

Звездные Волки 2: Гражданская Война

Типа руководство

Вступление

Это не в прямом смысле руководство или прохождение, это что-то усредненное. Рожденное потому, что пошарив как-то по форумам и посмотрев несколько стримов по Гражданской войне, я понял, что народ зачастую просто не понимает, как правильно играть. Отсюда много криков про высокую сложность и непроходимые моменты.

Хотя, наверное, это очень сильно сказано играть **правильно**, ведь формально игра это некий процесс, который не должен вестись по инструкции. Но все же всякие прохождения и руководства к разным играм пишутся и пользуются спросом. Вот и подумалось, что наверное и в данном случае не помешает, особенно в свете увиденного на стримах и прочитанного на форумах.

Часть первая, начало игры

Гражданская война очень легко делится на четыре части как по сюжету, так и по игровым тактикам. И самая первая часть в начале игры – самая простая, но при этом далеко не самая скучная.

Игра начинается несколько необычно, на простом транспортнике без оружия и доков. Единственно что сразу можно сделать это посадить главного героя (далее просто гг) за штурвал транспортного. И как не странно это будет ошибкой, так как скорость колываги только упадет. Однако если у героя взят навык «Основы применения систем» то все как раз наоборот, его надо сажать за штурвал, так как навык дает пусть и не большую, но все же прибавку к скорости.

Почти сразу на гг обрушиваются события вынуждающие его делать выбор который ещё аукнется в середине игры. Так что стоит хорошо подумать кто милее Триада или ВКС. Но в любом случае после всех злоключений, когда уже останется только покинуть систему стоит перед этим наведаться на торговую станцию.

Вообще наведываться на торговые станции, особенно в начале игры, очень полезно. Так как ассортимент магазина генерится случайно и всегда может попасться что-нибудь полезное.

А так же на станции можно почитать новости. Многие их игнорируют и делают это зря, новости не только помогают лучше ориентироваться в сюжете и мире игры, но иногда и подсказывают некоторые моменты, ожидающие игрока впереди.

Причем новости есть озвученные и не озвученные, что не редко вызывает у игрока вопрос, почему. Все просто важные новости, связанные с сюжетом озвучены. Без озвучки новости существующие в основном для антуража, хотя в них иногда тоже можно подчерпнуть полезную информацию.

На нашем первом корабле – трейлере, есть два слота под системы. В принципе можно не париться и ничего в них не ставить, так как корабль этот у нас ненадолго и в принципе, если на него кто нападет, никакие системы все равно не спасут. Но если есть деньги, то можно поставить систему повышения скорости или маневренности и более мощный радар. В щитах и системах ПРО смысла нет, все равно убьют, если уж напали.

ПРО и щиты пригодятся следующему базовому кораблю, на котором уже будет две турели.

Вообще, если говорить по системам для базового корабля, то на первом этапе самым главным является ПРО и щит. Живучесть базы пока у нее свои щиты оставляют желать лучшего, а истребители героев ещё полный хлам, становится главной проблемой.

Ракетный залп даже слабого пиратского звена способен неплохо просадить щит, поэтому хорошая противоракетная система, очень важна.

А дополнительные щиты позволят подставлять базу под огонь противника пока ваши герои на истребителях спокойно уничтожают занятых супостатов.

Система ремонта конечно позволит экономить деньги (без нее ремонт только на станциях СТО за 1000 кредитов) но не является критичной особенно если она начального уровня.

Все остальные системы уже можно ставить по вкусу, но советую третьим ставить хороший радар. Мало того, что видеть врага до того как он увидел тебя очень полезно, некоторые задания проходить с большим радиусом обзора куда проще.

Но двигаемся дальше, как только в наши цепкие лапы попадает новая база, пусть все ещё и без ангаров, но уже с пушками, место за её штурвалом тут же должен занять гг. Тут уже становится не важно, какие у него есть навыки и что он, возможно, будет уменьшать скорость базы. Главное что так он начнет получать опыт за каждого сбитого базой врага. А опыта в этой игре много не бывает :)

Вся первая часть игры, длящаяся до получения пиратской базы с ангарами, легко проходится под девизом делай что говорят, не отказывайся от помощи и не суйся куда не следует. Главное тут выжить. А не наколотить денег и не забуриться куда подальше в поисках чего-то интересного.

Конечной точкой первой части станет система Ахиллес, в которой будет не такой простой, как кажется в начале, выбор, поверить ли Еретик. Те кто играл в первых Звездных Волков знают что персонаж он таки мутный...

Часть вторая, сами с усами

Получив пиратский корабль базу и Ласточку в компаньоны, игроку ещё на какое-то время придется потерпеть, мирясь с сюжетными ограничениями. База ведь пиратская, а значит, все встречи будут в первую очередь видеть пирата.

Пиратская база это не только геморрой после получения, но и совершенно новые горизонты, так как на ней есть ангары для истребителей. А значит, для игрока в полный рост встает вопрос, как быть, садить всех героев на истребители или оставить кого-то управлять базой.

Посадить всех на истребители и оставить базу бортовому компьютеру это вполне хороший вариант. Да есть потери в опыте, так как часть врагов будет сбивать корабль база, но с другой стороны два истребителя это хорошее подспорье в любом бою.

С другой стороны корабль база мощное оружие, а в умелых руках героя повышающего точность и разные другие характеристики база может и не нуждаться в поддержке истребителями. Но вот кого посадить за штурвал? Многие сажают гг, но на мой взгляд куда более лучшим решением будет посадить на базу Ласточку.

У гг есть весьма полезные активные навыки, особенно интуиция лидера, которые можно активировать только находясь в истребителе. В то время как у Ласточки кроме снайперского огня, больше ничего особо полезного нет, но при этом она стрелок с заточкой на лазерные пушки и поставив на базу турели с лазерами можно добиться большой эффективности. В то время как гг будет скорее поддержкой, пулять ракетами и в сложных ситуациях включать интуицию.

Тут кстати стоит учитывать ещё и такой момент, если решите что база будет с пилотом, то нет никакого смысла покупать на нее прошивки, они просто не будут работать при живом пилоте.

И наоборот если базой управляет бортовой компьютер, то лучше не скупится и поставить как можно скорее прошивку 2-ого или даже 3-его поколения.

Самое интересное, во второй части, начнется сразу после перекраски корабля базы. С этого момента наступает относительная свобода. Да у вас будет задание, и маркер будет гнать во вполне определенную сторону, но можно забить и, например, устроить охоту на пиратов.

Вторая часть должна проходить под девизом больше опыта и денег, в идеале следует пересадить героев на истребители 3-4 поколения и вооружить серьезным оружием. И это вполне возможно. Посетите Гефест, там можно поискать клад и базу контрабандистов очень даже стоит посетить, особенно если склад ССТ ещё не открыт.

В Авроре можно погонять пиратов, они там слабы и не представляют опасности.

На станциях Империй всегда в ассортименте истребители 3 поколения и хорошее оружие.

А опыт можно набить на предлагаемой побочной миссии (зависит от выбора в Ахиллесе) и сопровождении кораблей USS. Советую при этом игнорировать быстрые переходы, они конечно удобны, но сколько опыта и трофеев можно собрать путешествуя самостоятельно.

В принципе хорошей тактикой может стать использование продвинутого радара и ракет дальнего радиуса действия (РДД). Увидел врагов и запускай ракеты издалека, пока они ещё ничего не подозревают. Для этого не нужен ракетчик достаточно базового навыка, ПРО у пиратов обычно так себе, а РДД имеют большую зону поражения и хорошую устойчивость к помехам.

Вторая часть заканчивается полетом в Бета-Лефтера 1 к станции, у которой погиб караван гг.

Третья часть, трудности выбора

С присоединением Седого и бегством из Бета-Лефтера игра ставит игрока на перепутье, предлагая выбор который определит дальнейшее развитие сюжета. Но не стоит судорожно метаться в муках выбора, мол, что будет, если я выберу Триаду, а мне там не понравится... попробовать можно будет все.

Однако прежде чем делать исторический выбор, я рекомендую слетать за новым кораблем базой, поверьте она того стоит. К этой миссии лучше подготовиться, если корабли и оружие у вас слабовато и на свои силы вы особо не рассчитываете, то достаточно будет лишь иметь сумму в 300 тысяч кредитов и новую базу вам подгонят практически в оберточной упаковке. В противном случае придется упокоить текущих владельцев, что не так просто, но зато новая база станет весьма приятным трофеем.

После обновления базы ключевой выбор можно ещё немного отложить, решив сперва помочь Алексу. Империи и корпорации все равно никуда не денутся, а друзьям в трудную минуту принято помогать. Тем более, что миссия будет непростой, но вполне выгодной как по опыту, так и по количеству полученных трофеев. Да и в самом начале можно разжиться отличным радаром, если конечно в кошельке есть деньги.

И вот наконец наступает тот самый момент когда и базу обновили, и Алексу помогли, а значит пришла пора делать выбор. Как я сказал выше без паники. Летим, скажем к Старой Империи и в случае если нас не устраивает оказанный прием отказываем им в помощи и получаем все тот же выбор но минус один пункт. Таким образом, можно облететь всех кандидатов оставив самого интересного напоследок. Ведь даже отказ может привести небольшим осложнением со стрельбой и бегством в ближайший портал, а это не лишние трофеи и опыт.

Ну и даже если ничего из предложенного в итоге не понравилось, игра перейдет к варианту сами по себе, далеко не самому простому и скучному.

Тут главное помнить нет правильного или хорошего выбора, любая ветка сюжета вполне самостоятельна и приводит к своей развязке. От выбора так же будет зависеть то, кого вы встретите в качестве своих компаньонов и тут, опять же, нет какого-то «правильного» выбора, любой выбор имеет свои плюсы и минусы.

Да и ещё помимо явной возможности работать на Старую или Новую Империю, а так же корпорацию Триада, есть возможность поработать на корпорацию InoCo. Для этого достаточно выбрать Триаду, а потом или отказаться от их предложения (в этом случае произойдет встреча с агентом ИноКо), или переметнутся на сторону InoCo во время выполнения задания Триды.

Третья часть игры вероятно самая насыщенная разнообразными событиями, тут будут и задания от нового работодателя и поиск артефактов и похищение вашего компаньона... В общем придется помотаться по звездным системам и вдоволь пострелять по самым разнообразным противникам.

Девиз этой части мало отличается от прошлой. Тут главное пересадить всех пилотов на истребители 4-5 поколения. По максимуму обвешать базу и вооружиться действительно крутыми пушками, в следующей части игры уже просто может не быть возможности летать в поисках нового щита или пушки. Зато третья часть предлагает максимальную свободу, выполнив задание нового работодателя можно смело отправляться по своим делам, следующее задание вас подождет.

Из подстерегающих подводных камней следует упомянуть разве что вояж в пограничные системы. Сразу по прибытию туда команда столкнется с крупными силами берсерков, что как бы намекает на то, что просто жизненно необходимо обвешаться системами защиты от лазерного оружия и загрузить трюм ракетами. Тогда полет по системам кишащим жестянками станет легкой прогулкой, а не жутким кошмаром из бесконечных загрузок сохраненок.

Следующая, условная, часть начнется сразу со влета в ХТ-24 и к этому лучше очень серьезно подготовиться.

Часть четвертая, финальные рельсы

Самым неприятным сюрпризом четвертой части, особенно для тех, у кого один из персонажей летает на корабле базе, станет временная потеря базы. Значит надо иметь про запас хороший истребитель и если нет уверенности в своих силах, то предварительно в ХТ-23 нанять наемников, даже не смотря на то, что одна из наемных команд присоединится к вам на халяву.

После ХТ-24 начинается финишная прямая, много свободы уже не будет, зато ближе к финальной миссии дадут много халявы, можно будет доукомплектоваться оружием и оборудованием. Сложнее будет подтянуть прокачку персонажей.

Бои после ХТ-24 будут очень жаркие, прежде чем покинуть систему, лучше заглянуть на торговую станцию.

Дальше надо действовать по обстоятельствам, сюжетные ветки сильно различаются. А в конце очень велик шанс что придется столкнуться с большими силами берсерков, надеюсь, защиту от лазера никто не продал, после охоты за артефактами.