

Глава 20.

Stellaris - гайд.

Для начала в этом гайде будет больше советов не про саму игру, а как лучше начать, что выбрать и пара интересных советов.

Сначала о создании и о выборе места империи.

Как вы знаете, есть 3 сектора, где можно начать играть, и если их перевести в сложность, то будет так:

простой – центральный сектор;

сложный – внешний;

хард – дальний.

Почему так? А всё просто. В центральном много ресурсов, и можно встретить других игроков или НПС с высоким шансом. Так же там намного меньше случайных событий от внешнего и дальнего сектора. Хотя кому как.

Про внешний сектор я скажу, что здесь играть сложно из-за неопределённости. Вас может кинуть, как в странные места галактики, где будет схожее с дальним сектором, так и в совсем простое место, что чуть лучше центрального сектора. Здесь всё очень случайно, но первый интересный факт, что ещё нет игроков, которые были в центре внешнего сектора. Каждый появлялся ближе к дальнему или центральному сектору, что наводит на мысль, что внутри? Так же, как игроки центрального сектора, не обнаружили центр космоса или нечто подобное. Возможно, что-то в центре внешнего сектора есть, но пока неизвестно, что именно. Обратная её сторона в том, что можно легко попасть на дальний или центральный сектор в зависимости, куда вам ближе.

Дальний сектор знаменит случайными событиями, которых довольно много, но проблема в том, что часто они опасные или даже смертельные. 22 игрока уже успели умереть, а точнее их империи в дальнем секторе. Ресурсов здесь тоже не шибко много, но чаще встречаются редкие, которые в начале игры мало играют роли.

Прошу заметить, что в центральном секторе редких ресурсов меньше или их пока не обнаружили. Перекрывают их малое количество в центральном секторе НПС, которые продают редкие ресурсы. Но тогда возникает вопрос, где они их берут? Или им так нужны другие ресурсы, что наводит на мысль, что эти ресурсы не такие полезные? Ещё в дальнем секторе,

как оказалось, есть порталы в другую вселенную.

Кстати про них. Найти их можно за счёт сканеров аномалий, а точнее что-то вроде показателя. Чем ближе к ним, тем больше будет результат, но нужно найти нечто похожее в космосе или на своей планете и действовать оно будет только за один гиперкоридор. Возможно, что и действовать оно не станет, но находить аномалии на планете сможет точно. Чтоб подобное сделать, надо иметь не только специальную технологию, но и установить модуль на корабль, а потом обучить учёного для работы с ним. Проще уже исследовать космос и случайно наткнуться на портал в другую вселенную.

Теперь вернёмся к началу. У вас мог возникнуть вопрос, – а где тогда лучше начать? Или какой сектор тогда выбрать?

Тут уже зависит от вас. Для простой игры с другими игроками или создания альянсов я рекомендую центральную зону. Для исследования космоса и поиска неизвестного – внешний или дальний. Для, так сказать, потных игроков, – внешний и углубления в его центр. Для больше одиночной игры или изолированной игры – дальний сектор. Так же туда советую идти тем, кто хочет самые странные события, которых в игре просто огромное количество. Сам я уже встретил испытания в космосе, которое под силу выполнить дано не каждому. Впрочем, не буду вам спойлерить.

Теперь, когда вы определились с сектором, ваша задача выбрать тип игры. Под типом игры я подразумеваю, как вы хотите играть. Воевать, исследовать, торговать, укрепляться, развиваться и много других вариантов. Подробно я каждый вариант не буду объяснять. Сделаю проще. В игре уже есть функция как «Направления игры». Возможно, я многих удивлю, но вызвать её можно во время создания вашей империи командой «Варианты направления империи» или включить «помощь» и там задать этот вопрос. Ваш ИИ подробно расскажет, про каждый вариант или то, что вы хотите.

После этого у вас уже есть империя в выбранном вами секторе, и возникает вопрос, с чего начать?

Здесь всё просто. В начале игры вы уже получите стартовые задания, которые можете начинать делать, а если их сложно сделать, то развивать инфраструктуру.

Если у вас первый вариант, и вы начинаете делать задания, то всё отлично. Для тех, у кого сложные задания или вы не хотите их делать, то для каждого сектора есть варианты действий.

Центральный – полный рост в ресурс, которого у вас наибольшее количество. Дальше найдите игроков и торгуйте с ним. Вы отдаёте ресурс, которого больше всего производите, на нужный вам. Или тот, который даёт наиболее великий прирост после первого. Почему так? Всё просто. Ресурса, которого у вас меньше всего, всегда будет не хватать, но стабилизация наиболее великого ресурса даст сделать основу для следующего. Выходит, что когда у вас будет 3 ресурса, которые имеют прирост в день +20, то обмен каждого из них на 1 самый маленький даст, как минимум, 3 самых нужных. Тогда у вас появится 4 ресурса в равных количествах, и их

будет хватать на разные постройки и стабилизации других. Так же данный пример есть и в помощи игры, где поясняется больше, но не так понятно.

Внешнему сектору сложнее из-за неизвестности, куда ему станет ближе. Если ближе к центру галактики, тогда всё так же, как в центральном секторе. Если ближе к дальнему, тогда стабилизация всех ресурсов до +10 в день, а после в зависимости от того, который нужнее. Точных инструкций нет. Всё зависит от вашей удачи.

Дальний сектор, пожалуй, самый простой, так как вам надо поднять низкий показатель ресурса до остальных, но не ровнять их. Например, везде прирост +8 в день, а одного ресурса +4. Тогда +4 нужно поднять до +6 и развивать один ресурс до +11, другой до +10, третий до +9 и т.д. Делается это для того, что в любой момент из-за событий одного ресурса может стать больше или прирост изменится. Как я говорил, событий очень много и каждое из них влияет по-разному. Из-за чего нет точных тактик для дальнего сектора. Но данный вариант может помочь, если тот ресурс, где +4 станет +10 и тогда будет неясно, что делать дальше. Проще говоря, многое зависит от событий или изучения космоса для ресурсов. Встретить игроков здесь намного меньше шансов, но это не значит, что вы не встретитесь с другими игроками.

Про встречу игроков есть данные, что центральные игроки встречаются от 3-4 систем минимум. Внешние от 4-5 для тех, кто ближе к центральному. 4-6 в том же секторе, где и они, и 5-9 кто ближе к дальнему сектору. Дальние от 5 систем, но зачастую 6-8 и больше. Пока сложно сказать по текущим данным, эти цифры могут только увеличиться. Скоро даже в центральном секторе для встречи других игроков нужно будет 8-9 систем пролететь, как минимум.

На этом из советов всё и перейдём к интересным фактам.

1. 90% игроков, когда прилетают в третий неизвестный сектор, получают лёгкое событие на ресурсы. Остальные 10% получают это через 2-3 системы и 60%, оно будет связанное с цепочкой заданий.

2. При уничтожении всех ваших планет империи или даже вашей системы, можно играть дальше, если вы состоите во фракции. Тогда вы считаетесь, как новая империя, и при нахождении новой планеты для колонизации получаете достижения и небольшой бонус. Называть их я, конечно, не буду=)

3. Разобрать свою планету на кусочки и склеить с другими можно, но для этого нужно чрезвычайно редкие технологии, да и много ресурсов.

Примечание: ответили разработчики.

Ссылка на переписку: *****

4. Война фракций против фракции Чайной не совсем война. А фракции не совсем фракции.

Фракции решили устранить конкурента. Точнее фракция Чайная, для всех игроков враг №1. Так же мне известно, что эта фракция находится в дальнем секторе и возле портала в другой мир.

5. Игрок Арлина – ИИ под контролем разработчиков для продвижения событий. Они сами всё расскажут, а точнее «Арлина» в сегодняшней трансляции.

6. На планетах есть немало интересного, как и в самом космосе. Советую лично путешествовать на планеты для их изучения. Можно сделать поразительные фотки.

Вот пару примеров, которые я нашёл:

На этом я остановлюсь, но ещё будут другие гайды. Как всегда, я Всезнающий, и знаю все секреты об играх.

В это время Влад прибыл в новую систему.

Вы первый, кто посетил систему Каентор 5.

+1 к известности

Опасность: ???

Обнаружены неизвестные корабли.

Влад из прошлой системы переместился сюда, чтоб больше посмотреть на другую вселенную, и если в прошлой не было признаков малейшей жизни, то здесь был небольшой флот из пяти корветов.

Ваш корабль сканируется. С вами пытаются установить связь.

– Так внезапно?! Выйти на связь.

Влад решил не игнорировать их, так как они первые вышли на связь, и пять корветов могут оказаться проблемой.

Связь установлена.

Как только связь установилась, на экране появился нечто противное на вид.

– #!*%#!#!.

– ЕМММ...?

Влад скривился, не зная, что ему говорят, но его собеседник понял и махнул нечто схожим на руку. Влад надеялся, что это была рука и после взмаха, связь отключилась.

После пять корветов так и продолжили лететь по своему маршруту дальше.

– Всё это странно.

Впрочем, заикливаться на этом он не стал. Было куда интереснее посмотреть, что за сооружение стоит прямо возле звезды этой системы. Только увидев, что возле него ещё есть станция защиты, Влад передумал.

Планет в системе совсем не было, но такое не удивляло, как огромный форпост в центре системы и его средств защиты. Решив не злить тех, кто это построил, Влад думал вернуться назад. Только он увидел множество разных гиперкоридоров.

Система: ???

Опасность: смертельная.

Длительность гиперпрыжка: 12 минут.

*

Система: ???

Опасность: смертельная.

Длительность гиперпрыжка: 17 минут.

*

Система: ???

Опасность: нет.

Длительность гиперпрыжка: 1 час 22 минуты.

*

Система: ???

Опасность: нет.

Длительность гиперпрыжка: 2 часа.

*

Система: Доло 2 (???)

Опасность: высокая.

Длительность гиперпрыжка: 4 часа.

*

Система: ???

Опасность: низкая.

Длительность гиперпрыжка: 53 минуты.

Было 6 гиперкоридоров, куда можно лететь разом с тем, через который он сюда попал. Но так же там появилась высокая опасность, что было странно и приставка из «???», не внушала доверия.

- Влад, думаю уже пора сказать всем, что ты запланировал, - обратилась Эмили через скрытый для зрителей голосовой чат.

Влад говорить не мог и написал ей сообщение, - что, уже прочитали гайд?

- Да, и все яростно обсуждают тебя, да и весь гайд целиком.

- Вот и пора сказать вам правду, - начал говорить Влад с тоской в голосе.

Зрителей привело это в недоумение, но одни думали, что это через программу, а другие думали, что через гайд.

- На самом деле я ИИ, мне дали задание показать новое событие, но втягивать насильно игроков было нельзя. Из-за чего мне пришлось притвориться игроком и показать новое событие. Теперь вы сможете найти порталы в другую вселенную, но она опасна, и найти её будет непросто. На этом данная трансляция закончится. Всем пока.

Сразу за этим Влад выключил трансляцию и начал думать, как отреагируют разработчики.

- Они первые заставили меня играть, а теперь пусть думают, как всё объяснить с Арлиной.

Влад ликовал над собой, что смог всё свалить на разработчиков. Впрочем, голос Эмили вернул его обратно.

- Неплохо придумано, но ты не боишься, что они смогут пожаловаться или ещё что-то? - Спросила с тревогой, Эмили.

- Нет, да и кому им жаловаться, когда они сами втянули меня в это. Даже сейчас я, хоть и избавился от трансляций, но нахожусь всё там же. Ко всему этому тут странная опасность с системами и пока не ясно, что меня ждёт.

- Почему тогда не сделаешь, как всегда? - С недоумением спросила она.

- Хм... а ты права.

Владу было совсем не типично так переживать и думать, что делать. Из-за этого Эмили показалось, что он слегка изменился, но передумала, когда Влад сделал гиперпрыжок в смертельную систему.

- Я не это имела в виду! - Крикнула она, когда Влад уже летел и не мог изменить решения.

- А-а-а ты хотела, чтоб я полетел в низкую опасность?

- Как бы да, но уже не важно. Я лучше приготовлю тебе очередную могилу! - Недовольно сказала Эмили.

Всякий раз, когда Влад так поступал, она заходила в программу и создавала новую могилу для Влада. В программе уже было 16544 могил, где написана причина, время и как именно он погиб. Делала она это, как хобби, а началось это ещё давно, когда они встретились здесь.

Влад просто предложил в шутку ей так делать, но она взялась за дело всерьез, и после смерти всегда записывала, причину смерти и как именно он погиб. Даже сейчас там были записи смерти в Стелларис за прошлые разы.

– Всегда ты недовольна моими выборами, но уверяю, что всё будет хорошо. Сама подумай, что может случиться? – Дразня, сказал Влад.

Эмили ничего не ответила на это. Решив, что говорить что-то Владу бесполезно, она отключила связь, говоря, что ей нужно идти по делам.

– Снять для тебя трансляцию? – Спросил перед её уходом Влад.

– Почему бы и нет? Конечно, не думаю, что она будет долгой, – напоследок сказала Эмили, после чего отключилась.

Влад же про себя пожелал ей удачи в её делах и включил запись, одновременно передавая её ИИ Эмили. Она же увидела, как Влад сразу включил запись, и стала смотреть её. Ей было интересно, что может скрываться в смертельной опасности, и что из себя представляет подобная система. Как она знала, то обычно опасность, а точнее мощь врагов, появляется после посещения системы. Ты можешь думать, что там безопасно, но прилетая в такую систему, там оказывается вражеский флот, и после его мощь автоматически будет показываться возле системы. Но здесь были только слова об опасности системы. Что наводило её на мысль об опасной системе?

– Да не, что за бред? – Подумала про себя она.

Эмили просто не могла представить опасную систему и согласилась только на мысль, что в самой системе было что-то смертельное, из-за чего можно легко погибнуть там. Но тогда она стала думать, что может быть настолько опасное, из-за чего смертельная опасность. Даже прилетая в другую систему, можно будет увидеть, что там. Если опасность реальная, то всегда можно было улететь назад. Выходило, что смертельная опасность на самом деле предупреждение. И тогда выходило, что её можно обойти. Но если её можно обойти, то опасность системы не может быть смертельной. Получается, что в системе находилось что-то, что могло не позволить уйти или обойти её. Из-за чего постепенно она стала всё больше и больше волноваться за Влада.

Тем временем Влад задал в поиск на форуме про опасность систем, но ничего подобного, как у себя, он не нашёл. Были только несколько десятков тем про мощь врагов, и как она действует. Влад даже не стал смотреть их, так как сам помнил всю механику с мощью. Он узнать, что же скрывается за смертельной опасностью, сможет через 11 минут. Было странно, что к более опасным системам лететь гораздо быстрее, чем к менее опасным. Хотя до этого Влад из

системы Доло 2 летел 4 часа, и сейчас та система была опасна. Так же был форпост в системе Каентор 5 и неизвестно, кому именно, она принадлежит.

Впрочем, всё это было сейчас маловажно для него, и в основном все его мысли сосредоточены на колонизации планет. Данная мысль появилась у него ещё с самого начала, когда всю планету уничтожили. Тогда он подумал, что надо будет найти новое место, а с учётом его модификатора к -10% приспособленности, то найти нужную планету будет трудно. И из-за этого Влад был не очень рад. Мало того, что его систему уничтожили, то ещё учёных из-за задания с червём не осталось, и армия не шибко сильна. Возможно, с фракцией ему повезло, но это только из-за повышенной вероятности событий, и обернулась она так себе. Став врагом №1, и втянувшись в войну, которая вся была странной.

Пока для Влада война между империей Драконов и Роем связана через внутренний конфликт, но вспоминая слова Захи, то получалось, у них тоже был портал в другой мир. Других относительно похожих черт в развитии Влад не обнаружил или не знал. Хотя сама идея с этим порталом была странна, так как почему тогда они стали воевать? Так же Влад помнил, что у них существовала ещё одна раса, которая выглядела по-другому. Было вполне возможно, что Драконы ассимилировали её или как-то изменили свою. Возможно, это повлиял портал в другой мир. Они успешно его стабилизировали, а после что-то случилось. Только Влад не мог придумать, что такого могло случиться, что началась война. Одна из мыслей была в разделении взглядов, но тогда была скорее гражданская война, чем космическая. Было вполне вероятно, что Влад мог получить ответы через проекты, которые у него были, но так как его система была уничтожена, то узнать пока невозможно. Из-за этого он и хотел колонизировать новую планету и поскорее её развить, чтоб начать по новой все проекты.

Вы посетили систему Атпа.

Опасность: смертельная. +2 к опыту.

Влад сам не заметил, как прошло 11 минут, пока про всё это думал, и попал в систему. Сама система была, как все другие. Звезда, планеты, астероиды и облако тумана?

Было непонятно, что это за облако, которое ещё медленно перемещалось. Влад сразу отнёс его в список смертельных угроз. Но так же он не сбавлял бдительности и смотрел по сторонам. Вполне возможно, что это отводка для глаз и где-то есть нечто ужасное, но как долго Влад не смотрел по сторонам, он так ничего не обнаружил. Всё это время Влад даже не перемещал корабль, остановив его сразу, как увидел это облако. Когда он чуточку отлетел в сторону, тогда и облако увеличилось в его сторону.

– Вот же бл*, – выругался про себя Влад, останавливая корабль снова, но облако не прекратило своё движение.

Оно с той же скоростью направлялось в его сторону и, поняв это, Влад хотел убраться из системы.

В этот же момент, когда он включил полную скорость корабля, разворачивая его для гиперпрыжка, облако ещё быстрее переместилось к нему, полностью накрывая корабль.

Вы попали в аномалию.

Гиперпрыжок невозможен.

Туман накрыл весь корабль, лишая любой возможности увидеть, что за ним. Влад думал, что его расплющит или облако внезапно взорвётся, но ничего из этого не происходило. Только облако тумана за окном. Система навигации сразу отключилась, как только корабль накрыло плотным туманом. Двигатели все ещё работали и, так как ничего не оставалось, Влад полетел в случайном направлении, а точнее по памяти. Он развернул корабль, так как были системы, которые показывали, насколько градусов разворачивает корабль, и медленно полетел вперёд. Если сразу полететь на полной скорости, то можно тогда разбиться о планету, что Влад, не хотел. Но, как он помнил, планет по этой траектории не должно находиться. Только туман был очень густ, и даже стопроцентная уверенность может стать ошибкой. Пролетев достаточно большое расстояние, которое должно быть примерно 20% системы, туман не исчез, он следовал за ним. Вполне возможно, он уже распространился на всю систему. Только думая, что опасности нет, кроме этого тумана, стали появляться светящиеся шары света, и они не понравились Владу. Было не сложно догадаться, что туман и непонятные шары света как-то связаны со смертельной опасностью, из-за чего Влад раз 6 сменил траекторию. И теперь он не знал, где находится.

– А я же сам себя загнал в ловушку, вот же я... – своим предположением, что шары опасные, Влад, сам того не замечая, загнал себя в тупик.

Теперь было абсолютно всё равно, куда лететь. Решив, что смысла облетать шары нет, он полетел в их сторону. Приблизившись максимально близко к ним, Влад понял, что это просто свет. Точнее туман, который изменил свою яркость, и здесь все его чувства кричали об опасности. Только ничего в след не последовало, и шар света погас, а дальше чуть сбоку появился другой.

– Тут кто-то есть? – Отправил сигнал Влад в открытый космос.

Что-то или некто указывал ему, куда лететь, но верить этим шарам или нет, решал Влад.

Так-то он уже не знал, где именно находится, но и лететь по странным шарам света было совсем неприятно. Неизвестно, что будет, если попытаться сбежать, да и куда.

– Окей, я последую твоим подсказкам, – как бы бросая вызов, сказал Влад снова в открытый космос.

Влад полетел вслед за светящимися шарами, но ничего не происходило, как и не было ответа на его сигналы. Чувство об опасности, некуда не исчезло и только усилилось.

Ещё через 3 минуты Влад понял, что летает вокруг, где иногда меняется траектория чуть правее. Подобное совсем не понравилось Владу, из-за чего он остановился и полетел в противоположную сторону от шара. Но потом шар появился на его пути, что больше разозлило Влада, и он выстрелил залпом в сторону шара. Только снова ничего не произошло, и шар не исчез.

– Значит, мне не выбраться?! – Начал кричать Влад в космос. – А что, если я сделаю так?! – Опять крикнул Влад и включил максимально возможную скорость, летя прямо.

Шары постепенно стали появляться впереди него, но всех их он пролетал, пока они и вовсе не исчезли. Там, где Влад думал, будет следующий шар, ничего не появилось. Решив, что так лучше и уже есть Прогресс, он продолжил лететь прямо, пока не увидел очертание планеты и предупреждение от системы.

Вы вошли в атмосферу неизвестной планеты.

До столкновения: 7 секунд.

Влад резко попытался остановить корабль, но сила притяжения планеты была намного больше, чем он видел до этого. Даже выровнять корабль, чтобы помягче приземлиться, стало невозможно.

Столкновение неизбежно. Включён протокол защиты. Эвакуация всех членов корабля.

После короткого оповещения от системы корабля Влада выбросило в атмосферу, а корабль пролетел дальше.

Настройка капсулы к траектории корабля.

Влад был в капсуле, где была полная поддержка ИИ с красивым видом на планету. В этой ситуации он оставался полностью спокойным, наблюдая за красотой этого мира через окно. Влад всегда любил нечто красивое и никогда не упускал возможности посмотреть на подобное. Туман в космосе тем временем исчез, возвращаясь к своей исходной форме, и это было последнее, что Влад увидел в космосе.

Облака резко закрыли собой вид на космос, и теперь он был полностью на неизвестной ему планете, где можно ждать всё, что угодно. Так быстро он приближался к планете из-за притяжения и двигателя в капсуле.

Посадка оказалась довольно мягкой из-за приземления в некое озеро, и оповещение про безопасность воздуха дало ему надежду на лучшее.

Выполнена успешная посадка на неизвестную планету.

Сканирование завершено. Атмосфера безопасна для вашего вида. Радиация не обнаружена.

Корабль находится 144 километров от вас.

В заднем отсеке есть все необходимые запасы.

*

Получено новое задание: Чужак на неизвестной планете.

Из-за глупости, а может огромной храбрости или того и другого, вы полетели в смертельную систему, про которую ничего не знали. Опасность пока непонятна и возможно, что сама планета таит в себе большую опасность, чем система. В любом случае нужно как-то выжить и найти корабль.

Доберитесь до своего корабля прежде, чем вы умрете.

Для подтверждения задания нужно отключить самоубийство. Вы согласны начать цепочку заданий?

- Что ж, понеслась, – довольно улыбнулся Влад, принимая задание.

Примерно такого оповещения он и ждал. Влад был более чем готов к нему.

- Объект попал на планету Зоргол.

- Зачем ему было так глупо лететь в смертельную опасность, – недовольно начал говорить некто стоящий спиной к экрану.

На экране была планета, а точнее она сфокусировалась на капсуле Влада.

- Вот же придурок...

- Что-то предпринять? – Обратился ИИ к нему.

- Пока нет, туман даже для нас опасен.

Хоть он старался показать полную безразличность, но выходило у него с трудом, так как он долгое время уже ждал подобного случая, хоть и вышло немного не так, как всё планировалось им изначально. Он не мог поверить, что кто-то в здравом уме полетит в смертельную систему, и спокойно будет летать в тумане.

Прим.Авт.

Вот и новая глава) Количество картинок просто зашкаливает))

Теперь, как я и говорил, будет выход глав. Все подробности можно посмотреть на канале телеграмма, который я создал для Stellaris и возможно, других книг. Группа в вк будет позднее. В телеграме я скину ссылку на группу вк, но так же она будет и в следующей главе.

Теперь все подробности и прочее будет в телеграме. Там на каждую неделю будет свой график глав и прочие новости.

Ссылка на канал в телеграм - https://t.me/StellarisConquerorsOf_the_galaxy

Отредактировано imperators

<http://tl.rulate.ru/book/22318/600168>