

# СОДЕРЖАНИЕ

1	ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В THE OLD REPUBLIC	24	ГИЛЬДИИ (GUILDS)
3	РЕШЕНИЕ ОБЩИХ ПРОБЛЕМ	25	РЕЖИМ РАЗГОВОРА
4	СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	26	ПРЕДМЕТЫ И СНАРЯЖЕНИЕ
4	РЕСПУБЛИКАНСКИЕ КЛАССЫ	29	ГАЛАКТИЧЕСКАЯ ТОРГОВАЯ СЕТЬ (GALACTIC TRADE NETWORK)
7	ИМПЕРСКИЕ КЛАССЫ	30	ПОЧТОВЫЙ ТЕРМИНАЛ (MAILBOX)
9	ВЫБОР РАСЫ	31	ИНСТРУКТОРЫ
11	УПРАВЛЕНИЕ	31	ТОРГОВЦЫ
12	ИНТЕРФЕЙС (HUD)	32	ГРУППЫ
14	ЭКРАН ПЕРСОНАЖА (CHARACTER SHEET)	33	ИНСТАНСЫ
17	ПАНЕЛЬ НАВЫКОВ	34	ГОРЯЧИЕ ТОЧКИ
18	ОКНО «ДЕРЕВО НАВЫКОВ» (SKILLSTREE)	34	ОПЕРАЦИИ
18	ОКНО ОБЩЕНИЯ (SOCIAL WINDOW)	34	РЕСПУБЛИКА ПРОТИВ ИМПЕРИИ
19	КАРТА (MAP PANEL)	35	ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГАЛАКТИКЕ
21	ЖУРНАЛ ЗАДАНИЙ (MISSION LOG)	36	КОРАБЛИ
		40	НАВЫКИ КОМАНДЫ

## ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В THE OLD REPUBLIC

### Установка

#### Инструкции по установке (для владельцев компакт-дисков)

Вставьте диск 1 в дисковод.

Когда запустится программа установки *Star Wars™: The Old Republic™*, следуйте ее инструкциям.

Если программа установки не запустилась автоматически, запустите ее вручную в Windows® 7, Windows Vista® или Windows® XP. Для этого выберите **Пуск > Выполнить** и напечатайте в текстовом поле D:\Setup.exe (при необходимости замените «D:» на букву, которой обозначен ваш привод DVD-ROM).

Вы можете запустить установленную игру из меню Пуск (или с помощью значка на рабочем столе, если вы создали его при установке).

#### Инструкции по установке (для владельцев цифровой копии)

Когда программа установки скачается, запустите ее и следуйте ее инструкциям.

Вы можете запустить установленную игру из меню Пуск (или с помощью значка на рабочем столе, если вы создали его при установке).

### Запуск игры

#### Для запуска игры из меню Пуск:

Выберите **Пуск > Все программы > EA > BioWare > Star Wars – The Old Republic** и найдите значок *Star Wars: The Old Republic*. Нажмите на него, чтобы запустить игру.

#### Для запуска игры из меню игр:

Если у вас включено меню игр, вы можете найти игру, выбрав **Пуск > Игры**. В открывшемся окне вы найдете значок *Star Wars: The Old Republic*.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если в Windows Vista установлен классический стиль для меню Пуск, установленную игру можно запустить, выбрав **Пуск > Все программы > Игры > Обозреватель игр**.

# Минимальные системные требования

## Операционная система

Вы можете играть в *Star Wars: The Old Republic* на Windows XP, Windows Vista и Windows 7.

## Компьютер

В вашем компьютере должен быть установлен процессор AMD Athlon 64 X2 Dual-Core 4000+ или лучше либо Intel Core 2 Duo 2.0GHz или лучше.

## Оперативная память

Для Windows XP: 1.5 Гб, для Windows Vista и Windows 7: 2 Гб. Если в вашем компьютере установлена встроенная видеокарта, рекомендуется иметь 2 Гб оперативной памяти.

## Видеокарта

ATI X1800 или лучше, nVidia 7800 или лучше либо Intel 4100 Integrated Graphics или лучше.

## DVD-ROM

Убедитесь, что у вас установлен DVD-ROM 8X или лучше.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Минимум 256 МБ видеопамяти и поддержка шейдеров 3.0

## Создание учетной записи

Для игры в *Star Wars: The Old Republic* вам потребуется создать учетную запись на официальном сайте. Если вы не войдете в свою учетную запись *Star Wars: The Old Republic* перед тем как вводить код игры, вам будет предложено войти в учетную запись или создать новую. Адрес электронной почты, который вы используете для создания учетной записи, будет также использоваться для входа на сайт [www.swtor.com](http://www.swtor.com) или в игру.

## Вход в игру

Для входа в *Star Wars: The Old Republic* введите адрес электронной почты вашей учетной записи и пароль в окно запуска игры и нажмите LOGIN. После загрузки обновлений для игры нажмите NEXT, чтобы продолжить. Если обновление игры не требуется, появится экран приветствия со ссылками на новые обсуждения и советы. Нажмите PLAY, чтобы начать игру.

## Настройка

Щелкните значок шестеренки в левом нижнем углу на любом из окон запуска игры, чтобы запустить меню настройки. Здесь вы можете настроить максимальную скорость выгрузки и максимальную скорость загрузки для вашего компьютера. Это может помочь, если есть сетевые задержки, однако в большинстве случаев настройка не требуется. После внесения изменений нажмите SAVE, чтобы сохранить их и выйти, или CANCEL, чтобы отменить любые изменения и выйти.

## Служба поддержки:

Если вам нужно связаться со службой технической поддержки или вы хотите получить свежую информацию из нашей базы данных, посетите [www.swtor.com/support](http://www.swtor.com/support).

Служба поддержки поможет вам решить проблемы, связанные с созданием учетной записи, соединением с игровыми серверами или установкой патчей. Она может также ответить на любые другие технические вопросы, возникшие при запуске игры. Если вы испытываете трудности во

время игры в *Star Wars: The Old Republic* или у вас возникли проблемы, связанные с другими игроками, свяжитесь с нашей внутриигровой службой поддержки. Она работает ежедневно и круглосуточно и поможет вам с персонажами, предметами, навыками и другими аспектами игры. Для связи со службой технической поддержки нажмите на знак вопроса, расположенный у правого края панели инструментов в верхней части игрового экрана.

## РЕШЕНИЕ ОБЩИХ ПРОБЛЕМ

### Зависания и проблемы с графикой

- ◆ Если графика отображается некорректно, компьютер виснет или перезагружается во время игры, убедитесь, что у вас установлены свежие драйвера для видеокарты.
- ◆ Список наиболее распространенных производителей видеокарт можно найти на сайте технической поддержки *Star Wars: The Old Republic*: [www.swtor.com/support](http://www.swtor.com/support).

### Проблемы со звуком

- ◆ Если во время игры вы не слышите звук, он отключается или проигрывается некорректно, пожалуйста, убедитесь, что у вас установлена последняя версия DirectX.
- ◆ Убедитесь, что у вас установлены свежие драйвера для вашей звуковой карты.
- ◆ Список наиболее распространенных производителей звуковых карт можно найти на сайте технической поддержки *Star Wars: The Old Republic*: [www.swtor.com/support](http://www.swtor.com/support).

### Проблемы с соединением и обновлениями

- ◆ Если у вас не получается обновить игру или присоединиться к серверу, в первую очередь проверьте, подключается ли ваш браузер к интернету. Если вам не удастся зайти ни на один сайт, скорее всего, ваше подключение к интернету не в порядке. Обратитесь за помощью к вашему интернет-провайдеру.
- ◆ Также убедитесь, что сервис *Star Wars: The Old Republic* в рабочем состоянии. Иногда сервис отключен в связи с профилактикой или другими незапланированными ситуациями. Вы можете узнать о состоянии сервиса на [www.swtor.com](http://www.swtor.com).
- ◆ Если проблема не устранилась, попробуйте перезагрузить ваш маршрутизатор (роутер).
- ◆ Если вы продолжаете испытывать трудности с подключением, ознакомьтесь с другими способами решения проблемы на сайте технической поддержки *Star Wars: The Old Republic* [www.swtor.com/support](http://www.swtor.com/support) или свяжитесь с вашим интернет-провайдером.

#### ОПРОСЫ

После обращения в службу технической поддержки вас могут попросить принять участие в небольшом опросе. Такие опросы легки и не занимают много времени. Предоставляемая вами информация очень полезна для улучшения предоставляемых услуг. Мы будем вам признательны, если вы заполните анкету. Тогда мы продолжим повышать качество предоставляемых вам услуг.

# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Персонаж, которого вы создаете, представляет вас в *Star Wars: The Old Republic*. Будете ли вы служить Империи, сражаться за спасение Республики или займете промежуточное положение? Вы можете создать до восьми персонажей на одном сервере и до 40 персонажей на пяти серверах, что позволит вам ознакомиться с несколькими сюжетными линиями.

Во время создания персонажа перемещайте мышь, зажав левую кнопку, чтобы вращать камеру и вращайте колесико мыши, чтобы увеличить или уменьшить изображение персонажа.

## Выберите свою фракцию

Служите Галактической Республике или Империи Ситхов.



### Галактическая Республика

Исследователи и дипломаты основали Галактическую Республику 20 000 лет назад. Сейчас она представляет из себя огромное демократическое государство, во главе которого стоит Верховный канцлер. Республика объединяет множество миров, корпораций и рас, который часто конфликтуют друг с другом.



### Империя Ситхов

Империя Ситхов представляет из себя жесткое милитаристское общество, которое поработочает чужестранцев и где высшее положение занимают Владыки. Во главе Империи стоит таинственный и всемогущий Император. Для граждан Империи самое важное — это сила; лишь сильнейший получает славу.

# РЕСПУБЛИКАНСКИЕ КЛАССЫ



## Джедай-консул (Jedi Consular)

Сила джедая-консула выходит за пределы медитаций, и лучшим подтверждением этому являются их грациозные движения в бою. Будучи окруженными армией дроидов-убийц или застигнутыми врасплох во время переговоров, джедай-консулы открывают канал для получения Силы и манипулируют огромными предметами, чтобы вывести из строя или даже уничтожить врагов.

<b>Начальная планета</b>	Тайтон (Tython)
<b>Корабль</b>	Defender

## Продвинутые классы

### Мудрец (Sage)

Мудрецы прославились своей просвещенностью и сильными навыками лечения и обороны. В трудные времена мудрецы изменяли ход галактических событий, используя опыт прошлого и первозданную Силу.

<b>Роль в группе</b>	Лечение, нападение
<b>Оружие</b>	Световой меч
<b>Броня</b>	Легкая

### Тень (Shadow)

Орудуя световым мечом, Тень успешно сочетает ближний бой с использованием Силы, нанося врагам Ордена джедаев смертельные повреждения.

<b>Роль в группе</b>	Танк, нападение
<b>Оружие</b>	Двухклинковый световой меч
<b>Броня</b>	Легкая



## Рыцарь-джедай (Jedi Knight)

Отражая шквальный огонь бластеров, чтобы защитить товарищей, или навязывая бой Владыке Ситхов, рыцари-джедаи играют ключевую роль в любом сражении. Рыцари-джедаи пользуются преимуществами древнего учения, которое веками передавалось из поколения в поколение. Совмещая проверенные временем приемы с интуицией, которую дает Сила, рыцари-джедаи способны совершать выдающиеся подвиги.

<b>Начальная планета</b>	Тайтон (Tython)
<b>Корабль</b>	Defender

## Продвинутые классы

### Страж (Guardian)

Стражи стоят стеной на защите мирных жителей Республики от их врагов. Они твердо стоят перед лицом превосходящих сил противника и провоцируют врагов на атаки.

<b>Роль в группе</b>	Танк, нападение
<b>Оружие</b>	Световой меч
<b>Броня</b>	Тяжелая

### Часовой (Sentinel)

Отличительные черты часовых — собранность и самообладание. За годы тренировок часовые изучили искусство владения двумя световыми мечами. С их помощью они наносят множество замысловатых ударов, от которых практически нельзя увернуться.

<b>Роль в группе</b>	Нападение
<b>Оружие</b>	Два световых меча
<b>Броня</b>	Средняя



## Контрабандист (Smuggler)

Контрабандисты коварны в бою и постоянно импровизируют. Используя любую странность в свою пользу, контрабандисты часто полагаются на фактор внезапности, используя хитрость и обман, чтобы поймать противника врасплох. Их основная тактика — хитрость, но они способны вести и честный бой. Быстрые игроки, контрабандисты стреляют первыми и выживают до конца.

<b>Начальная планета</b>	Орд-Мантелл (Ord Mantell)
<b>Корабль</b>	XS Freighter

### Продвинутые классы

#### Стрелок (Gunslinger)

Стрелок стремится завладеть инициативой при первой возможности. Он прекрасно умеет стрелять из двух бластеров одновременно и предпочитает вести дальний бой.

<b>Роль в группе</b>	Нападение
<b>Оружие</b>	Два бластера
<b>Броня</b>	Средняя

#### Мошенник (Scoundrel)

У мошенников есть не только проверенный бластер, но и пояс невидимости, дробовик и аптечка — все необходимое для того, чтобы подобраться к врагу, нейтрализовать его и выбраться живым.

<b>Роль в группе</b>	Лечение, нападение
<b>Оружие</b>	Бластер, дробовик
<b>Броня</b>	Средняя



## Десантник (Trooper)

Сражаясь в составе небольшого штурмового отряда или в авангарде более крупного подразделения, десантники обрушивают невероятную огневую мощь на врага. Винтовка — лучший друг десантника. Вооруженные силы год от года прикладывают максимум усилий для разработки более быстрых, мощных и надежных моделей этого оружия. Десантники, вооруженные такими винтовками и защищенные боевой броней, разработкой которой занимаются лучшие инженеры республики, не раздумывая выходят под перекрестный огонь. Идя в атаку на поле боя или штурмуя базу, десантники ведут непрерывный обстрел врага.

<b>Начальная планета</b>	Орд-Мантелл (Ord Mantell)
<b>Корабль</b>	BT-7 Thunderclap

### Продвинутые классы

#### Штурмовик (Vanguard)

Бесстрашный и непреклонный, штурмовик (Vanguard) — первая и лучшая линия обороны Республиканской армии.

<b>Роль в группе</b>	Танк, нападение
<b>Оружие</b>	Бластерная винтовка
<b>Броня</b>	Тяжелая

## Коммандос (Commando)

Коммандос (Commando), отлично обученные тактике и владению оружием, подавляют врага массированным обстрелом из тяжелых штурмовых пушек.

<b>Роль в группе</b>	Лечение, нападение
<b>Оружие</b>	Штурмовая пушка
<b>Броня</b>	Тяжелая

# ИМПЕРСКИЕ КЛАССЫ



## Охотник за головами (Bounty Hunter)

Работая ради денег или ради принципа, охотники за головами преследуют своих жертв с целеустремленностью и упрямством собаки. Охотники за головами получили известность благодаря своей непредсказуемости в бою и способности сражаться один на один с противником, использующим Силу. Благодаря их легендарным навыкам в этой области они получили прозвище «убийцы джедаев». Неважно, кто будет противостоять охотникам за головами, ведь они вооружены самым современным оружием с черного рынка и всегда держат наготове множество уловок.

<b>Начальная планета</b>	Хатта (Hutta)
<b>Корабль</b>	D5-Mantis

## Продвинутые классы

### Энерготехник (Powertech)

Никто не разбирается в щитах, оборонительной тактике и огнеметах лучше энерготехников. Они способны в одиночку расправиться с любым противником.

<b>Роль в группе</b>	Танк, нападение
<b>Оружие</b>	Бластер
<b>Броня</b>	Тяжелая

### Наемник (Mercenary)

Пара бластеров, реактивные снаряды с тепловым самонаведением и тяжелая броня превращают наемников в передвижные орудийные платформы. Нет такой проблемы, которую нельзя было бы решить с помощью огромной огневой мощи. Только сумасшедший может встать между наемником и его целью.

<b>Роль в группе</b>	Лечение, нападение
<b>Оружие</b>	Два бластера
<b>Броня</b>	Тяжелая



## Имперский агент (Imperial Agent)

Имперские агенты полагаются на внезапность и передовые устройства и вооружение. Они уверенно ведут бой с дальней дистанции. Сильными сторонами агента являются атака с дистанции или из укрытия, но хорошо экипированный шпион может при необходимости молниеносно ускользнуть от противника или подобраться к нему и бесшумно всадить лезвие между ребер. Участвуя в операции в одиночку или в составе штурмового отряда, агенты принимают верные решения в любой ситуации.

<b>Начальная планета</b>	Хатта (Hutta)
<b>Корабль</b>	X-70B Phantom

## Продвинутые классы

### Оперативник (Operative)

Устраивая засады и поддерживая товарищей в бою с помощью последних достижений медицины, оперативники делают все возможное для реализации планов Империи.

<b>Роль в группе</b>	Лечение, нападение
<b>Weapon</b>	Бластерная винтовка, вибронож
<b>Броня</b>	Средняя

### Снайпер (Sniper)

Снайперы считаются элитными стрелками галактики. Благодаря всесторонней подготовке они нейтрализуют стратегические цели и изменяют ход сражения в пользу Империи.

<b>Роль в группе</b>	Нападение
<b>Weapon</b>	Снайперская винтовка, вибронож
<b>Броня</b>	Средняя



## Инквизитор Ситхов (Sith Inquisitor)

В бою инквизиторов поддерживает безудержная ярость. Они наносят чудовищный урон любому противнику, будь то предатель ситх или группа солдат республики. Способность управлять Силой позволяет инквизиторам черпать жизненную энергию из самих себя и других. Они могут использовать эту энергию для подпитки своих способностей, причинения вреда врагам и оживления союзников. Инквизиторы (Inquisitors) часто вооружены двухклинковым световым мечом. Они стремительно нападают на противника и наносят быстрые коварные и смертоносные удары.

<b>Начальная планета</b>	Коррибан (Korriban)
<b>Корабль</b>	Fury

## Продвинутые классы

### Колдун (Sorcerer)

Колдуны Ситхов черпают энергию из запретных глубин Силы и развивают техники, которые высасывают силы из врагов для исцеления союзников или нанесения сокрушительных повреждений.

<b>Роль в группе</b>	Лечение, нападение
<b>Оружие</b>	Световой меч, фокус
<b>Броня</b>	Легкая

## Убийца (Assassin)

Убийцы появляются из тени и используют Силу с помощью двухклинкового светового меча, чтобы нейтрализовать и истощить противника. Они мастерски дезориентируют противника и наводят страх на самых грозных врагов.

<b>Роль в группе</b>	Танк, нападение
<b>Оружие</b>	Двухклинковый световой меч
<b>Броня</b>	Легкая



## Ситх-воин (Sith Warrior)

Ситхи-воины прекрасно владеют световыми мечами. Набрасываясь на противника и нанося ему сокрушительные удары, ситхи-воины быстро подчиняют или убивают его. Обычно ситхи-воины вооружены световыми мечами, но они также могут использовать темную сторону Силы, чтобы парализовывать, ужасать и убивать. Под защитой тяжелой брони и силы устрашения ситхи-воины врываются в самое пекло и, преисполненные ненависти и ярости, уничтожают все на своем пути.

<b>Начальная планета</b>	Коррибан (Korriban)
<b>Корабль</b>	Fury

## Продвинутые классы

### Джаггернаут (Juggernaut)

Верные защитники Империи Ситхов, закованные в тяжелую броню джаггернауты олицетворяют учение Марки Рагноса, яростно истребляя врагов.

<b>Роль в группе</b>	Танк, нападение
<b>Оружие</b>	Световой меч
<b>Броня</b>	Тяжелая

### Мародер (Marauder)

На мародеров, являющихся последователями учения Наги Садоу, возложена задача уничтожить врагов Империи. Во всей галактике нет никого, кто причинял бы боль стремительнее решительных, никогда не сомневающихся мародеров.

<b>Роль в группе</b>	Нападение
<b>Оружие</b>	Два световых меча
<b>Броня</b>	Средняя

## ВЫБОР РАСЫ

Количество обитателей галактики столь же огромно, как и она сама. После выбора класса вы должны определиться с расой. Для разных классов доступны различные расы.

**Чисс (Chiss)** Чиссы — это замкнутые и загадочные люди с синей кожей. Только они официально являются союзниками Империи Ситхов, вызывая этим интерес к себе со стороны остальных рас.

**Киборг (Cyborg)** Киборги — это люди, усовершенствованные при помощи имплантов. Большинство имплантов призвано компенсировать травмы.

<b>Человек (Human)</b>	Люди — самая многочисленная раса в галактике. Они считаются стандартом при оценке других рас. Люди известны своим непостоянством. Они служат как Республике, так и Империи.
<b>Миралука (Miraluka)</b>	Миралука — это очень похожая на людей раса. Однако представители этой расы рождаются без глаз и видят всю галактику при помощи Силы, циркулирующей в них.
<b>Мириалане (Mirialan)</b>	Мириалане — лояльная к Республике и глубоко религиозная раса, следующая культуре, который основан на базовом понятии Силы. Представители этой расы отмечают свои достижения, нанося на лицо татуировки с изображениями геометрических фигур.
<b>Раттатаки (Rattataki)</b>	Раттатаки — это раса воинов. Культ войны прививается им с детства, и они никогда не отступают от него. Раттатаки известны своими грубыми черными татуировками, которые они наносят на свою белую кожу, служа Империи.
<b>Тви'леки (Twii'lek)</b>	Тви'леки долгое время подвергались гонениям, лишь небольшая группа смогла избежать рабства. Свободные Тви'леки сражаются на стороне Республики. Красочная кожа и лекку делают их крайне узнаваемыми.
<b>Забраки (Zabrak)</b>	Забраки делятся на две группы, отличающиеся внешним видом и культурой. Одна из них выступает на стороне Республики, другая же лояльна к Империи. Обе они совершенно независимы друг от друга и известны своими рогами и татуировками на лице.
<b>Чистокровный ситх (Sith Pure Blood)</b>	Чистокровные ситхи, потомки инопланетной расы, давшей названия людям и Ордену Ситхов, очень восприимчивы к Силе и отличаются острыми выступающими костями.

## Пол и внешний вид

Выберите внешность и пол персонажа. В зависимости от пола и расы вы можете изменить до десяти элементов внешнего вида.

Используйте ползунки в разделе «Внешность» (Appearance), чтобы настроить каждый элемент. Нажимайте на стрелки с любой стороны от ползунков, чтобы увидеть различные варианты элементов внешнего вида, или создайте персонажа со случайной внешностью, нажав соответствующую кнопку. Если вам нравится результат, вы можете нажать кнопку блокировки, чтобы закрепить его. Обратите внимание на числовые значения параметров, чтобы поделиться ими с другими игроками.

## Имя

Введите уникальное имя для своего персонажа. Остальные игроки будут видеть это имя, когда вы будете путешествовать по галактике. Ваше имя должно быть уникальным. Если кто-то уже использует введенное вами имя, вам будет предложено выбрать другое. Вы также можете сгенерировать случайное имя.

# УПРАВЛЕНИЕ

Схема управления *Star Wars: The Old Republic* по умолчанию представлена ниже. Для изменения клавиш управления нажмите значок шестеренки, расположенный в панели инструментов в верхней части игрового экрана. Откроется окно «Настройки». Выберите вкладку «Настройка клавиш управления» (Key Binding) в левом нижнем углу, чтобы изменить схему управления.

## Перемещение и бой (Movement and Attacking Commands)

Перемещение (Move)	W/A/S/D + клавиши со стрелками
Шаг в сторону (Strafe)	Q/E
Выбрать цель (Target enemy)	Левая кнопка мыши
Атака и поддержка (Attack and support commands)	0 – 9, -, или +
Скрыть/показать интерфейс (Hide/show UI)	ALT + Z
Спутники (Companion commands)	CTRL + 1 – CTRL + 0

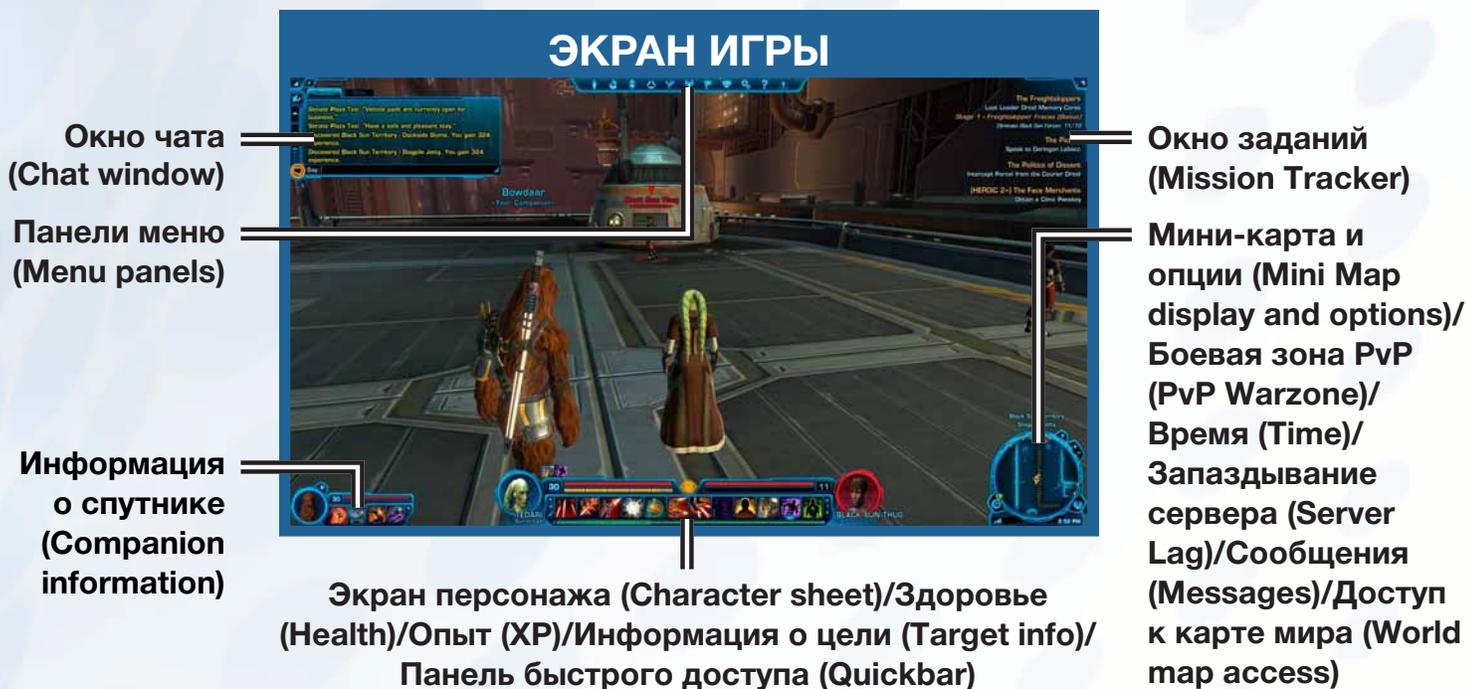
## Общее (General Commands)

Выбрать меню или игровую опцию (Select menu or game option)	Левая кнопка мыши
Подобрать добычу или предмет (Collect fallen loot or item)	Нажать правой кнопкой мыши на подсвеченную область
Экран персонажа (Character Sheet)	C
Снаряжение (Inventory)	I
Навыки (Abilities)	P
Журнал заданий (Mission Log)	L
Окно общения (Social Window)	O
Гильдии (Guilds)	G
Меню игры (Game Menu)	ESC
Запрос в службу технической поддержки (Customer Service Help Request)	CTRL + ;

## Чат (Chat Commands)

Сказать (Say)	S
Крикнуть (Yell)	Y
Прошептать, чтобы отправить сообщение другому игроку лично (Whisper to send a private message to another player)	/W, затем имя игрока
Общий канал (General chat channel)	/GENERAL или /1
Канал PvP (PvP chat channel)	/PVP или /2
Канал торговли (Trade chat channel)	/TRADE или /3
Канал для членов партии (Chat with only party members)	/P
Канал для членов гильдии (Chat with only Guild members)	/G
Найти игрока (Look for a player)	/WHO, затем имя игрока

# ИНТЕРФЕЙС (HUD)



## ОКНО ЧАТА (CHAT WINDOW)

С помощью окна чата вы можете общаться с другими игроками, находящимися в той же области, что и вы, а также связываться с членами партии и гильдии. Вы можете принимать участие в общении на различных каналах, таких как общий чат (General Chat), чат партии (Party Chat), чат гильдии (Guild Chat) и других.

## Панели меню (Menu Panels)

Панель в верхней части экрана является главным меню, с помощью которого вы можете перейти к внутриигровым опциям и функциям. Значки на панели позволяют получить доступ к игровым функциям, опциям и информационным панелям, таким как снаряжение (Inventory), статистика персонажа (Character Statistics), окно команды (Crew Window), Кодекс (Codex) и другим.

## Окно заданий (Mission Tracker)

Это всплывающее окно содержит информацию о всех текущих заданиях. По умолчанию окно заданий развернуто. Вы можете нажать небольшой значок в правом верхнем углу, чтобы свернуть или развернуть окно заданий. Более подробную информацию вы можете найти в разделе «Журнал заданий» (Mission Log).

## Мини-карта (Mini Map)

Эта карта постоянно отображается в правом нижнем углу экрана. Она позволяет ориентироваться на местности, отслеживать цели задания, находить инструкторов, торговцев и т. д. Более подробную информацию вы можете найти в разделе «Карта» (Map Panel).

## Портреты персонажа и цели

Портреты персонажа и цели расположены слева и справа от индикаторов здоровья и ресурса и панели быстрого доступа. Слева находится портрет вашего персонажа, а справа — выбранной вами цели. Выбирая в качестве цели другого игрока, нажмите на его портрет правой кнопкой мыши, чтобы увидеть дополнительные функции. Вы сможете прошептать игроку, добавить его в список друзей, пригласить в группу, показать подробную информацию, вызвать на дуэль и торговать. Вы можете щелкнуть правой кнопкой мыши на свой портрет и изменить PvP статус.

## Индикаторы здоровья и ресурса

Красная полоска рядом с вашим портретом — это индикатор здоровья. Полоска уменьшается, когда вам наносят повреждения. Если она исчезла совсем, вы убиты и получаете штраф. В этом случае вы можете вызвать медицинского дрона, который оживит вас там, где вы находитесь, либо переместиться в ближайший медицинский центр.

Индикатор ресурса находится прямо под индикатором здоровья и отображает ресурс, соответствующий вашему классу.

Здоровье и ресурс восстанавливаются со временем. В дополнение к этому персонажи некоторых классов могут использовать свои навыки, чтобы быстро восполнить их.

## Опыт и текущий уровень

Число рядом с вашим портретом обозначает ваш текущий уровень. Ваш уровень повышается, когда вы набираете определенное количество очков опыта (XP). Желтый индикатор опыта расположен в верхней части панели быстрого доступа. Как только индикатор опыта заполняется полностью, уровень вашего персонажа повышается.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Когда вы находитесь в баре (в том числе если вы выходите из игры, находясь там), индикатор опыта меняет цвет. Изменение цвета означает, что вы отдыхаете. Во время отдыха количество опыта, получаемого за убийства, значительно возрастает.

## Панель быстрого доступа

На панели быстрого доступа, которая расположена внизу экрана, находятся все навыки, которым назначены клавиши быстрого выбора. Вы можете добавить больше ячеек быстрого доступа. Для этого зайдите в раздел «Настройки» (Preferences) и укажите количество ячеек, которое вы хотите добавить. Навыкам, которые были перетянуты с панели навыков (Abilities panel) на панель быстрого доступа, для удобства присваиваются клавиши управления. Более подробную информацию вы можете найти в разделе «Панель навыков» (Abilities Panel).

## Спутник

Как только у вас появляется спутник, можете вызвать его, чтобы он помог вам в исследовании галактики. Когда спутник с вами, информация о нем отображается в левом нижнем углу экрана. Более подробную информацию вы можете найти в разделе «Спутники» (Companions).

# ЭКРАН ПЕРСОНАЖА (CHARACTER SHEET)

Чтобы открыть экран персонажа, нажмите клавишу **C**. На экране персонажа отображается подробная информация о вашем персонаже, корабле и спутнике. Выберите одну из вкладок и изучайте разделы, предметы и статистику, чтобы получить различную информацию, включая сведения об эффектах, которыми обладают ваши предметы экипировки и навыки. В зависимости от класса вашего персонажа и компаньона вы можете выбрать тип отображаемой информации из списков, которые находятся в нижней части вкладок «Персонаж» (Character) и «Спутник» (Companion). Возможные варианты: Дальний бой (Ranged), Технические навыки (Tech), Защита (Defense), Ближний бой (Melee), Сила (Force), и PvP.



## Персонаж

На вкладке «Персонаж» (Character) отображается ваш уровень (level), параметры, общественный (Social) и боевой (Valor) ранги, надетое снаряжение и ваша склонность к Свету/Тьме, а также один из разделов Дальний бой (Ranged), Технические навыки (Tech), Защита (Defense), и PvP.

## Общие параметры

<b>Сила (Strength)</b>	Повышает ваши навыки ведения ближнего боя.
<b>Харизма (Presence)</b>	Повышает эффективность спутника.
<b>Меткость (Aim)</b>	Повышает ваши навыки ведения дальнего боя.
<b>Знания (Cunning)</b>	Повышает ваши технические навыки.
<b>Выносливость (Endurance)</b>	Увеличивает урон, который вы можете получить прежде чем вас убьют.
<b>Сила воли (Willpower)</b>	Повышает ваши навыки управления Силой.
<b>Опыт (Expertise)</b>	Повышает ваши навыки ведения PvP боя.
<b>Общественный (Social) ранг</b>	Отображает все очки, заработанные в процессе общения с другими игроками.
<b>Боевой (Valor) ранг и очки</b>	Боевой ранг — это опыт, заработанный в PvP битвах. Чем больше ваш боевой ранг, тем сильнее вы в PvP бою. Боевые очки (Valor points) зарабатываются при повышении боевого ранга и могут быть использованы для покупки PvP предметов.

## Дальний бой (Ranged)

<b>Основной урон (Damage (Primary))</b>	Повреждения, которые вы наносите основным оружием.
<b>Дополнительный урон (Bonus Damage)</b>	Добавляется к основным повреждениям, которые вы наносите в дальнем бою. Мощные атаки значительно увеличивают наносимые повреждения.
<b>Точность (Accuracy)</b>	Вероятность точного попадания в дальнем бою. Точность, превышающая 100 %, снижает защиту цели.

<b>Шанс критического попадания (Critical Chance)</b>	Вероятность нанесения критического урона при точном попадании в дальнем бою.
<b>Коэффициент критического попадания (Critical Multiplier)</b>	При критическом попадании наносимые повреждения умножаются на этот коэффициент.

## Технические навыки (Tech)

<b>Дополнительный урон (Bonus Damage)</b>	Повышает повреждения, которые наносят технические навыки.
<b>Дополнительное лечение (Bonus Healing)</b>	Повышает количество здоровья, которое восстанавливается с помощью технических навыков.
<b>Критический шанс (Critical Chance)</b>	Шанс нанести критический урон или восстановить значительное количество здоровья при использовании технического навыка.
<b>Коэффициент критического попадания (Critical Multiplier)</b>	Увеличивает урон, которые наносят критические попадания.
<b>Скорость восстановления энергии (Energy Regen Rate)</b>	Энергия восстанавливается со временем, заполняя индикатор энергии слева направо. Если вы используете всю имеющуюся энергию, ее восстановление будет происходить медленнее.
<b>Точность (Accuracy)</b>	Вероятность точного попадания при технологической атаке. Точность, превышающая 100 %, снижает защиту цели.
<b>Скорость запуска (Activation Speed)</b>	Ускоряет запуск или направление навыков, так что вы можете использовать их быстрее.

## Защита (Defense)

<b>Здоровье (Health)</b>	Количество урона, который вы можете получить прежде чем вас убьют.
<b>Класс брони (Armor Rating)</b>	Броня снижает повреждения, которые наносят кинетические (Kinetic) и энергетические (Energy) атаки.
<b>Снижение повреждений (Damage Reduction)</b>	Снижение повреждений, наносимых всеми четырьмя типами атак.
<b>Шанс уклониться от атаки (Defense Chance)</b>	Вероятность уклонения от атаки, уменьшающаяся в зависимости от ее типа.

## Ближний бой (Melee)

<b>Основной урон (Damage (Primary))</b>	Повреждения, которые вы наносите основным оружием.
<b>Дополнительный урон (Bonus Damage)</b>	Добавляется к основным повреждениям, которые вы наносите в ближнем бою. Мощные атаки значительно увеличивают наносимые повреждения.
<b>Точность (Accuracy)</b>	Вероятность точного попадания в ближнем бою. Точность, превышающая 100 %, снижает защиту цели.

**Шанс критического попадания (Critical Chance)**

Шанс нанести критический урон при точном попадании в ближнем бою.

**Коэффициент критического попадания (Critical Multiplier)**

Повышает повреждения, которые наносят критические попадания.

## Сила (Force)

**Дополнительный урон (Bonus Damage)**

Повышает повреждения, которые наносятся с помощью Силы.

**Дополнительное лечение (Bonus Healing)**

Повышает количество здоровья, которое восстанавливается с помощью Силы.

**Критический шанс (Critical Chance)**

Шанс нанести критический урон или восстановить значительное количество здоровья.

**Критический коэффициент**

Повреждения при критическом попадании или количество восстанавливаемого здоровья умножаются на этот коэффициент.

**Точность (Accuracy)**

Вероятность точного попадания при использовании Силы. Точность, превышающая 100 %, снижает защиту цели.

**Скорость запуска (Activation Speed)**

Ускоряет запуск или направление навыков, так что вы можете использовать их быстрее.

## PvP

**Увеличение урона в PvP (PvP Damage Boost)**

Увеличивает повреждения, наносимые персонажу или спутнику другого игрока.

**Уменьшение урона в PvP (PvP Damage Reduction)**

Уменьшает повреждения, получаемые при атаке персонажем или спутником другого игрока.

**Увеличение эффективности лечения в PvP (PvP Healing Boost)**

Увеличивает количество восстанавливаемого здоровья при лечении персонажа или спутника игрока, участвующего в PvP бою.

## Корабль (Ship)

Вкладка «Корабль» (Ship) появляется после приобретения космического корабля. На этой закладке отображаются параметры вашего корабля, его оборудование и купленные улучшения.



# Спутник (Companion)

Закладка «Спутник» (Companion) содержит информацию об уровне вашего спутника, его параметрах и экипировке.



## ПАНЕЛЬ НАВЫКОВ

Чтобы открыть панель навыков, нажмите **P**. Здесь отображаются навыки, которые вы и ваш спутник уже изучили, а также навыки, которые станут доступны после тренировок. Вкладки наверху экрана позволят вам отображать навыки по категориям, где каждый навык соответствует своей функции. Значки навыков, постоянно нужных в бою, можно перетащить с панели навыков (Abilities panel) на панель быстрого доступа.



## Вкладки навыков

- |  |  |
|--|--|
| <b>Общие (General)</b>                           | Небоевые навыки.   |
| <b>Классовые (Class)</b>                         | Навыки вашего основного класса.  |
| <b>Дополнительные классовые (Advanced Class)</b> | Навыки вашего дополнительного класса.  |
| <b>Спутник (Companion)</b>                       | Навыки вашего спутника. Ваш спутник автоматически использует те или иные навыки в зависимости от своих параметров. |
| <b>Техника (Vehicles)</b>                        | Вызов вашей наземной техники.  |

## Виды навыков

- |                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <b>Активные</b>                    | Усиливающие и поддерживающие навыки. Их можно перетащить на панель быстрого доступа.  |
| <b>Пассивные</b>                   | После изучения эти навыки «включаются» автоматически и действуют постоянно, улучшая снаряжение и умения. Эти навыки нельзя включать и выключать по своему желанию, а также переносить на панель быстрого доступа. |
| <b>Дальний бой (Ranged)</b>        | Атаки оружием дальнего боя.   |
| <b>Ближний бой (Melee)</b>         | Атаки оружием ближнего боя.   |
| <b>Технические навыки (Tech)</b>   | Технические атаки, как правило наносящие большой урон и накладывающие разные эффекты.   |
| <b>Сила (Force)</b>                | Навыки, связанные с использованием Силы. Как правило, наносят большой урон и накладывают различные эффекты.   |
| <b>У инструктора (See Trainer)</b> | Навыки, которые можно изучить, посетив инструктора. Здесь находятся еще не изученные вами навыки.   |

# ОКНО «ДЕРЕВО НАВЫКОВ» (SKILLS TREE)

Вскоре после отлета с начальной планеты (примерно на 10 уровне развития) вы, выполняя задание, выберете себе дополнительный класс. После этого вам будет доступно окно «Дерево навыков» (Skill Tree). Чтобы открыть Дерево навыков, нажмите **К**.

## Выберите свой путь

У каждого дополнительного класса есть три дерева навыков. На каждом дереве можно развить свой, особенный набор навыков. Выбор дерева влияет на то, какие навыки вам будут доступны и какую роль вы сможете играть в группе (например: «танк», лечение или нападение).

Начиная с 10 уровня, на каждом новом уровне развития вы будете получать одно очко обучения (Training Point). Тратить эти очки можно, открыв дерево навыков. Сначала вы сможете выбирать навыки только из нижнего ряда дерева навыков. Чтобы открыть следующий ряд навыков, надо потратить пять очков навыков на одно дерево навыков. Потратив 10 очков навыков на одно дерево, вы получите доступ к третьему его ряду, и так далее, до самой вершины.

Вы можете как сосредоточить развитие на одном дереве навыков, так и равномерно продвигаться сразу по трем. Помните, что очков, полученных за игру, хватит только на одно дерево навыков целиком, и планируйте свое развитие, исходя из этого. Чем выше уровень навыка в дереве, тем, как правило, мощнее этот навык, что говорит в пользу «узконаправленного» развития персонажа.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Навыки, чьи значки обведены синей рамкой, дают пассивные эффекты, улучшающие ваши способности. Многие пассивные навыки можно улучшать несколько раз, с каждым разом повышая даваемый ими эффект. Навыки, чьи значки обведены зеленой рамкой, дают активные способности, которые можно использовать в бою.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Заплатив игровые кредиты (Credits), можно забрать очки обучения с одного дерева навыков и перенести на другое. Чем чаще вы будете пользоваться такой возможностью, тем дороже она будет стоить. Со временем же плата за перераспределение очков снижается до стандартной.



# ОКНО ОБЩЕНИЯ (SOCIAL WINDOW)

Окно общения (Social Window) открывается клавишей **О**. Это окно — один из главных инструментов общения с другими игроками в *Star Wars: The Old Republic*. Открыв его, можно добавлять игроков в свой список знакомых и в черный список, искать других игроков и связываться с гильдией. В правом верхнем углу каждой вкладки показано количество знакомых и других игроков, находящихся в данный момент в сети.



## Друзья (Friends)

На этой вкладке перечисляются игроки, которых вы добавили в список друзей, их местонахождение, уровень и класс.

Чтобы занести игрока в список друзей, щелкните значок «+» в нижней части окна, введите имя игрока и нажмите кнопку «Добавить в друзья» (ADD FRIEND). То же самое можно проделать, напечатав в окне чата /friend и имя игрока, а затем нажав Enter. Чтобы удалить игрока из списка друзей, выберите его имя и щелкните значок «-».



## Кто (Who)

На этой вкладке можно найти напарников для групповых заданий, операций (Operations), горячих точек (Flashpoints) и других мероприятий, требующих двух или более игроков. Там перечислены имена игроков, их уровни, классы, местонахождение, гильдии и статус поиска группы (ищет/не ищет).

Этот список можно фильтровать по имени, уровню, планете и статусу поиска группы (LFG). Чтобы включить фильтрацию, нужно ввести строку, по которой будет проходить отбор, в поле ввода в верхней части окна.

## Черный список (Ignore)

Здесь перечислены игроки, которых вы решили игнорировать. Сообщения от этих игроков не будут появляться в вашем окне чата. Игрок из черного списка не сможет прислать вам письмо или торговать с вами.

Чтобы добавить игрока в черный список, щелкните значок «+» в нижней части окна и введите имя игрока. Чтобы удалить игрока из черного списка, выберите его имя и щелкните значок «-».

## КАРТА (MAP PANEL)

Для всех, кто исследует закоулки галактики, очень важно не заблудиться и не сбиться с пути. Чтобы открыть карту (Map panel), нажмите клавишу **M**. На экране появится большая карта окрестностей (Area Map), на которой будет показана зона, в которой вы находитесь. Темно-желтым цветом на этой карте отмечены главные маршруты. Следуя по ним, можно быстро попасть в нужное вам место. Чтобы переключиться между картой окрестностей и картой мира (World Map), щелкните окно в правом нижнем углу. На карте мира все крупные зоны на планете или в окрестностях разбиты на разделы.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если передвигаться, открыв окно карты, оно частично исчезает и становится полупрозрачным, чтобы не затруднять перемещение. При этом карта окрестностей остается достаточно заметной, чтобы по ней можно было ориентироваться. Когда вы останавливаетесь, окно карты снова выводится на экран полностью.



## Легенда

На карте выводятся разные значки, которые помогают вам передвигаться в нужном направлении. В левой части окна показана легенда с основными значками, изображаемыми на карте. Этими значками отмечаются особые места — например, магазины или почтовые терминалы. Одновременно можно выводить только один набор значков.

По умолчанию цели заданий для ваших напарников отмечаются на карте пурпурными значками. Отключить изображение этих значков можно в меню «Настройки» (Preferences). Если вы не знаете, где находится ваша очередная цель, ищите на карте зеленые значки. Они указывают на ближайшую цель или на того, кто выдаст вам задание.

 **Player**

### Ваша позиция

Показывает ваше местонахождение.

 **Companion**

### Спутник

Показывает местонахождение спутника.

 **Party Member**

### Член отряда

Показывает местонахождение членов отряда.

 **Exit with Mission**

### Выход

Показывает, где можно перейти в другой район. Наведя курсор мыши на этот значок, можно увидеть название района и список доступных в нем целей или заданий.

 **Mission Offer**

### Доступное задание

Показывает доступные задания.

 **Mission Objective**

### Цели заданий

Показывает место, куда нужно прибыть, чтобы выполнить задание. (Цели заданий напарников выделяются пурпурным цветом)

Чтобы найти особые места — например, магазины, дома наставников или почтовые терминалы — выбирайте пункты меню.

## Наведение на цель

Если цель вашего задания расположена за пределами выбранной карты, ориентируйтесь по значку с зеленой стрелкой. Наведя курсор на этот значок, вы получите информацию о заданиях, которые можно выполнить в районе, на который указывает стрелка. Значок показывает направление, в котором надо идти, чтобы найти цели задания.

Если вы состоите в группе, и членам вашей группы надо выполнить задание в каком-то конкретном месте, а вам — нет, то стрелка на карте, указывающая на район выполнения, будет не зеленой, а пурпурной. Если же ваше задание совпадает с заданием группы, стрелка останется зеленой.

# ЖУРНАЛ ЗАДАНИЙ (MISSION LOG)

Чтобы открыть журнал заданий, нажмите **L**. Получать и выполнять задания — самый эффективный способ заработать опыт, кредиты и различные награды. В журнале заданий перечислены все принятые вами задания. В левой части окна задания разделены по категориям — класс, планета, открытый мир и PvP-режим. Каждое задание выделено цветом, указывающим на его сложность. Легкие задания, выделенные серым и зеленым цветами, ниже вашего текущего уровня. «Желтые» задания предназначены для вашего уровня или уровня, близкого к нему, и представляют некоторую сложность.



Особо сложные для вас задания, предназначенные для уровней, превышающих ваш, выделены оранжевым и красным цветами. В журнале заданий доступна следующая информация и настройки:

<b>Задания (Tasks)</b>	Справа показан рекомендуемый уровень развития для выбранного задания и указано, что нужно сделать, чтобы выполнить это задание.
<b>Краткое описание (Summary)</b>	Приводится краткое описание задания.
<b>Сброс (Reset)</b>	Задание «сбрасывается на ноль», его нужно будет выполнять с самого начала.
<b>Отмена (Abandon)</b>	Задание отменяется полностью. Впоследствии его можно будет выбрать у того же персонажа, который выдавал вам это задание.
<b>Вкл/выкл отслеживание (Track/Untrack)</b>	Включает и выключает отслеживание задания в окне заданий (Mission Tracker) и на карте.
<b>Поделиться (Share)</b>	Ваше задание поручается и членам вашего отряда. Некоторыми заданиями невозможно поделиться. У них пункт меню «Поделиться» (Share) недоступен и помечается серым цветом.

## Окно заданий (Mission Tracker)

Когда вы берете задание, его название и краткое описание появляются в окне заданий. Чтобы открыть журнал заданий (Mission Log), щелкните задание в окне заданий. Все принятые задания автоматически появляются в окне заданий, но отображение любого из них можно отдельно включать или выключать в журнале заданий.

## Награда за задание (Mission Rewards)

По выполнении задания на экране появляется окно с наградой. За некоторые задания предлагается два или больше вариантов награды. Если вы закроете это окно, не приняв награду, в правом верхнем углу появится мигающий значок и останется там до тех пор, пока вы не заберете положенное.

# Кодекс (Codex)

Чтобы открыть Кодекс, нажмите **L** и щелкните вкладку «Кодекс» (Codex). В Кодексе собрана вся информация, полученная вами в путешествиях по галактике. Новые заметки автоматически появляются там всякий раз, когда вы открываете что-нибудь новое. Каждая заметка Кодекса поделена на разделы: «Местонахождение» (Location), «Обитатели» (Species), «Организации» (Organizations) и т.д. В каждом разделе есть шкала и цифры, показывающие степень его заполнения и количество записей, собранных по определенной теме.

Чтобы посмотреть, на сколько заполнен тот или иной раздел Кодекса, и почитать его заметки, выберите в Кодексе соответствующую планету. Для каждой планеты в Кодексе указана краткая сводка по собранной по ней информации. Окно с этой сводкой можно как развернуть на экране, так и свернуть. Чтобы сравнить степень заполнения Кодекса по выбранной планете и по другим планетам, щелкните мышью пункт меню «Обзор» (OVERVIEW).



# Спутники

Когда вы будете готовы покинуть начальную планету и отправиться в путешествие по галактике, вам повстречается ваш первый союзник. Он захочет присоединиться к вам в качестве члена команды. В ходе приключений к вам присоединятся новые персонажи. Впоследствии вы сможете выбирать себе спутника из нескольких членов своей команды.

Вы начинаете игру без спутника, по получаете его по мере развития сюжета и повышения уровня персонажа. Ваш первый спутник встретится вам незадолго до того, как вы будете готовы покинуть свою первую планету. С течением времени ваш экипаж будет разрастаться и вам будут доступны несколько спутников.

# Вызов спутников

Вызвать нужного спутника, не находясь в бою, можно, открыв окно команды (Crew Window). Одновременно с вами может путешествовать только один спутник. Чтобы вызвать к себе спутника, щелкните мышью значок «Вызов спутника» (summon companion) рядом с профилем члена команды. Вызванный спутник будет автоматически помогать вам в бою, используя свои навыки, чтобы победить врагов. Если ваш спутник (или любой дружественный вам игрок) падет в бою, его можно будет вернуть в строй навыком «Оживить» (Revive).

# Панель спутников (Companion Quickbar)

С помощью панели спутников можно отдавать им ряд простых команд, например, не вмешиваться в бой, использовать определенный боевой стиль или определенный навык. Значки используемых навыков подсвечиваются снизу синим светом. Щелкнув мышью значок «+», можно раскрыть панель спутников, чтобы добавить на нее новые навыки или вручную управлять несколькими дополнительными навыками. Подробнее см. раздел ИИ спутника.



Чтобы передать своему спутнику предмет, выберите вкладку «Спутник» (Companion) на экране персонажа (Character Sheet) и перетащите мышью нужный предмет в ячейку на этой вкладке.

## Смена внешности спутника

Ваш новый спутник совсем не смотрится в команде? Чтобы изменить внешний вид спутника, приобретите у торговцев набор для смены внешности (New Appearance package).

## Снаряжение спутника

Выдать спутнику то или иное снаряжение можно, открыв вкладку «Спутник» (Companion) на экране персонажа (Character Sheet). Сам процесс выбора снаряжения аналогичен таковому у вас. У всех спутников есть определенные ограничения на выбор снаряжения.

## Очки привязанности (Affection Points)

Каждый ваш спутник — отдельная, уникальная личность.

Выбор вами в диалогах темной или светлой стороны не влияет на самих спутников, но влияет на их отношение к вам. То, как вы, командир экипажа, относитесь к другим, формирует мнение спутника о вас. Если ваши действия или слова совпадают с точкой зрения компаньона, вы получаете очки привязанности, относящиеся к этому спутнику. Если же спутник недоволен вашими поступками, вы теряете связанные с ним очки привязанности. Повышая привязанность спутника к себе, вы узнаете о нем больше из новых реплик в диалогах и новых заданий.

Ваши слова влияют только на того спутника, который в данный момент находится рядом с вами. Повышать очки привязанности можно также даря спутнику подарки и общаясь с ним. Но помните, что не каждый подарок будет принят спутником с радостью.

## Продажа барахла

Не все ваши трофеи и находки будут вам полезны. Некоторые предметы могут быть слишком изношены или не иметь для вас практической пользы. Чтобы расчистить свободное место в сумках и не отвлекаться от задания, можно поручить спутнику отлучиться и продать все ваши низкокачественные вещи. Попросить спутника продать разное барахло можно, щелкнув правой кнопкой мыши его портрет или открыв окно команды (Crew Window) и щелкнув значок «Продать барахло» (sell junk).

## ИИ спутника

В игре у вас может возникнуть необходимость управлять поведением спутника. Настроить степень такого управления можно, устанавливая переключатели «ИИ» (AI) рядом с каждым навыком спутника. От этих переключателей зависит, сам ли спутник будет решать, когда задействовать свои определенные навыки, или их будете применять вы. Игроки, которым неинтересно управлять поведением спутника, могут не трогать эти переключатели и позволить своему напарнику действовать «на автопилоте».



# ГИЛЬДИИ (GUILDS)

Гильдия — это группа игроков-единомышленников, связанных общими целями и помогающих друг другу. При выборе гильдии лучше всего искать такую, чьи интересы и стиль игры соответствуют вашим. Чтобы вступить в существующую гильдию, вы должны получить приглашение от ее члена.

Правила создания гильдии:

- ◆ Необходимо создать полный отряд из четырех игроков, при этом ни один из них не должен быть членом какой-либо гильдии. Лидером гильдии назначается лидер этого отряда. Лидером гильдии может быть персонаж не ниже 10 уровня. Лидер гильдии может создавать в ней новые звания и назначать этим званиям те или иные полномочия. Лидер гильдии может создавать т.н. «сообщение дня», которое будут видеть при входе в систему другие члены гильдии.
- ◆ За создание гильдии необходимо уплатить взнос в 5000 кредитов.

Регистрация гильдии производится в местной администрации гильдий (Regional Guild administration office). Кабинет этой администрации в Республике находится на Корусанте (Coruscant), а в Империи — на Дромунд Каасе (Dromund Kaas). Прибыв в кабинет администрации, нужно ввести название гильдии и нажать кнопку «Создать» (CREATE).

## Окно гильдии (Guild Window)

Окно гильдии открывается клавишей **G**. В этом окне указан список членов гильдии, присутствующих в игре.

Для каждого игрока там указан его уровень, класс, местонахождение, звание в гильдии и примечание.

После вступления в основанную кем-то гильдию ваше звание в ней повышается с каждым убитым врагом и выполненным заданием.

В правом верхнем углу окна отображается общее количество членов гильдии. Чтобы показывать

в списке всех членов гильдии, в том числе и не находящихся сейчас в игре, выберите пункт «Показать тех, кто не в сети» (SHOW OFFLINE MEMBERS). В нижней части окна выводится описание гильдии и ее сообщение дня.



## Возможности лидера гильдии

У лидера есть особые возможности по управлению гильдией.

### Список (Roster)

Список членов гильдии с подробным описанием каждого игрока.

### Управление (Manage)

Добавление новых игроков в гильдию и исключение из нее зачисленных.

# РЕЖИМ РАЗГОВОРА

Во время разговора вы решаете, как стоит реагировать на разные реплики, требования и замечания вашего собеседника. Когда наступает ваша очередь говорить, вы можете выбрать один из нескольких вариантов ответа в круговом меню (Choice Wheel). Ответные реплики могут указывать на вашу готовность к сотрудничеству, несогласие, кокетливое настроение или желание запугать, а также выражать другие эмоции в зависимости от ситуации. Выбирайте ответ с умом — ведь он влияет на отношение к вам других и может заставить окружающих как начать доверять вам, так и стать вам врагами.

## Светлая сторона и Темная сторона

Время от времени ваши ответы на определенные реплики будут раскрывать истинную сущность вашего персонажа. Например, что вы предпочтете: свернуть со своего пути, чтобы передать охваченному эпидемией населению новые медикаменты, или оставить лекарства себе и выгодно их продать? Чтобы узнать, к какой стороне Силы относится тот или иной ответ, наведите на него курсор мыши. Реплики, относящиеся к Светлой стороне, помечены синим значком, появляющимся в середине кругового меню, а реплики Темной стороны — красным значком. Выбор таких вариантов следует делать обдуманно, поскольку он приносит вам очки выбранной стороны Силы.



## Очки общения (Social Points)

Если общение с компьютерным персонажем начинает не один игрок, а отряд, каждый из членов отряда, выбрав реплику, получает случайное число от 1 до 100. Игроки, не выбравшие свою реплику, лишаются возможности сказать свое слово.

Игрок, получивший наибольшее случайное число, получает право сказать свою реплику и зарабатывает больше очков общения, чем другие игроки в отряде. Другие игроки, в свою очередь, получают слегка повышенный шанс на победу в следующем розыгрыше права на реплику и могут даже «вытянуть» в будущем число больше 100. Заработать очки общения можно также, участвуя в особых событиях, таких как планетарные и дополнительные задания. Набор очков общения повышает ваш общественный уровень (Social level), отображаемый на экране персонажа. Набрав определенный общественный уровень, можно приобрести особые предметы у торговцев общественными предметами (Social Items Vendors).

# ПРЕДМЕТЫ И СНАРЯЖЕНИЕ

Исследуя галактику, вы будете находить повсюду разные полезные вещи. Для их хранения вам дается модуль снаряжения (Inventory Module), вмещающий до 30 предметов. Модуль снаряжения открывается клавишей I. За определенное количество кредитов вместимость модуля можно увеличить еще на 10 мест. Нарращивать вместимость модуля снаряжения можно неоднократно, но каждое такое увеличение будет обходиться вам все дороже.



## Виды предметов

В галактике можно найти самые разные предметы, от маленьких безделушек, до массивных орудий. Все они могут для чего-нибудь пригодиться. Наведя на предмет курсор мыши, можно увидеть его подробное описание.

<b>Трофей (Loot)</b>	Эти предметы не имеют практической ценности, но их можно продать торговцам за несколько кредитов.
<b>Расходные материалы (Consumables)</b>	Такие предметы расходуются на лечение, получение определенных характеристик или улучшение каких-либо параметров.
<b>Снаряжение (Equipment)</b>	Вы или ваш спутник можете использовать эти предметы, чтобы изменить свой внешний вид и/или защитные либо боевые характеристики.
<b>Модификация (Item Modification)</b>	Такие предметы устанавливаются на оружие, броню или другое снаряжение с ячейками для модификаций, и улучшают их характеристики.
<b>Навыки команды (Crew Skills)</b>	Используются для создания снаряжения или других предметов.
<b>Знаки отличия (Commendations)</b>	Особые предметы, относящиеся к местам, в которых вы побывали.

## Вкладка «Предметы для заданий» (Mission Items)

Такие предметы вы получаете, выполняя задание. Как вариант, их нужно использовать, чтобы выполнить задание. Эти предметы не занимают места в модуле снаряжения и хранятся отдельно. Получить к ним доступ можно, выбрав вкладку «Предметы для заданий» (Mission Items) в нижней части окна модуля снаряжения (Inventory Module).



# Цветовые обозначения

Цвет названия предмета указывает на степень его редкости и качество.

- Серый** Низкокачественные предметы, не обладающие для вас практической ценностью. Их можно продать торговцам за несколько кредитов. Ваш спутник продаст их, если вы отдадите ему приказ «Продать барахло» (Sell Junk).
- Белый** Обычные низкокачественные предметы, не улучшающие никаких характеристик. К этой категории относятся лечебные и ремонтные предметы.
- Зеленый** Предметы хорошего и отличного качества, немного улучшающие характеристики.
- Синий** Эти вещи, обычно называемые прототипами (Prototypes), повышают характеристики больше, чем зеленые предметы. Их можно модифицировать, чтобы улучшить их качество.
- Оранжевый** Такие предметы можно улучшить различными модификациями.
- Пурпурный** Эти особые предметы, иногда называемые артефактами (Artifacts), не только повышают характеристики, но и обладают дополнительными эффектами.
- Желтый** Особые предметы, получаемые при выполнении задания.

# Изнашиваемость снаряжения

Каким бы мощным ни было оружие или броня, со временем оно изнашивается. Сильнее всего снаряжение и оружие страдают в том случае, если вас убили в бою. Чтобы узнать, насколько изношен ваш предмет снаряжения, наведите на него курсор мыши. Прочность предмета выражается числовым значением. Когда это значение достигает нуля, предмет становится непригодным к использованию и остается таким до ремонта.

Когда предмет становится изношен почти полностью, рядом с вашим портретом появляется желтый значок. Если цвет этого значка сменился с желтого на красный, значит, предмет сломан и пользоваться им нельзя. Наведя курсор мыши на значок, можно узнать, какие из ваших предметов необходимо срочно починить. Не забывайте регулярно ремонтировать свое снаряжение и оружие у торговцев.

# Модификация снаряжения

Некоторое снаряжение можно модифицировать, улучшая его характеристики. Чтобы модифицировать предмет, наведите на него курсор, нажмите клавишу **CTRL** и щелкните предмет правой кнопкой мыши. Откроется страница «Модификация предмета» (Item Modification). Модернизировать таким образом можно только предметы, снабженные возможностью «Модификация по нажатию правой кнопки» (Right-click to Modify).

На странице «Модификация предмета» (Item Modification) показаны все доступные ячейки для модификации и улучшения, установленные в такие ячейки. Чтобы добавить модификацию к предмету, перетащите ее мышью в свободную ячейку. Когда установите все нужные модификации, нажмите кнопку «Применить» (APPLY). Некоторые модификации — например, цветные кристаллы (color crystals) — невозможно снять с предмета после установки. Если добавить новую модификацию в ячейку, уже занятую предыдущей, прежняя модификация будет заменена устанавливаемой.



## Рейтинг снаряжения

У снаряжения есть свой рейтинг, указывающий на его качество. Значение рейтинга помогает примерно сравнить мощность предмета с мощностью других элементов снаряжения. Поднять рейтинг предмета можно, устанавливая на него определенные модификации.

## Использование снаряжения

Вы можете выдать себе и своему спутнику, а также установить на свой корабль различное снаряжение, улучшающее характеристики и изменяющее внешность. Чтобы использовать предмет снаряжения, перетащите его мышью из модуля снаряжения в доступную ячейку на экране персонажа (Character Sheet).

## Требования к характеристикам

Некоторые предметы можно использовать только обладая определенными характеристиками — например, набрав достаточно количество очков общения, боевых очков либо очков Светлой или Темной стороны. Эти очки показаны на экране персонажа (Character Sheet). Чтобы узнать требования к владельцу предмета, наведите на предмет курсор мыши. Из появившейся информации вам станет ясно, можете ли вы использовать этот элемент снаряжения. Часто чтобы использовать какой-то предмет, нужно достичь некоего минимального уровня развития и обладать достаточным умением в обращении с определенным видом оружия (бластеры, световые мечи) либо навыком ношения брони (легкой, средней или тяжелой).

## Непередаваемые предметы

Некоторые предметы нельзя передать другим игрокам после использования. Их можно продать торговцам или выбросить, но нельзя продать игроку или выставить на торги в Галактической торговой сети.

## Очистка модуля снаряжения

Со временем ваш модуль снаряжения (Inventory Module) будет до отказа заполнен предметами. Поскольку количество мест в нем ограничено, рано или поздно вам понадобятся новые места, чтобы хранить там полезные вещи. Расчистить место можно несколькими способами:

- ◆ Выбросить предмет, навсегда убрав его из модуля. Для этого нужно перетащить предмет мышью из модуля в свободное пространство и щелкнуть левой кнопкой мыши. Вас попросят подтвердить выброс предмета.
- ◆ Продать предмет торговцу. «Серые» вещи можно передать торговцу со спутником, не тратя время на торговлю самому.
- ◆ Выставить предмет на продажу в Галактической торговой сети.

## Торговля

Предметы можно обменивать на другие вещи, продавать или отдавать любому игроку, которого вы видите на экране. Выделите нужного игрока мышью, щелкните правой кнопкой его портрет и выберите в появившемся меню пункт «Торговля» (TRADE). За один раз можно передать или обменять до семи предметов. Можно также продавать предметы за кредиты. Как вы, так и другой игрок можете поместить предметы или деньги из модулей снаряжения в ячейки для торговли. Чтобы завершить обмен, передачу или продажу, нажмите кнопку «Обмен» (TRADE), когда условия сделки будут выполнены.

# ГАЛАКТИЧЕСКАЯ ТОРГОВАЯ СЕТЬ (GALACTIC TRADE NETWORK)

Галактическая торговая сеть объединяет продавцов и покупателей по всей галактике, служа виртуальным магазином, в котором можно покупать и выставять на продажу вещи, найденные в походах или изготовленные лично. Все товары в Галактической торговой сети, от производственного сырья и расходных материалов, до нового снаряжения, выставлены туда другими игроками. Торговая сеть — отличное место для заработка, но следует помнить, что за выставление вещей на продажу в ней берется залог и небольшой процент. После продажи предметов вырученные за них деньги выдаются продавцу через час после поступления.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** Деньги питают экономику галактики, и Галактическая торговая сеть — ее центр. Хорошие предметы, которые не нужны лично вам, всегда стоит попробовать продать другим игрокам, прежде чем нести торговцу. Как правило, так можно заработать больше денег, даже с учетом комиссии. Вырученные средства, в свою очередь, можно пустить на покупку снаряжения для вас и вашей команды.

## Покупка

Зайдя в Галактическую торговую сеть, можно потратить свои кредиты на покупку новых вещей для себя, своего спутника или друга либо товарища по гильдии. Купленные в Галактической торговой сети предметы высылаются вам почтой сразу после покупки.

## Окно покупки

- |   |  |
|---|--|
| <b>Категория (Category)</b>             | Задайте тип нужных вам предметов. В Галактической торговой сети будет произведен поиск товаров выбранной категории.  |
| <b>Подкатегория (Category)</b>          | Задайте подтип нужных вам предметов. К примеру, категория «Броня» (Armor) включает в себя подкатегории «Легкая броня» (Light Armor), «Средняя броня» (Medium Armor) и «Тяжелая броня» (Heavy Armor). Если выбранная категория делится на подкатегории, их тоже необходимо выбрать. |
| <b>Качество (Rarity)</b>                | Задайте минимально допустимую степень редкости, и, как следствие, качества товара. Например, если выбрать «Хорошее» (Premium) качество, в результатах поиска будут выводиться предметы этого качества и лучше.   |
| <b>Нужный уровень (Required Level)</b>  | Задайте уровень, на который рассчитаны предметы. Эта возможность особенно полезна для поиска нового снаряжения взамен устаревшего.   |
| <b>Диапазон цены (Cost Range)</b>       | Задайте минимальное и максимальное количество кредитов, которое вы готовы потратить.   |
| <b>Кому доступен (Usable By)</b>        | Выберите себя или одного из своих спутников, чтобы показывать только предметы, доступные выбранному персонажу.   |
| <b>Фильтр по названию (Name Filter)</b> | В список выводятся только предметы, чьи названия содержат введенную строку.  |

## Окно продажи

- Длительность (Duration)** Задайте количество дней, в течение которых ваш товар будет выставлен на продажу. Чем дольше продается товар, тем выше будет запрашиваемый залог. Если предмет не продается за указанное время, он будет выслан вам обратно почтой.
- Цена (Your Buyout Price)** Задайте цену в кредитах, за которую хотите продать товар.
- Залог (Deposit)** Величина залога зависит от длительности продажи и от запрашиваемой вами цены. После продажи или истечения срока продажи залог будет возвращен вам.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Доступ к Галактической торговой сети осуществляется на торговых стойках (Galactic Market Kiosks), расположенных в космопортах и колониях. Найти такие стойки можно, ознакомившись с картой. Не забывайте, что непередаваемые предметы невозможно продать в торговой сети.

## ПОЧТОВЫЙ ТЕРМИНАЛ (MAILBOX)

При подключении к любому почтовому терминалу вы открываете свой личный почтовый ящик. По почте можно отправлять другим игрокам сообщения, предметы и деньги, не встречаясь с ними лично. Аналогично, проверяя свою почту на терминале, можно получать различные письма и посылки, в т.ч. и сообщения от Галактической торговой сети. Обратите внимание, что вы не можете отправлять письма самому себе.

## Входящие

Входящие сообщения сортируются по отправителю и теме, а если отправитель включил в сообщение кредиты и/или какое-то иное вложение, появляется соответствующий значок. Также указывается время пребывания каждого сообщения у вас в папке входящих.

## Составление сообщений

Чтобы приложить к сообщению несколько предметов, поместите их в имеющиеся ячейки. Привязанные предметы по почте отправлять нельзя. К сообщениям можно также прилагать кредиты. Если вы отправляете предметы, за которые надеетесь получить оплату, выберите «Наложный платеж» (COD, Credits on Delivery) и укажите количество кредитов, которые игрок-получатель должен заплатить, чтобы забрать предмет.

# ИНСТРУКТОРЫ

Инструкторы классов, находящиеся в разных местах по всей галактике, обладают опытом и знаниями, которые помогут вам на вашем пути. За определенную цену инструктор вашего класса обучит вас новым навыкам по мере того как вы будете повышать свой уровень. Перейдя на очередной уровень, проверьте панель навыков (Abilities panel), чтобы просмотреть улучшения и дополнительные навыки, которые можно изучить у инструктора. Затем найдите ближайшего инструктора с помощью раздела Карта (Map panel) и выучите их. Обязательно делайте это с каждым повышением уровня, чтобы обладать как можно большим количеством навыков из возможных.



# ТОРГОВЦЫ

Без надлежащей экипировки у вас нет против врагов ни единого шанса. К счастью, в галактике полно торговцев, поддерживающих общее дело, но при этом рассчитывающих на получение прибыли. Большинство торговцев принимают за свой товар кредиты, но некоторые предпочитают другие платежные средства, что указывается справа от предмета в окне торговца.



## Торговцы экипировкой

Торговцы экипировкой (Equipment Vendors) могут продавать все от оружия и брони до стимов (stims) для кратковременного улучшения качеств. Тратьте свои кредиты, чтобы заменить устаревшие предметы и запастись лечебными средствами на случай чрезвычайных ситуаций.

## Торговцы за очки благодарности

Участвуя в приключениях на различных планетах, вы получаете знаки отличия (Commendations), соответствующие территории, на которой вы находитесь. Чтобы приобрести какие-либо предметы за знаки отличия, полученные на определенной планете, вам нужно нанести визит местному торговцу (Commendation Vendor). В основном знаки отличия отображаются в модуле снаряжения (Inventory Module).

## Торговцы PvP-снаряжением

За сражения в боевых зонах (Warzones) вы получаете знаки отличия боевых зон (Warzone Commendations), которые можно использовать для покупки вещей у торговцев PvP-снаряжением (PvP Vendors). Чем в большем количестве боевых зон вы поучаствуете и одержите победу, тем больше знаков отличия боевых зон заработаете.

# Торговцы общественными предметами

Общайтесь и повышайте свой уровень общения (Social level), чтобы покупать и примерять на себя товар, продаваемый торговцами общественными предметами (Social Item Vendors). Уровень общения, требуемый для того, чтобы экипироваться данным предметом, указывается в его описании.

## ГРУППЫ

Совсем необязательно исследовать галактику в одиночку. По мере того как вы зарабатываете все больше опыта и выполняете все больше заданий, вы можете присоединиться к какой-либо группе или даже создать собственную (максимум игроков — 4), чтобы проходить более сложные испытания — например, инстансы (Instances) и горячие точки (Flashpoints). Возможно, некоторые трудные задания будет легче выполнить, если с вами рядом будет один или несколько игроков.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Спутник считается членом группы и автоматически покидает ее, когда в ней оказывается более двух человек.

## Создание групп и присоединение к ним

Создать группу или присоединиться к ней легко — игрок либо приглашает одного или нескольких персонажей к себе в отряд, либо получает приглашение от другой группы. При получении приглашения у вас есть выбор — принять приглашение или отклонить его. Лидером группы назначается игрок, отправляющий самое первое приглашение. Существует два способа пригласить игрока присоединиться к вашей группе.

- |                     |   |
|---------------------|---|
| <b>Окно чата</b>    | Наберите в окне чата (Chat Window) /invite, а затем укажите имя игрока.   |
| <b>Окно общения</b> | Нажмите в окне общения (Social Window) правой кнопкой мыши на имя любого игрока и выберите ПРИГЛАСИТЬ В ГРУППУ (INVITE TO GROUP). |

## Действия в группе

Как только вы окажетесь в группе, в левой части игрового экрана будут отображаться портреты и индикаторы здоровья участников вашей партии. Нажав правой кнопкой мыши на любого из участников вашей партии, вы можете выбрать одно из нескольких действий.

- |  |   |
|--|---|
| <b>Осмотреть игрока (Inspect Player)</b>                         | Открывается экран персонажа (Character Sheet), являющегося членом группы. |
| <b>Следовать за игроком (Follow Player)</b>                      | Ваш игрок автоматически следует за выбранным членом группы.               |
| <b>Торговать (Trade)</b>   | Вы можете продать члену группы предметы из своего модуля снаряжения.      |
| <b>Просмотреть чертежи (View Schematics)</b>                     | Позволяет вам просмотреть, какие предметы может производить член группы.  |
| <b>Вызвать на дуэль (Request Duel)</b>                           | Участник партии приглашается на дружескую PvP-дуэль.                      |
| <b>Удалить из группы (Remove from Group) (только для лидера)</b> | Игрок удаляется из группы.  |
| <b>Сделать лидером (Promote to Leader) (только для лидера)</b>   | Роль лидера передается другому участнику группы.                          |

## Розыгрыш добычи

Если группа подбирает уникальный предмет, то по умолчанию все члены имеют возможность разыграть предмет. При выставлении предмета на розыгрыш появляется окно, в котором он отображается. Счетчик зеленого цвета, ведущий обратный отсчет, показывает, сколько времени вам осталось, чтобы успеть разыграть предмет. Для розыгрыша предмета выберите **НУЖНО (NEED)** или **ОБОЙДУСЬ (GREED)**, после чего для каждого члена группы генерируется случайное число. Предмет достается в награду игроку с самым большим числом. Если вы хотите увеличить свой шанс завладеть предметом, выберите **НУЖНО (NEED)**. В противном случае выберите **ОБОЙДУСЬ (GREED)**, чтобы дать другим членам больше шансов на получение предмета.

## Распределение добычи

Лидер группы может выбрать правила распределения добычи в партии.

<b>Свободно для всех (Free for All)</b>	Добыча подбирается по принципу «первым пришел — первым получил».
<b>Круговая система (Round Robin)</b>	Члены группы получают добычу по очереди.
<b>Ограничение по добыче (Loot Threshold)</b>	Выбирается тип качества предметов, который приводит к розыгрышу добычи. Это может быть премиум (Premium), прототип (Prototype), артефакт (Artifact) или легендарный (Legendary) предмет.
<b>Хозяин добычи (Loot Master)</b>	Позволяет лидеру группы полностью руководить распределением добычи.

## ИНСТАНСЫ

Путешествуя в мире игры, вы можете увидеть дверь, мерцающую зеленым или красным светом. Эти двери обозначают инстансы (Instances), в которых вам нужно выполнять задания. Зеленые двери обозначают доступное или текущее задание, а красная — задание, которого у вас нет или получить которое вы не можете.

Некоторые инстансы отведены под определенные классы, в то время как другие связаны с выполнением групповых заданий. Инстансы, отведенные под определенные классы, можно выполнить только если вы играете нужным классом. Вступление в группу, где есть игроки данного класса, не поможет. Групповые инстансы позволяют игрокам объединиться, и если один из членов группы получил данное задание, его может выполнить любой.

Если два игрока имеют одно и то же задание, связанное с посещением инстанса, отведенного под определенный класс, они должны решить, хотят ли они отправиться в инстанс вдвоем или по одному.



## Героические зоны

Когда вы попадаете в героическую зону, текст на экране становится фиолетовым, как и название карты. Такие зоны обычно помечаются словом «Героическая» (Heroic), и входить в них одному особенно опасно. Это зоны с открытым миром, в которых могут выжить только закаленные в боях группы.

# ГОРЯЧИЕ ТОЧКИ

Горячие точки (Flashpoints) — это места, насыщенные сражениями и различными приключениями, в которых группа игроков подвергается испытаниям на пределе их возможностей, сражаясь с серьезными врагами в изменчивых ситуациях. В событиях такого рода игроки попадают в огромные изолированные зоны, полные врагов, для победы над которыми требуются мастерство и взаимодействие. Горячие точки более сложны, чем задания для одиночных игроков, зато вы можете получить ценную добычу и награды. Подобные сценарии становятся доступными после завершения вами определенных заданий или событий (например, путешествия между планетами). Для участия в горячей точке присоединитесь к полной группе из 4 игроков или создайте собственную, после чего отправляйтесь к входу в горячую точку.

Игроки также участвуют в групповых разговорах, которые могут повлиять на исход приключения. Во время разговоров каждый из членов группы выбирает ответ в круговом меню (Choice Wheel) и получает случайно генерируемое число. Игрок, которому выпало самое большое число, говорит от лица всей группы и получает награду в виде очков общения (Social Points).

# ОПЕРАЦИИ

Группы с игроками, имеющими высокие уровни, получают возможность участвовать в операциях (Operations) — напоминающих горячие точки инстансах для 8-16 игроков. Такие задания имеют различную сложность, которая может варьироваться от стандартной задачи до запредельного испытания. В более сложных операциях добыча выпадает получше, так что за риск определенно будет награда. Из-за сложности операций важно использовать навыки всех классов и всех игроков. Крайне важна работа в команде.

# РЕСПУБЛИКА ПРОТИВ ИМПЕРИИ

В настоящее время, после конфликта, продолжавшегося в течение многих столетий, джедаи и ситхи установили непрочный мир. Несмотря на прекращение огня, в отдельных секторах галактики по-прежнему имеют место военные действия. Граждане Республики и Империи в равной степени подвергаются постоянной опасности, когда путешествуют по этим областям.

## Дуэли

### Дуэльная практика

Прежде чем отправляться на какую-либо спорную территорию, вы можете провести тренировочные бои с игроками-союзниками. Чтобы вызвать другого игрока на дружественный спарринг, нажмите правой кнопкой мыши на его портрет и выберите **ВЫЗВАТЬ НА ДУЭЛЬ (REQUEST DUEL)**. Если вызов принят, вы вступите друг с другом в бой один на один, который будет продолжаться до тех пор, пока один из вас не окажется при смерти.

## PvP-зоны с открытым миром

PvP-зоны с открытым миром (Open World PvP Territorial Zones) — это зоны с военными объектами, где игроки работают на различные фракции, чтобы захватить вражеские объекты, имеющиеся в этом мире. В данном режиме основное внимание уделяется партизанской войне, что отличает его от сражений в больших группах.

В большинстве PvP-зон с открытым миром есть две базы. Цель заключается в том, чтобы уничтожить вражескую базу и контролируруемую врагом зону. При выполнении задания вы получаете награду и добычу. Однако вражеская группа может ворваться к вам в любое время и вновь захватить объект.

## Боевые зоны

В галактике есть несколько секторов, в которых ситхи и джедаи сражаются с целью захвата территории. Каждая такая боевая зона (Warzone) — это активное поле боя, на котором игроки обеих фракций сражаются друг с другом за территорию. Независимо от того, за кого вы — Республику или Империю, вы можете вступить в сражения в этих боевых зонах, чтобы заработать особые награды.

Чтобы поставить себя или свою группу в очередь, ожидающую входа в какую-либо из боевых зон, нажмите мышкой кнопку «Боевая зона» на мини-карте (Mini Map). В открывающемся окне боевой зоны отображается PvP-статистика, включая боевой ранг (Valor Rank) и PvP-валюту (PvP Currency). Чтобы войти одному, выберите В ОЧЕРЕДЬ ОДНОМУ (QUEUE SOLO). В противном случае сформируйте группу и выберите В ОЧЕРЕДЬ ГРУППОЙ (QUEUE GROUP).

После того как вы встанете в очередь, может пройти несколько минут, прежде чем вы вступите в бой. До начала боя обратите внимание на описания и задачи, отображаемые на экране загрузки. Чтобы выиграть бой, вам нужно выполнить указанные задачи. Выиграете вы или проиграете, но обе стороны возвращаются после таких схваток довольными, получив много опыта, кредитов и особых наград.

### **Знаки отличия PvP (PvP Commendations)**

Зарабатывайте в боевой зоне медали и получайте за службу знаки отличия. Их можно продать за особенные PvP-товары.

### **PvP-доблесть (PvP Valor)**

Чтобы экипироваться некоторыми PvP-предметами, требуется определенный боевой ранг (Valor Rank). Повышение боевого ранга происходит с зарабатыванием боевых очков (Valor points). Зарабатывайте эти очки, участвуя в PvP-боях.

## ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ГАЛАКТИКЕ

### Хождение и бег

В основном в своих приключениях вы передвигаетесь на своих двоих. Сперва вы можете только ходить от одного места к другому, но по мере прохождения игры вы получаете навык бега (Sprint). Как только он станет доступным, выучите этот навык у инструктора и поместите его на панель быстрого доступа. Активируйте навык, когда захотите пробежаться по той или иной зоне. В бою навык не работает.

## Терминалы привязки

При активации терминала привязки (Bind Terminal) в каком-либо месте вы получаете возможность использовать навык быстрого путешествия (Quick Travel). Благодаря ему вы можете легко перемещаться к любому ранее активированному терминалу на планете, на которой вы находитесь в данный момент. Навык быстрого путешествия можно использовать для каждого терминала один раз в 30 минут. Терминалы есть в большинстве крупных секторов той или иной планеты либо местности. Найдя терминал в какой-либо зоне, нажмите на него правой кнопкой мыши для активации.



## Транспортная служба

В большинстве крупных зон каждой планеты или местности имеются пункты размещения транспортных средств. Чтобы воспользоваться ими, сперва необходимо найти транспорт и поговорить с представителем данной службы. Он выдаст вам разрешение пользоваться услугами данного пункта. Как только вы получаете разрешение на вход в две и более зон, вы можете брать транспорт, чтобы путешествовать между этими зонами, за несколько кредитов.

Во время разговора с представителем транспортной службы появляется карта, показывающая доступные вам маршруты. Поместите курсор мыши над значками транспортных средств, чтобы посмотреть их местоположение и стоимость проезда. Щелкните по значку зоны, в которую вы хотите отправиться, и вас туда отвезут.

## Личные ускорители

Личные ускорители (speeders) — это отличная вещь, если вам нужно путешествовать быстро. Достигнув уровня 25, вы можете приобрести личный ускоритель за определенное количество кредитов. Для получения доступа к нему откройте панель навыков (Abilities panel) и щелкните вкладку «Транспорт» (Vehicles). Для активации или деактивации личного ускорителя щелкайте по нему правой кнопкой мыши. Для облегчения доступа к личному ускорителю вы можете перетащить его на панель быстрого доступа.

# КОРАБЛИ

Всем известным героям и злодеям для достижения своих целей требуется средство путешествия по галактике. Испытав свои способности и оказавшись примерно на полпути в своей карьере, вы получите исключительное право стать капитаном собственного корабля, достаточно большого для того, чтобы разместить в нем вас с целой командой.

## Преимущества корабля

Основная функция корабля — космические путешествия. Однако владение кораблем дает вам и другие преимущества.

## Голографический терминал

Если бы вам приходилось разговаривать со всеми собственной персоной, то кроме путешествий вы бы ничего не успевали сделать. К счастью, ваш корабль оснащен голографическим терминалом (Holoterminal), дающим возможность мгновенной связи. Такая вещь особенно полезна во время выполнения заданий и в чрезвычайных ситуациях.



## Грузовой отсек

Используйте грузовой отсек (Cargo Hold) на борту вашего корабля, чтобы очистить модуль снаряжения и хранить там предметы, которые в данный момент вам не нужно носить с собой. При достижении определенных этапов, связанных с использованием грузового отсека, вы получаете доступ к дополнительным частям отсека, позволяющим увеличить пространство для хранения.

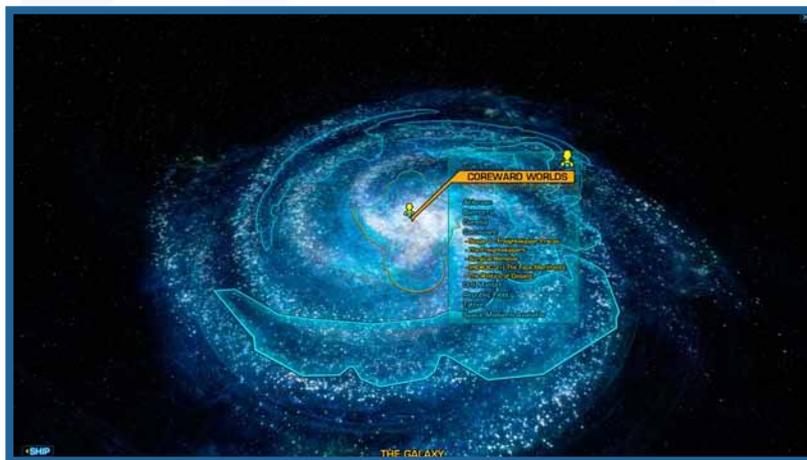
## Команда

Ваш корабль дом для вас и для вашей команды. Спутников будет становиться больше, и они будут находиться в различных частях корабля. Наведывайтесь к ним время от времени: они иногда будут просить у вас помощи, а выполнение их заданий поможет укрепить связь между вами.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Управление голографическим терминалом и интеркомом возможно только если вы используете их, чтобы достичь цели задания.

## Карта галактики

Чтобы с легкостью путешествовать по галактике, используйте карту галактики (Galaxy Map) на вашем звездолете. Щелкните правой кнопкой мыши на карту, чтобы посмотреть данные о различных космических секторах галактики. Значок игрока показывает, в каком секторе вы в настоящий момент находитесь. Поместите курсор мыши над сектором, чтобы посмотреть список планет, которые вы можете посетить, а также места, связанные с выполнением текущих заданий.

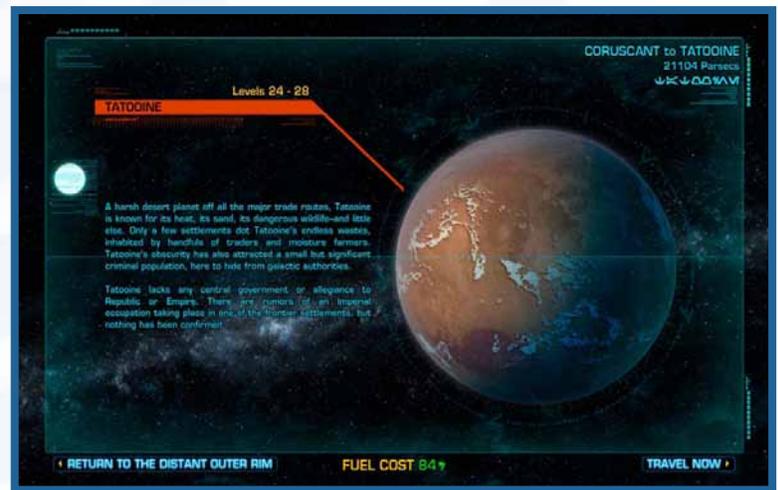


## Значки сектора

Каждый космический сектор разделен на сегменты, каждый из которых имеет собственное название: имперская территория (Imperial Space), республиканская территория (Republic Space), нейтральная территория (Neutral Space), спорная территория (Contested Space). Поместите курсор мыши над космическим сегментом, чтобы посмотреть, кому он принадлежит. Различными значками в каждом секторе обозначаются различные действия, которые вы можете предпринять, — от участия в космических боях до путешествия на различные планеты и высадки на огромные космические станции.

## Планеты

Поместите курсор мыши над любой планетой, чтобы посмотреть доступные уровни, а также задания, которые вам нужно выполнить на ней. Синяя полоса означает, что планета находится под контролем Республики, а красная указывает на контроль со стороны Империи.



## Космические станции

Космические станции по размеру намного меньше планет, но на них часто встречается много чего полезного — инструкторы, торговцы и даже горячие точки. Выполняя задания, вы часто будете посещать космические станции, покинутые космические корабли в другие местности. В некоторых случаях при завершении задания в определенной местности вы теряете доступ в нее с карты галактики.



## Космические бои

В космических боях ваш корабль подвергается испытаниям, а вы участвуете в полноценном космическом сражении. Вы должны выполнить порученное вам задание, прежде чем враг вас уничтожит. По мере прохождения игры вам будет доступно все большее количество космических боев.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** При посещении планет и космических станций ваш звездолет становится в шлюз для кораблей (Ship Airlock). Вы можете вернуться на борт в любое время.



## Космические сражения

Если вы участвуете в космическом сражении, ваш корабль в течение всего времени, пока вы выполняете задание, автоматически летит по наиболее оптимальной траектории. Избегайте огня противника и космических обломков. Приложите все усилия, чтобы остаться в живых и выполнить задание.

Перемещение курсора стрельбы	Мышь
Перемещение корабля	W/A/S/D
Бластеры	Левая кнопка мыши
Наведение ракеты на мишень	Правая кнопка мыши (удерж.)
Стрельба ракетами	Правая кнопка мыши (отпуст.)
Бочка	ПРОБЕЛ

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Ваш корабль имеет ограниченное количество ракет, поэтому используйте их мудро! Снаряжение может улучшить возможности вашего корабля.

## Космические задания

Вы можете участвовать в любом открытом космическом бою на карте галактики. За выполнение заданий, связанных с космическими сражениями, вы получите в награду кредиты, опыт и очки благодарности.

## Командование флотом

Когда появляется значок имеющегося задания, проверьте терминал командования флотом (Fleet Command terminal) рядом с вашей картой галактики (Galaxy Map). Эти задания часто бывают повторяемыми, и для их выполнения вас направляют на участие в определенных боях, в которых требуется ваша помощь.

# НАВЫКИ КОМАНДЫ

Ваши спутники могут помочь вам не только в сражениях, но и при выполнении поручений. Кроме того, у них могут иметься определенные навыки торговли.

## Управление командой

С увеличением количества членов вашей команды растут и ваши ремесленные навыки. Откройте окно команды (Crew Window), чтобы отдать приказ вашим соратникам собрать или сделать новые предметы. Выберите предмет навыка задания, навыка торговли или навыка сбора, чтобы просмотреть доступные задания. В зависимости от характеристик членов команды, результаты могут быть низкие, средние или высокие. Успешное выполнение заданий повышает уровень соответствующего навыка торговли.



## Командные бонусы

Некоторые члены команды особенно поднаторели в определенных навыках торговли. Их шанс получить высокий доход при применении конкретного навыка торговли возрастает. В профиле члена команды перечислены любые бонусы, которые могут быть получены, если вы отправите их на задание.

## Навыки сбора

Взлом (Slicing), археология (Archaeology), биоанализ (Bioanalysis) и восстановление (Scavenging) позволяют собирать по всей галактике предметы, необходимые для ремесла.

## Навыки заданий

Подпольная торговля (Underworld Trading), охота за сокровищами (Treasure Hunting), расследование (Investigation) и дипломатия (Diplomacy) позволяют собирать по всей галактике предметы, что роднит их с навыками сбора. Тем не менее, предметы, собранные благодаря навыкам заданий, отличаются — иногда благодаря им можно заполучить редкие ингредиенты или даже подарки спутникам (Companion Gifts).

## Ремесленные навыки

Биохимия (Biochem), изобретения (Artifice), кибернетика (Cybertech), изготовление брони (Armormech), синтез тканей (Synthweaving) и создание оружия (Armstech) позволяют создать предметы экипировки из ингредиентов, полученных с помощью навыков сбора и навыков заданий.

## Изготовление исключительных предметов

Есть шанс, что изготовленная вами вещь будет обладать исключительным качеством. Предметы исключительного качества помечаются особым префиксом и имеют ячейку улучшения (augment). Улучшения (augment) можно устанавливать, чтобы произведенные предметы были более мощными.

## Инженерный анализ

После выбора ремесленных навыков вам дается навык «Инженерный анализ» (Reverse Engineering), который можно применить к определенным предметам в своем модуле снаряжения. При инженерном анализе предметы разбираются на компоненты, которые затем можно использовать для производства новых предметов, в том числе и для более качественной версии того же самого предмета. Вы можете осуществлять инженерный анализ над большинством производимых вами предметов и некоторыми из предметов, обнаруживаемых вами при исследовании мира. Для осуществления инженерного анализа над предметом откройте модуль снаряжения (Inventory Module) и нажмите левой кнопкой мыши на значок инженерного анализа.