídlí v bezpečnostním ústředí. Jako taková obsahuje sídelní budova veškerý komfort (ložnice, kuchyně, rekreační haly, atd.) potřebné k vytvoření slušných, zdravých a užitečných členů společnosti. Avšak uvnitř romulanských kolonií existují dvě velmi odlišné společenské tendence: politická horlivost a zločin. Někteří Romulané dobrovolně nastupují do koloniální služby jako do rychlíku k politickému úspěchu. Ti Romulané, kteří odporují systému nebo vykazují zločinecké tendence jsou odesláni do kolonií k nápravné výchově. Výsledkem toho je, že sídelní budova je neustálým zdrojem napětí a nepřátelství. Stavba sídelní budovy ve Vaší kolonii zvýší celkovou kapacitu počtu jednotek.



Bezpečnostní ústředí (Security Bureau)

Třída Basilica

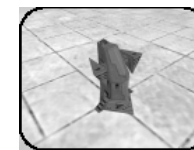
Bezpečnostní ústředí je nejnemávidnější ze všech koloniálních staveb – ačkoliv nikdy neuslyšíte, že by to nějaký Romulan řekl. Neboť i když hlavní úlohou ústředí je pomáhat a trénovat bezpečnostní personál, má také temnější, tajnou stránku. Bezpečnostní personál není pověřen pouze ochranou kolonie před nepřátelskými cizinci, ale také před vzpourami uvnitř kolonie. Vysoká stavba nabízí důstojníkům z ústředí žádoucí výhled na kolonii a slouží jako připomínka kolonistům, že jejich vláda nikdy nespí. Uvnitř v nižších podlažích věže obsahuje funkční prvky bezpečnostní stanice – zbrojnici, cvičnou střelnici, tělocvičnu, přednáškovou síň, pracovní stanice a cely. Horní patra jsou vyhrazena pro elitní bezpečnostní důstojníky a řadu specializovaných senzorových zařízení – pravděpodobně schopných zachytit každé slovo pronesené uvnitř kolonie! O obrovských senzorových polích a generátorech pole umístěných v horních podlažích se domnívá, že mají dramaticky vylepšit výkon předchozího, zastaralého systému – avšak je-li to pravda, proč nebyly takovéto senzory součástí původní specifikace? Další spekulace se týkají (údajného) spatření znaků Tal Shiaru na počítačovém vybavení dodaném během vylepšení. Ať je pravda týkající se bezpečnostního ústředí jakákoli, faktem je, že od jeho zavedení jako standardní koloniální stavby poklesly vzpoury a povstání v koloniích přibližně o 86%.



Disruptorová věž (Disruptor Turret)

Třída VenomThorn

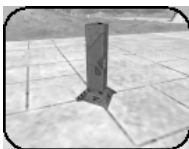
Disruptorová věž třídy VenomThorn je důležitou součástí bezpečnostního systému každé romulanské kolonie – s ohledem na vnější i vnitřní záležitosti. Vnější bezpečnostní použití věže má účel obranného valu. Jsou rozmístěné kolem perimetru romulanské kolonie a integrované do obranné sítě řízené taktickými počítači bezpečnostního ústředí a napájeny přímo z hlavní energetické mřížky. Věž může vyvinout výjimečně velkou palebnou kadenci při obraně kolonie, avšak romulanští disidenti tvrdí, že věž je aktivním nástrojem útlaku. Jejich věrohodnější tvrzení se týkají senzorových polí a generátorů pole zásobených přebytečným množstvím energie, protože prý takovýto „lenoch“ nepotřebuje mít nezávislé systémy. A zatímco jejich účel je pravděpodobně v tajném monitorování, jsou tvrzení disidentů o zařízeních na ovládání mysli a „Tantalových polích“ pokládána za blouznivá. Podobně může být i schopnost disruptorové věže otáčet se v celých 360ti stupních spatřována jako taktická nutnost nebo skrytá hrozba kolonistům. Jednou věcí, kterou ale nelze ignorovat, je, proč zbraňový systém údajně navržený k boji proti nepřátelským útokům, má tak účinnou palebnou sílu při zemi a tak výkonnou senzorovou síť krátkého dosahu.



Fotonová věž (Photon Turret)

Třída FireThorn

Fotonová věž třídy FireThorn vypadá skoro až moc působně na zbraň. Z dálky vypadají tyto otáčející se věže téměř jako dekorativní prvky podobné pohyblivým obeliskům. Ale smrtelnou sílu této stavby odhalí až průzor uprostřed věže. Účinek romulanských fotonových granátů je značně vyšší než u systémů vyvíjených ostatními rasami pro použití při koloniálních operacích a umožňuje jen několika střelám, které zasáhnou cíl, způsobit maximální poškození. Typicky se fotonové obranné systémy nacházejí v rozích perimetru kolonie, kde jejich výborný dostřel umožňuje zaútočit na jakéhokoliv případného agresora, který se přiblíží. Avšak vysoké energetické požadavky takovýchto systémů obvykle vyžadují malý počet aktivních staveb v kolonii v jednom okamžiku. Mezi obyvateli, kteří žijí pod jejím hrozivým pohledem, je fotonová věž také známá jako „Zabiják naděje“. Toto jméno si věž vysloužila během invaze na Octat 3, kde tři takovéto věže bušily do města Temenu bez přestání po 63 dní v odvetě za útoky na romulanskou posádku.



Štítový generátor (Shield Generator)

Třída Omicron

Štítový generátor třídy Omicron je typickým příkladem romulanské technologie. Generátor je jemný, technicky pokročilý stroj, který dokáže fungovat na nejvyšší možný výkon po dlouhé období. Tento drastický režim zajistil, že systém je vypilovaným a ušlechtilým zařízením, protože jestliže selže, tak kolonie, kterou chrání, bude ztracena. Emitor deflektoru se nalézá ve spodním generačním prstenci, zatímco malý horní prstenec funguje jako stabilizátor a vyrovnává výstup štítového systému. Kvůli svému elegantnímu návrhu jsou energetické požadavky této stavby značně nižší než u jejích klingonských a federálních protějšků, i když i přesto to je jedna z energeticky nejnáročnějších staveb v kolonii.



Biologické zařízení (Biology Facility)

Třída Kappa

Biologické zařízení je technickým domem hrůzy. Romulanským řešením problémů se zásobami jídla, které jsou mezi začínajícími koloniemi naprosto běžné, je aplikovat vědu bez milosti. Každé zařízení obsahuje všechny systémy, které vědci potřebují k přeměně několika prvků DNA na zcela dospělý dobytek či zralou sklizeň – za méně než osm týdnů. Zařízení využívá klonování, genetické manipulace a selektivní aplikace mutagenní radioaktivity k vytvoření zvířat i úrody na objednávku. Odporné rovněž je, že tento proces groteskní mutace je ve skutečnosti podporován – protože „končetiny a listy“ navíc zvyšuje „výnos na hlavu“. Klonovaná zvířata a úroda také podléhá celé řadě úprav pro urychlení stárnutí, takže dosahuje zralosti co nejdříve. Takové urychlení je nutné k tomu, aby se vyhnulo vzniku nádorů, které trápí takovéto dravé klonovací techniky. Biologické zařízení dělá svoji práci efektivně a poskytuje jídlo rychle, ale také slouží jako extrémní příklad toho, kam až Romulané zajdou, aby dosáhli úspěchu. Po svém postavení zařízení také umožní vypnout koloniální jídelní replikátory, což sníží požadavky na koloniální zařízení vyrábějící energii. Dalším přínosem zařízení, podobně jako u vylepšení nemocnice, je, že umožňuje kolonii zvýšit horní omezení počtu jednotek o deset.

Vozidla romulanské kolonie

Pracovní včelička (Work Bee)

Třída Velites

Hvězdné impérium bylo možná vybojováno Válečnými ptáky a maskovanými tanky, ale postavily ho pracovní včeličky. Základní systém včeličky obsahuje přední kabinu a zadní generátor energie. Ve své základní formě je pracovní včelička vybavena magnetickým závěsem umístěným pod kabinou, který se používá k přenosu různých beden se zásobami a rudou z a do budov. Pracovní včelička je jedinou jednotkou, u které není třeba přímého rozkazu k její stavbě. Při konstrukci koloniální stavby bude pracovní včelička automaticky postavena a přidělena k čekajícímu koloniálnímu systému.

Stavební včelička (Construction Bee)

Třída Hastati

Stavební včelička třídy Hastati je podobná, ale obsahuje speciální přípojku, která obsahuje jak zásobník stavebního materiálu tak kloubový „kladkový“ systém používaný k umístění stavebních panelů na správné místo. Tyto panely jsou pak upevněny na místě pomocí svářecího laseru včeličky. V jakémkoliv konfiguraci má ale obecný systém romulanské včeličky eleganci a na užitkové vozidlo působí nezvykle. To vedlo určité sekce Rozvědky Hvězdné flotily k domněnce, že tato jednotka má nějakou skrytou vojenskou úlohu nebo schopnost - ačkoliv v současnosti neexistuje žádný důkaz, který by podpořil toto tvrzení.

Nákladní včelička (Cargo Bee)

Třída Triarii

Nákladní včelička třídy Triarii – variace pláště a konstrukce třídy Velites – uchopuje své nákladní kontejnery pomocí vzadu připevněného spoje. Tato metoda spodního zavěšení umožňuje přesné a rychlé nakládání a vykládání beden, nicméně její obranné schopnosti v podstatě neexistují, takže dlouhé cesty do nepřátelského území k těžebním stanicím se mohou ukázat jako nebezpečné.

Koloniální raketoplán (Colony Shuttle)

Třída Pegasus

Koloniální raketoplán třídy Pegasus je obyčejným ekvivalentem vojenského transportéru. Může nést až osm kolonistů a nižších důstojníků na vzdušnou vzdálenost přibližně deseti kilometrů, ale normálně jsou vyhrazeny pro vnitrokoloniální transport a převoz pasažérů mezi koloniálními zařízeními a vzdálenými budovami. Na rozdíl od většiny romulanských plavidel byl koloniální raketoplán navržen s důrazem na odolnost a spolehlivost spíše než na extrémní výkon. Prostý důvod spočívá v tom, že toto je vozidlo lidových mas a tak je romulanskou elitou považováno za obyčejné. Bez silného sponzora by se žádný návrhář do takového projektu nepustil. Na Romulu jsou tato plavidla páteří systému hromadné dopravy, zatímco venku v koloniích umožňují bezpečný převoz mezi zaštitěnými oblastmi i na těch nejnebezpečnějších planetách. Vskutku, raketoplán je důkazem toho, že kdyby se Romulané přestali neustále štát za novými technologiemi a vylepšili by ty, které již vyvinuli, byly by jejich systémy záviděníhodné pro celou civilizovanou galaxii.

Průzkumník (Scout)

Třída PreySeeker

Romulanské dogma říká, že vojenská rozvědka je nejsilnější zbraní na jakémkoliv bojišti a průzkumník třídy PreySeeker je fyzickým ztělesněním tohoto přesvědčení. Jako vozidlo zdůrazňuje sílu, mobilitu a skenery nade vše – dokonce i maskování a obranné zbraně. Ale aby byl udržen co nejlepší poměr síly k váze, byla vyjmuta většina standardních štítů proti radiaci. Zadní ploutve obsahují hlavní anténu skeneru, která funguje ve spojení se sekundárním polem zamontovaným v přídí. A zase, většina standardních štítů proti elektromagnetickému poli byla vyjmuta, aby se ušetřilo na váze. Pilot plavidla sedí v malé kabině nad druhým polem. Protože průzkumník používá co nejméně brnění, je velmi zranitelný útokem. Avšak aby byl zabit, musí být nejprve chycen a s výkonnými skenery, výjimečnou maximální rychlostí a neuvěřitelnou manévrovatelností, může průzkumník unikat i těm nejdohodlanějším lovcům.



Vědecké vozidlo (Science Vehicle)

Třída Talvath

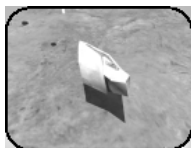
Stejně jako bitevní tank zobrazuje bojovnou stránku romulanské duše, je vědecké vozidlo třídy Talvath vyjádřením jejího intelektuálního potenciálu. Jednotka hraje ústřední roli při provádění nejzákladnějších cílů romulanské cizozemské politiky – kontrole! Abyste mohli ovládat, potřebujete podle romulanského učení informace jakéhokoliv představitelného druhu z jakéhokoliv představitelného zdroje. Přirozeně, ani vědecké vozidlo nemůže dostat takovému vznešenému cíli, ale hodně se přibližuje díky jednomu z nejpůsobivějších polí senzorů krátkého dosahu spatřitelných mimo hvězdnou loď. Ve skutečnosti je všechno v této jednotce buď věnováno sběru informací nebo přemístěno, zmenšeno a vymontováno, aby se udělalo místo pro něco, co informace sbírá. Kokpit je nacpán mezi přední pole a velké senzorové sady ve hřbetě a ramenou. Za těmito skenery se nachází mobilní laboratorní gondola a počítačová souprava. Zadek vozidla je zabrán antigravitačním pohonem a systémy generujícími energii. Silný – ale ve skutečnosti neobrněný – vnější plášť umožňuje vědeckému vozidlu odvážit se do oblastí s vysokou radiací a i malých bitev, aniž by se musel příliš strachovat. Kolonisté by si ale měli pamatovat, že Senát nařídil, aby se kolonie, která umožní, aby takovéto renomované vozidlo padlo do rukou sousední moci, stala předmětem vyšetřování Tal Shiaru.



Ozbrojený osobní transportér (Armed Personnel Carrier)

Třída BloodWolf

Transportér třídy BloodWolf je vyjímečným vozidlem sloužícím k výsadbám vojáků, který právě prochází zkouškami a hodnoticími testy v mnoha romulanských koloniích. Nový systém štítů a energie v raketoplánu je unikátní a poskytuje tomuto lehkému vozidlu výbornou obranu, přičemž výkonný pohonný systém zaručuje, že tato jednotka může předstihnout většinu ostatních planetárních plavidel. Přes svůj malý vzhled rozdává disruptorový systém připevněný ke kabině smrtící rány. Podstatné části transportéru avšak nesplyvají do jednoho soudržného celku a celkový výkon plavidla je ve skutečnosti omezován jeho vlastní dokonalostí. Energetické požadavky kladené štíty, disruptorovým a pohonným systémem mohou často hrozit, že přetíží regulátory toku energie ve vozidle, což často vyústí v to, že jednotka funguje v kritickém stavu po velkou část své operační délky života. Inženýři v celém Hvězdném impériu aktivně sdělují tyto drobné problémy a s každým malým vylepšením a modifikací se transportér stává soudržnějším a smrtelnějším nepřítelem.



Bitevní tank (Battle Tank)

Třída DragonFire

Bitevní tank třídy DragonFire dokonale ztělesňuje romulanskou mentalitu, jak v estetické kvalitě tak funkčnosti. Jako efektivní jednotka pro první a odvetný útok nemá sobě rovného, a ačkoliv může postrádat přímkou ofenzivní sílu klingonského systému, dělá z ní její výdrž a adaptabilita na nový terén neocenitelný prvek v expanzi Hvězdného impéria. Dva špičáky, které vylézají z kabiny řidiče, obsahují důmyslné senzorové a sledovací systémy – a také ne náhodou představují náznak nebezpečí – zatímco zadní část jednotky je vybavena modifikovaným fúzním pohonem poháněným dilithiem. Disruptorový kanón umístěný nad pilotní kabinou sleduje stejný inženýrský směr jako u fotonového dělostřelectva pomocí zapuštěné hlavně uprostřed samotné věže.



Fotonové dělostřelectvo (Photon Artillery)

Třída ThunderLizard

Romulanské fotonové dělostřelectvo je jednou z nejobávanějších jednotek, kterou můžete na bitevním poli potkat. Jeho pověst je založena na směsi hrůzostrašných zbraní a technické kultivovanosti. Jeho nejpozoruhodnějším rysem je, že celý systém odpalující fotonové granáty je umístěn uvnitř, v centru jednotky. To umožňuje vozidlu rychlejší otáčení a celkovou stabilitu, která naopak poskytuje výborný palebný prostor pro fotonové granáty – které jsou navíc silnější než klingonské i federální. Přední část dělostřelectva obsahuje vyspělé antigravitační systémy a senzorové zařízení. Dohromady umožňují jednotce přesunout se do pozice, zaútočit na velkou vzdálenost a vyrazit na cestu zpět dříve, než mohou obránci zareagovat. Tato „nájezdni“ taktika jim umožňuje útočit podle libosti a spojení s podporou maskovaných tanků jim přidává výhodu překvapení. Klingonští a federální strategové se shodují, že třída ThunderLizard má jenom jednu velkou vadu: její slabý systém štítů – neblahý postranní efekt vnitřního uložení zbraní.



Maskované útočné vozidlo (Cloaking Assault Vehicle)

Třída ShadowVeil

Původně koncipováno jako tajná útočná jednotka užívá útočné vozidlo použitý plášť a konstrukci z APC ve spojení se štíty z tanku a generátorem maskovacího pole. Avšak maskované útočné vozidlo třídy ShadowVeil bylo vyřazeno z aktivního koloniálního stavu, ačkoliv soubory týkající se jeho vývoje byly ponechány koloniím k dispozici, kdyby se velitel kolonie rozhodl je vyrábět. Rozhodnutí o vyřazení jednotky následovalo poté, co polní testy odhalily, že jeho generátory maskovacího pole nemohou fungovat současně s jeho disruptorovými zbraňovými systémy – jak bylo původně zamýšleno. Tato chyba nutí jednotku vypnout své maskování předtím, než může zaútočit, což ji dělá citlivou na nepřátelskou palbu. Jeho velká odolnost, palebná síla a maskovací schopnosti jsou ale stále cennými aktivy, což je jedním z důvodů, proč zůstalo v koloniálních databankách.

Maskovaný tank (Cloaking Tank)

Třída DragonWraith

Maskovaný tank třídy DragonWraith je jednotkou, která zdůrazňuje skrytí před hrubou silou. Je dostupný pouze pokročilé kolonii a je vyzbrojen průměrně silným disruptorem a relativně slabými štíty. Jeho hodnota ale spočívá ve schopnosti zamaskovat se, což z něj dělá skutečně smrtícího oponenta na bitevním poli. A navzdory tomu, že je dosti základní, je maskování tanku dost silné na to, aby zajistilo, že bude účinně neviditelný skenerům i pouhému oku. Avšak, maskování vyžaduje ohromné množství energie, takže tank musí vyplývat cenné sekundy vypnutím svého maskování a obnovením energetických systémů předtím, než jeho disruptory mohou být nabity a než se z nich může začít pálit. Během těchto krátkých okamžiků přechodu je jednotka neuvěřitelně citlivá na nepřátelský útok. I s touto slabinou, se ale jednotka znovu a znovu ukázala jako výborná zbraň středního dostřelu a znamenitý spojenec proti povstalcům.



Řešení problémů

Problémy s kamerou

Pomoc! 3D kamera je příliš matoucí! Je nějaká snadnější cesta jak hrát?

Dokud si neosvojíte herní systémy a ovládání, doporučuje se, abyste zůstali ve standardním pohledu kamery, v isometrickém módu. Když si zahrajete výcvikové úrovně v módu plně 3D kamery, je to ideální způsob, jak se naučit nejlépe ovládat tento mód.

Existuje rychlejší způsob, jak pohybovat s kamerou?

Nezapomínejte používat klávesové zkratky k přeskokování po herní oblasti. Klávesa Home Vás vrátí přímo ke koloniálnímu jádru, zatímco Shift+V a Shift+B přeskakují mezi všemi Vašimi vozidly, respektive budovami.

Kdykoliv obdržíte zprávu informující Vás o tom, že jste vytěžili ložisko minerálů nebo uslyšíte poplachový klakson oznamující bitvu, můžete stisknout mezerník, čímž přeskóčíte přímo na dané místo.

K pohybu po herní oblasti můžete také používat trikordéru. Jednoduše přesuňte kurzor myši nad mapou na oblast, kam se přejete přemístit a klikněte dvakrát pravým tlačítkem myši, čímž kamera přeskóčí na dané místo.

Poznámka: Dvojitě kliknutí pravým tlačítkem myši na budovu nebo jednotku tuto funkci ruší.

Jak připojím svoji kameru k budovám a vozidlům?

Tato funkce je k dispozici pouze v módu plně 3D kamery. Stiskněte F1 k přechodu na tento mód kamery a pak klikněte dvakrát levým tlačítkem myši na jednotku, ke které chcete kameru připojit. Pohled kamery okamžitě přeskóčí na tuto jednotku a Vy budete moci pouze kroužit nebo přibližovat a oddalovat pohled od zvolené jednotky. Pokud jste připojili kameru k vozidlu, můžete s ním hýbat jako normálně, s výjimkou toho, že se Vaše kamera teď bude pohybovat s ním.

Abyste se zbavili tohoto výběru, stiskněte jednoduše pravé tlačítko myši a zvolená jednotka zmizí z ovládacího okna.

Problémy se hrou

Obrazovka trikordéru je příliš malá. Jak to mohu zlepšit?

Zkuste se podívat na úroveň přiblížení mapy. Procházejte mezi úrovněmi zvětšením klikáním na tlačítko Zvětšit (Zoom), dokud na trikordér nevidíte lépe.

Pokud máte stále problémy s výhledem na trikordér, zkuste kliknout na tlačítko v levém horním rohu (nebo stiskněte klávesovou zkratku „TAB“). To přepíná obrazovku mezi normálním zobrazením a celobrazovkovým módem trikordéru. V tomto módu bude herní obrazovka zobrazena na původním místě trikordéru, zatímco mapa se objeví na hlavní obrazovce.

Poznámka: Různá herní rozlišení mohou také ovlivnit Vaši schopnost vidět jasně na trikordér. Máte-li problémy, zkuste snížit rozlišení obrazovky v menu Nastavení, do kterého se dostane z hlavního menu.

Nejsem si jist, co mám dělat ve své misi. Jak si mám ověřit, jaké jsou mé úkoly?

Klikněte na tlačítko Mise (Mission) v komunikačním okně, které můžete otevřít pomocí tlačítka Komunikace (Comms) na trikordéru. To otevře obrazovku s příkazy, které Vám sdělí cíle Vaší mise. Také uvidíte, které cíle jste splnili, a které dosud ne.

Moje vozidla se sama nebrání ani sama neútočí. Co dělám špatně?

Vaše jednotky zaútočí pouze, budou-li vůči dané hrozbě nastaveny na červený poplach. Abyste změnili stupeň poplachu, klikněte na tlačítko Spojenci (Ally) na trikordéru, čímž zobrazíte všechny nepřátelské strany v dané misi. Klikněte na ikonu rasy a pak zvolte stupeň poplachu pomocí barevných značek na straně. Při nastavení na zelenou značku nezaútočí Vaše jednotky na žádnou hrozbu. Při nastavení na žlutou značku přejdou Vaše jednotky automaticky na červený stupeň, když na ně někdo zaútočí. Při nastavení na červenou značku budou Vaše jednotky aktivně útočit a bránit se proti nepřátelským hrozbám.

Proč nemohu postavit více budov nebo vozidel?

Nezapomeňte se podívat na horní hranici počtu jednotek v kolonii, která je zobrazena na horní straně ovládacího okna. Na začátku mise to bude obvykle stanoveno na padesát, což ale můžete zvýšit stavbou příslušných budov. Dosáhnutím horní hranice počtu jednotek v kolonii Vám zabrání postavit jakoukoliv další jednotku.

Proč tak dlouho trvá, než se moje vozidla postaví?

Efektivnost vozovny ovlivní její schopnost vyrábět vozidla, takže se nezapomeňte podívat na úroveň efektivnosti v ovládacím okně, které se objeví po zvolení vozovny. Stupeň efektivnosti může být snížen malou zásobou energie, utrpěnými škodami při útoku nebo nepřítomností inženýra. Umístěním vysoce vzdělaného inženýra do budovy můžete dramaticky zvýšit efektivnost stavby až na 120%!

Měl jsem velký výběr stavebních možností, ale teď mohu postavit jenom pár věcí. Co se stalo?

Zdá se, že byl zničen Váš stavební dvůr. Tato stavba musí být přítomna v kolonii, abyste měli přístup k širším stavebním možnostem.

Může být docela obtížné zaměřovat nepřátele, obzvláště když se pohybují rychle. Je nějaký snadnější způsob, jak to udělat?

Rychlejším způsobem jak zaměřit osamocené nepřátele nebo skupiny nepřátel je použít výběrového okna. Ujistěte se, že máte vybrány svoje jednotky a pak vytvořte výběrové okno nad nepřátelskými cílemi tak, že stisknete levé tlačítko myši a pohnete kurzorem. Tím vytvoříte elastické okno. Až budou všechny jednotky, na které chcete zaútočit, uvnitř okna, pusťte tlačítko myši a objeví se herní knížka. Klikněte na první možnost (zaútočit) a Vaše jednotky teď zaútočí na všechny vybrané nepřátelské jednotky.

Nejlepší způsob jak bránit svoji kolonii je umístit phaserová vozidla vedle klíčových staveb, jako je jádro a generátory energie. Pak zvolte phaserové vozidlo a najedte kurzorem na budovu, kterou chcete bránit. Kurzor se změní na příkaz Ochránit. Klikněte na budovu a vozidlo zaútočí na jakoukoliv hrozbu dané budovy. S rozvojem kolonie je nejlepším přístupem k obraně postavit věže poblíž klíčových koloniálních budov.

Credits

Tým Interplay

Vedení týmu

Richard Seaborn
Mark Phoenix
Kerry Sergeant
Brad Dodge

Výtvarný ředitel

Todd Camasta

Výtvarný tým

Jaime Di Salvo
Scott Bieser
Mark Bergo
Glenn Price
Stephen Beam
Larry Bowman

Návrhářský tým

Dan Kingdom
Dan Levin

Výkonný producent

Brian Christian

Producent

Doug Brandon

Vedoucí oddělení

Scott Mc Kelvey

Marketingový ředitel

Kevin Johnston

Ředitel výtvarných služeb

Kathy Helgason

Provozní ředitel

Brian Harkins

Struktura a návrh balení (US)

Binary Pulse

Struktura a návrh manuálu (US)

Sandie Minquez

Tým záruky kvality

Projektový kontrolor záruky kvality

Tim Anderson

Služebně starší tester

Scott Humphreys

Testeři

Amy Avery
Asher Luisi
Erik Markham
Devin Vink

Vedoucí záruky kvality

Mike Motoda

Ředitel záruky kvality

Greg Baumeister

Zvukový tým

Dohled nad zvukovými efekty

Eight Ball Sound
Adam Levenson

Návrh zvukových efektů

Paul Menichini
Tim Walston
Adam Levenson
Jeff Whitcher

Hudba

Julian Soule – www.juliansoule.com
Inon Zur

Dohled nad hudbou

Rick Jackson
Brian Christian
Adam Levenson

Střih hudby

Rick Jackson

Doladění

Frank Szick

Obsazení namlouvání postav – režie

Chris Borders

Střih namlouvání postav

Frank Szick
Stephen Miller
JP Walton

Namlouvání postav

Michael Bell
Keven Michael Richardson
Carn Clark
Rodger T. Jackson
Greg Eagles
Joan Parker

Střiháči záznamu

Charles Deenen
Marc Fishman
Lance Brown

Organizátor zvukové stránky

Gloria Soto
Mixováno ve 4MC v



Video služby

Dan Williams
Dave Cravens
Bill Stoudt

Zvláštní poděkování:

Brian Fargo

Tým Paramount Pictures

Ředitel, Vývoj produktů –

Vztahy a technologie
Harry Lang

Dohled, Vývoj produktů –

Vztahy a technologie
Dan Felts

Zvláštní poděkování:

Rick Berman, Dave Rossi, Andrea Hein,
Terri Helton, Pam Newton, Juliet Dutton

Evropský tým Interplay

Ředitel evropského marketingu

Harvey Lee

Anglický produktový ředitel

Chris East

Evropský ředitel rozvoje

Matt Findley

Asistent producenta

Scott Burfitt

Návrh & struktura (Evropa)

A Creative Experience, Londýn

Zákaznická podpora

Děkujeme Vám za zakoupení Star Trek: New Worlds. Pokud máte problémy s tímto titulem, prosíme, využijte výhod následující produktové podpory. Prosíme, mějte na paměti, že všichni naši operátoři hovoří pouze anglicky, a že nejsme schopni poskytovat prostřednictvím čísla naší technické podpory rady pro hraní her.

Technická podpora: +44 (0)207 551 4266
Fax: +44 (0)207 551 4267
Internet: customer_support@vie.co.uk
(prosíme, uveďte jméno hry v kolonce Předmět)

Web: www.vie.co.uk a www.interplay.com
Adresa: Customer Services Department
Virgin Interactive Entertainment Europe Ltd.
74a Charlotte Street
London
W1P 1LR
United Kingdom

Omezená záruka

V nepravděpodobném případě softwarové chyby, vraťte, prosím, kompletní balení, i s Vaším dokladem, na původním místě nákupu. Interplay neuznává žádnou zodpovědnost za náhodná nebo následná poškození.

Tato tvrzení neovlivňují Vaše zákonná práva.

Pokud telefonujete, prosíme, sedněte před počítačem (jde-li to) a v každém případě nám poskytněte co nejvíce informací. Nezapomeňte si poznamenat přesný typ hardwaru, který používáte ve svém počítači včetně:

- rychlosti a výrobce Vašeho procesoru.
- značky a modelu Vaší zvukové a grafické karty.
- značky a modelu Vaší mechaniky CD-ROM.
- velikosti instalované paměti RAM.
- jakéhokoliv dalšího hardwaru a periferních zařízení.
- informací obsažených ve Vašich souborech config.sys a autoexec.bat.

Poznámka: Máte-li problémy se získáním informací o Vašem systému, prosíme, obraťte se na Vašeho poskytovatele systému. Je velmi důležité, abyste měli výše uvedené informace po ruce, když voláte.

Když nás budete kontaktovat poštou, ujistěte se, že uvedete název a verzi hry, detailní popis problému, který máte a přesný typ hardwaru, který používáte.

Když nám posíláte fax, prosíme, nezapomeňte nechat svůj fax zapnutý a připravený k přijetí zprávy. Pokud používáte kombinovaný telefon a fax, prosíme, ujistěte se, že je fax zapojen. Nezapomeňte udat svoje jméno, zpáteční faxové číslo se směrovým číslem a telefonní číslo, na kterém Vás můžeme kontaktovat, budeme-li mít problémy s odesláním faxu.

Upozornění

Interplay si vyhrazuje právo provádět úpravy nebo vylepšení na produktu popsaném v tomto manuálu kdykoliv a bez upozornění.

Zákaz kopírování

Tento softwarový produkt a manuál jsou chráněny autorským právem a všechna práva jsou vyhrazena Interplay Productions a jsou chráněna autorským právem, které se týká počítačového softwaru. Nesmíte tento software kopírovat, kromě toho, že si smíte udělat jednu kopii pouze pro záložní účely. Nesmíte půjčovat, prodávat, pronajímat, dávat, licencovat ani jinak převádět tento software (nebo jeho kopii) bez výslovného svolení k této činnosti od Interplay Productions Ltd. Nesmíte modifikovat, upravovat, překládat, vytvářet odvozeniny, dekompileovat, demontovat nebo jinak měnit technický nebo odvozený kód z jakékoliv části softwaru nebo čehokoliv jiného v něm začleněném nebo povolit třetí straně toto udělat.

Webová stránka Interplay

„Vítejte na webu Interplay! Jako společnost věnující se poskytování inovativního, vysoce kvalitního interaktivního zábavného softwaru se vždy snažíme zůstat co nejbližší té nejnovější technice. Tyto stránky jsou navrženy tak, aby Vám poskytly hojnost informací a příležitostí. Jako společnost nadšených hráčů zbožňujeme představu, že hráči z celého světa vstoupí do kyberprostoru, aby viděli, dotýkali se a cítili naše nejnovější hry. Aby to tak fungovalo, je naším cílem udržet tyto stránky svěží a nové, abychom z nich udělali místo, kde NÁM můžete říct, co se Vám na naší hře líbí a co ne! Užijte si návštěvu našich webových stránek, prozkoumejte všechny rozmanité oblasti, které můžeme nabídnout a vraťte se brzy. Kontrolujte nás tak, jak pro Váš prožitek budeme představovat nové a vzrušující oblasti.

Ještě jednou – vítejte!“

Brian Fargo

Kde nás najdete
www.interplay.com

Závěrečné slovo překladatele

Z české podoby manuálu byly vypuštěny všechny reklamy.

Translation - Copyright (c) 2002 Martin Kovář

Tento překlad originálního anglického manuálu ke hře Star Trek: New Worlds je chráněn autorským zákonem. Autor poskytuje nevýhradní licenci na jeho bezplatné šíření každé fyzické osobě. Šíření tohoto překladu jinak než bezplatně nebo spolu s jiným autorským dílem a úprava překladu podléhá výslovnému souhlasu autora překladu a držitele autorských práv k anglickému originálu.

Tento překlad je možno získat výhradně na webových stránkách Star Trek Games.CZ (<http://www.startrekgames.cz>) nebo WDK Games (<http://www.wdkgames.tk>).

Překlad: Martin Kovář (kovi@startrekgames.cz)