

## X-TENDED MOD

### XTM 0.7.2

(avagy Galaxis Útikalauz X játékosoknak)

Sokatok kérésre írok egy komplett, részletes leírást az XTM-ről.

A leírás szándékosan nem tartalmazza a végigjátszást, ennek utána lehet nézni az interneten, illetve közös fórumunkban az sg.hu-n, avagy tessék végigjátszani.

### Mi az X3:Reunion?

Sokan teszik fel a kérdést, leginkább a C64-en és Amigán megismert Elite nevű űrhajós-kereskedős játékra lehet asszociálni. Egy nagyon összetett és garantáltan hosszú ideig élvezhető űrhajó-szimulátor, mely jóval több, mint egy egyszerű akciójáték.

Lehetünk kereskedők, iparmágnások, flottaparancsnokok, kalózok vagy együtt az összes. A sztoriba különösen nem megyek bele, mivel már-már egy RPG-t megszügyenítő történettel rendelkezik, mely szintén egyedülálló ebben a műfajban. Építhetünk űrállomásokat, gyárakat, vezethetünk hatalmas nagy csatahajókat, saját flottánk lehet, minden gyárat egyedileg irányíthatunk, kereskedhetünk, harcolhatunk vagy békésen meghúzódhatunk és kiépíthetjük saját világunkat egy lenyűgöző és könnyfakasztó sztori teljesítése mellett.

A történet az **X-Beyond The Frontier** játéknál kezdődik, amelyet egy - akkor még ismeretlennek számító - kicsiny németországi csapat, az Egosoft fejlesztett még 1999-ben.

Később kihozták az **X-Tension** nevű kiegészítőt, látván a sikereket. Magyarországon az X sorozat első része nem igazán volt beszerezhető és a későbbi, jóval népszerűbb II. rész, az **X2:The Threat** című is csak hónapokkal az európai megjelenés után került a hazai boltok polcra.

De a legnagyobb sikert a harmadik rész hozta meg, mely jelentősen változott mind grafikailag, mind irányításában.

### Röviden a történetről:

Az emberiség a XXI. századra eljutott végre egyik nagy álmához az űrutazásban, azaz a hipersebességgel való közlekedéshez és a különböző csillagkapuk használatához, melyekkel sok-sok fényévnyi távolságra a Földtől eljutottak egyik pillanatról a másikra. Új csillagrendszerek, új bolygók, új lehetőségek. Végre vége szakadt annak a borzasztó hosszú várakozásnak, a túlnépesedett és természetes anyagaiból kifosztott Földet az Ember végre el tudta hagyni, hogy sok milliárd társaival megmeneküljön az éhínség és a halál elől.

Létrehozták az első nagy kolonizáló gépeket (későbbi nevükön Xenonok), melyeket előre küldtek az ismeretlen új világba. Azonban, mint lenni szokott, valami hiba került a gépek programjába, amik ettől öntudatra ébredtek és elszakadtak ez Emberiségtől. A Földiek ellen fordultak azzal a céllal, hogy teljesen kipusztítsák egykori alkotóikat.

Ennek vetett véget egy bátor hős, Nathan R.Gunne, aki a Terraformálók flottáját csapdába csalta, de egyben megmentette az Emberiséget a teljes megsemmisüléstől. Az emberek súlyos károkat szenvedtek, a Föld is igen megsínylette ezt a háborút.

Közben a megmaradt Terraformálók találtak egy szektort, ahol „meghúzódtak” és újratermelték önmagukat, kiépítve egy teljesen új, önműködő „társadalmat”, mely kizárólag gépekből/robotokból áll. Az X univerzum közös nyelvén egyszerűen Xenon-nak hívták őket, mely az „idegen” szó egyik jelentése.

500 évvel később egy tesztpilóta, Kyle Willam Brennan tesztelte a Terran-ok, azaz emberek egy új prototípus hajóját, mely önállóan képes volt ugrásra, mindenféle csillagkapuk használata nélkül.

Sajnos a teszten (itt kapcsolódunk be a játék első részében) hiba csúszott a számításokba, és Brennan kapitány eltűnt egy teljesen új, másik világba. Hiába volt a sok kiáltás a rádióba, hiába hívta a Földi parancsnokságot, válasz nem érkezett. Egyszer csak egy idegen hajó tűnt fel, mely idegen nyelven beszélt hozzá, majd később átváltott egy közös-nyelv felismerő fordítóra és így képesek voltak már kommunikálni Brennan kapitánnyal. Ők a Teladi-k voltak, a kereskedő gyikszerű faj.

Kyle Brennan kapitányt játsszuk az X-Beyond The Frontier-ben, akit miután megtaláltak a Teladi-k, elkezdték vizsgálataikat. Hamarosan az Argon Szövetségi Hírszerzők fülébe is eljutott a hír, hogy egy

hozzájuk hasonló, teljesen igazi ember a Földről érkezett meg az X Univerzumba. Argon, Teladi tudósok tucatjai karöltve a Boron Királysággal vadul elkezdtek vizsgálni hősünk hajóját, hogy rájöjjenek, mitől képes egy hajó ilyen különleges képességre. Közben az Argon Birodalomban pletykák terjengtek, hogy honnan is származik az Argon faj, sokak elhitték, amit Brennan kapitány mondott, sokan elleneztek. De egy kicsiny és rendkívül vallásos csoport a Goner-ek tudták és érezték az igazságot. Mintha a Messiás érkezett volna el közéjük. A Goner-ek meg voltak győződve arról, hogy az Argon Civilizációt egy R.Gunne nevű ember hozta létre és a technológiát is tőle örökölte az Argon.

Közben a Terran-ok utánunk küldték Elena Kho ezredest, aki Kyle parancsnoka volt, hogy megmentse minket. Ez az X-Tension-ben kiderül.

Közben Kyle megismerkedett az új világgal, új barátokat és ellenségeket szerzett. Gyermeke is születik korábbi parancsnokától, akit utána küldtek, de gyermekét sohasem látta. Ez a fiú felnevelkedett az X világban, majd később mi irányítjuk Őt az X2:The Threat-ben. Megismerkedett Saya Kho-val, Elena lányával, aki édesapánkat ismerte, de a leányzó csak egyszer találkozott Kyle-lal. Julian Brennan a vagány, kissé beképzelt srácot egy nagyon magas rangú Argon katonatiszt, Ban Danna „fogadja örökbe” és apjaként viselkedik vele. Mindezt azért, mert édesapánk, Kyle és Ban rendkívül jó kapcsolatot alakítanak ki, és mellesleg megmentjük az Argon fajt is a Xenon háborúban. Innen ered a Brennan's Triumph nevű szektor, ahol megállítottuk a Xenon flottát.

Ban mindent elkövet, hogy segítsen minket és segítsen megtalálni jó atyánkat, aki időközben eltűnt és jó ideje senki nem tud róla semmit sem. Bevezet minket az Argon flottába, komoly feladatokat, küldetéseket kell végrehajtanunk, mígnem megérkezik a Khaak az X Univerzumba.

Hogy kik ők, azt senki sem tudja, nem derítették ki még, de céljaik egyértelműek voltak: pusztítani mindent, ami nem az ő fajtájuk.

Érkezésük rendkívül fájdalmas volt, ugyanis az Argonok egyik gazdag bányászati szektorát President's End-et órák leforgása alatt megsemmisítették. Hadrenbe állítottak több száz vadászt és még két Titan típusú rombolót is, de mintha ott sem lettek volna.

Az Argon Föderáció először megpróbálta a békés közeledést, de minden hiába volt. A Khaak-ok olyan fejlett technológiát használtak mind fegyverzetben mind térergrásban, hogy egyik faj sem tudott semmit sem tenni ellenük.

A Föderáció kihirdette a hadiállapotot a Khaak fenyegetés miatt. Édesapánk, Kyle még mindig nem került elő, de több nyomot is hagyott maga után. Több sikeres és veszteséges hadjárat után hősünk, Julian Brennan eljutott Omicron Lyrae-be, a híres mindent eldöntő csata helyszínére. A népes és gazdag bolygót, egy addig ismeretlen és gigantikus méretű Khaak anyahajó vette körül több tucat félelmetes rombolóval és ezernyi Khaak vadással. Rögtön kiderült mi a céljuk: egy óriási lövéssel az egész bolygót elpusztítani.

Következett a végső visszaszámlálás: Julian-nek sietnie kellett, mert az idő nagyon rövid volt és már csak másodpercek választották el attól, hogy az anyahajó tüzet nyisson a bolygóra. Mikor minden elveszettnek tűnt, gyermekkori barátunk Bret, életét feláldozva beleveti magát az anyahajó központi magjába, megsemmisítve ezzel az egészet. Hőseink bátor tetteivel megmenekül Omicron Lyrae népe és Kyle-t is megmentjük, aki a Khaak anyahajón volt „fogva tartva”. Az Argon Föderáció az összes fajjal együtt kikiált minket hősnek.

Itt ér véget az X2 története.

Az X3:Reunion-ban szintén Julian-t alakítjuk, aki körül tovább bonyolódik a helyzet, Kyle eszméletlen állapotban van sokáig a Khaak támadás után, majd nagyjából a történet felénél felépül, de újra eltűnik, meggy megkeresni, kideríteni mi igaz abból, hogy a Terranokat megalálta valaki.

Az itt leírt sztori nem túl pontos, nem is célozom az, hogy pontosan visszaadjam, azt, amit át kell érezni játék közben. Akinek kedve van és érdekli a sztori, elolvashatja angolul a következő címen:

<http://argonopedia.ppcis.org/histmenu.php>

vagy a magyar fordítást, Valen munkája, ki az X2-ben legalább annyit segített, mint jómagam:

<http://valen.uw.hu/Argonopedia/X2%20tortenelem.htm>

S most nézzük, mi is az az XTM?

Az XTM egy, az X3: Reunion játékhoz fejlesztett mod/módosítás vagy nevezhetnénk kiegészítőnek is. De szerintem a legkedvesebb név rá az "X3: Reunion Bővített, Extra változat".

A játék fejlesztői nagyon sok időt és energiát befektetve tálalták fel nekünk ezt az amúgy INGYENES kiegészítőt. Rengeteg új hajóval/hajóosztállyal, új szektorral, új fajokkal/új termékekkel meg sok egyéb új küldetéssel bővült. Munkájukon látszik az igényesség a profizmus és a kreativitás. Pár dologban hibádzik még, de folyamatosan orvosolják eme hibákat, amit valljunk be őszintén, elnézhetünk nekik, mert játékunk folyamán kiderül, milyen minőségi munkát adtak ki kezükből. Ízelítőnek legyen ennyi elég, lássuk a medvét!

## **I. Telepítés**

1. Először is kell a legutolsó patch-el frissített X3: Reunion. Legutolsó verzió: 2.0.02

2. Szükségeltetik a Cycrows Installer. Ez letölthető a <http://www.xpluginmanager.co.uk> oldalról. Telepítsd a gépedre.

3. Ha ezek megvannak, töltsd le az XTM-et.

Itt található:

<http://www.thexuniverse.com/forum/showthread.php?t=2721>

4. Töltsd le az XTM scriptcsomagot is, neve: XTM. 7 PATCH 0.7.2. SPK

5. Tömörítsd ki a teljes tartalmát az X:\X3: Reunion könyvtárba.

Installálás közben rákérdez, hogy felülírja ezt-azt, írasd felül, azaz engedélyezd.

6. Még ne indítsd el a játékot, mert most fel kell rakni az XTM scriptcsomagot, amit letöltöttél.

7. Nyisd meg a Cycrow Installer-t és klikkelj a "Install new script" gombra. A programocska feltelepíti és indulásra kész.

8. Indítsd el a játékot a szokásos módon.

## **II. Játék indítása/újdonságok**

A játék indításakor a hagyományos X3 menü jelentkezik be, a háttérben más animáció fut és a menüpontokban a következő új lehetőségeink vannak:

### **New Game - új játék kezdése**

Választhatunk a szokásos X3-ban megszokott játékindítási módok közül, nehézségi fokozatai közül, illetve az új módok közül. Lehet a sztori szerint is játszani, ez esetben az eredeti X3 történetet játszunk végig. Az XTM-nek nincs külön sztorija, csak belső BBS-en kapható küldetések.

Amennyiben végigjártasszuk a sztori módot, számíthatunk a végén Argon barátainknál magas reputációs szintre, csakúgy, mint az eredeti játékban és persze ezzel összefüggésben a többi fajnál is. Gondoljátok át megéri-e.

A további lehetőségeink, hogy sima, történet nélküli játékot kezdünk, különféle nehézségi fokozatokon, különböző karakterekkel. Lehetünk Argon ifjú titánok, sok pénzzel és hajóval, elkezdhetjük karrierünket/birodalmunk építését Kalózként avagy Paranid kereskedőként is.

Szintén újdonság a **Custom Game** indítása, amit mellesleg nagyon ötletesnek találok. Itt egyénileg testre szabhatjuk indulásunkat. Ez főleg azoknak ajánlott, akik nem akarnak sok időt eltölteni a legelejétől és a legaljáról indulva vagy azoknak, akik óriási birodalommal fejezték be a sima X3-as állásukat. Szintén rendelkezésre állnak a különböző karakterek, úgymint Pirate, Paranid, Argon, Terran(!), stb.

Mindegyik játék máshol kezdődik, kalózként egy kalóz szektorban, hatalmas flottával és erős hajókkal, Terran-ként a Földi testvéreink egyik szektorában, stb. Érdemes mindet megnézni és eldönteni, mire vágyunk.

Itt kell megjegyezni, hogy **sajnos nem működik az eredeti X3:Reunion játékban befejezett állásunk** betöltése. Tudom, ez szomorú és idegesítő, van ugyan egy X3-X3 konverter, de elég bonyolult a működése, ráadásul nem is jó, csomó hibát kreál, úgyhogy vegyetek egy nagy lendületet és bizony újra kell kezdeni előlről.

Aki mégsem akarja ilyen könnyen feladni, annak itt egy cím a konverterhez:

<http://forum.egosoft.com/viewtopic.php?t=172536>

A további menüpontok változatlanok maradtak a főképernyőn.

### **III. Elindult az új játék**

Legelső feladatunk, mielőtt nekikezdenénk a galaxis felderítésének, hogy a szokásos billentyű/egyéb beállításokat megtegyük.

Lépünk be a "**Controls**" menübe.

Mivel itt két-három dolog kivételével semmi nem változott, ezért csak az újdonságokra térnek ki.

A billentyű beállításoknál a "**Dialog**" fülnél menjük le legalulra. Pirossal jelöli a játék az új beállítható parancsokat. Ebből három van. Ezek egy-egy hajó speciális képességének aktiválására szolgálnak.

Később a hajóteszteknél elmagyarázom, melyik mire való.

### **IV. Újdonságok játékon belül**

Legelső szembetűnő dolog, hogy a hajók/állomások egész máshogy néznek ki, mint megszokhattuk. Szerintem nagyon igényesre sikerültek. A Shipyardok minden fajnál máshogy néznek ki, funkciójuk azonban ugyanaz, de a dokkolási pontok megváltoztak. Picit túlzónak találok egy-két hajógyár méretét az előzőhöz képest, de érzékeltetni akarták, hogy ez egy központi őrállomás, ami hatalmas nagy a hajók miatt.

### **Új fajok**

#### **Terran:**

Ők vagyunk mi. Pontosabban Ők az igazi emberek a Naprendszerből, a Föld bolygóról. Kalandjaink innen indultak el sok-sok éve, mikor még Kyle Brennan-ként jártuk az X Univerzumot. Ez az a bolygó, aminek látványától minden játékosnak könnybe lábad a szeme.

Igen a Föld. Hazaérkeztünk szülőbolygónkra oly' sok év elmúltával, amennyiben végigjártsszuk az X3:Reunion-sztorit.

A Földiek azóta, hogy elmentünk, kiépítették újra kolóniáikat a Naprendszerben, a sok háború után nagyon bizalmatlanná váltak mindenkivel szemben és félelemmel-gyűlölettel teli a szívük. Éppen ezért nem egyszerű megismerkedni velük.

Viszont ha megismerkedtünk velük, és elfogadtak, akkor mienk a világuk. Kereskedelmük egyenlő a nullával, gyakorlatilag csak be kell menni és profitot termelni.

Szektoraikban a már földrajzból és csillagászatból ismert bolygók látványa tárul elénk, űrállomásaik és hajóik merőben eltérnek a megszokottól.

Remélem az X4-ben végre valahára hazajutnak hőseink, Kyle, Julian, Saya. S végre az Argon Föderáció is megismeri múltját és származását.

### **Otas Corporation:**

Angolul tudok rájöttek, hogy mint neve is mutatja, ők nem egy faj, hanem egy nagyvállalat, ami speciális, fejlett fegyverzet gyártására szakosodott. További információk egyelőre nincsenek

### **Sohnen:**

A Sohnen-ek egy nagyon idős faj, éppen ezért az X univerzumban csak a „Nagy Öregek” néven emlegetik. Származásukról nem tudni sokat, annyi biztos, hogy jóval az emberi civilizáció megjelenése előtt már jelen voltak az univerzumban. Lehet, hogy ők voltak, akik a térugró kapukat létrehozták.

### **Yaki:**

Velük már találkoztunk a normál játékban is. Ők egy speciális elkülönült része a Kalóz társadalomnak. Jellemző rájuk, hogy agresszívek és nem túl barátságosak senkivel sem, valamint olyanok, mint egy nagy maffia család. Csak kevés saját szektorral rendelkeznek, vadászgépeik veszélyesek, de semmi komolyabbat nem tudnak felvonultatni. Bizalmatlanok mindenkivel szemben, de mit is várhatunk egy tolvajokból, bűnözőkből, gyilkosokból álló maffiózó családtól.

### **Kereskedelem**

A kereskedelmi rész sokban nem változott, talán csak az eladható/megvásárolható termékek bővülésében. Különösebben ezt a rész nem taglalom, mindenki fedezze fel az új termékeket. Maga a az alap cél ugyanaz: olcsón venni, drágán adni, hasznot zsebre vágni.

### **Ipar+állomások**

Az ipari-gyártási rész viszont sokban változott, de a régi, átláthatatlan gyártelepítés megmaradt. Új űrállomásokat vásárolhatunk, melyek új fegyvereket/pajzsokat/kereskedelmi termékeket készítenek. Megjelentek az L-es méretű gyárak, melyek sokkal többet termelnek és sokkal gyorsabbak is, de áruk is sokkal magasabb egyben.

Az új gyárakat most nem fogom kivesézni, elvégre mindenki észre fogja venni, hogy az új termékek hol készülnek.

De kitérek viszont egy extra állomásra - mivel elég gyakran látunk majd ilyeneket - az

### **Orbital Weapons Platform XL-re.**

Ez egy nagyon, nagyon továbbfejlesztett *Lasertower*, ami egy borzalmasan erős és nagy harci űrbázisnak felel meg. A gép ugyan hajóként jeleníti meg, de ez csak programhiba lehet. A feladata szektorvédelem/komplexumok védelme.

Három darab vadászgépnek (M5,M4,M3 osztályúak) van elegendő hangárja,de nem is ez számít, hanem a rászerezhető összesen 48 darab (!) ágyú + rakétakilövő.

Maga az állomás nem mozog, **telepíteni kell**. Nincs hajtóműve sem, de ha mi irányítjuk, tudunk vele forogni a tengelye körül.

Telepítéséhez kell egy TL hajó, Shipyard-ra dokkolva, majd vásárláskor berakják. Telepítése NEM a hagyományos módon megy.

A TL hajónak a „**Special**” menüben (persze saját tulajdonúnál) van egy "**Install OWP**" és egy "**Retreive OWP**" parancsa.

Ezzel elárultam, azt is, hogy állomás telepíthető/felszedhető! Épp ahol szükség van rá. Ez a legjobb tulajdonsága, akárhová vihetjük.

Fegyverei széles skálán mozognak, nagyon sokféle fegyvert aggathatunk rá. Szokták mondani, hogy "Alfától Omegáig", hát itt Alpha IRE-től Beta FAA-ig szinte minden szerelhető. Ez persze megdobja az amúgy sem túl kedvező (kb. 35 millió Cr.) árárt, még egy pár tízmillióval, mert persze ezt is üresen kapjuk meg.

Összesen 9 db 1 GJ-os pajzs megy rá, ami félelmetesen erőssé teszi.

Telepítésnél vegyük figyelembe a méretét, ezért szerintem a legoptimálisabb hely a kaputól kábé 6-8 km-re lévő pont. Így a szektorba érkező hajók nem mennek neki elsőre, még a nagyok sem, de van ideje alaposan megtorpedózni, amennyiben ellenség lép be.

A korvettek, Fregattok csak igen nagy számban jelentenek veszélyt a harci bázisra. Vadászok elleni védelemről is gondoskodnunk kell kisebb lézerekkel vagy FAA-val.

A két oldalsó lövegsort Gamma PPC-vel szereljük fel, drága lesz, de nagyon hatékony. Az elülső (Front) sorra APPC-t vagy AFAA-t, felülre AHEPT-et alulra BFAA-t javaslok.

További bővítése is lehetséges. Mivel meglehetősen nagy a raktere, így további XL-es méretű speciális kiegészítővel (lásd lejjebb) tehetjük még hatékonyabbá.

Remekül lehet használni ellenséges szektorokban, szomszédos szektorokban melyek kapui ellenségre nyílnak (pl: Black Hole Sun, Xenon Sector átjáró), ezen kapuk blokádjára, valamint szektorvédelemre, komplexumok védelmére.

## **Raktármodul**

Igen, igen, végre valahára! Sőt, hajtottam fel, mikor megtaláltam a **Complex Construction Kit**-hez hasonló **Complex Warehouse Kit**-et. Nem nagyon beszélek mellé, ez egy plusz raktár, amit becsatolhatunk a komplexumunkba. Megnöveli a gyártható termékek mennyiségét. Hasonlóan, mintha egy gyárat kötnénk össze, tegyük helyére és élvezzük előnyeit.

## **Mobil úrgyárak**

Inkább nevezzük őket hajóknak, mivel a gyár kifejezés inkább a fixen telepítettre értendő.

Egy zseniális ötletéről van szó, egy fegyvertelen (sajnos), hatalmas kiterjedésű hajóról van szó, ami bizonyos alapanyagokat, fegyvereket, ételt, élelmiszert, egyéb kereskedelmi terméket készít, mindezt úgy, hogy közben mozog is. Szerelhető ezen hajókra a jumpdrive-tól a szokásos modulokon keresztül minden, kivéve a fegyverzet. Ez elég sajnálatos, hogy még alap szintű sincs rajtuk, és mivel hangárjuk sincs vagy elenyésző, kénytelenek vagyunk erős kíséretet biztosítani nekik.

Áruk igen magas, függ attól, hogy mit akarunk velük gyártatni. Sajnos túl sokat nem írnak róluk az "I" billentyű lenyomása után a Shipyardon, ezért inkább leírom, melyik név, mit takar:

**Amaranth** – élelmiszer és készétel gyártó/termelő hajó ( a fajok összes élelmiszer/étel fajtáját tudja termelni)

**Anastasius** – mobil naperőmű (SPP)

**Darius** – mobil kristálygyár

**Faunus** – mobil fegyvergyártó hajó

**Panos** – ércfinomító hajó

Mindegyik hajóra a következők jellemzők: hatalmasak, borzasztó lassúak, nagyon nehezen fordulnak, fegyvertelenek, erős, több GJ-os pajzsuk van, 2 db "dokkoló kampó" van rajtuk TS hajóknak.

A gyártási parancsokat az „**Additional Ship Commands**” menüben találjuk.

## Új felszerelések

Vannak új felszerelések, amelyek sok problémánkat megoldanak. Bizonyos fajoknál vannak az EQ Dock-on kapható speciális, eddig nem látott kiegészítők. Ezek általában katonai (harci) célokat szolgálnak. Nézzük is mit találunk:

### - *Missile Manufacturing Bay* (Paranid)

Ahogy neve is mutatja, ez egy automata rakéta-gyártósor, amely bizonyos rakétatípusok előállítására lett kifejlesztve. Nem egy olcsó mulatság, de megéri. Sok helyet foglal a Freight Bay-ben (1750 XL cargo), így vásárlás előtt biztosítsunk neki helyet.

Kisebb hajókra nem lehet felszerelni, de M7-M8-M1-M2-re igen.

Miután megvettük, bekerül a raktérbe.

Hajónk "**Additional Ship Commands...**" parancsa között megtaláljuk a "**Build missiles**" parancsot. Ezt elindítva indul be a termelés.

A rakéta kiválasztása az alapján történik, hogy milyen van jelen a raktérben. Kiválasztod a típust, Enter, majd beírod hány darabot és Enter leütése után gyártja.

Minél kisebb egy rakéta, annál gyorsabban készül el. Például 3 db Silkworm rakéta készül el, mire 1 darab Firestorm Torpedo. Nem kell hozzá EC vagy Ship Parts vagy Warhead.

### - *Machine Shop* (Split)

Egy 2000-es XL cargo helyet betöltő nagyon hasznos kiegészítő. Megvétel után nagyobb hajótípusainkon elérhetővé válik a vadászgépek/korvettek/bombázók javítása, mégpedig egyetlen helyen, a hangárban. Split EQ Dock-ban találunk ilyet, ára kábé 1,5 millió Cr, de nagyon megéri. A javítás kezdetét az **Additional Ship Commands** menüből tudjuk a „**Repair Docked Fighters**” paranccsal elindítani. A javítás ingyenes.

### - *Scout Drone* (Boron)

Mint neve is mutatja, egy felderítő robotrepülő, amely nagy végsebességgel és könnyű pajzzsal rendelkezik. Ezen kívül van egy Triplex Scanner is rajta; célja, hogy nagyon gyorsan felfedezzen egy bizonyos részt szektoron belül. Miután felfedező körútját befejezte, automatikusan átalakul egy **Advanced Satellite**-é, majd fixen marad abban a pozícióban, ahol megállt.

A működése a következő. Vegyük meg, majd lőjük ki a hajónk „**Custom**” menüjében található **Deploy Scout Drone**” utasítással. Kilövés előtt megjelenik a térkép, ahol a **Num Pad** segítségével és az Enter lenyomásával rögzítsük neki az úti célt. Kis hajónk kirepül és felfedez mindent azon az útvonalon, ahol haladni fog, majd ahogy mondtam, átalakul kommunikációs műholddá.

## Új fegyverek

Számos új fegyvert találhatunk arzenálunkban, lézerek és rakéták tekintetében.

A rakéták egy jó része benne volt már az eredeti X3-ban is, de nem tudtuk használni őket.

Concussion Impulse Generator:

Igazából ez már a sima, frissített X3:Reunion-ban is benne van, de említést érdemel. Egy közepesen erős-gyenge fegyver, nem túl nagy tűzgyorsasággal, de igazi ereje, hogy találatkor a célpontot „megdobja”, ezáltal teljesen összezavarja. Inkább vadászok ellen hatékony, kis hajókat simán leszedi.

Terran Electromagnetic Plasma Cannon (EMP):

Terran csatahajók és rombolók alapfegyvere, mely sokban hasonlít a PPC sorozatra. Nagyon erős, lassú lövedék, de sokkal nagyobb tűzgyorsaság jellemzi. Csak Terran hajókon használható, elősorban nagy hajók ellen és állomások ellen. Alpha és Beta verzió van. Utóbbi a Gamma PPC-től is erősebb.

Sohnen Beam Cannon: Működésképtelen, működése ismeretlen. Későbbi verziókban biztos jó lesz.

Heavy Missile Gun:

A Paravid fajnál kapható, kifejezetten a speciális hajóik számára. Alap löszere a rakéta, bármelyik, a hajóval kompatibilis rakéta. Nagy hatótávolságú bombázásra való, nagyon erős, rendkívül lassan fordul. Működése még nem az igazi.

### **Rakéták:**

Cyclone: Erős, közepes sebességgel rendelkező rakéta, mely találat után több kisebb rakétára robban és azok elkezdik követni a többi célpontot.

Beluga: Standard Terran rakéta, mely nagyjából a Silkworm és a Wasp Missile erejével megegyező, célpontkövető robbanófej. Terran vadászgépeken megtalálható.

Hammerhead: Közepes-erős rombolóerejű Terran rakéta, melyet a Földiek rendszeresítettek korvetteiken és nehéz vadászaikon. Venni Terran szektorokban tudjuk, és szétlőtt hajókból lehet felszedni. Saját, nem Terran hajókon is működnek.

*Remote Guided Warhead:* Az X3 Reunion-ban is fellelhető, a játék eredeti kézikönyvében is szereplő rakéta közepes rombolóerővel. Persze ott még nem volt használható, ahogy korábbi fegyvertesztmenél leírtam. Lényege, hogy indítás után mi magunk vezethetjük rá a célra.

*Antimatter Missile:* Árából tekintve (145.000 Cr/db) ez valami hihetetlenül erős, még a Firestorm Torpedo-t is meghaladó rombolóerővel bíró rakéta lehet, de mivel nem találtam kompatibilis hajót, így nem tudtam kipróbálni. Paravid EQ Dock-ban és szektoraikban található.

Az alábbi rakéták kizárólag Terran hajókon működnek:

Spectre Missile: Közepesen erős Terran rakéta, nagyjából a Silkworm-mal megegyező rombolóereje van.

Wraith Missile: Ahogy elnéztem, ez egy vezérlés nélküli rakéta, azaz nem áll célpontra és nem követi, viszont a Firestorm Torpedo-val megegyező vagy erősebb rombolóerővel bír. Akárcsak az előbb említett torpedónál, ennél is vigyázzunk, hogy ne a hajónk közelében robbanjon fel, mert iszonyú pusztítóereje miatt mi magunk is komoly sebzést kapunk.

Poltergeist Missile: Fantasztikus látványt nyújt ezeknek a rakétáknak ez elindulása. Először is, ez egy több robbanófejes rakéta típus, melyből egyszerre kb. 6-8 robbanófej indul. Gyönyörű szép spirális alakzatot hagynak maguk mögött, de nem is ezért jók. Egyrészt nagyon erős egy-egy rakéta, másrészt azonnal átállnak új célpontra, amint az egyiket megsemmisítették. Ha közelben s távolban nincs már senki, akkor felrobbannak. Egy-két rakéta kivégez egy M4-es hajót és egy M3-at is súlyosan megsebez. Egyszerre 8-10 robbanófejet lövünk ki.

### **Új pajzstípusok**

A készítőik nagyon okosan új pajzsokat hoztak be az X univerzumba.

Ezek egy része kifejezetten az új hajókra készült, de ugyanakkor felszerelhető a régebbiekre is.

Ha csak az alap öt faj pajzsait nézzük, két csoportra oszthatjuk.

*Military Shields* - katonai pajzsok és a hagyományos. Hogy mi a különbség, igazából nem tudom, talán a töltés sebessége, esetleg a tartósságuk.

Az új pajzstípusok:



5 Mj - kisebb vadászokra  
25 Mj - nagyobb vadászok, szállítóhajók  
125 Mj - korvettek, fregattok, TL hajók  
500 Mj - M7, M8, M1  
5 Gj - M0 csatahajók

Az ismert pajzsok maradtak változatlanok. Van még egy-két nyálánkság is, mint a Bio-Shield, de ehhez még hajót nem találtam. Illetve a Sohnen Medium és Heavy Shield, mely kizárólag Sohnen hajón működnek.

## Új parancsok

Meg kell jegyezni, hogy új parancsok vannak érvényben a hajók/bázisok "Combat" menüjében. Végre valahára megcsinálták, hogy a hajó automatikusan lecseréli fegyverzetét a célponttól függően. A **"Change weapons to Anti-Capital"** és **"Change Weapons to Anti-Fighter"** parancsok azt teszik, amit mi oly 'sokan idegesítőnek találtunk a harcok során, azaz, átszereli a fegyverzetet nagy hajók vagy vadászgépek ellenire!

Persze mindezt csak akkor, ha hagyunk a raktérben ilyet is, olyat is. Ez rendkívül megkönnyíti a csatáinkat.

Míntha egy kicsit javítottak volna az automata célzó-rendszeren is, könnyebben találnak ágyúink, amennyiben a "K" billentyűvel beállítottuk az auto-célzás segítő rendszert.

A további új parancsokat minden egyes hajótípusnál részletezem.

A **„Navigation”** menüben szintúgy új parancs található a **„Point to Point Jump”** címen.

Ezt a funkciót kizárólag M0-ás hajókon találhatjuk meg.

Nagyon hasznos parancs, ezzel bármilyen pontra tudunk egy szektoron belül ugrani! Azaz nem kizárólag kapukhoz, hanem bárhová! Ugrás előtt a térképen, először szektor választunk az Universe Map-on, majd a Num Pad segítségével mozgassuk a kurzort a szektoron belül, amely pontra szeretnénk ugrani. Jumpdrive +EC persze kell hozzá. Kifejezetten jó, amikor óriási szektorokban bókászunk, és mivel M0-ás csónakunk irdatlan nagy és lassú, ezzel lerövidíthetjük az utazási időt is.

## V.Új hajóosztályok és jellemző típusaik

A készítő nem ülték a babérjaikon, mindjárt egy rakás új hajóval gyarapodott az X világa. Minden fajnál megtalálhatók és sajnos ellenségeinknél is. Nézzük először az új osztályokat.

A hajóosztályok a teljesség igénye nélkül, nem az összes újat tartalmazza, csak a Capital Ship osztályt, azaz a nagyokat. A vadászgépeknél sok új típus jött be, de ezeket mindenki fedezze fel maga, mivel egetverő különbségek nincsenek.

1.M7 - Fregattok (Frigates)

2.M8 - Speciális hajók (Utility Frigates)

3.M0 - Csatahajók (Battleships)

4.M2M – Rakéta-tüzérségi romboló (Missile Destroyer)

5.MM6 – Katonai korvettek (Military Corvettes)

Részletesebben:

### **1. M7 Fregattok:**

Valahol az M6-os korvett és az M2 rombolók között helyezkednek el. Számomra "szerelem első látásra" volt ez az új osztály. Komoly pajzzsal és fegyverzettel vannak ellátva, de mindezt megfejelve még egy kisebb hangárral is, amibe M5,M4,M3,M3+ hajók is elférnek. Méretük fajonként változó, de sokkal nagyobbak egy korvettnél, viszont az említett M2-nél kisebbek.

S, hogy mire is jók ezek a hajók?

Vadászok ellen, akár egész csoportnyi vadász ellen, korvettek ellen, M1-es hajó ellen is jó, de óvatosan, és ha valaki ügyes, legyőzhet egy M2-es rombolót is. Igaz ez utóbbinál komoly harci ügyesség kívánatik meg.

Sebességük, tűzerejük szintén fajonként változó, ahogyan megszokhattuk a többi hajónál is, itt is érvényesül a fajokra jellemző erős fegyver+erős pajzs vagy erős pajzs+gyenge fegyver+nagy végsebesség vagy sorolhatnám még a kombinációkat, de inkább belevetem magam a fajonkénti részletezésbe.

### **Argon Cerberus**

Az első hajóm volt az XTM-ben és nagyon beleszerettem, akár csak annak idején a Titan-ba vagy a Colossus-ba. Szép, nagy hajó, hosszúkás testén a parancsnoki híd nagyjából az elején van. Mintázata/hajóteste hasonló a megszokott Argon hajókéhoz, amolyan emberi, konzervatív megjelenésű, de tekintélyt parancsoló.

A sebessége kiváló, méretéhez képest. 102-vel repeszt, ami igen jó teljesítmény egy ekkora mérethez. Kiválóan alkalmas az új világ felderítéséhez, biztonságban vagyunk, mivel a 3 db 1 GJ-os pajzs gondoskodik védelmünkről, a felszerelhető fegyverzetről nem is beszélve.

Nagyon szépen kidolgozottak az ágyúk, látjuk őket, ahogyan mozognak az egér forgatásával, szépen, igényesen kidolgozottak. Remek fegyverzetet lehet felszerelni a hajóra.

Mint egy M1-M2 hajón, itt is 6 irányban helyezkednek el az ágyúsorok. Elöl-hátul, jobbra-balra, fentlent. A fő ágyúnk nem mozgatható, hanem fix, akár csak egy korvetten, de ettől igazán jó vele harcolni. A "Main", tehát első fix ágyúra, az ajánlatom a 3-4 BPPC, 2-3 Ion Disruptor és a 2-3 BHEPT, négy csoportra osztva. Első csoport 3/4 BPPC, második 2-3 IonD, harmadik csoport 3/4 BHEPT, negyedik pedig az összes együtt. Nekem ez nagyon jól működik. A hátsó ágyúkra 2 db AFAA-t tettem, ez jól védi a hátsómat, a többire pedig Alpha és Beta HEPT-et. Kiválóan alkalmasak a vadászok ellen és a korvetteket is simán leszedik.

De persze ez csak egy ajánlat.

Hangárjában 6 db hajó fér el, dokkolhatunk a nagyobb M3+ ultra-nehéz vadászokkal is.

Sőt, mi több, még egy M6-os korvett is elfér a gyomrában.

Ára Argon Shipyardon 35 millió kábé, de nagyon megéri.

### **Összegzés**

Ha megveszed, nem tudsz kiszállni belőle. Annyira beleszerettem ebbe, jobban mint a Titan-ba. Remekül használható harcban, jól manőverezhető, gyors, és biztonságérzetet nyújt. A fegyverzet bőven elég, a pajzs úgyszintén. Kötelező darab.

### **Boron Hammerhead**

Vízi barátaink ismét nagyon alkottak.Fajukhoz méltó kulcsínnel kreáltak egy az Argon Cerberus tűzerejével megegyező Fregattot.Maga a hajó ismét a gyönyörű szép jelzőt kapta tőlem, a hajótest elképesztően szép "mintázatot" kapott. Olyan hatása van, mintha a víz csordogálna rajta.

De ez csak az egyik ok, amiért nagyon ajánlom eme típust. Mint mondtam, a fegyverzete nagyon jó,pajzsból 3 db 1 Gj-os szerelhető rá,sajnos a hangárja egyetlen egy hajónak biztosít helyet, az viszont lehet akár egy M6-os korvett is.

Az elülső,fix ágyúSORRA (ami hajónkkal együtt mozog) 10 db különböző lézert tehetünk. Szerepel az Alpha és Beta PPC, kedvünk szerint aggathatunk még HEPT-et, PAC-ot,Ion Disruptort is. Az Argon Cerberus fő (main) ágyúi csak 8 db-ot tudnak fogadni, itt ez kettővel meg van fejelve. Ez jelentheti, hogy egy komolyabb hajónak is neki lehet esni bátran.

Oldalsó ágyúkra szintén rakhatunk akár Alpha vagy Beta PPC-t, úgy mint egy nagy hadihajón.

Rakhatunk még FAA-t, elég sok helyre, így nagyon ajánlott a felszerelésük.

Akárcsak a Cerberus-on, itt is hasonló fegyverarzenált állítottam be az elülső ágyúkra.

4x BPPC,4xAPPC,2xID, három plusz egy csoportba rendezve.

Sajnos van egy bug, ami itt a 0.7.2-es verzióban még nem orvosolt. Az alsó (Down Turrets) ágyúk nem működnek, legalábbis manuálisan nem megy.Ha odakapcsolunk,akkor a szokásos 3D-s marhasággal kerülünk szembe, avagy az "átlátok a falon,belelógok a falba" című mesével. Gondolom, később javítják ezt.

De térjünk vissza a Hammerhead-re.

A hajtómű nagyon jó, 117-es max sebességet tudunk előcsikarni kis barátunkból. A 3 Gj pajzs szintén nagy biztonságérzetet nyújt.

Összegzőképpen csak jót tudok elmondani. Megint csak egy izléses,áramvonalas és szép hajót kapunk vele, megtűzdelve erős fegyverekkel és jó pajzssal. A hangár kicsi mérete nem túl zavaró,mert ha berakunk plusz egy M6-ot, akkor azért az nem semmi.

Kellemes, könnyen irányítható,erős,gyors,mi kell még?Beszerzése ajánlott.

### **Teladi Hawk**

Na, ez is egy szép darab hajó.Olyan mintha egybegyűrnánk, a Teladi Albatross-t a Teladi Phoenix-szel és fűszereznénk egy kis Teladi Condor-ral.Mindezt zsugorítsuk össze,adjunk hozzá sokféle fegyvert és jó nagy pajzsokat,tegyük be a Shipyard-ra, és készítsük el.

Ahogy a rövid leírásban olvashatjuk, ne képzeljük azt, hogy ez az Albatross kicsi változata.A szokásos igénytelen kocka és szögletes forma nagyon jó fegyvereket, jó nagy pajzsokat és remek hajtóművet takar.

Mint harmadik hajóm, nagyon meg vagyok elégedve vele.A sebessége éppen egy picivel marad el az Argon Cerberusétól (Cerberus 102,Hawk 96),de cserébe komolyabb fegyverzet és plusz 1 Gj-nyi pajzs az ellensúly. Mint ez idáig már kiderült, összesen 4 Gj-nyi lehet felszerelve,ez igen komoly védelmet nyújt hosszútávon. A fegyverzet változatos.Előre nem rakhatunk ugyan BPPC-t,de még így is ki lehet taktikázni egy jó frontális támadást egy M1 vagy M2 ellen. Szerelhetünk viszont FAA-t, Alpha-t és Beta-t is,BPSG-t,HEPT-et PAC-ot és egyéb nyalánkságokat is.Törekedtem itt is inkább a vadász/korvett elleni fegyverrendszerre, mivel nem támadok nagyobbat egyelőre. Így aztán a BFAA+HEPT+BPSG kombinációt választottam.A Beta Flak Artillery Array meglehetősen sok energiát elvon folyamatos lövésnél, de garantált a hatása.

Hangárunkban 6 db hajó fér el, ugyszintén az M5,M4,M3,M3+ osztályokból.

Itt is szépen kidolgozottak az ágyúk, mozgás közben szépen látni őket és jó helyen vannak.

Megjegyzem - minden hajóra vonatkozik - legalább egy ágyúsort állítsunk rakéta védelemre (Turret Missile Defence), mivel itt sokkal gyakrabban használják ellenfeleink, mint a "sima" X3-ban.Erre alkalmas még az IRE is,de legjobb a PAC és a PSG.Ha nagy gáz van, akkor meg vegyük át az irányítását vagy állítsuk vissza normál támadásra.

Összegezve, egy igen jól sikerült hajót kapunk a Hawk-kal.Nem kell foglalkoznunk a kulcsínnel, nem ez a fontos. Jó, erős, kielégítő sebességgel megáldott fregatt,amit tetőz a sokféle fegyvertípus.

### **Paranid Deimos**

A másik faj, aki a belsőn kívül még a külsőre is mindig adott. A Mars kisebbik holdjáról elkeresztelt hajó követi a Paravid faj stílusát a külalakban. Az ovális, néha kissé szögletes, de áramvonalas és rendkívül modern formájú Fregatt egyik igazi büszkesége a Paravid Flottának.

A hajótesten tükröződő környezet már csak a hab a tortán.

De mit is találunk benne?

Találunk egy 7 db hajónak elegendő helyet biztosító hangárt, 6 db 500 Mj-os katonai pajzsok és számos változatos fegyvernek szerelési pontot. Elérhető közelségbe került a Gamma PSG, mivel nem kell többé az Odysseus-ra gyűjteni, ide is felszerelhetjük.

Sokadszor – tudom – jegyzem meg, hogy a PSG-vel óvatosan kell bánni. Főleg, ha van saját hajónk is a hangárban, mert támadáskor kirepülnek és a PSG azokat sem kíméli. Nem beszélve még a sűrű szektorokról, ahol azt is eltalálhatjuk, akiket nem is akartunk bántani.

Imádni való hajó. Nemcsak szép és formás, de a fegyverzete sem semmi, a többi tulajdonsága meg egyenesen jó. Kellemes 107-es max sebességével gyors, lendületes és könnyen irányítható fregatt. Ezt is csak ajánlani tudom, az Argon Cerberus után ebben a hajóban töltöttem el a legtöbb időt.

## **Split Tiger**

Az undorító, lekezelő és lenéző, már-már pofánvágást kikényszerítő stílusú Splitek egy szép hosszú, inkább egy nyílra hasonlító hajót fejlesztettek ki. A hajó formája a megszokott áramvonalas-szögletes alakot ölti, bordó, rozsdabarna mintázata megtöri a sűrű csillagködöket.

Megszokhattuk, hogy a Splitek agresszívek és erős fegyverzettel látják el az amúgy gyors és fürge hajóikat. Éppen ezért meglepő volt számomra, hogy a Tiger nem egészen az a hajó, amit a Splitektől elvártunk volna. A fegyverzet ugyan nem rossz, de messze alulmarad vetélytársainál, viszont kicsivel több pajzsot aggattak rá ezek az undorító lények, ami 4 db 500Mj-os modulban merül ki, azaz 2 Gj-nyi lehet összesen.

Sebessége kiváló, a leggyorsabb az M7-es osztályból. Fürge, jól irányítható, olyan mintha egy nagyobb korvett lenne.

Nézzük a fegyvereket: előre Alpha PPC megy fel max, oldalra további 2-2 db APPC. A hátsó (Back) és alsó - (Down) felső (Up) ágyúkra mindenképp AFAA-t installáljunk, hogy vadászok ellen biztosítva legyünk.

Az én ajánlatom 4xAPPC előre+4 Beta PBE, három csoportba (egy PPC, egy PBE, egy mindkettő), oldalra 2-2 APPC (ezek még jók vadászok ellen is), alsó-felső és hátsóra pedig FAA. Így garantáltan biztonságban leszünk. Hát a pajzs nem töltődik valami gyorsan, gondoljuk át mit akarunk megtámadni, mielőtt belekezdünk a Tiger-rel.

Összességében azért egy jól manőverezhető, gyors M7-es, könnyen megszeretjük, de nagy csatákban csak óvatosan használjuk.

Mit is válasszak?

- A **Cerberus** egy minden tekintetben jó fregatt, sebessége jó, fegyverzete és pajzsa elegendő, „tágas” hangár (M7-hez viszonyítva), jó manőverezési lehetőség. Kiválóan alkalmas nagyobb csoportnyi vadászok/nehéz vadászok, korvettek, sőt M1-es hordozók ellen is.
- A **Hammerhead** egy szép formájú, erős fegyverzetű fregatt, mely alkalmas frontális támadásokra, az Ion Disruptor-nak köszönhetően az ellenség pajzsát pillanatok alatt leszedjük, jól irányítható. Egyedüli negatívum az egy férőhelyes hangár.

- A **Hawk** a Teladi fajtól megszokottan, nagy, lomha, tömzsi, de erős, biztonságos és változatos fegyverekkel szerelhető M7. Ha a szíved vágya egy ilyen, nem vagy fűrgé vagy taktikázó a harcban, ne habozz ezt választani!
- Ha még mindig rajongsz a Paranid flottáért, akkor a **Deimos** a barátod. Kiváló harci tulajdonságaival, sokszínű fegyverzetével, félelmetes GPSG-ivel és szemet gyönyörködtető külsejével kellő biztonságot nyújt Neked és gyomrában alvó hajóidnak.
- Ha viszont szereted a gyors és fűrgé csatározásokat, a hirtelen manővereket, netán a lőj és fűss taktikát, akkor a **Split Tiger** a Tied. Nagy sebességével és megfelelő fegyverzetével jó szolgálatot tesz. Különösen élvezet a kalózkodást vele levadászni!

## **2.M8 - Speciális hajók (Utility Friagtes)**

Mint nevük elárulja, speciális képességekkel vannak megáldva, feláldozván a nagyobb tüzéret/pajzsokat. Ez egy teljesen új hajóosztály, hozzájuk hasonlókat még nem voltak. A fő feladatuk a flotta kiegészítése, akár védelem, akár támadás terén. Minden fajnak van egy ilyen hajója, amit szokás szerint a Shipyard-on vehetünk meg. Fő jellemzőjük, hogy erősebbek és nagyobbak a Korvetteknél (M6), de kisebbek az M7 Fregattnál. A fegyverzetük változó, van amelyik megszügyenít egy M6-ot is, van amelyiknek pedig csak elsősorban önvédelemre szolgáló arzenálja van. Lássuk sorjában:

### **Argon Griffon**

Ez a hajó nem más, mint egy Fighter Drone előállító és hordozó fregatt. Nem a hagyományos egyszerű kis robotrepülőket (Fighter Drone) gyártja, hanem annak továbbfejlesztett változatát. Nagyon ötletesnek találtam, hogy vásárlás után rögtön kaptam egy üzenetet, mely egy rövidke kézikönyv a hajóhoz. Mint amikor az ember kocsit vásárol... A fregatt egyébként nagyjából akkora, mint egy Centaur, de lényegesen erősebb a pajzsa (2x500 Mj). A telepíthető fegyverek száma összesen 5x4, azaz 20 db. Ez nem semmi! Sajnálatos módon a legerősebb fegyver, amit rászerezhetünk az Alpha HEPT, de valljuk be őszintén, azért az már nem gyenge. Az igazi erőssége azonban az MkII-es Fighter Drone-ok, amik egyenként 25 Mj-nyi pajzssal és 4 db AHEPT-el jönnek a világra. Szám szerint 25 db fér el a hajón. Azért mondom, hogy a hajón és nem hangárjában, mert itt is a játék fejlesztőit tudom csak dicsérni igényességük és kreativitásuk terén. Nem egyszerűen beraktak egy hangárt a hajó belsejébe, hanem gyönyörűen kidolgozott dokkoló helyek ékesítik fregattunk középső hajótestét. Ide kerül a 25 db Heavy Fighter drone, avagy az MkII-es verziók.

A Drone-ok építésének kezdetét a hajó "**Additional Ship Commands**" menü alatt indíthatjuk el. Öt lehetőség közül választhatunk eme menüpontban:

1. **Patrol Ship between sectors** (javítsatok ki, ha nem ez a szó szerinti, de nincs előttem a játék most) - Szektorok kijelölése őrzőjáratához.
2. **Patrol route set** - járőrözési útvonal kijelölése
3. **Build Drones** - robotrepülő építése
4. **Repair Docked Fighters** – a bedokkolt robotrepülő javítása
5. **None** - értelemszerűen semmit nem csinál a hajónk

A Drone-ok építése pénzbe kerül (sajnos), de pontos adatot nem tudok mondani. További lehetőségeink a **Ship** menü **Combat** pontja alatt a Drone-ok támadására vonatkozik. Lehetőségünk van támadásra, védekezésre, visszarendelésre és taktikai visszarendelésre is, ez utóbbit még nem tudom, mi.

Tudni kell, hogy hajónkkal nem tudunk dokkolni hagyományos állomásokra, kizárólag a Shipyard, EQ és HQ marad. Ezenkívül - mivel nincs hangárja - nem tudunk semmilyen hajóval bedokkolni fregattunkba. Habár be tudunk ülni a Drone-ba, ám nekem mégsem sikerült a Fregattra dokkolni vele. Viszont más hajó hangárjába befér és lehet is.

Van azonban egy hiba, melyre nemrég jöttem rá. Az alap befogadóképessége 25 darab Drone. De nálam volt már 37, sőt 55 is. Tehát 55 db MkII-es Drone fért el a 25-ös leszállókon...

Ez persze bug, később remélhetőleg javítják is. De onnan jöttem rá, hogy kireptettem támadásra őket, páran megsemmisültek, közben a Griffon meg csak gyárt és gyárt és gyárt...nem állt meg a gyártással, így mikor már 50-nél több MKII-es volt a szektorban, hazareptettem.

Az 55-ből 37-nek sikerült leszállnia (!) az amúgy sokkal kisebb, 25-ös hordozófelületre.

Biztos összehúzták magukat :))

Meg kell hogy mondjam, - a bug-ot leszámítva - a Griffon Fregatt egy jól manőverezhető, gyors (102-es max) hajó, aminek tüzereje bőven jó vadászok, bombázók levadászására, de korvettek ellen is kiváló. Elsősorban önvédelmi célokra van a fegyverzete, mert igazi erőssége a robotrepülő flotta.

### **Boron Swordfish**

Eme békés faj, inkább technikai újdonságokkal, újításokkal próbálja a versenyt felvenni a konkurens fajokkal. Ezért hozták létre a Swordfish-t, mely ugyan nem sokban hasonlít egy Kardhalra, inkább mint valami idegen űrjárműre. A furcsa kinézetét, mélyzöld-világoszöld-neonzöld hajótest borítja. Az Ő feladata, hogy egy speciális gomb megnyomása után egy Ion Blast-ot elérteszen, mely nagy hatósugáron belül minden ellenséges hajónak egy szemvillanás alatt leveszi a pajzsát nullára. Ezt a tulajdonságát a korábban említett menüpontban (**Options – Controls – Keyboard-Interface**) tudjuk beállítani.

Tesztjeim során kiderült, hogy a fegyver nem igényel sem EC-t a működéshez, sem semmi extrát. Van egy töltési ideje, melyet kiszámítani nem tudtam, de 7x-es SETA mellett 1-2 perc. Kár, hogy sem kijelző, sem információs rész nincs a fegyver aktuális állapotáról. Remélem, ezt később az XTM következő verziójában orvosolják. Az Ion Blast fegyvernek nincs célkeresztje, hatótávolságát nem ismerni. Igazából még egy speciális effektus sincs, csak valami légyzümmögésre hasonlító hangeffektus.

Sajnálom, hogy ezt a hajót így lehúszom, de ez félkész állapotban van. (**tesztverzió: XTM 0.7.2**)

Maga a fegyverzete nem rossz, de önvédelmi célokat szolgál kizárólag, a sebessége viszont nagy jó, 150-es max.

### **Paranid Agamemnon**

A Paranid hajóktól mindig le voltam nyugózva. Nemcsak mert egyedi külsővel vannak megáldva, de komoly tüzérő is párosult melléjük. Nincs ez másképp az új **Paranid Agamemnon M7** Fregattal sem.

A hajótesten tükröződő táj, azaz a szektorban látható objektumok/bolygók/csillagok/stb tükröződése igazi látványelemként robban be, mikor első pillantást vetünk rá. De nézzük, mi is van belül.

A rövid információban olvashatjuk, hogy egy erőteljes elülső rakétasorral rendelkező kísérleti "Rakéta-tüzérségi" hajó. De mi is ez?

A komoly összeg kicsengetése után természetesen nem tudjuk meg, kell vennünk két darab Heavy Missile Gun-t is az EQ Dock-on, már amennyiben találunk. Darabja kábé 1,5 millió credit (!), megvétele után még mindig nem tudjuk használni. Itt már kezdtem gyanítani, működőképese-e egyáltalán.

Vennünk kell rakétákat is, vagy egy "Missile Manufacturing Bay-t". Ez persze nekem nem fért el a raktérben, így maradt az A verzió, azaz sima rakétákkal feltöltöm.

Az elülső fő ágyúorra semmi más nem fér el, csak a fent említett fegyver.

Még színek sem jelöli. Újabb bug-ba ütköztem, mikor megpróbáltam cserélni. Kivenni ki tudtam a rakétakilövőket, de visszarakni már nem. Szevasz 3 milla!

Újabb felvonás. Fegyverek be, rakéta megvan, de nem tudok lőni. Itt nagyon mérges lettem, így abbahagytam a tesztelést.

Ez a hajó szintén félkész állapotban van, aki teheti, NE vegye meg!

Amint a hiba kijavításra került, megírom tesztetemet.

### **Split Panther**

Párduc névre (még jó, hogy nem Pannon Pumára) keresztelt M8-as hajónk tulajdonképpen egy mobil űrhajógyár. Elég drága, szokás szerint semmit sem kapunk hozzá (mint ahogyan a többi hajóhoz sem), és a gyártás sem ingyenes.

A fő feladata az információ olvasata alapján, hogy az ellenség háta mögött vagy közvetlen közelében tud egy egész vadászgép flottát legyártani.

**Kizárólag Split M5, M4, M3 hajókat tudunk vele gyártatni**, a többi faj hajói nem mennek.

Gyártási folyamat:

- Szükségünk lesz tervekre (Blueprints), amiből hármat alaphól kapunk a vásárláskor a hajóhoz, Mamba, Scorpion, Jaguar.

- Kell majd Hajó Alkatrész (Ship Parts), ebből állítja majd elő a hajókat, no meg a pénzedből.

Miután megvettük a hajónkat, a BBS-en új, eddig nem látott üzeneteket találhatunk kereskedőktől, kémektől és egyebektől, akik ajánlgatják jó pénzért a további tervrajzokat.

Fizetés után már építhetünk például Split Mamba Sentinel-t, illetve a többi "extra" változatot.

A hajóalkatrészeket speciális módon tudjuk beszerezni. A kézikönyv szerint közelítsünk meg egy Shipyard-ot, majd a "Xtended Comms" gombbal hívjuk a hajógyárat. Emlékeztek még a cikkem első részére, ahol taglaltam az új billentyűparancsokat, ugye?

Na, ott kell beállítani ezt is.

Hívjuk is a Shipyard-ot. Jön egy üzenet, hogy szálljunk le, a többit „elintézzük”. Dokkolás után elkezdik feltölteni a rakteret Ship Parts-szal, azaz alkatrészekkel.

A legyártott hajó elkészülési ideje típusától és méretétől függ.

**ELLENTÉTBEN A HQ-VAL, ITT TELJES FEGYVERZETTEL ÉS PAJZZSAL KAPJUK MEG!** Ez dicséretes! Az alap fegyver nekem Mass Driver volt, 6-8 db-al a fedélzeten, teljes pajzs és Mass Driver Ammunition is járt hozzá. A hajónk tehát üzemkész, lehet harcolni!

Érdeemes mindjárt beállítani a Home Base-t is, mert nem adja hozzá mobil hajógyárunk.

Ha nem muszáj, ne használjuk harca a Panther-t, mert a 1,5 Gigajoule-os pajzs ugyan csábító, meg a HEPT is, meg az APPC is, de elvesztése esetén nagyon sokat veszíthetünk, így csak a legvégső elkeseredésünkben vigyük a harcmezőre. Amúgy - meglepő módon - nagyon gyors, fűrgő M8-as csónakról van szó.

Annak ajánlom, aki szereti a Split hajókat és/vagy vadászflottát akar bárhol, bármikor, gyorsan felállítani

### **Teladi Tern**

A gyíkok a Tern-t védelmi célokra fejlesztették ki. Az Ő feladata aknamezők telepítése, ezért ez egy mobil SQUASH Mine gyártó és telepítő hajó. Gondolom, az aknát nem kell bemutatnom, de az újaknak azért elmondom.

Egy proximity (közelségi) aknáról van szó, melyhez ha elég közel megyünk, felrobban. Nagyon erős, de legfontosabb dolog megjegyezni, NINCS BARÁT/ELLENSÉG FELISMERÉS, azaz, mi magunk ugyanúgy meghalhatunk, ha rámegyünk, vagy bármelyik hajónk.

Messziről nem látni, sokszor csak arra eszmélünk, hogy hajónk ágyúi lönek valamire a nagy semmiben. Na, azok az aknák!

A **Tern** M8-as nem a jól megszokott ronda Teladi hajók képét mutatja. Ugyan nem szépségdíjas, de jól néz ki. A hajótest közepén egy giroszkópra emlékeztető „gömb” van, hátul a nagy hajtóművek. Tömzsi és lomha, de nem is csatára való. A 3 GJ-os pajzsával messze megelőzi az M8-as társait, de egyben a leglassabb is, 81-es max sebességével. A BHEPT-ig fejleszthető fegyverzetet azonban nem ajánlom, mert a generátort gyorsan leszívja és védelmünk is csökken.

Hogy őszinte legyek, nem tudom, milyen helyzetben jó aknát telepíteni. Zsúfolt helyre, szektor közepébe nem való, kapuk mellé sem, mert nem csak mi és hajóink jöhetnek be, hanem más nem ellenséges erők is, ellenséges szektorban meg mi értelme? Úgyis szétlőnek, mire lerakjuk.

De ötletes. Az aknákat előbb le kell gyártanunk:

- **Additional Ship Commands** menübe belépni
- **Build Mines**-t megnyomni
- Várni...

Persze ingyen ez sem megy, pénz kell hozzá. Eztán a „**Combat**” menüben van olyan, hogy „**Build Minefield**”. Ezután bejön a térkép, kijelöljük, hogy hová a numerikus pad-on és az Enter-rel, majd bejön egy kérdés, mekkora sugárban helyezze el.

Amikor 10-et választottam, egy kábé 100x100 m-es helyen voltak lerakva. Enter leütése után, hajónk Auto-Pilot-ra kapcsol és odarepül, majd telepíti.

A térképen látjuk majd az általunk lerakott aknákat.

Mit is mondjak még? Nem tudom, hová szánták, de nem rossz ötlet. A hajó maga nem csúnya, erős, de lassú és lassan fordul.

Mit válasszunk?

Egyszerű kérdésre, egyszerű válasz: Mindet. Ezek spéci hajók, nem kifejezetten támadásra valók, inkább támogatásra. Érdemes mindet kipróbálni, kivéve a Boron Swordfish-t és a Parand Agamemnon-t, melyek egyelőre nem működnek teljesen.

### **3. M0 – Csatahajók**

A nagy Ő-k korszaka véget ért. Sajnos ki kell mondanom. Ők voltak az M2-es rombolók. No nem szűntek meg létezni, hanem helyettük, de inkább mellettük felsorakoztak a csatahajók.

A csatahajók egy vadiúj hajóosztály az X világban. Ezelőtt a legerősebbek az M2-es rombolók voltak. Úgy tűnik hiányzott is ez a játékból, ezért a fejlesztők megalkották őket.

Fő jellemzőjük, hogy sokkal nagyobbak és erősebbek az M2-es romboló osztálynál, hangárjuk is van, mégpedig nem is kicsi. Pajzsaik kábé 3-szor erősebbek, míg a tűzerejük akár 10-20 szorosa is lehet, mint az M2-nek.

Méretüket tekintve is brutálisan nagyra nőttek, még az eddigi méret első hajó, a Teladi Phoenix is eltörpül mellettük.

Nagy gond, de nem lehet a normálisan megszokott módon megvenni a csatahajókat, erre külön küldetések vannak, melyek teljesítése után elérhetővé válnak az egyes Shipyardokon.

Egyelőre nem minden fajnak van saját M0-ás hajója, csak az Argon és Parand fajnak, valamint az új Otas és Terran fajoknak.

Beszerezésük meglehetősen nehéz, nagyon magas rang kell egyáltalán a küldetések megszerzéséhez, és maguk a küldetések is nehezek.

De ha mindez megvan, már „csak” irdatlan sok pénz kell a megvételükhöz/felszerelésükhöz.



Őszintén szólva, szerintem kicsit magasra tették a mércét azzal, hogy lehetetlen dolgokat várnak el tőlünk, játékosoktól. Még talán a csaták nyerhetők is, de a legmagasabb rang egy fajnál annál nehezebb és elképesztően sok időt vesz igénybe.

*Előre megjegyzem barátaim, hogy mivel én itt egy leírást készítek illetve hajóteszteket, ezért én NEM játszottam végig a küldetéseket, tehát CSALTAM, de nekem nem is az volt a célom, hogy részletesen leírjam a hozzájuk vezető utat - többek között mert már más leírta előttem – hanem, hogy ne érje meglepetés azokat, akik netalán eljutnának idáig.  
Tehát elismerem, hogy csaltam az M0-ás osztálynál, de kizárólag a Ti és a leírás érdekében.*

Most pedig jöjjön a mindegyik M0-ra vonatkozó alapvető szabályok, technikák illetve előnyeik-hátrányaik:

### **Hátrányok:**

- nagyon lassúak
- nagyon nehezen fordulnak
- borzalmasan sok hely kell a megfordulásukhoz
- sűrű szektorban veszélyes velük közlekedni
- a kapun is épphogy átférnek
- sok tanulás/gyakorlat kell az irányításhoz és a csatához

Persze, rohanni nem kell, nem is csoda hogy minden manőverezés nehéz velük, mivel elképesztően nagyok.

De azt mikor érem meg, hogy a porszemnek eltörpülő aszteroida darabka ne vonjon le több Gj-t a pajzsból, mikor nekimegyek...ez már más tészta.

### **Előnyök:**

- Gyakorlatilag nincs ami megállítana.
- Nagy hangár, amiben elfér az M6 korvett is
- Kiválóan alkalmas nagy hajók és közepes, valamint kis hajók ellen egyaránt
- Sokkal több fegyver fér fel, mint egy M2-re
- Sokkal erősebb pajzs véd minket
- Kiegészíthetjük a hajó javító/rakétagyártó egységgel, megnövelve vadászaink, korvetteink élettartamát és tűzerőnket
- TL hajókat is megszügyenítő raktér, melybe akár úrállomásokat is rakhatunk

Pár szót az irányításról:

**Csata:** próbáljunk hasonlóan manőverezni, mint egy rombolóval, de vegyük figyelembe az irdatlan méreteket. Ha túl sűrű az ellenséges flotta és főleg nagy hajókból áll, vigyázzunk, hogy ne menjünk nekik. A kisebb hajókat simán elűthetjük, de a nagyok komoly kárt okozhatnak a pajzsrendszerben. Jómagam egy Xenon szektorban teszteltem. Ha sok M1-M2 támad, érdemes az ágyúknak a „**Turret attack my target**” parancsot kiadni, így gyorsan kivégezhetjük az ellent. Ebben az esetben ágyúink összpontosítanak egy célpontra, már amennyiben elérik.

Először mindig a nagy hajókat támadjuk, mert azok jelentik a veszélyt. A kicsikkel nem kell foglalkozni. Ha kiirtottunk mindent, elegendő a „**Combat**” menüben a „**Set turrets to Anti-Fighter**” parancsot kiadni és - amennyiben van a raktérben – le is cseréltük egy pillanat alatt az egész fegyverzetet a kis hajók ellenire.

## **Mozgás/manőverezés:**

Ahogy már leírtam, nagyon nehéz az irányítás. Percekbe kerül, mire megfordulunk. Szektorokban nagyon óvatosan menjünk és törekedjük arra, hogy egyedül legyünk egy nagy helyen. Tehát irányítsuk hajónkat egy üres területre, mert észre sem vesszük, ha valamit elütünk. Kapuknál ki és belépés esetén koncentráljunk. Az **Otas Castrum** a legkisebb az összes csatahajó közül, ezzel átférünk egy kapun. De a többinél nagyon lassan közelítünk, és kizárólag akkor lépünk be a kapuba, ha minden oldalról leellenőriztük, hogy befér.

Ugyanis (kretén módon) ki van centizve minden.

Többszörös ütközés után rájöttem, hogy a legegyszerűbb, ha Jumpdrive-ot használva lépünk, ki-be a szektorokból, mert az középre állítja a hajót a kapuban. Manőverezni kizárólag akkor kezdjük, ha kiért a hajó a kapuból, mert lehet, hogy a hátuljával még nekimehetünk.

Ha mégis a manuális kapuátlépést választjuk, már több kilométerről próbáljuk belőni az egyenest, mert óriási méreteink vannak.

Nézzük fajonként a csatahajókat:

### **Argon Leviathan**

Az „Argonok a Terranokkal közösen kifejlesztették ezt az iszonyatos méretű és erejű hajót” – áll az információban.

Meg kell hogy mondjam, ennek látom is jellegzetes vonásait. Sokszor mondtam az Argon hajókra az „emberi” jelzót, mely itt úgyszintén érvényesül, de megtűzdelve mindazzal, amit az X3 Reunion utolsó küldetésében láttunk a Földi testvéreinknél.

Hatalmas, több kilométer kiterjedésű monstrumról van szó, mely akár több tíz kilométer távolságból is látható. A parancsnoki híd a hajótest utolsó harmadában helyezkedik el. Emögött már csak a szintén óriási hajtóművek és félelmetes hátsó ágyúsor található.

Előnyeit nem túl nehéz felsorolni, ezért csak egyet mondanék: nagyon erős.

Hátrányai viszont meglepő módon vannak. Még meglepőbb, hogy a fegyverzettel van gond.

**Kizárólag PPC szerelhető a Leviathan-re, de abból rengeteg.**

Ez csupán azért nagyon elkeserítő, mert – nem mintha félni kellene – a vadászgépek, de még korvettek ellen sem túl hatékonyak. Egy gyors hajó simán kikerüli a PPC lövedéket. Semmi kisebb lézer, semmi FAA, semmi PSG vagy egyéb nem rakható rá. Marad a sok kis hajó a hasában, melyeket lehet kirepíteni, hogy le vadásszák a túlélőket. Vagy igazán sok rakétával leszedni a kicsiket.

Persze ismétlem magam, nem kell félni, mert a 15 GJ (!) pajzs „igencsak” megvéd minket.

Ez 3 darab 5 GJ-os modul jelent, melyet beszerezhetünk egy jó pár helyen.

Mindezeket összevetve, gyakorlatilag Istenné válhatunk az X világban, amennyiben van egy ilyenünk.

### **Paranid Olympos**

A mitológiai nevekkkel elkeresztelt Paranid hajók legnagyobbika találó, Olympos nevet kapta. Persze nekünk, magyaroknak a híres citromlé márkaneve jut eszünkbe legelőször.:

Megszerzéséhez persze küldetést kell végrehajtanunk, mely után NEM MEGKAPJUK INGYEN (Ingyen?! Semmi sincs ma már ingyen...), hanem meg is kell vennünk hihetetlen sok pénzért. Persze ehhez, először Paranid Friend of Emperor Xaar rang is kell, hogy egyáltalán bele tudjunk fogni a küldetésbe.

Az Olympos egy, a fajtától megszokott szépséggel pompázva tölti be a szektorokat. Óriási testében 50 db hajó fér el, mely között M6 korvett is szerepelhet. A híd a hátsó harmadban van, hasonlóan, mint a

Leviathan-nél. Tüzereje messzemenően meghaladja bármely M2-ét, de sokkal jobban konfigurálható, mint az Argon csatahajó.

A szokásos PPC-n kívül itt már nagyobb a választék: HEPT, PSG, PAC, PBE, stb.

Anno mondtam, hogy a kistesója a Paraid Odysseus a vadászgépek rettegett ellenfele, no az Olympos meg egyszerűen megközelíthetetlen vadással, amennyiben Gamma PSG-k aktívák félelmetes tornyaiban.

Összesen 70 darab (!) fegyvert aggathatunk rá, mely majdnem a duplája egy M2 rombolóénak. Az elülső (Front) ágyúkra 8, a két oldara (Left-Right Turret) 14-14 darab, a hátsóra (Back Turret) szintén 14 darab, alulra-felülre (Up-Down Turret) 10-10 darab mehet fel.

Kombinációink határtalanok. Ha már van GPSG-nek hely, tegyük is rá, gondolkodás nélkül, mert egyrészt olcsóbb, mint a GPPC, másrészt hatékonyabb, harmadrészt pedig nem fogyaszt annyit energiát.

Apropó energia. Itt már nagyon nem kell törődni az energiaellátással, mert csak akkor fogy el, ha MINDEN ágyú lő és EGYSZERRE. Természetesen ez igaz a többi M0-ra is.

Én inkább rátok bízom a fegyverkombináció összerakását, mindenki próbálja ki maga, mi a legmegfelelőbb.

Az Olympos irányítása megegyezik a többi M0-val, nagyon nehéz, lassan fordul, sok hely kell.

## **Terran Valhalla**

Nem tudom, hogy vajon lehetséges-e eme hajó megvásárlása, de megírom tesztet róla is.

Ahogy a Gyűrűk Ura-ban mondták „A Kilenc közül a legnagyobb”, úgy én is hadd éljek eme szófordulattal. A négy M0-ás hajó közül a legnagyobb. Ezzel azt hiszem sokat elárultam.

A Földi barátaink egy félelmetes méretű és erejű zászlóshajót alkottak. Illene rá még az Űrgolyhók-ból ismert mondat „Nem állunk meg senki kedvéért – We brake for nobody” ☺

Ha a méreteket nézzük, egy-két kilométerrel (!) nagyobb az **Argon Leviathan**-nél és kábé 10-szer akkora, mint az **Argon Titan**. Külalakra jóval emberibb, mint a Leviathan, egyszerűen minden nagyon nagy rajta. Hatalmas fedélzet, nagy parancsnoki híd található rajta.

Percekbe telik körbepülni egy vadással, de érdemes a látvány miatt!

A 20 GJ (!) pajzs mögött 72 db (!) fegyver található, melyek gyakorlatilag mindenkit felaprítanak. Túl nagy választék nincs a fegyverekből, de azért megnyugtató, hogy a PPC-n és a Terran Electromagnetic Plasma Cannon-on kívül „hagyományos” A-B HEPT, A-FAA és A-B PBE is szerepel.

Mindenképpen installáljunk vadászgép elleni ágyúkat, különben nem vadászuk le őket a PPC-vel soha.

Az ötven hajót befogadó hangár egy bőséges támogató flottának elegendő. Bár megjegyzem, nem igazán szükséges.

Mivel irtózatosan nagy, ezért ha lehet, NE ÁLLJUNK BE VELE EQ-DOCKBA. Próbáljuk kívülről felfegyverezni, mert a hajó nagyobb az EQ Dock-nál is (!) és nagyon nem jó szemmel nézik, ha nekimegyünk kidokkolásnál az állomásnak.

## **Otas Castrum**

Nekem erről a „Castrum” névről a „kasztrálás” (kiherélés) szó jutott eszembe először. Végülis vehetjük annak is... kiherélhetünk vele mindenkit. aki ellenáll ☺

No, de viccet félretéve a legkisebb csatahajó is igen komoly ellenfél. Furcsa kinézete és egy-két különleges fegyvere miatt inyeneknek ajánlom elsősorban.

Kicsit úgy néz ki, mint egy elfektetett irodai ruhafogas, bár erre mást is aggathatunk. Nem szaporítom tovább a szót, vágjunk bele.

A 2 darab 10 GJ-os pajzs mögött 48 darab ágyúnak van helyünk. A Front ágyúsorra 6, Back-re 6, Left-Right-ra 10-10 és Up-Down ágyúsorra 8-8 darabot tudunk szerelni.

Újdonság, hogy a Lasertower fegyverét is fel tudjuk szerelni. Hogy hol lehet beszerezni, ne kérdezzétek, esetleg ellenséges tornyok szétlövése után begyűjthetők. Gondolom nem kell bemutatnom ezt a fegyvert. A vakító fehér sugár nagy hatótávolságban, alacsony fogyasztással, közepes erejű támadóerőt képvisel. A támadás gomb nyomva tartása mellett folyamatos lövést tudunk biztosítani.

Ezt a fegyvert színek nem jelöli, de a hajó statisztikájában megtalálható. Feltehetjük előre (Front) és felülre (Up Turret). Amennyiben úgy gondoljuk, rakjunk előre 2 darabot, de inkább érdemes azt meghagyni a jóval erősebb Gamma PPC-nek, mert frontális támadásnál életbevágóan fontos, hogy ki lö először, és mivel.

A felső sorra viszont rakjunk, nagyon jó vadászok, korvettek, meg minden ellen és a felső sor ügyis inkább légvédelemre való. De itt is olyan nagy a választék, hogy eltart egy darabig, amíg kitaláljuk, mi a legmegfelelőbb. Viszont a Lasertower Weapon-t azért ajánlom, mert elképesztően nagy a hatótávolsága, már 6 km-es távolságból is kilövi az ellenséget! Még észre sem vesznek és máris halottak. Ráadásul rettentő idegesítő, majdnem annyira, mint a Kyon Emitter.

A 40 férőhelyes hangárban az M6-os korvetten kívül lehet a többi M5, M4, M3, M3+ osztály tagjai. Ez tulajdonképpen bőséges.

Harcban nagyszerűen viselkedik, a vadászokkal/korvettekkel/fregattokkal nem kell törődni, lemossa őket a színről. Ezt természetesen a többi M0-ás is megteszi.

Két szektorban, Getsu Fune-ban és Loomanckstrat's Legacy-ben teszteltem. Előbbinél Xenon korvettek/fregattok és vadászok ellen, utóbbinál pedig a kalózkodnál tettem látogatást.

Semmi esélyük nem volt....

A pajzs töltése rendkívül gyors, egy-két perc SETA mellett akár 3-4 Gj is visszajön. A fegyvergenerátorok is hasonló jó teljesítménnyel teszik még erősebbé a hajónkat.

Speciális tulajdonságok is elérhetők:

- **Navigation** menü „**Point to Point jump**” : Nagyon hasznos funkció, ezzel bármilyen pontra tudunk egy szektoron belül ugrani! Azaz nem kizárólag kapukhoz, hanem bárhová! Ugrás előtt a térképen a Num Pad segítségével mozgassuk a kurzort. Jumpdrive +EC kell persze. Ez a parancs megtalálható a többi M0-ás csatahajónál is!
- **Additional Ship Commands** menü „**Otas Group Shield**” : A környezetében tartózkodó hajóknak plusz támogatást ad a pajzsukhoz. Nagyon hasznos, de vigyázzunk, mert cserébe leszívja a mi pajzsunkat és csak a „Shields Critical!” felkiáltásra leszünk figyelmesek.
- **Additional Ship Commands** menü „**Otas ECM System**” : Rakétazavaró rendszer, mely blokkolja (mint Gyuri bácsi ☺ ) a rakéták kilövését, illetve eltéríti azokat. Nem használ EC-t
- **Additional Ship Commands** menü „**Otas Turret Jammer**” : Ez egy speciális fegyverzavaró, mely kábé 5 km-es hatótávon belül kiiktatja az ellenséges hajó ágyútornyait, ezáltal az ellenség nem tud löni. EC-t fogyaszt, ha elfogy, leáll.

Összességében a **Castrum** egy kimagasló teljesítményt nyújtó csatahajó, temérdek sok extrával s bár a legkisebb, de még így is rendkívül komoly veszélyt jelent mindenre. Szerintem az M0-és csatahajók közül a legjobban használható.

## **M2M osztály, Missile Destroyer**

Ennek a szintén új rombolóosztálynak egyetlen egy képviselője van, mégpedig a Paranid Poseidon. Gyakorlatilag mindenben megegyezik egy mezei M2-es rombolóval, a különbség csupán az elülső erőteljes rakétakilövőben nyilvánul meg

Hatalmas, erőteljes pajzsral és fegyverzettel rendelkező romboló, mely a rakétatüzérségi ágyúival erőteljes frontális támadásra képes.

Nagyon magas rang kell a Paravid fajnál, hogy meg tudjuk venni a Shipyard-on. Árával megszerezte magának a „Legdrágább M2 hajó” címet, mely 145 millió Creditet jelent. Körülbelül kétszer annyi, mint a kistestvére, az Odysseus. Bosszantó, hogy ez is csak egy kísérleti hajó, és akárcsak a kisebbik Agamemnon, ennek is félig-meddig működésképtelen a rakétakilövő rendszere. Célkeresztet nem kapunk, nincs megjelenítés a HUD-on, mikor lőhetünk irányított rakétát, szóval ez így használhatatlan. Túl nagy választék nincs a többi fegyvernemben, mivel ennek a rombolónak az erőssége a Front ágyúsorra szerelhető 8 darab Heavy Missile Gun lenne. A többi helyre azonban maximum APPC-t rakhatunk és ettől lejjebb. Na, azért félni nem kell így sem, mert a 2x5Gj-os pajzsok megvédenek minket, mely egyben a többi rombolóval szemben sokkal erősebbé teszi a Poseidon-t. Kizárólag egy M2-nek van ekkora pajzsa, mégpedig a Teladi Phoenix-nek. Meglepetés, hogy 2 darab hajónak van hely a Poseidon-on, ezt a két helyet a hátsó rész „oldalszárnyainál” találjuk. Mivel csak ennyit tud magával hordozni, ezért két korvetet vigyünk magunkkal, mert az komoly plusz tűzerőt jelent nekünk. Az irányítás nehézkes, de jobban fordul, mint egy M0-ás, és ha melléállunk egynek, láthatjuk, hogy mennyire eltörlődünk még ezzel a monstrummal is.

Nem tudom, mit mondjak zárszóként, mivel kísérleti hajóról van szó. Nagyon szép, erős, és komoly pajzsos megáldott szépség, de nagyon drága és a rakétakilövő sem az igazi még.

### **MM6 osztály Military Corvettes**

A katonai korvett osztály tulajdonképpen a már létező M6-os korvettek továbbfejlesztett változatai. Ez alatt több fegyvert, nagyobb pajzsokat, jobb manőverezést és valamivel változatosabb fegyvertípusok szerelhetőségét értjük.

Kiválóan alkalmasak vadászgépek, fregattok, más korvettek, de még az M1 osztály képviselőinek támadására is. Minden fajnál vásárolható egy típus, kicsit drágábban, mint a „mezei” változat. Külsőre sokkal dizájnosabbak, szebbek, belsőre meg jobb tulajdonságokkal rendelkeznek. Természetes módon ugyanúgy tudunk velük minden állomásra dokkolni, mivel méretük nem nagyon változott.

Minden fejlett korvett kapott egy darab egy férőhelyes „hangárt”, illetve hordozófelületet, melyre dokkolhatunk egy kisebb M4 vagy M5 hajócskával.

Ellenségeinknél is megtalálhatók ezek az új hajók, tehát a Kalózok (Pirates), a Khaak-ok és a Xenon-ok is kaptak egyet.

Vizsgáljuk is meg a normál fajoknál kapható katonai korvetteket, majd az ellenségeseket is:

### **Argon Centaur MkIII**

A játék előzetesében is látott új Centaur most már elérhetővé vált. Kifinomult formája sokban egyezik régi és hű társunkkal, avagy kistestvérel. Gyönyörű szépre sikerült, áramvonalas, komoly erőt sejtető és fantasztikusan elkészített hajótest borítja, mely hasonlít egy agyonpolírozott autó látványára. Hál’Istennek megmaradtak a szokásos kétoldali és hátsó ágyúi, melyekkel komoly csapást mérhetünk ellenfeleinkre. Ezek mindegyike igényesen kidolgozott, animált.

Előre, a fix főágyúra 6 darab fegyvert rakhatunk, melyek PAC, HEPT és APPC-k lehetnek. Utóbbit ajánlom is, meg nem is, mivel generátorunk nem bírja a hosszas PPC lövések utánpótlását, de mindenképpen rakjunk legalább 2-3 darabot, mert ezzel nagyobb előnyre tehetünk szert a megnövekedett hatótáv és tűzereje miatt. Oldalsó ágyúinkra 2-2 darab fegyvert installálhatunk, ide érdemes Alpha vagy Beta HEPT-et tenni és akár a hátsóra is.

Újdonság viszont, hogy egyetlen hajónak még van hely az új MkIII-on, azaz felderítőnek vagy „testőrnek” szállíthatunk magunk mellett egy M3-at, M4-et vagy M5-öt.

Rakétákban nem válogatós, minden, amit megszoktunk a sima Centaur-on, itt is kompatibilis.

Könnyen irányítható, manőverezését még egérről is irányíthatjuk, csatákban kifogástalan teljesítményt nyújtott. 117-es maximális sebességével a kicsi és extra gyors M5-ön kívül mindenkit megfoghatunk.

Ára 17 millió körül van, de nagyon jó ár/érték arányos.

Összességében remek korvett, akárcsak az előző, kisebb verziója, ami sokak kedvence volt és ez is meg fogja állni a helyét flottánkban.

### **Boron Hydra MkIII**

A barátságos Boron faj egy továbbfejlesztett változatát hozta ki a Hydra-nak. Első pillantásra nem is hasonlít a mitológiai többfejű vízikígyóra (Hidra), második pillantásra meg pláne nem... ☺

A megszokott zöldes, sötétzöldes mintázat borítja kissé komor burkolatát, de ettől még nagyon áramvonalas. Kistesójához, a mezei Hydra-hoz képest kapott még egy plusz ágyúsort, amely a pilótafülke felett helyezkedik el és támogatja az amúgy is erős, fix első ágyúsortunkat.

Éppen ezért érdemes is kitölteni valami finomsággal, mondjuk a Boron fajtól megszokott Ion Disruptor-ral. Csatában remekül kiegészíti és megkönnyíti az ellenfeleink levadászását, mivel automata mozgású, nem pedig fix.

A fix ágyún kívül van hátsó (Back), első (Front).

Pajzsai a Military kategóriába tartoznak, gyorsabban töltődnek, mint a sima Hydra-n és ráadásul eggyel több is van, így összesen 4 db 125 Mj-os véd minket. Sebességére nem lehet panaszunk, a 122-es maximum elég jó csatározásokhoz. Az irányítás, forgás, mozgás sem nehéz vele, a Centaur-nál könnyebben fordul. Rakéták a legkisebbtől a legnagyobbig minden, Terran rakéták és más idegen rakéták nem kompatibilisek.

Ára 14 millió körül van Boron Shipyard-on, de ha összehasonlítjuk a mezei változattal, akkor láthatjuk, hogy többet is kapunk ezért.

Tetszetős, könnyen irányítható, erős fegyverzetű hajó jó pajzsokkal és jó sebességgel. Érdemes egyszer kipróbálni.

### **Teladi Osprey MkIII**

A profitéhes Teladi gyíkok is előrukkoltak valami újjal, ami nem más, mint az Osprey továbbfejlesztett változata. Külsőleg ugyanolyan ronda, mint elődje, ha lehet, még rondább is, de ahogyan sokszor elmondtam nem a szépségéért kell szeretni a Teladi hajókat.

No, a 16 és fél millióért nézzük mit is kapunk. Egy lassú hajót (112 max), de mielőtt bárki elkeseredne, a sebesség feláldozásának a másik oldalon viszont jó tulajdonságai vannak. Hajónknak a fő lövegsoron kívül van még egy felső (Up), egy hátsó (Back) és egy elülső (Front) sora is, melyre számos energiafegyvert tehetünk. Kapunk egy nagy raketeret (1050) XL méretű konténereknek és 5 darab 125 Mj-os pajzsok helyet. Na ugye, hogy mindjárt más így!

A fegyverzet IRE, PAC, HEPT és PSG lehet, ezen kívül CIG (Concussion Impulse Generator), Tractor Beam és MDS (Mobile Drilling System), bár utóbbi nem igazán fegyver. Szóval a választék nagy.

Igazából ajánlatom nincs a kombinációra, mert el kell döntenünk, hogy egy célpontra akarunk nagy sebést okozni (BHEPT) nagy hatótávolságra vagy sok célpontra közepes sebést rövidtávon (BPSG). Ezt mindenki döntse el maga.

Harcban egyébként nagyon jó, köszönhető a sok pajzsok, ami ebben az osztályban a legerősebbé teszi az MkIII-as Osprey-t. Az Argon Mammoth-nak van ekkora pajzsa a TL hajók közül.

Akármilyen csúnya is, de nagyon szeretem ezt a hajót. Erős, biztonságos, sok fegyver tehető rá, és jó raktere van.

### **Split Dragon MkIII**

A Dragon MkIII külsőre sokban hasonlít a Split hajókra, de leginkább úgy néz ki, mint egy óriási nyílhegy. A barnás-bordós hajótest mögött egy jó teljesítményű hajtómű található, mely a második leggyorsabb MM6-á teszi a Dragon-t. A fegyverzet – mint megszokhattuk a Splitektől – erőteljes, ám sajnos nagyon gyorsan kifogy az energia, ha APPC-t és BHEPT-et sorakoztatunk fel arzenálunkban. Éppen ezért rakjunk előre Mass Driver-t is, de vigyünk egy rakás lőszerrel hozzá, mert zabálja. Sajnos a raktér kicsi, ezért ezzel is gondban lehetünk.

Meglehetősen rossz tulajdonságok ezek, de ami még rosszabb, hogy csak egy darab ágyúsor van, az pedig felül (Up Turret) van 4 db fegyvernek helyet adván. A baj ezzel az, hogy csak előre és oldalra tud löni, de csak bizonyos szögben, így a hajó hátsó fele védtelen marad. A 3 db 125 Mj-os pajzs gyakorlatilag semmit sem ér, két Khaak Cluster úgy leszedett, hogy észre sem vettem.

Jó tulajdonságát nem tudok sajnos felhozni, hacsak nem a sebességét (max.122), de amint elolvassátok lentebb a Paranid MM6-ot, még a sebessége sem lesz ezután előnye.

Nem igazán ajánlom első vételre, csak akkor, ha sok pénzetek van vagy gyűjtők vagytok.

### **Paranid Nemesis MkIII**

A Nemesis is sokat változott elődjéhez képest. Először is kapott egy nagy teljesítményű hajtóművet, mellyel a leggyorsabb MM6 címet nyerte el, megelőzván a sebességéről ismert gyors Split hajókat is. A 156-os maximális sebességgel repesztésnek azonban vannak hátulütői is. Először is gyenge pajzsunk van, ami 3x125 Mj Katonai pajzsban merül ki, a fegyverzet sem túl jó, illetve nem sokban különbözik társaitól és a raktér sem túl nagy. De mindezeket leszámítva, egy gyorsabb és erősebb hajót kapunk, mint a Split Dragon MkIII. Nevezhetnénk fenti tulajdonságai miatt inkább egy nehézbombázónak, mintsem korvettnak.

A PSG fegyverek sem könnyítik meg munkánkat, mert csak BPSG-t lehet rakni.

Sok szót nem is érdemel ez a típus, csak hogy gyors, fürge és jobb fegyverzete van, mint a Split hajónak. Csatákban vigyázzunk, pajzsunk kicsi.

### **Egyéb M6 korvettek**

A játék előző részeiből ismert MKI-es jelölésű M6 korvetteket is megvásárolhatjuk, jutányos áron. Ehhez be kell dokkolni a Mi Ton's Refugee nevű kalózszektorban található Scrapyard Dealer állomásra, mely úgy néz ki, mint egy Argon Shipyard. Itt megvehetjük régi, elfeledett és ódivatú, de ugyanakkor emlékezetes és ütöképes Mark I-es szériájú korvetteinket. Sőt, még Terran korvett is kapható!

### **Ellenségeink nagy hajói**

#### **Pirate Marauder (M6)**

A kicsi kalóz korvettet gyakran láthatjuk ezentúl a kedvenc kalózaikkal együtt repülni. Hajócskájuk nem más, mint egy kissé átdolgozott Centaur MkII-es. Nagyjából ugyanaz is jellemző rá mind fegyverzetben, mind pajzsban. Egy komolyabb M7-el vagy M1-el észre sem vesszük, amikor támad. Persze azt sem amikor kilőjük...

#### **Pirate Carrack (M7)**

A kalózkod is kaptak egy nehéz fregattot, mely a Carrack nevet viseli. Első pillantásra úgy néz ki, mint egy lerövidített Titan MkI-es, avagy az X2-ből ismert Titan romboló. Szép formájú hajótestét, különböző színes és gazdag színvilággal festett kalóz „festmények” borítják. A hajó elülső részén van a parancsnoki híd, hangárja viszont nincs, mindössze egy darab korvettnak van hely benne. Fegyverzete változatos, a lövegek szépen kidolgozottak és még Kyon Emitter-t is befogad az Alpha és Beta típusokból. A védelmünkről 2 db 1 Gj-os pajzs gondoskodik, mely ugyan nem sok, de mivel egy jól manőverezhető, gyors (105 max) hajóról van szó, megfelelőnek bizonyul. A fegyverzetet mindenki

maga állítsa össze, de ajánlatomat is érdemes fontolóra venni. Előre 4 db APPC+4 db BHEPT vagy 4 db BKE (Kyon Emitter). Az oldalakon lehet hagyni az APPC-t vagy cseréljük kisebb, de gyorsabb HEPT-re. Hátsó és felső tornyainkra AFAA, alulra is lehet ez, vagy inkább BPSG.

Meg kell hogy mondjam, egy nagyon jól irányítható, változatos fegyverarenállal rendelkező, fürge és erős M7-et kapunk a Carrack-ban. Beszerezhetjük Danna's Chance-ben a Pirate Syndicate Shipyard-on.

### **Pirate Galleon (M1)**

A Kalózok M1-es hajója szép nagy, vaskos és tömzsi. Mindehhez a Teladi dizájn párosul, némi kalóz színvilág fűszerezéssel. Nem mondom, hogy formás vagy áramvonalas hajóteste lenne, inkább mint egy nagy téglatest.

Az egyetlen komoly, és igazi tűzerővel rendelkező Pirate anyahajó. Komoly tűzereje van, 6 Gj-nyi pajzs védi, de egyetlen óriási hibája, hogy M0-ás hajó módjára fordul. Legalább öt perc, mire megfordulunk vele.

Fegyverzete, akárcsak a Carrack-nak, változatos, ha leh, még jobban is.

IRE,PAC,HEPT,FAA,KE,PSG...ami csak akarunk. Mindenből persze Alpha és Beta, sőt még Beta PPC is szerelhető, tehát a űrjárművünk alkalmas nagyobb csónakok ellen is.

Fegyvert nem tudok ajánlani ebben az esetben, mivel oly' nagy a választék. De nem rossz ötlet a Beta FAA elülső ágyúra szerelése sem.

Hangárjában 30 hajónak tud helyet adni, természetesen M6 korvettnak is.

Összegezve egy komoly ellenfél, változatos fegyverzettel, és nagy pajzssal. Nem lebecsülendő, de ritkán találkozunk vele. Vásárolni lehet Danna's Chance-ben.

### **Khaak Corvette (M6)**

Egy veszélyes hajóról van szó, a Khaak Corvette-ről ,mely ugyan „csak” Beta Kyon Emitter-rel van felszerelve, vadászokkal mégsem támadjuk. 14 darab BKE fér fel rá, de nagyon gyenge a fegyvergenerátora. Gyors, jól manőverezik, de alulmarad a szabvány korvetteknél.

### **Khaak Frigate (M7)**

A Corvette-nél erőteljesebb, nagyobb Khaak hajó, mely az M7 osztályba tartozik. Szemben a normális M7 hajókkal, ez nem tud szállítani kisebb hajókat, nincs hangárja. Viszont van nagyobb pajzs 8x500Mj (4Gj) és 24 darab Beta Kyon Emitter lóg rajta. Nagyon veszélyes, ne támadjuk egyedül, mert a tűzereje messze meghaladja a kistestvérét, jobb fegyvergenerátorral bír. Inkább több M7-el vagy M1-M2-vel győzhetjük le komolyabb sérülések nélkül.

### **Xenon P (M6)**

A Xenon P az M6 korvettjük a Xenonoknak. Mozgékony, gyors, jó tűzerő, de nem túl nagy pajzssal rendelkezik, viszont sohasem jár egyedül! Egy jó M7-el vagy több vadással simán kiütjük.

### **Khaak Destroyer T2 (M2)**

Ha a Khaak Destroyer a legveszedelmesebb hajó volt eddig, akkor ez csak a hab a tortán. Hatalmas, lassú, de 24 Gamma Kyon Emitter-rel felszerelt, erős, 10 Gj-os pajzs védi. Leginkább egy óriási rákra emlékeztető formája van, sokkal nagyobb, mint a mezei Khaak Destroyer és már messziről feltűnik lilás-bordós hajóteste.

Fokozottan veszélyes! Csak akkor támadjuk meg, ha egy erős M2-ben vagy M0-ban ülünk, vagy ha nagy flottánk van. Ritkán találkozunk vele, de próbáljuk elkerülni.



## Xenon Q (M7)

Hogy a Xenonok se maradjanak ki az új hajóosztályokból, kaptak ők is egyet a nem túl kreatív nevű Xenon Q-val. 4 db 1 Gj-os pajzs védi, tűzereje megegyezik egy átlagos M7-el, de fegyverzete változatosabb. Soha nem jár egyedül, legalább két három P és több tucat vadász kíséri, ezért óvatosan közelítsük meg.

Nem túl gyors, de komoly ellenfél.

## Hajófelszerelésről általában

Ezt a részt azoknak szánom, akik elsősorban új játékosok. Írtam már egy ilyet, de „ismétlés a tudás anyja”, tehát nem árt újra elolvasni.

A fent említett hajóosztályokkal kapcsolatban írok, mivel a kis vadászoknál túl sok lehetőségünk nincs, korlátozott rakterük és fegyverválasztékuk miatt.

Ha már eljutottál egy ekkora hajóhoz, vásárláskor a legfontosabb teendő, hogy NE repülj ki vele azonnal. Mivel alapból szinte semmit nem kapunk hozzá nagyon veszélyes vele még egy barátságos szektorban is repkedni. Drága és nagy hajókról van szó, ezért az első lépés, hogy pajzsot vegyünk neki. Ezt kétféleképpen tehetjük meg. Vagy vásárlás után rögvést rendelkezésre áll a pajzs, vagy hozatni kell neki. Nézzük meg, mi jó rá, mivel kompatibilis. Irányítsunk egy TS hajót egy pajzsgyárba és a megvétel után dokkoltassuk be a Shipyard-ra. Ezt az időt le lehet rövidíteni, ha Jumpdrive-ot is tartunk a teherhajónkon.

Nekünk is bent kell lenni a hajógyárban, mert a Freight Exchange parancs csak ilyenkor működik.

Üljünk is át rögtön az új szerzeménybe, majd válasszuk ki a „Station→Ships→saját TS hajót, nyomjunk Enter-t és válasszuk ki a **Freight Exchange** parancsot.

Egyszerűen pakoljuk át a hozott pajzsokat. Fegyvereket persze lehet ugyanígy, no meg a Jumpdrive-ot és a Transporter Device-ot is. E két utóbbit a Goner Temple-ben vagy a TerraCorp HQ-n tudjuk beszerezni, illetve az új Goner szektor EQ Dock-jában.

A lényeges, hogy még az állomáson belül szereljünk fel mindent, amit tudunk, mert itt biztonságban vagyunk. Aztán lehet menni a fegyverekért külön-külön is. Fontos, hogy tartsunk legalább egy, nagy raktérrel rendelkező M3-at vagy M6-ot egy M7-es fregattban vagy M1-es, M2M-es hajónkban, mivel az a méretei miatt nem tud a hagyományos állomásokra dokkolni, tehát kell belé egy transzporter, ami szállít ki-be.

A nagyobb hajókon semmit sem spóroljunk a felszereléssel és a tuninggal, mert akinek már van erre sok millió Credit-je, akkor már belefér az a maradék pár százezer is. Minden tuningot, minden szoftvert, minden scanner-t és az összes egyebet rakjuk be, nagyon hasznosak.

Vihetünk még magunkkal Scout Drone-t és/vagy Lasertower-t is, melyek hozzájárulnak védelmünkhöz nagyobb támadás esetén, az előbbi pedig segít a gyors felderítésben.

A fegyverzetet mindenki maga állítsa be, nekem csak ajánlataim vannak az egyes típusokra, melyeket teszteltem és beváltak. Fontos, hogy egy Turret (ágyú/löveg) sort hagyjunk meg rakéta elleni védelemre. Ide elég valami kisebb, de gyorsabb fegyver is. Vagy a hátsó (Back) vagy az alsó (Down) sort használjuk.

Ha mégsem akarjuk, akkor meg figyeljünk a sok rakétariasztásra és még időben lőjük ki manuálisan őket.

Gyors fegyverek közé tartoznak az IRE, PAC, PBE, Mass Driver és az AHEPT. Akinek ez nem elég, használhatja még a FAA-t is, bár ez drága mulatság rakéták ellen, inkább hagyjuk meg a vadászok ellen. Ezekkel remekül lehet védekezni.

A többi nagy hajók/korvettek/fregattok/állomások ellen használjuk.

Rakétákból is pakoljunk be sokat, de előtte nézzük meg a kompatibilis rakéták listáját, melyet a Ships →Details menüben találunk, lefelé görgetvén a listát. A sok rakétából adhatunk a bedokkolt vadászainknak is, megnövelve harci hatékonyságukat és tűzerejüket. Ne felejtjük el beállítani a rakétakilövés százalékát sem. Egy 50-65% körüli érték jó, mert nem pazarolja el és mégis használja harcban. A beállítást a dokkolt hajó „**Commands**” menüjében találjuk.

## Néhány tanács kereskedelemhez, iparhoz

Aki mégis a békésebb utat választja, itt egy pár tanács Nekik is.

Sima, egyszerű saját gyár nélküli kereskedelemhez elengedhetetlenül szükséges a kereskedelmi kiegészítők:

- **Trading System Extension** (mindenhol van)
- **Best Buy Locator** (Teladi)
- **Best Selling Price Locator** (Teladi)
- **Trade Commands MkI,MkII,MkIII**, utóbbi nagyon drága,de később kifejtem, miért (mindenhol van,kivéve MkIII)
- Egy jó nagy raktérrel rendelkező **TS hajó** (akár egy Super Freighter) (fajonként a Shipyard-on válasszuk ki)
- Nem árt némi „testőrség” **M3-M4 hajókból**, bár ez nem kötelező (egyéni típusválasztás)
- **Jumpdrive** (Goner Temple,Terracorp HQ,Goner EQ Dock)
- **Transporter Device** (Goner Temple, Goner EQ Dock)
- **EC** (Energy Cells) (mindenhol kapható)

Ha ezek megvannak, akkor komoly kereskedők vagyunk. Nem mind kötelező, de később nagyon ajánlottak.

Ugye, a kereskedés alapja az olcsón vedd, drágán add el. Figyeljük meg, hogy a gyárak mit használnak, miből van hiány, mihez mi kell, hol tudjuk olcsón megvenni és drágán eladni - ebben segít a **Best Buy/Selling Locator** – és nézzük meg a *Secondary Resources* pontot is a gyáraknál. Ez kizárólag az AI által irányított gyárakban van, a sajátunknál nincs, ezzel segítik a kereskedő játékost. Az MkIII-as Trade Command egy másik műfaj a kereskedelemhez. Megvásárlása a Teladi fajnál lehetséges vagy a Terracorp HQ-n Home of Light-ban. Drága, de hosszú távon garantáltan behozza az árát. Ezzel kapunk egy pilótát a kijelölt TS hajóhoz (persze ha mi ülünk benne, nincs értelme), aki a mi pénzünkől elkezdi kereskedni mindennel.

Ahogy halad az idő, a kereskedő karakter fejlődik és egy szint elérése után küld egy üzenetet, hogy előlépett az *Universe Trader* rangba és kéri, hogy vegyél neki Jumpdrive-ot.

De addig Ő *Sector Trader*-ként járja a világot. Ez azt jelenti, hogy egy általad meghatározott szektoron **belül** kereskedik, addig, amíg el nem fogynak a lehetőségei. Éppen ezért érdemes egy jó sűrű szektorban „tréningezni” Őt, amíg nem lép magasabb státuszba. Van fizetése, de elenyésző, viszont minél magasabb rangban van, annál több pénzt keres Nekünk. Egy 18-20-as szintű már milliókat keres.

Vigyáznunk kell rá, bár Ő is tud magára ügyelni. Vesz magának Fighter Drone-t és ha megtámadják, kirepteti azokat, majd elugrik valahová biztonságos helyre. Persze minderről folyamatosan értesít minket a **Messages** menüpontban. Alap fegyvert sem felejtünk el aggatni hajójára, valamint kíséretet biztosítani, ha már magas rangban van.

A parancsokat a „Trade” menü, „**Start Sector Trading**” vagy „**Start Universe Trading**” paranccsal aktiválhatjuk.

### **Gyártási tippek**

Gyártásnál most nem megyek bele, hogyan kell telepíteni/venni/forgatni, ezt az írást el lehet olvasni Amaro X3 oldalán, az alábbi címen:

<http://x3reunion.fw.hu/>

De fontos megjegyeznem, hogy mik a legkeresettebb termékek:

- Élelmiszer: Argnu Beef,Stott Spices,Sunrise Flowers,Bogas,stb
- Ételek,késztermékek: Meatsteak Cahoona, Nostrop Oil,BoFu,stb
- Alapanyagok: Ore,Silicon,Crystal
- Energia: EC
- Technikai/késztermékek (Computer components, Microchips,Warhead,Quantum Tube, Cloth Rimes,stb)

Mivel van *Secondary Resource* is az AI gyáraknál, ezért remek ötlet, egy távoli szektorban felhúzni egy másik faj gyárát, ami ezeket termeli. Mivel óriási a hiány, mert nagyon messze van a másik faj, ezért venni fogják, mint a cukrot.

Sok bajunk lehet az illegális termékek gyártásával/kereskedelmével, ezt a legtöbb faj nem engedi, ezért csak óvatosan.

Lehet a kalózzal is kereskedni, de ezt is csak óvatosan, nem túl barátságos nép.

A fegyverekkel kereskedni nem érdemes, úgymint csak EQ Dock-ban tudjuk eladni, ahol viszont mindig ugyanazon az árért veszik be. Viszont saját magunknak vagy flottánknak gyártsunk, mert nem mindig lesz az univerzumban elegendő. Pajzsokkal ugyanez a helyzet.

### **Flotta tippek:**

Ha elegendő hajónk van már, érdemes flottát építeni. Ehhez semmi extra nem kell, csak fontos, hogyan rendezzük a hajókat. A hajóparancsoknál van egy pont „**Formation**” címen, ez az alakzatot jelenti. Lehet változtatni, de hogy lássuk is melyik milyen, érdemes menet közben csinálni, avagy amikor követnek. Kicsi és nagy hajóknak egyaránt kiadható, mindig ahhoz a hajóhoz igazodnak, amit követnek.

Ha sok vadászunk van és hordozóhajó is hozzá (M7,M1,M0), ne röstelljük azokat a hangárban tartani. Nagyobb biztonságban vannak és támadáskor úgymint kirepülnek.

Minden hajónál állítsuk be a rakétahasználat százalékos értékét – persze ehhez kell, hogy legyen rakéta is a raktérben – mert így sokkal erősebbek és hatékonyabbak. A 100 %-ot nem ajánlom, mert ellövéődözik az összeset gyorsan.

Elegendő a „**Follow me**” parancsot kiadni, ekkor is harcokészek és nem változtatják helyüket, hacsak közvetlen támadás nem éri őket.

Ne hagyjuk, hogy nagyon közel legyenek hozzánk, főleg ne a nagy hajók, mert zavarják egymást harcban és a nagy hatótávolságú fegyvereik egymást is sebzik. Az optimális 3-4 km-re attól a hajótól, amit mi vezetünk.

Ha csatába kerülünk, akkor vadászokat használjunk a kisebb támadók ellen, a csatahajókat, rombolókat, fregattokat vagy hagyjuk egy helyben állni vagy hasonló osztályú ellen indítsuk el támadni. Támadás az „**Attack...**” és „**Attack all enemies**” –zel történik, előbbinél csak egy célpontra lő, míg meg nem semmisíti, utóbbinál pedig mindenre.

Kapuknál vigyázzunk az átlépéskor. Ez főként forgalmas szektorokra vonatkozik. Ha sokan követnek, a kapuhoz érés előtt mi gyorsítsunk maximális sebességre, hogy mi menjünk át elsőnek, és ahogy kiértünk a túloldalon, azonnal gyorsítsunk+manőverezzünk, mert már sokszor jöttek belém a saját hajóim.

Figyeljük meg, melyik hajónk mennyivel tud menni maximum. Ha van lassú is a flottában, mondjuk egy M2, akkor érdemes az Ő max. sebességén haladni, különben lemarad és harcban nem tud segíteni.

Ha egy hajónak kiadjuk a „**Jump to sector**” parancsot és azt a hajót követi a flotta, akkor az összes olyan hajó utána ugrik, amiben van Jumpdrive. Nagyon hasznos, de figyeljünk rá.

Felderítésre M5-öt vagy Scout Drone-t használjunk. A már ismert szektorokba, főleg amikben van Shipyard, telepítsünk kommunikációs műholdat (Navigation Relay Satellite vagy Advanced Nav.Satellite), így mindig nyomon tudjuk követni, melyik hajótípusból van raktáron.

Használjuk a „**Protect...**” parancsot. Gyengébb hajókat őriztethetünk a többivel.

További jó ötlet, hogy bátran cipeljünk magunkkal Lasertower-t és vész esetén gyorsan dobjuk ki. Szinte beállítani sem kell a Homebase-t, azonnal lövi az ellenséget. Ha végeztünk, simán felszedhetjük újra.

Ugyanezt el lehet játszani az Orbital Weapons Platform XL-el is, de itt a méret miatt fokozottan ügyeljünk. Persze ehhez egy jó nagy raketerű teherhajó kell.

Használjuk a „sok lúd disznót győz” taktikát, azaz minél több vadással támadjunk, mert így nagyobb az esélyük a túlélésre, elvonják a figyelmet, tüzerőt és persze ki is csinálnak mindenkit gyorsabban.

Támogatassuk őket M6 korvettel vagy M7 fregattal és garantált a győzelem.

Amennyiben eljutunk az óriási MO-ás csatahajókhöz, harcban csak figyelemmel küldjük. Irtózatossá méreteik miatt nagyon rosszul manővereznek, tartsunk nagy követési távolságot és inkább rombolók, állomások ellen vessük be.

Lehet egy helyben is hagyni őket, kellő tüzerővel védenek/támadnak mindent még álló helyzetben is.

**Xenon** szektorokban nagyon kell figyelni, mert általában vagy a kapu közvetlen közelében tanyáznak és azonnal PPC áldást kapunk vagy a szektor közepe felé nagy csoportokban. Soha ne menjünk egyedül! Vigyük a flottát, sokan vannak, agresszívak,erősek. Ha kipuoltunk egy szektorukat, tartsunk őrző flottát bene, mert megpróbálnak visszajönni vagy visszafoglalni.

A **Khaak** szektorok nagyon veszélyesek. Mivel nincs kapu, gyakorlatilag mindenki minket támad, amint beléptünk. Hatalmas flotta kell ide, több romboló,fregatt,korvett és rengeteg vadászgép.

Találhatunk nagy sűrűségű aszteroidákat, esetleg Nividium aszteroidát is, de kérdés, megéri-e.

A **Kalózok** nevetségések a fenti két ellenséghez képest, de azért nem kell őket sem lekezelően nézni. Nagy hajóik nem nagyon vannak, illetve gyengébbek mieinknél, de a sok új és főleg erős vadászuk nagy bajt tudnak okozni. A **Pirate Station, Pirate Anarchy Port** erősen védett, több Lasertower védi és pár tucat vadász, tehát ne vegyük félvállról ezeket a helyeket.

## Végszó

Hát nagy nehezen, de eljutottam idáig. Remélem sok-sok tanácsot adtam mindenkinek, aki a játékkal játszik és ez által sok örömet is okoztam Nektek. Mivel eddig senki sem készített egy ilyesfajta leírást, ezért én vettem a bátorságot és összehoztam.

Tudom, nem oly' profi, mint egy újságban, de a lényegét kell tálalni a játékosoknak.

Szeretnék köszönetet mondani Amaro-nak, akinek weboldaláról sok információhoz jutottam, és Nektek is, játékosársaim, akik elolvasták ezt a kis írást.

Sok szerencsét az X világban, jó kalandozást és jó játékot kívánok!

Kisviku

## Függelék

Hasznos linkek:

Egosoft hivatalos oldal:

<http://www.egosoft.com>

XTM hivatalos oldal:

<http://www.thexuniverse.com>

XTM letöltése:

<http://www.thexuniverse.com/forum/showthread.php?t=2721>

Végigjátszás X3:Reunion-hoz angolul:

<http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/file/927012/39852>

Argonopedia angol:

<http://argonopedia.ppcis.org/>

Argonopedia magyar sztori:

<http://valen.uw.hu/Argonopedia/X2%20tortenelem.htm>

Magyar nyelvű X3 portál **Amaro** gondozásában. Mindent, amit a játékról tudni kell, hasznos infókkal, fájlokkal, egyébekkel (ajánlott):

<http://x3reunion.fw.hu/>