



## ГАЙД

### КАК НАЧАТЬ ИГРАТЬ и общие советы

Если Вы решили потрепать себе нервы в игре RimWorld с глобальным модпаком Hardcore SK, то данный гайд специально для Вас.

Группа ВКонтакте, посвященная моду Hardcore SK - [https://vk.com/hardcore\\_sk](https://vk.com/hardcore_sk).

Сайт мода Hardcore SK - <http://hardcore-sk.ru/>

Сайт для скачивания актуальной версии мода для RimWorld alpha 16:

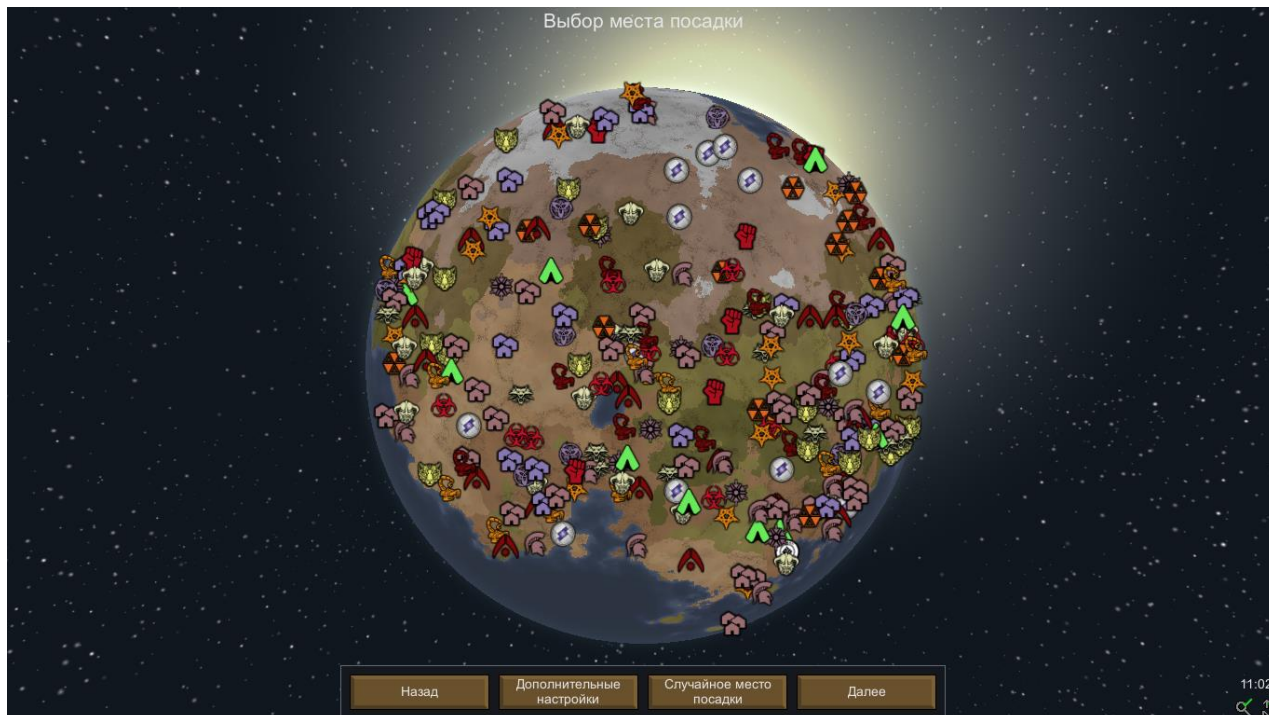
<https://github.com/skyarkhangel/Hardcore-SK>

Итак, если Вы читаете этот гайд, значит Вы уже установили мод и хотите играть, но не знаете как и с чего начинать, а просмотр стримов по игре Вам не помогает, то следующий набор букв специально для Вас.

Вступительное слово по изменениям в a16	2
1. Описание вкладок.	4
2. Обзор функций миникарты и описание значков.	9
3. Выбор места для базы и перенос вещей на склад.	12
4. Особенности старта для разного типа местности и общие советы по игре.	18
5. Глоссарий: ивенты и их описание	24
6. Возможное решение некоторых критических ошибок.	37

## Вступительное слово

Итак, прежде чем приступить к адаптации гайда для a16, стоит сказать несколько абзацев про нововведения в оригинальную игру. Самое главное, что принесла нам a16 - это глобальная трехмерная карта..



1. Данное нововведение позволяет нам не только строить свою колонию, но и грабить чужие, нападая на них, торговать с ними или просто уйти на другую клетку для образования новой колонии. Однако, спешу Вас расстроить, пока полет стратегической мысли не отвлек Вас от гайда, колонии других фракций стандартные и выглядят примерно так:



К сожалению, пока нет таких крутых баз, как у игрока. Все довольно просто и лаконично. Но все же напасть на них можно. Хотя бы ради еды, компонентов и других полезных вещей, которые сгенерирует игра.

Чтобы сформировать караван, необходимо выйти на глобальную карту (вкладка "Мир") и нажать кнопку сформировать караван. Обратите внимание, что обязательно нужно каравану взять с собой еду. Чем дальше поход, тем больше еды нужно.

2. Следующее нововведение, которое было уже в a15 - это система наркотиков (к которым алкоголь и сигареты тоже относятся). Поселенцам можно назначать прием наркотиков при плохом настроении, по расписанию и т.д. Но пока этот момент не отрегулирован в моде, то будьте осторожны, потому что от ломки поселенец сразу получает минус 35 и еще другие отрицательные эффекты и становится, практически, мясом бесполезным. Поэтому пока я предпочитаю не пользоваться наркотиками. Даже алкоголем и сигаретами, поскольку они хоть и повышают мораль поселенцев, но могут вызвать привыкание и потом, из-за отсутствия, начнется ломка. **Внимание!** при нервном срыве поселенцы **могут игнорировать запрет** на употребление наркотиков и злоупотребить ими. Поэтому если не хотите в колонии наркоманов, сжигайте наркотики или уносите за пределы базы.

Выбрать политику...

Новая политика

Удалить политику...

вещества

Наркотик	Используй			Частота	Только если настроение ниже	Только если радость ниже	Взять с собой
Бутылка вина				Каждый день	Любой	Любой	0
Бутылка столового вина				Каждый день	Любой	Любой	0
Бутылка сидра				Каждый день	Любой	Любой	0
Бутылка рома				Каждый день	Любой	Любой	0
Бутылка саке				Каждый день	Любой	Любой	0
Бутылка виски				Каждый день	Любой	Любой	0
Медовуха				Каждый день	Любой	Любой	0
Бутылка водки				Каждый день	Любой	Любой	0
Бутылка текилы				Каждый день	Любой	Любой	0
Бутылка пива				Каждый день	Любой	Любой	0
Косяк				Каждый день	Любой	Любой	0
Порошок психина				Каждый день	Любой	Любой	0

Закреть

4. Очередное неприятное нововведение (да сколько можно?!) - это штраф к морали, если поселенцы будут носить одежду с трупов. Обращаю внимание, **именно с трупов!** Если Вы снимете одежду с еще живых врагов, то минуса к морали не будет. Поэтому не списите добивать раненных врагов.

## 1. Описание вкладок.

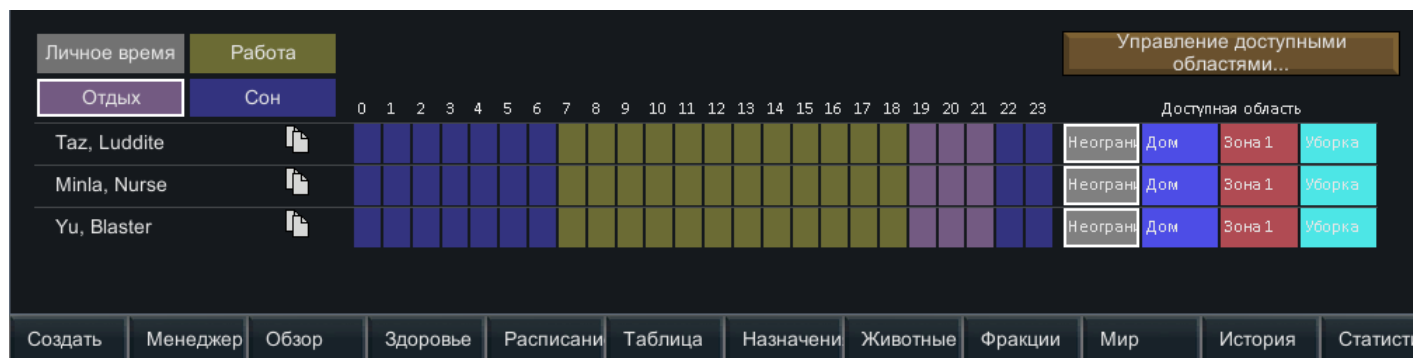
**Создать** - основная вкладка, где находится все строительство поселения.

**Обзор** - список приоритетов работ, которые регулируются цифрами 1-4 (при активном режиме **WorkTab** (т.е. его нужно **включить** в меню модов в главном меню перед стартом игры) количество цифр увеличено до 9 и существуют расширенные приоритеты) и позволяют для каждого поселенца задать свою работу. Также можно создавать наборы работ для поселенцев, чтобы при получении нового установить ему заданные настройки и другие функции.

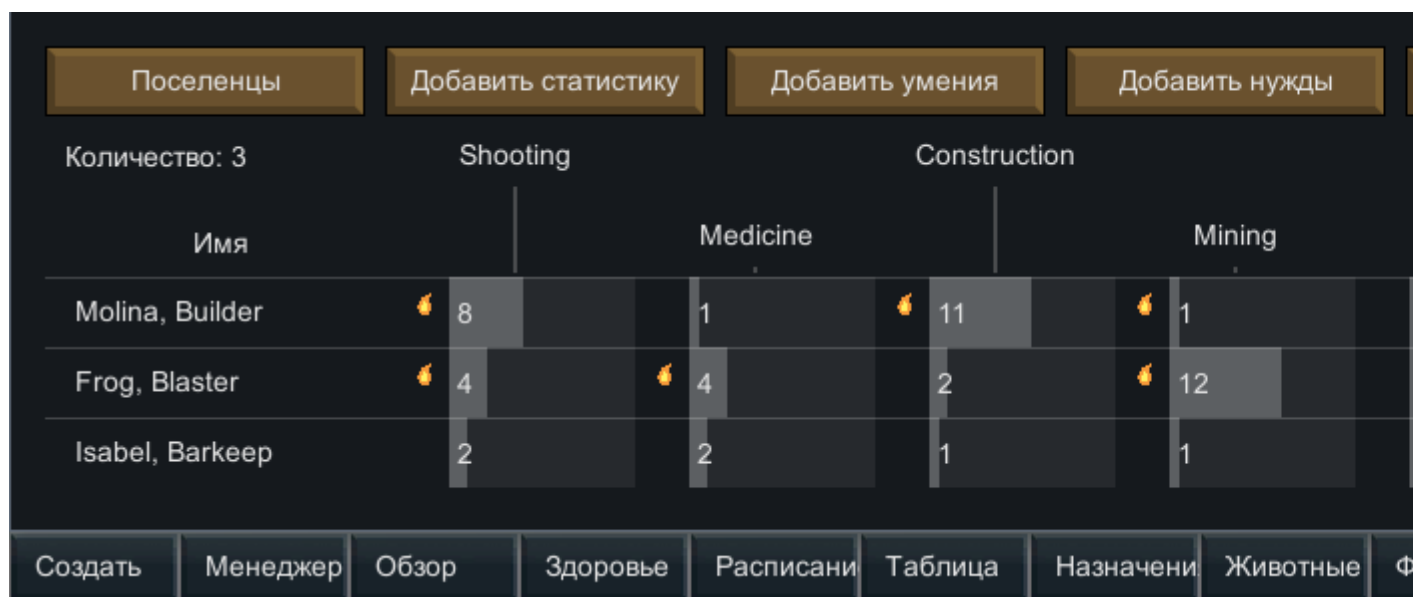


**Здоровье** - позволяет следить за здоровьем поселенцев, запрещать или разрешать использование медикаментов при лечении других поселенцев.

**Расписание** - позволяет задавать поселенцам время, разделенное на 4 вида: личный отдых, сон, отдых, работа. Лично я ставлю всем исключительно личный отдых. Но новичкам советую разделять время поселенцев на сон, работу и отдых. Также в этой вкладке можно назначить зоны, в которые поселенец имеет доступ. По-умолчанию стоит неограниченно, но при особых условиях, например, при атаке, сильном и метеоритном дожде, заморозках и т.д. можно ограничить зоны, чтобы случайно не потерять поселенца. Иконка в виде листа A4 позволяет копировать заданное расписание.



**Таблица** - очень важная вкладка, одна из основных. Позволяет в режиме таблицы увидеть всю информацию и статистику о поселенцах, врагах, диких животных и т.д. Например, у Вас есть в наличии хорошая винтовка и Вы хотите отдать ее поселенцу с лучшей стрельбой. Можно просмотреть всех поселенцев вручную, а можно через таблицу:



**Назначение** - позволяет создавать для поселенцев набор одежды и носимого оружия, инструментов. Например, если Вы назначите поселенцу носить с собой винтовку, патроны к ней и строительный ключ, то поселенцы автоматически подберут указанные предметы. После отражения атаки Вам не нужно каждого поселенца посылать брать патроны, он возьмет их сам в соответствии с указанным количеством. Или поселенец был ранен, все вещи упали на землю, но после того как он сможет ходить, поселенец подберет автоматически указанные предметы. Очень удобно.



Иконка в виде человечка означает, что поселенец при обнаружении опасности для себя будет убегать. Можно изменить поведение. Перечеркнутый круг означает - игнорировать, т.е. не обращать внимание на опасность (не рекомендую), скрещенные мечи - поселенец будет атаковать врага.

Чтобы переименовать назначение с "Оружие1" на какое-либо свое (обратите внимание, что название **должно быть только на латинице!**), необходимо полностью выделить "Оружие1" и нажать backspace или delete.

Обратите внимание, что в назначениях одежды и оружия есть поиск, который поможет Вам найти любой назначаемый ресурс.

		Текущая одежда		Текущее оружие		Вес	Объём
Taz, Luddite		Soldier		Taz		<div><div></div></div>	<div><div></div></div>
Minla, Nurse		Worker		Milna		<div><div></div></div>	<div><div></div></div>
Yu, Blaster		Anything		Yu		<div><div></div></div>	<div><div></div></div>

Создать
Менеджер
Обзор
Здоровье
Расписани
Таблица
Назначени
Животные
Фракции
Мир
История
Статисти

Выбрать оружие...

Новое оружие

Taz

Винтовка АК-47

1

×

7.62x39 мм Soviet Оболочечная (FMJ)

100

×

Разводной ключ

1

×

Разводной ключ

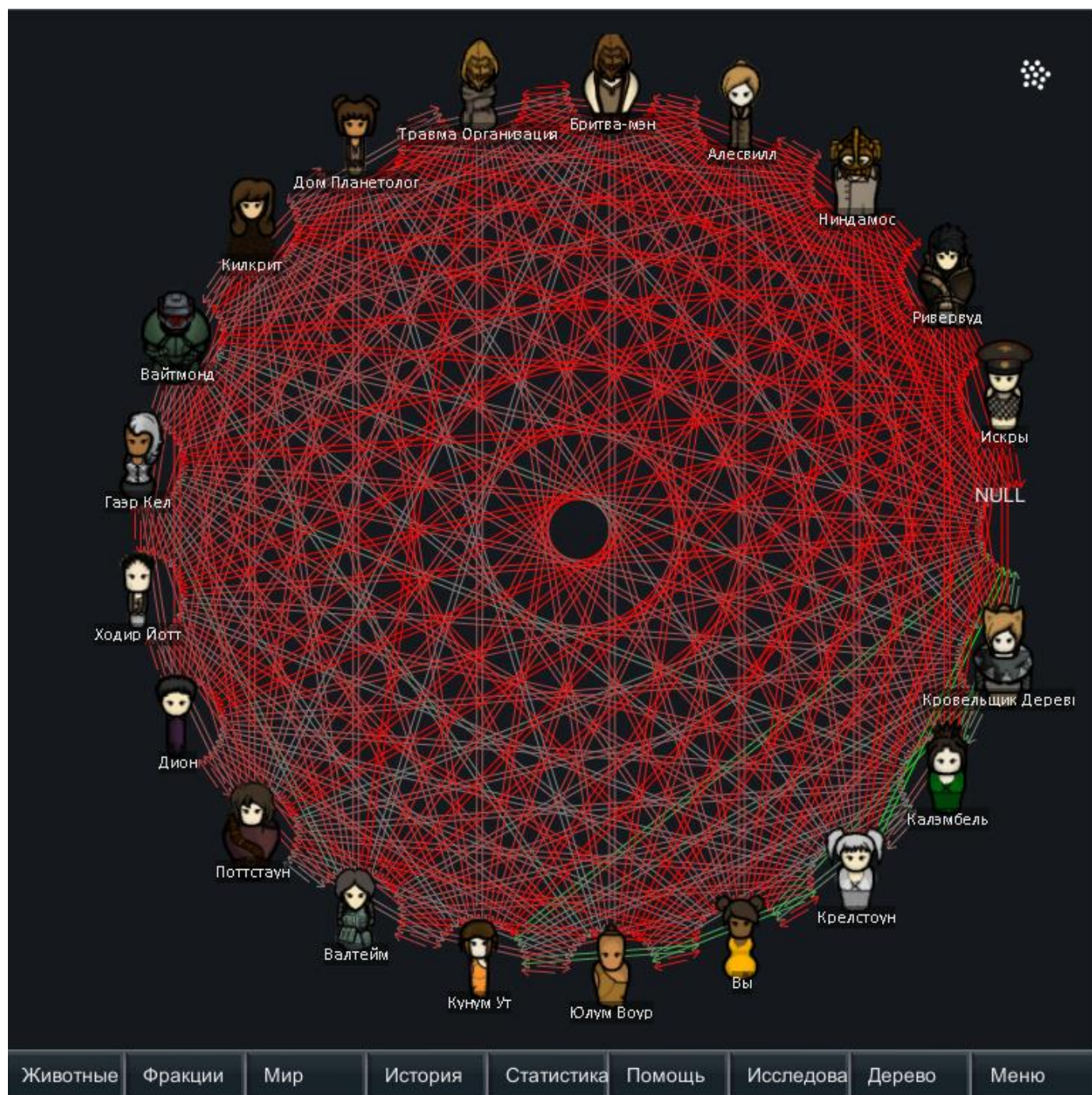
Вес

Объём

Расписани
Таблица
Назначени
Животные
Фракции
Мир
История
Статистика

**Животные** - список животных под контролем колонии. Им также можно указывать конкретные зоны их обитания, безопасную зону при атаке, либо забить лишнее поголовье.

**Фракции** - позволяет посмотреть отношения между своими поселенцами, либо между колонией и другими поселениями. Вверху кнопка Поселенцы/Фракции позволяет переключать режим просмотра. Не пугайтесь, когда увидите мешанину во фракциях. Вам нужно слева в верхнем углу нажать иконку с кружочками и все станет наглядно видно кто с кем дружит, а кто враждует. Каждая фракция кликабельна.



**Мир** - позволяет увидеть созданный вами мир со статисткой по температуре, месту нахождения колонии и т.д. Но запомните, если Вы захотите поделиться зерном мира с другом, потому что так удачно расположены ресурсы возле воды, то спешу Вас огорчить. При создании карты ресурсы генерируются каждый раз по-разному.

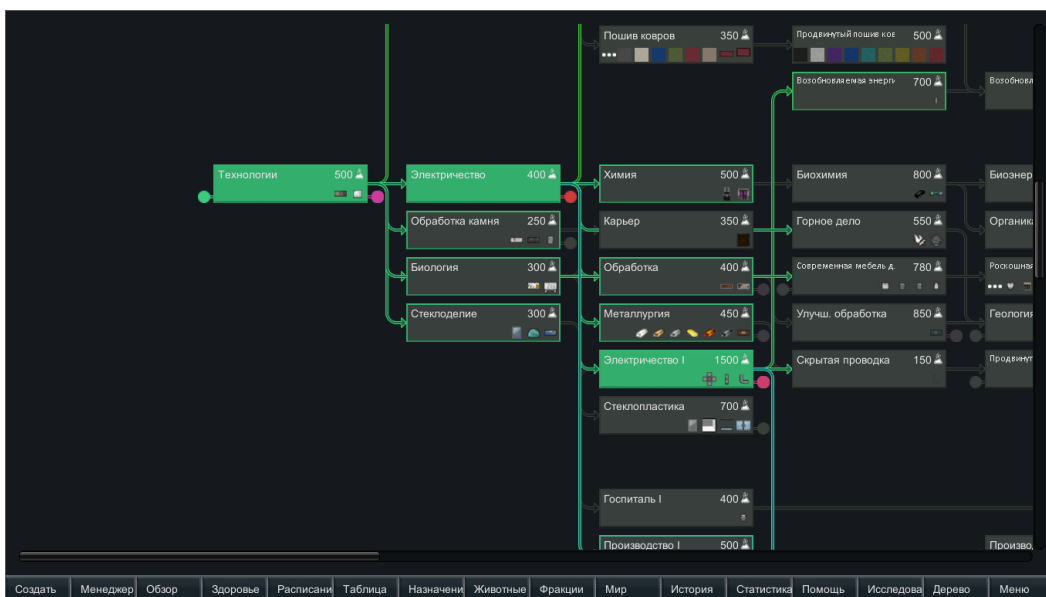
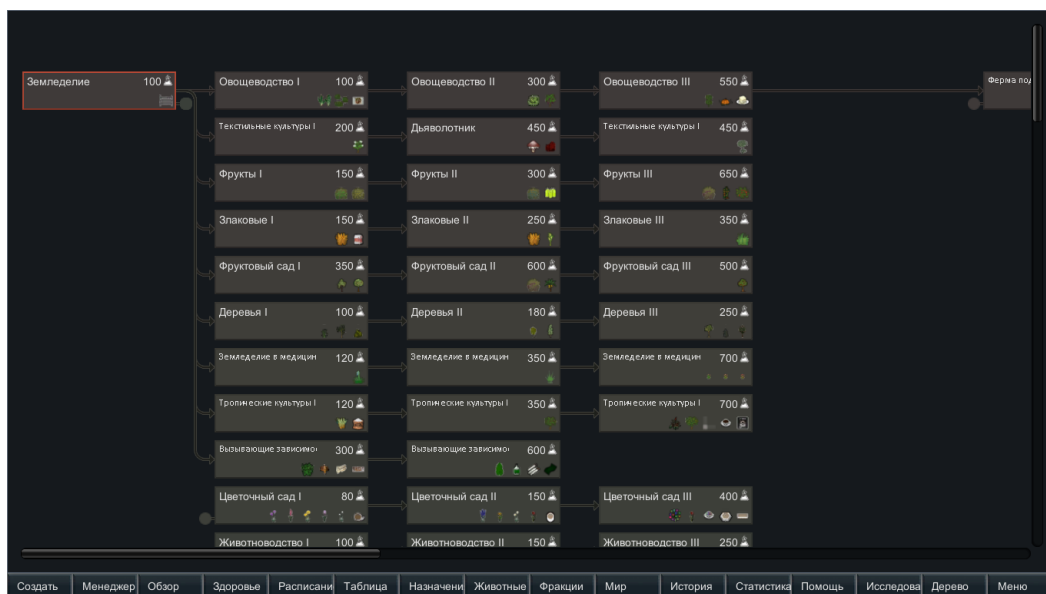
**История** - там вы можете увидеть график богатства вашей колонии и сделать сортировку по некоторым промежуткам времени.

**Статистика** - вкладка говорит сама за себя. Здесь Вы можете получить такую информацию как цена колонии, сколько времени прошло с момента старта, количество набегов и т.д.

**Помощь** - очень важная вкладка. Там Вы можете найти практически все. Какие исследования открывают конкретный станок, либо узнать рецепт крафта оружия или вещи и многое другое. Прежде чем спрашивать у других какие-либо вопросы, посмотрите, нет ли ответа на него во вкладке помощь. **(ПОКА ОТКЛЮЧЕНА).**

**Исследование** - список исследований, но пользоваться нужно вкладкой Дерево.

**Дерево** - визуальное древо исследований, в котором Вы можете настроить цепочку исследований по своему вкусу и необходимости (через **Shift**). Но запомните, что если поселенцы не хотят исследовать нужную вам технологию, значит не выполнены какие-либо условия. Чаше всего, это отсутствие конкретного научного стола, которых в игре существует 3 вида, плюс улучшение. Все можно найти во вкладке **Помощь**.





## 2. Обзор функций миникарты и описание значков. (ПОКА ОТКЛЮЧЕНА).

2.1. Чтобы включить миникарту, заходим в меню - настройки модов - minimap - включить миникарту. Далее Вы можете настроить отображение гостей, животных, врагов, поселенцев и т.д. с помощью изменения цифрами и цветами. Я советую ставить Вам "размер врагов" и "размер агрессивных животных" на 10.



Теперь перейдем к настройкам отображения вышеперечисленного.



Иконка в виде замочка (1) позволяет Вам открепить миникарту и переместить ее в любое место на экране и закрепить.

Иконка в виде линейки (2) восстановит размер миникарты по умолчанию.

И самая важная иконка в виде трех человечков (3) - о ней подробнее ниже.



Нажмите ПКМ на иконку трех человечков и перед Вами появятся три строки.

Первая - отображение поселенцев.

Вторая - отображение гостей, врагов.

Третья - отображение диких животных.

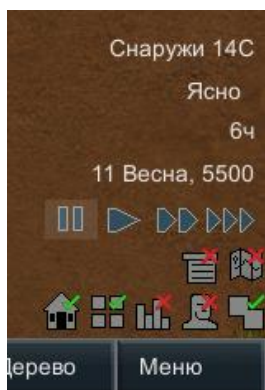
Переключение осуществляется нажатием на нужную строку и надпись изменится на ВКЛ/ВЫКЛ.

Как Вы видите, на миникарте есть один враг и он отображается крупной красной точкой потому, что выше я установил размер врага на 10.

Еще стоит обратить внимание, что на миникарте есть маленькие красные точки. Это отображаются хищные животные. Они пока не агрессивны к поселенцам.

Но когда сытость хищников станет ниже определенного порога, они начнут охотиться. На травоядных животных (маленькие желтые точки), либо на ваших поселенцев. При охоте на Ваших поселенцев, размер хищников изменится на установленный Вами, вверху и справа появится сообщение **"Агрессивное животное"**, которое сигнализирует о том, что кто-то из Ваших поселенцев в опасности. К сожалению, чувство голода может проснуться у хищников как раз в тот момент, когда поселенец проходит мимо. Тогда сложно спасти его от смерти. Поэтому рекомендую не отправлять поселенцев далеко без присмотра, без оружия и без подмоги.

## 2.2. Теперь к описанию иконок в правом нижнем углу.



Здесь Вы можете получить полезную информацию о происходящем и включать/выключать отображение зон, миникарты и другие функции.

Снаружи 14 °C - означает, что место, где находится курсор мыши, является улицей, открытым пространством. В замкнутом помещении будет "Внутри". Это же относится к температуре. Где курсор, такая и температура. Дальше идет погода на карте. Здесь, я думаю, все и так понятно.

Треугольнички означают скорость игры. Пауза активируется кнопкой "Пробел", скорость 1-2-3 на клавиши "1-2-3" на клавиатуре соответственно. Также существует 4 скорость игры. Она не отображается, но активируется на кнопку "4" на клавиатуре.

Перейдем к описанию иконок под скоростью игры.

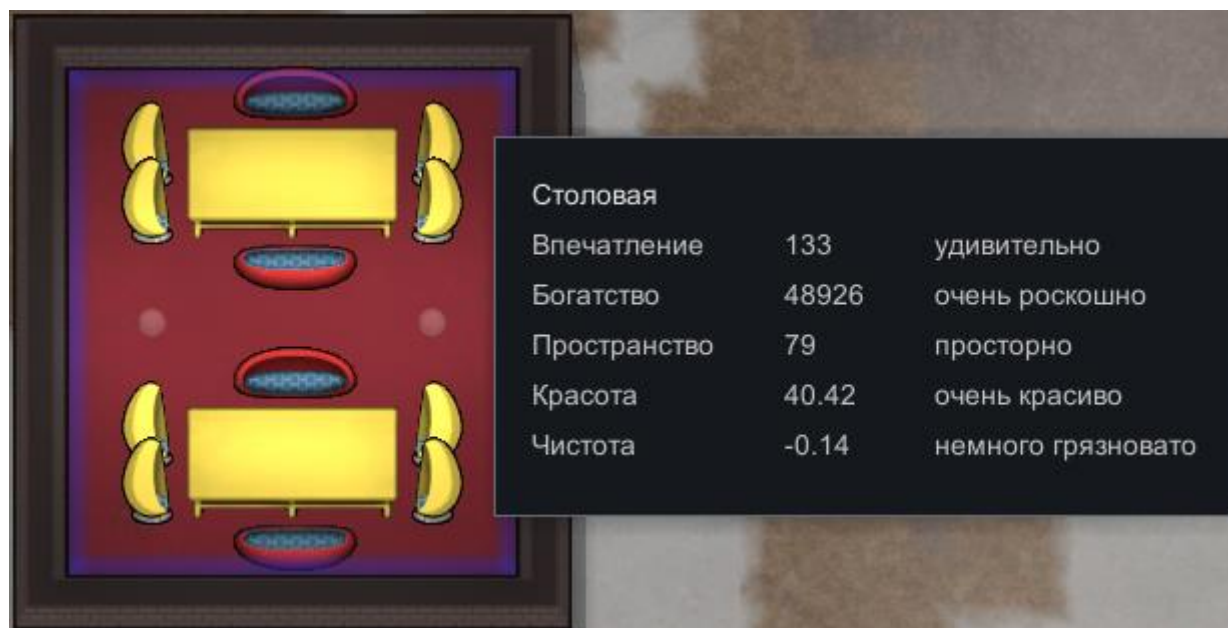
Сразу под часами Вы видите две иконки. Левая упорядочивает отображение ресурсов справа на экране по категориям, а правая - включает/отключает миникарту.

Далее 5 иконок:

Первая - автоматически создает домашнюю зону при строительстве каких-либо объектов или складов. Домашняя зона важна тем, что поселенцы чинят стены и постройки в пределах домашней зоны и тушат пожары также только в домашней зоне и вербуют гостей (об этом ниже).

Вторая - включение/отключение панели поселенцев.

Третья - отображает описание комнат под курсор. Есть несколько видов комнат: спальня, мастерская, столовая, комната отдыха. Так же там Вы сможете увидеть чистоту комнаты, богатство, комфорт и другие функции. За разные комнаты существуют положительные бонусы к настроению, например: "роскошь", "дворцовая роскошь", "уют" и т.д.



Четвертая - позволяет включать/отключать красоту видимости в определенной зоне. Позволяет узнать красоту какой-либо комнаты. Чем красивее, тем больший бонус к настроению вы получите и наоборот.

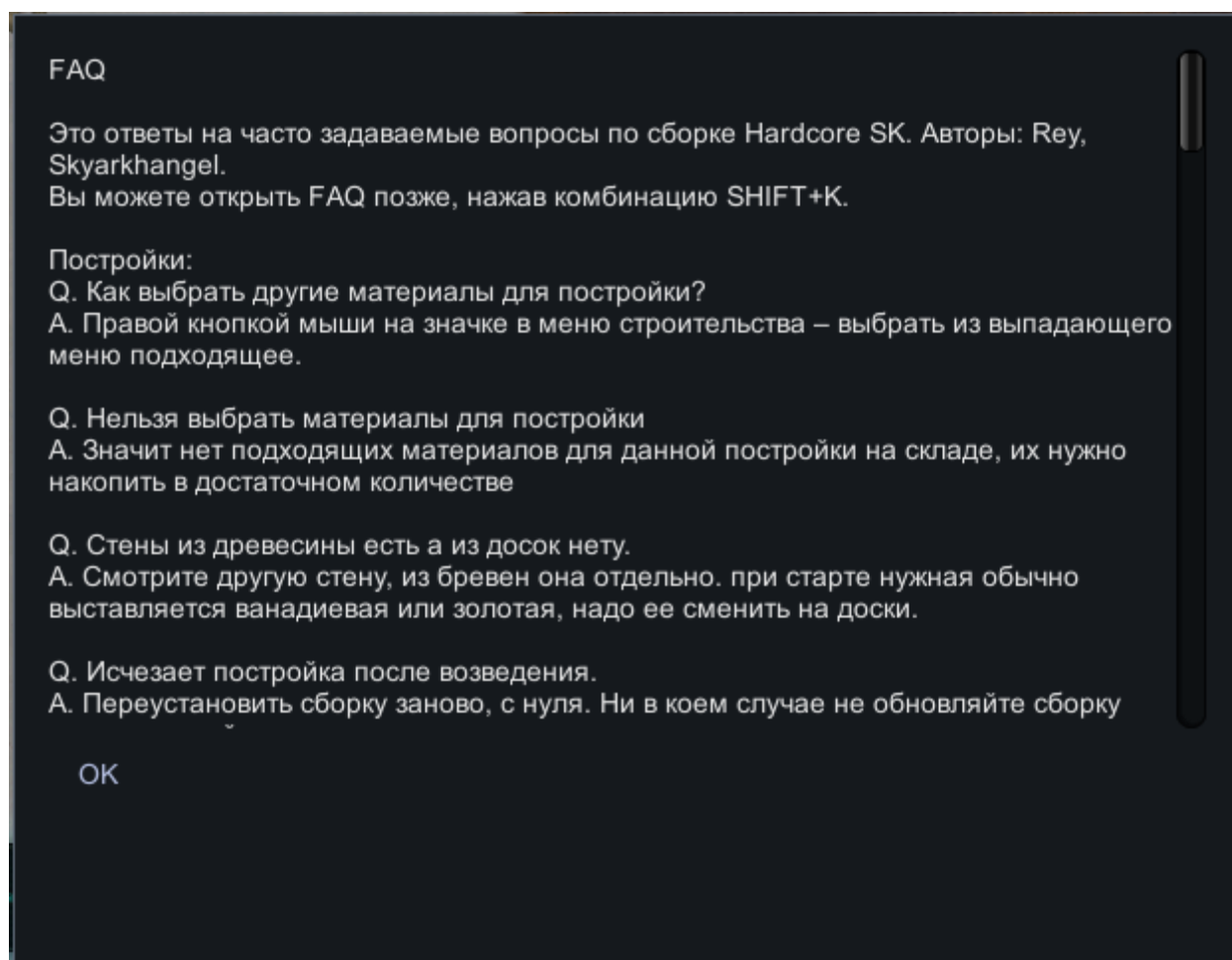


Замечательное место	15
Дворцовая роскошь	10
Блаженство	10
Оптимизм поселенца	10
Очень скромные запросы	10
Употребление шикарного блюда	8
Удивительная столовая	5
Необыкновенное общежитие	3
Неудобная одежда	-3
Сон на холоде	-4
Беспокойный сон	-4
Сон на земле	-4
Общая спальня	-5

Пятая - включает/выключает отображение таких зон как "склад", "посадки" и т.д.

Все это описание Вы также можете получить, просто наведя курсор на иконку.

Важным моментов является включение **FAQ** от разработчиков мода, которое откроется Вам при нажатии **Shift + K**. Там Вы найдете много полезной информации по игре. В том числе, как создавать группы поселенцев для быстрого выбора.



### 3. Выбор места для базы и перенос вещей на склад.

Итак, перейдем с начальным основам игры. Для начала оговоримся, что данный старт использует сам автор гайда и он, гайд, не является истиной в последней инстанции и создан для того, чтобы Вам помочь на старте игры.

Перед Вами поселенцы, но что же делать дальше?

Прежде всего Вам необходимо осмотреть карту, поставив игру на паузу и выбрать место для будущей колонии. Рекомендую Вам выбирать место рядом со скрытыми залежами ресурсов (рис. 1), нефтяными месторождениями (рис. 2), а также возле воды, если имеется на карте.





Рис. 1



Рис. 2

Скрытые залежи ресурсы позволят Вам строить шахты и добывать некоторые виды руд, а нефтяное месторождение - нефть. Существуют так же скрытые залежи редких металлов, выглядят они также, но позволяют добывать руды для поздней игры. Но об этом позже.

С местом Вы определились, теперь необходимо создать склад и перенести туда все то, что Вам дают по сценарию или Вы набрали сами. Склады располагаются во вкладке **Создать - Зоны - Склад**.

Кликните по только что обозначенной зоне и посмотрите какие существуют настройки складов. Для облечения сортировки складов и назначению их под ресурсы существует функция поиска нужного ресурса.

Помните, что большая часть ресурсов **портится**, т.е. теряют свою прочность если находятся под открытым небом, поэтому важно в первую очередь перенести их под крышу. К таким ресурсам относятся: продовольствие, медикаменты, оружие, одежда и д.р. Также обитающая фауна очень любит полакомиться вашим продовольствием, а жуки очень "любят" оружие и одежду. Благодаря нововведениям в 14 альфа-версии игры, крышу можно строить при наличии любой опоры, т.е. стены созданные игроков или от горы.



Можно также создавать склады в постройках, находящихся на карте, но **будьте осторожны**, поскольку в больших постройках нас ждет неприятный сюрприз. Но об этом нам сообщение падающее справа сообщение, гласящее про "**Древнюю опасность**". Не открывайте их в начале игры!

После переноса своих ресурсов приступаем к освоению колонии. Для начала нам нужно заготовить основные ресурсы для строительства - каменные блоки и древесину. Каменные блоки можно получить при разборе каирнов (рис. 3) или других построек.

Также каменные блоки и доски можно получить, если разобрать пол в имеющихся постройках на карте (помните про Древнюю опасность). Снять пол можно с помощью функции "Снять пол" в любой вкладке с покрытиями. Поскольку разбор полов гораздо быстрее, чем разборка стен, то данный способ эффективен при получении ресурсов.

Если постройка замкнута и нет сообщения о "древней опасности", то будьте осторожны при ее разборе, ибо крыша рухнет после полной разборки и может убить поселенца. Или снимайте крышу через **Создать - Зоны - Добавить область без крыши**, или оставляйте один блок стены для крыши. Древесину можно получить просто срубив деревья или разобрать тотемы (рис. 4). А также Вам необходимо разобрать находящиеся по близости обломки кораблей, для получения компонентов, механизмов, стальных слитков и проволоки. Разные обломки кораблей позволяют получить разное количество этих ресурсов.



Рис. 3



Рис. 4

Обратите внимание, что стены из древесины быстро строятся, но они горят, а стены из каменных блоков - нет. Поэтому на первое время и можно строить стены из дерева, чтобы спрятать продовольствие, оружие и одежду, но лучше всего потом переделать на стены из каменных блоков. Также учтите, что разные каменные блоки имеют разную прочность. Гранит имеет самую высокую, мрамор - самую низкую.

После того как Вы добыли эти ресурсы и огородили свой первый склад, следует приступить к строительству первых верстаков, а именно:

**примитивный камнерезный верстак** (70 каменных блоков) в разделе создать - производство - камнеобработка. Если у вас нет в наличии каменных блоков, то при нажатии на "камнеобработку" в правом верхнем углу появится сообщение "у вас нет подходящих материалов". Это касается и всех других построек.

На верстаке мы будем перерабатывать обломки камня в каменные блоки. С развитием технологий и открытия новых верстаков в разделе обработки камня будут доступны новые рецепты.

**стол плотника** (6 компонентов и 80 древесины) в разделе создать - производство - деревообработка. Здесь мы сможем наколоть дров и напилить досок. Первые нам понадобятся в качестве топлива (каждый ресурс относящийся к категории дает разную теплоотдачу и позволяет постройкам работать дольше и давать больше энергии).

**примитивный стол мясника** (35 каменных блоков) или **место разделки** (ресурсов не требует) - в разделе создать - производство - разделочные столы. Здесь мы будем разделять трупы животных на мясо и, после нужного исследования, тушки рыбы. Обратите внимание, что при разделке пачкается пол, что дает отрицательный рейтинг к чистоте и красоте, который в свою очередь влияет на поселенцев.

**гриль** (4 компонента и 25 любого сплава) - в разделе создать - производство - приготовление пищи. Для работы грили требуется топливо. Во вкладке топливо вы можете установить конкретный вид топлива. Лично я сразу пилю дрова и заправляю ими. Пока у вас не будет комнаты с кондиционерами, которые дают отрицательную температуру и позволяют еде не портиться (иногда - "холодильник"), необходимо делать копченое мясо, а не жаренное. Копченое хранится 30 дней при средней температуре, в то время как жаренное - около 3 дней. Чем выше температура, тем быстрее портится провизия. Особенно стоит отметить, что за разделку людей и прочих человекоподобных колония получит сильный минус к настроению. Также поселенцы получают минус к настроению от еды, приготовленной из мяса насекомых. Оно по-умолчанию включено в рецепте, но когда нет еды, можно и такое есть. К такому мясу относится: мясо антиса, мясо гнаулера, мясо жука, мясо мегажука - **мясо насекомых**.



Несколько слов о складах. Рекомендую Вам возле каждого верстака (группы верстаков) делать отдельные склады. Например, возле склада, где Вы будете хранить каменные блоки, щебень, песок можно построить бетономешалку и стеклорезный стол, поскольку бетон производится из щебня и песка, а стекло из песка. Поэтому чем ближе ресурсы к складам, тем быстрее будут сделаны ресурсы.





Первые верстаки готовы, теперь мы готовы к развитию своей колонии. Несмотря на то, что при старте Вам дается некоторый запас провизии, но он не бесконечный, поэтому необходимо подумать о запасах еды. Еду можно добывать следующими основными способами: охота на зверей, рыбалка (после изучения технологии) или выращивание растений, если вы взяли с собой семена. Лучше всего брать картофель, потому что он не сильно требователен к почве и к навыку фермера. Также его можно пожарить на костре.

Далее нам следует строить стены из созданных нашими ремесленниками общей базы и отдельных комнат для поселенцев. Но строить отдельные комнаты сразу не стоит, поскольку есть более важные дела. Для начала хватит и общей спальни, либо просто среди склада.

Сделать кровати не составит труда, только если Вы не начали на леднике, где нет травы и дерева. Древесина у нас уже есть после разборки тотемы, осталось собрать сена для кроватей. Трава собирается в создатель - приказы - собрать и выделяете область, на которой поселенцы соберут сено. Кровать из сена имеет очень низкую эффективность отдыха, но это лучше, чем спать на спальных мешках, потому что поселенцы будут получать минус к морали от дебафа "сон на земле". Потом можно делать кровати из шкур убитых животных. С продвижением технологий рекомендую переходить на велюр.





Не следует также забывать о таком важном параметре как скорость выработки иммунитета. Чем выше данный параметр, тем быстрее поселенцы вылечатся. Лично я предпочитаю разделять кровати для отдыха и лечения даже при старте. Но Вы можете использовать кровати со сбалансированными параметрами отдыха и иммунитета. Также конопляное полотно, которое можно получить после разборки вещей с нападающих на столе кожевника.

Также из напиленных досок можно сделать примитивные столы и стулья, чтобы поселенцы не жаловались на дебаф "еда на земле".

После всего вышеперечисленного нам стоит задумать об обороне и строительстве отдельных комнат для поселенцев. комнатой считается помещение с 4 стенами, дверь и крышей на головой. Размер комнат зависит от Ваших предпочтений и свободного пространства. Лично я стараюсь строить комнаты 5 на 5, чтобы получить плюс к настроению от размеров комнаты.

Если с комнатами все понятно, то для защиты можно строить так называемые "киллбоксы", хотя некоторые считают их абюзом, поскольку ИИ не очень умен в выборе пути к своей цели по уничтожению поселенцев. Киллбокс - это замкнутое пространство с узким входом для врагов с одной стороны и амбразурами, за которыми прячутся поселенцы, с другой. На рис. 5 изображен примерный киллбокс. Но каждый может строить его так, как считает нужным.

С диверсионными группами противника такая тактика не работает, поэтому будьте готовы к тому, что "гости" к Вам зайдут в другом месте.



Рис. 5

Как Вы видите, справа стоят поселенцы за стенами, между стен - амбразуры. Стены дают поселенцам дополнительную защиту, поскольку при атаке поселенцы выглядывают из-за угла и стреляют по врага. подобная тактика позволяет их уберечь от урона. Слева вход для атакующих. Змейка с бойницами позволяет замедлить врагов и дать время вашим поселенцам встать на места.

Двери по бокам позволяют использовать их как дополнительный маневр при большом числе нападающих. Поселенцев у амбразур мы отводим назад за двери, а стоящих за боковыми дверями вперед и стреляем врагу в спину.

Данный вид защиты не претендует на звание единственной и лучшей в игре, поэтому Вы можете строить свой киллбокс так, как нравится Вам. Но запомните, подобные двери требуют время на открытие, а значит Вы должны принять его во внимание, когда отводите поселенцев, чтобы враг не смог нанести урон им, когда двери открываются.

Как написано в FAQ от разработчиков мода (Shift+M) Вы можете сохранить **построение** поселенцев, нажав Shift 6-9. После того, как Вы нажмете кнопку 6, поселенцы перейдут в боевой режим и отправятся на позиции. С помощью таких комбинаций можно автоматически настроить отход поселенцев за двери. Например: на 6 они стоят у стены, на 7 они стоят за дверями. И когда враг подходит близко, Вы нажимаете на кнопку 7 и поселенцы сами уходят за двери на запомненную позицию.

В основной зоне киллбокса следует делать сначала болото, для замедления врагов (после соответствующего исследования), а с развитием технологий - полосу препятствий. Учтите, что враги могут ломать полосу препятствий.

На этом обучение по старту игры можно считать завершенным. В следующем пункте гайда я поделюсь своими мыслями и советами по дальнейшему развитию колонии и старту в разных местностях.



Кнопка 6  
Запомненная позиция



Переключение между кнопками  
6 и 7 для автоматического  
перемещения с позиции 6 на  
позицию 7



Кнопка 7  
Запомненная позиция

#### 4. Особенности старта для разного типа местности и общие советы по игре.

Итак, чтобы начать проводить исследования, нам потребуется простой научный стол (раздел "Разное"), который находится в разделе создать - разное - научные столы. Я строю его из досок, если играю в умеренном климате с достаточным количеством древесины. В пустыне или леднике древесину нужно беречь, поэтому можно построить стол из металла.

Сразу оговорюсь, что информация ниже относится к нормальному климату (с деревом и травой). Если вы решили играть на леднике или в пустыне, то цепочка исследования и построек будет выглядеть иначе. В конце главы есть несколько слов про это.



Простой научный стол, продвинутый научный стол и мультианализатор.

Все верстаки я советую строить Вам из олова, поскольку оловянный сплав дает 120% (данный параметр **не относится к научным столам**, поэтому можно строить из любого материала. Разница будет лишь в прочности стола) к скорости работы за верстаком. Но олово не получить после разборки частей корабля, поэтому его сначала нужно выкопать, а потом переплавить. Но помните про штрафы к температуре!

При развитии колонии я строю свою цепочку исследований примерно так: производство 1 (для крафта патронов) - оборона 1 - оборона: взрывные СВУ - оборона: зажигательные СВУ (для строительства амбразур). Поскольку в моде для каждого оружия есть патроны, то необходимо наладить их создание на верстаке боеприпасов. Отмечу, что его можно использовать и без энергии, но скорость работы будет снижена до 40%. Это же касается и стол для создания компонентов и некоторых других верстаков.

Далее можно изучить рыбалку, если есть поблизости вода, которой хватит для постройки пирса. Можно заняться изучением строительства полов, лучшей мебели для отдыха и столовой. Важное значение имеет мебель для отдыха. Первое исследование даст Вам мишень с луком, которую поселенцы используют для повышения параметра отдых и улучшения настроения. Настроение - очень важный параметр и зависит от множества факторов.

Потом идет изучение исследований, ведущих к постройке холодильника. Для этого требуется изучить какой-либо вид энергии. Лично я предпочитаю конвекционную энергию, которые открывают доступ к энергостанциям, работающим дровах, угле и т.д. Но существует и цепочка исследований возобновляемой энергии, которая откроет доступ к ветрякам, солнечным панелям и т.д. Строить холодильник я начинаю только после завершения таких ключевых исследований как:

конвекционная энергия 2 (угольная станция), инфраструктура 3 (средний кондиционер, ибо другие очень плохие) и скрытая проводка.



Далее выход в шахты (геология), которые добывают ресурсы из скрытых залежей ресурсов и нефтепереработку (нефтехимия).

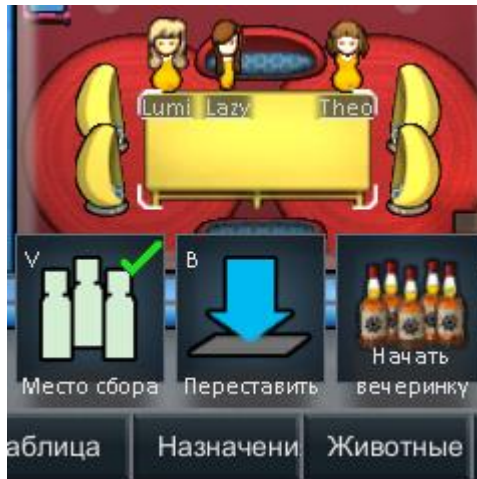


Одна шахта может обеспечивать углем много угольных электростанций. Но одна угольная электростанция обеспечивает энергией только одну шахту. Поэтому как только сделали первую электростанцию и шахту, нужно строить вторую, которая будет питать лампочки, верстаки и т.д.

Не забывайте и об освещении. Полная темнота дает дебаф "темное окружение", влияющий на некоторые параметры поселенцев. Обычные источники света, такие как костер, факел, лампочки позволяют избавиться от этого дебафа. Кроме того источники света помогут Вам пережить один очень интересный ивент..

Как я уже писал, настроение имеет очень важное значение и на него влияют очень многие факторы: минус от общей спальни, минус от сна на холоде/жаре, от грязного места, от боли, грубых разговоров между поселенцами, от употребления пищи из насекомых, но есть и плюсы от употребления хорошего блюда, душевного разговора, вечеринки, употребления сигарет, алкоголя. В игре существует два вида вечеринок. Предусмотренная разработчиками игры, запускается сама случайно и дает хороший бонус к морали и предусмотренная разработчиками, которую можно запустить самому, если собрать поселенцев у стола в боевом режиме и активировать функцию "начать вечеринки", выбрав этот самый стол. (ПОКА ОТКЛЮЧЕНА).





Теперь в вопросе о том, что же делать с трупами врагов. Животных естественно на разделку, а людей можно закапывать в могилы, сжигать на костере/в крематории, перерабатывать в компостных ямах на удобрение, либо разделять на мясо и готовить блюда, но это крайне негативное кажется на настроении поселенцев. Животных так же можно в компостные ямы на удобрения. Если Вы обеспечили колонию хорошей едой, то рекомендую в компостные ямы трупы насекомых, к которым относятся: все инсектоиды, пауки, жуки и горные жуки..

Также мясо насекомых можно использовать для создания комбикорма. Он имеет неограниченный срок годности, поэтому его можно будет употреблять в пищу. Все же это лучше, чем есть блюда из мяса людей.

Удобрения понадобятся для создания искусственных ферм и выращивании различного рода растений и деревьев.

Обращаю Ваше внимание, на **прочность огнестрельного оружия**. Она прямым образом влияет на его точность. Не держите ваше оружие под открытым небом.

Когда Вы построили какую-либо оборону, отдельные комнаты для поселенцев, но что же делать в промежутках между дальнейшим строительством колонии и изучением технологий? Если у Вас достаточно времени между атаками врагов, можно заняться строительством напольных покрытий для улучшения красоты и повышения настроения. Разбирать вещи с убитых врагов для получения тканей и шкур. Обратите внимание, что при ношении поселенцами вещей ниже определенного порога прочности, они получают минус к настроению от **"изношенная одежда"**. Поэтому при наличии у Вас свободной одежды, одевайте поселенцев лучше. Но не забывайте о том, что каждая одежда обладает своими параметрами. Новичкам советую использовать набор в назначениях **Worker**, который позволит не надевать одежду, сильно снижающую скорость работы. Например, броню, шлемы и т.д.

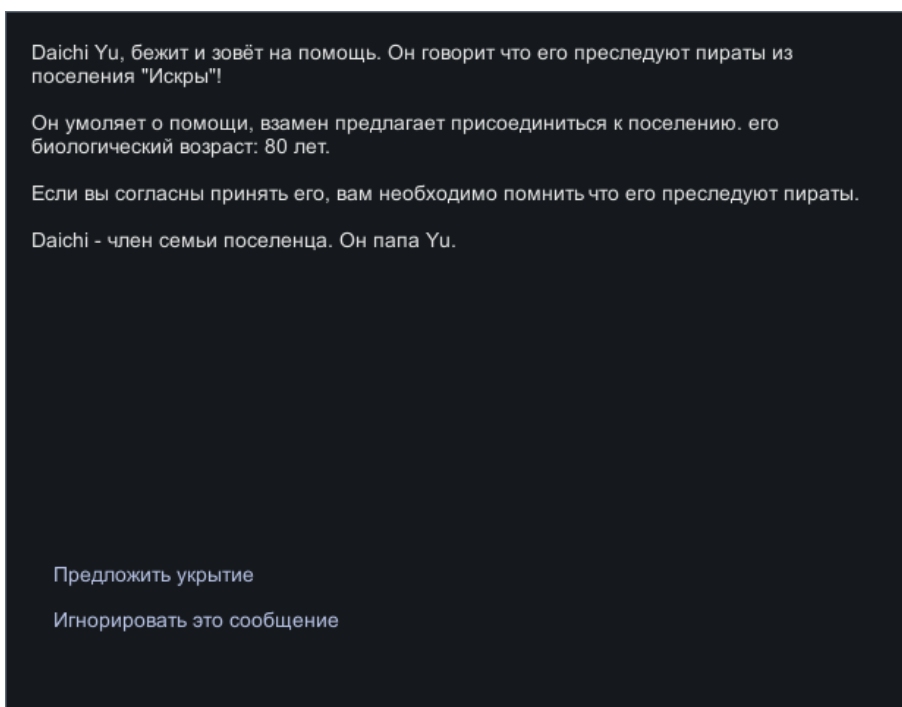
Теперь к одному из главных вопросов, **как же повышать популяцию колонии?**

Существует несколько способов для этого:

**Первый** - ивент **"пополнение"**, когда случайный поселенец присоединяется к Вашей колонии.

**Второй** - ивент **"спасение"**. Появляется сообщение о том, что какой-либо человек спасается бегством и просит помощи у Вас, после чего он присоединится. В описании ивента Вы увидите: кто

нападает, сколько лет будущему поселенцу. Может быть он даже будет являться чьим-то родственником. Но если Вы не уверены, что не сможете отразить атаку - не рискуйте! Ивент случится потом еще. Большое количество поселенцев ведет к определенным трудностям.



**Третий** - вербовка **гостей**. Именно гостей. Охранников каравана вербовать нельзя. Но при вербовке гостей отношения с фракцией портится на -35. Если отношения спустятся ниже определенного порога, то с фракцией начнется война. Будьте внимательны, когда вербуете гостя, если он пришел не один. может начаться война и бывшие гости начнут Вас атаковать.

Выделите гостя и откройте вкладку **Гость**. Там Вы можете увидеть еще два способа взаимодействия с гостями.



**Четвертый** - вербовка врагов. Если после отражения нападения на Ваше поселение остались раненые враги, Вы можете их захватить, при наличии **кровати для заключенных**. Обращаю ваше внимание, что при назначении кровати заключенным, вся зона вокруг становится тюрьмой и поселенцы не могут использовать ресурсы в этой зоне. Поэтому для заключенных стройте отдельные комнаты и вербуйте врагов, если они Вам подходит по параметрам.

**Пятый** - ивент "**спасательная капсула**". С неба падает часть корабля, в котором раненый человек. Есть два вида вербовки "капсульного" человека. Либо спасти его и с неким **шансом** он предложит остаться у вас, либо захватить его как заключенного и вербовать. Но, иногда, Вас может ожидать неприятный сюрприз. Внимательно следите за сообщениями справа при спасении..



Также незванный гость "привозит" с собой в капсуле чуть-чуть ресурсов.

И несколько слов о торговле. Торговля осуществляется двумя способами: через **караван** и **орбитального торговца**. караваны приходят к Вам с первого дня. Их можно ограбить, если хватит огневой мощи, но сразу же начнется война. Обращаю Ваше внимание на то, что караваны из разных фракцией могут атаковать друг друга, находясь в Вашей колонии.

Для орбитальной торговли вам понадобится исследование "**Телекоммуникации**", которое позволит Вам строить консоль связи и орбитальные маяки. **Важно**, чтобы один маяк **обязательно** был не под крышей, на открытом пространстве, чтобы туда сбрасывались ресурсы от орбитального торговца. Все остальные маяки можно под крышей среди Ваших складов.

И в заключении несколько слов о тактике развития в различных условиях.

Если вы решили попробовать себя на леднике, то советуют Вам взять теплых вещей в создании поселенцев. Если все же Вы играете со стартовым набором из сценария, то в первую очередь следует найти паровой гейзер и застроить его, чтобы получать тепло. Но соблюдайте размер комнаты. Слишком маленькая - убьет поселенцев от теплового удара, слишком большая - не позволит ей нагреться и поселенцы будут замерзать. Снимайте теплую одежду с поверженных врагов (но не забывайте про **минус к морали** от одежды с трупов), разбирайте на составные части и производите свою, стройте костры в комнатах для обогрева. Костры можно топить не только древесиной и дровами, но и углем. При создании комнаты вокруг парового гейзера, можно использовать вентиляцию для создания во всех других комнатах примерную температуру общей.

Если вы решили играть в пустыне, то помните, что в жаре еда и трупы быстро портятся, поэтому не убивайте слишком много животных и не разделявайте всех сразу. Закапывайте их в могилы, а потом выкапывайте. Пока трупы в могилах не портятся. Поскольку в пустынях нет гор, поэтому будут трудности с углем и металлическими рудами. Получать сплавы можно следующими способами, до изучения шахт: разбирать оружие врагов на составляющие, либо покупать у проходящих караванов руду или сплавы. Опять же, одежда тоже играет важную роль в том, какую температуру переносят ваши поселенцы.

## 5. Глоссарий: ивенты и их описание.

В последнее время очень часто на стримах по игре игроки спрашивают про те или иные ивенты, поэтому я решил сделать описание **некоторых** из них и то, как их пережить. Данный список **неисключительный**, а это значит, что есть и другие ивенты.

В этом пункте Вы найдете:

- |                                                                                             |                               |                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|----------------------|
| 1. Терраформер механоидов                                                                   | 2. Психический корабль        | 3. Токсичный корабль |
| 4. Заморозки                                                                                | 5. Вулканическая зима         | 6. Тепловая волна    |
| 7. Лорд тьмы                                                                                | 8. Различные болезни          | 9. Стихийные драконы |
| 10. Нашествие насекомых                                                                     | 11. Дождь из стали/метеоритов | 12. Босс механоидов  |
| 13. Помощь Терминатора                                                                      | 14. Рой насекомых             |                      |
| 15. Звездные врата (хоть это и не ивент, но очень часто про них спрашивают) ПОКА НЕТ В ИГРЕ |                               |                      |

В скобках будет указано название ивента так, как он указан в консоли (вдруг вы решите что-то призвать).

1. **Терраформер механоидов** (MechanoidTerraformerIncident) - как следует из названия, это устройство механоидов, которое влияет на погоду и грозы с молниями у Вас станут немного чаще. Этот ивент случается, примерно, после 90го дня в игре (но не факт). Терраформер механоидов (далее по тексту - ТМ) в небольшом радиусе вокруг себя заменяет землю на бетон и создает пилоны.

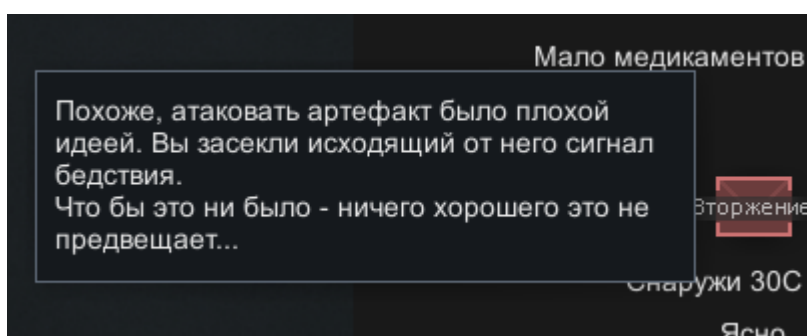




Когда эти пилонов станет 8 штук, то начнется полномасштабное вторжение механоидов и разрушат Вашу колонию. Разумеется, лучше не ждать вторжения и предпринять для этого некоторые меры. Есть несколько способов предотвратить вторжение:

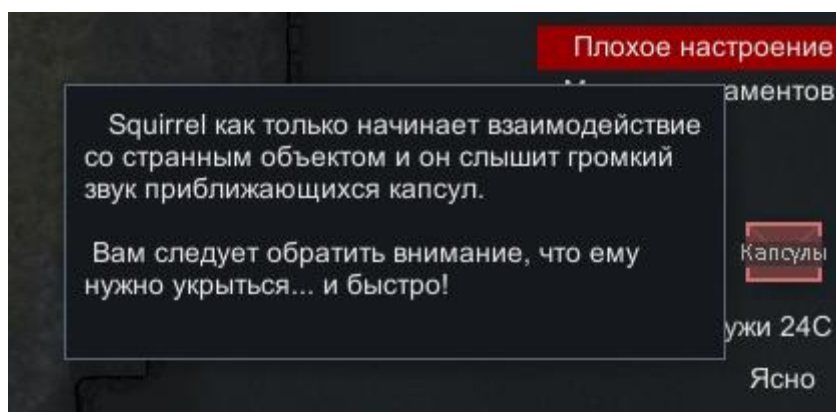
1. Если отправить исследователя для исследования, то сразу после начала упадут 4 капсулами со жнецами. У них мощное оружие, поэтому ваш исследователь в большой опасности. У вас будет секунд 5, чтобы хоть как-то успеть отвести исследователя. Чтобы обезопасить риск смерти вашего поселенца, продумайте как застроить ТМ так, чтобы жнецы были в комнатах отдельных от исследователя. Обратите внимание, что **любое получение урона** спровоцирует второй вариант, поэтому будьте осторожны при убийстве жнецов.

2. А можно ТМ просто "сагрить", т.е. нанести ему любой урон, **НО** после того как Вы это сделаете, случится мини вторжение, о чем Вам сообщит игра. В район ТМ прилетит несколько капсул с механоидами (обычно не меньше 10 штук) и они сразу пойдут атаковать Ваше поселение.

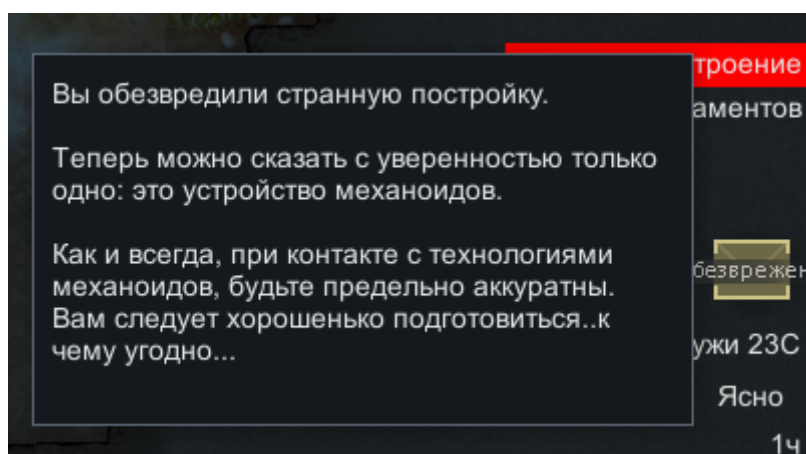


**Внимание (!!!)**, мини вторжение происходит при **любом получении урона**, т.е. проходящие мимо враги заденут, стальной дождь, падение капсул, молния, и т.д. Будьте готовы к мини

вторжению. Хотя иногда может случиться так, что метеорит или грузовые контейнеры падают точно на ТМ и разрушают его, мини вторжения не будет (проверьте свою удачу).

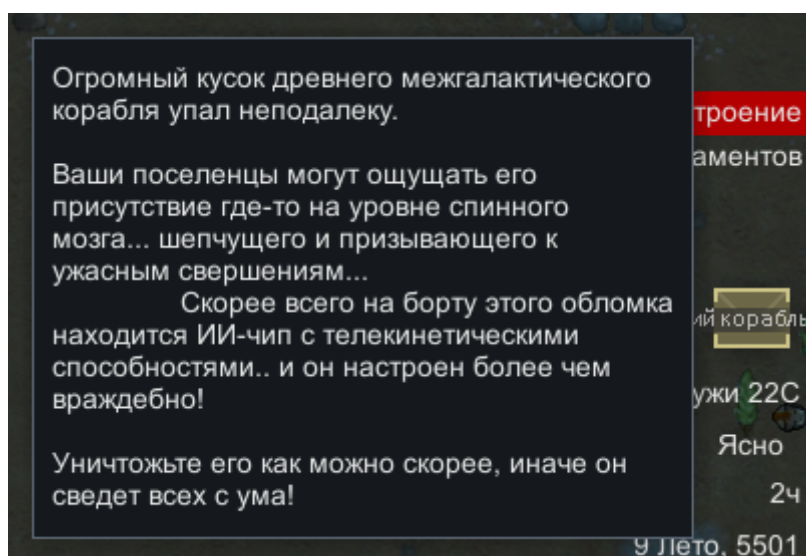


Для чего же нужен ТМ? После всех процедур его обезвреживания Вы можете сломать его от греха подальше, а можете **исследователем** изучить его, после чего он будет служить Вам в качестве электростанции, вырабатывая хорошее количество энергии.



Будьте осторожны, неизвестно, что авторы мода могли придумать в процессе исследования.

2. **Психический корабль** (PsychicEmanatorShipPartCrash) - огромный кусок древнего межгалактического корабля. Крайне неприятная вещь. Через некоторые промежутки времени он усиливает испускаемый психический сигнал, который сильно влияет на поселенцев, поэтому с устранением затягивать не советую, иначе все сойдут с ума.



Как и с ТМ, если корабль получит урон, то из него вылезут механоиды. Количество и сила которых **зависит от стоимости** Вашей колонии. Но одна важная **особенность (!!!)**. После того как появятся механоиды, они не станут нападать, а будут охранять свой корабль. Нападать на вашу базу они пойдут после того, как **целостность корабля упадет ниже 50%**.

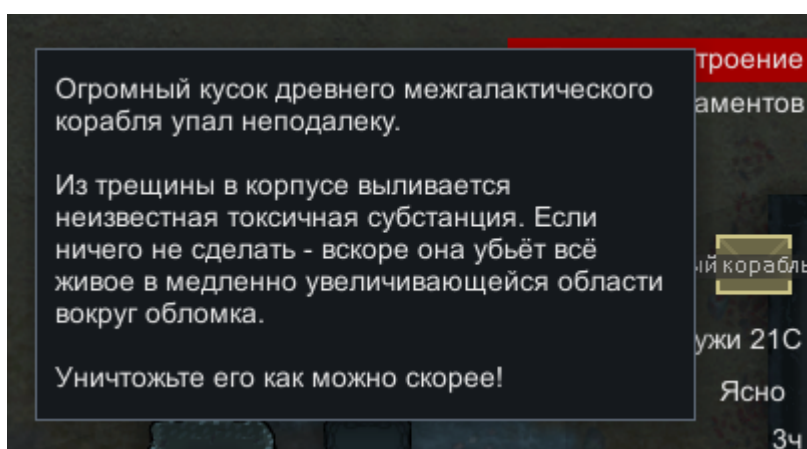
После того, как эта штуковина упадет, Вам нужно срочно строить планы по его уничтожению. Если это случилось на раннем этапе игры и у Вас нет минометов, чтобы разбомбить корабль издалека и заставить механоидов идти к Вам в киллбокс, то придется строить защитную постройку.



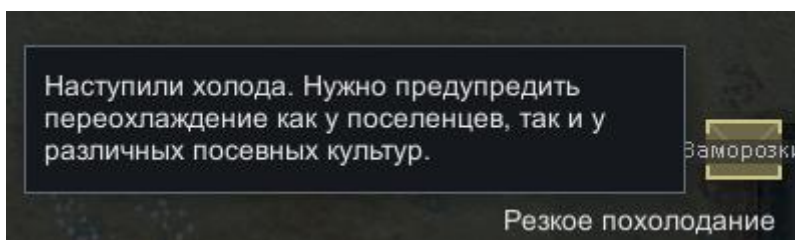
Примерно такую защиту я предлагаю Вам строить. Чем крепче материал, тем лучше. Очень хорошо будет из железобетонных боков. Если есть пулеметы, можете их использовать. При установке пулемета **обязательно** ставьте так, чтобы точка использования была за стеной. У меня цена колонии, примерно, была 190к, поэтому механоидов не сильно много. Длинные выступы стен помогают лучше защищать ваших поселенцев. Берегитесь точного оружия у сталкеров (очень точное и мощное) и инферно-пушек у мамонтов (быстро стреляет и поджигает). Берегите Ваши патроны,

которые принесете для перезарядки пулеметов, ибо снаряд из инферно-пушки может пролететь за спины и поджечь их. Опасность такой постройки в том, что выстрел из инферно-пушки пролетит через защиту, ударится о стену и взрывная волна ранит или убьет поселенцев.

3. **Токсичный корабль** (PoisonShipPartCrash) - похож на психический корабль, но менее опасный, ибо **не влияет** на психику поселенцев, а только на Ваши грядки (если есть) и растения вокруг корабля. Но не спешите сразу бежать собирать грядки. У Вас будет достаточно времени, чтобы подождать полного роста пищи и ее сбора. Если нет грядок, то можете и не обращать внимание на этот корабль. Но **помните** о том, что любой урон призовет механоидов. Хотя это можно использовать для тактических целей. Например, если корабль упал на краю карты, то можно его ударить и появившиеся механоиды станут своеобразной защитой от нападающих врагов с той стороны. **Помните**, что поселенцы могут пойти переносить вещи убитых врагов и нарвутся на неприятности.



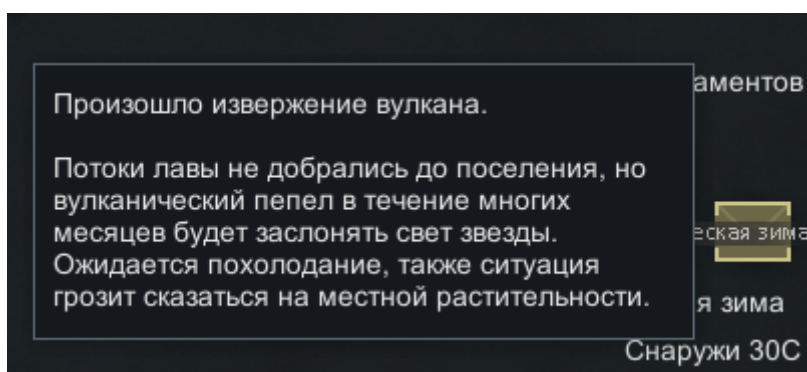
4. **Заморозки** (ColdSnap) - неприятная вещь, если у Вас нет одежды теплой, обогревателей или древесины, угля для костров. Вдвойне неприятно, если Вы играете в холодном климате. Также данный ивент происходит, когда придет ледяной кот. Чтобы пережить заморозки, стройте костры (или другие источники тепла) и подкидывайте туда топливо (древесина, дрова, уголь и т.д.) для его поддержания. Обратите внимание, что угольная станция вырабатывает много тепла, поэтому можно застроить ее и там греться. Но потом не забудьте сломать стены, иначе температура достигнет + 70-80 °C. Длится недолго, достигает своего пика и постепенно начинает снижаться.



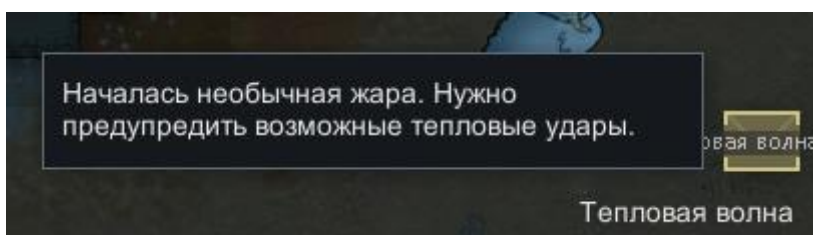
5. **Вулканическая зима** (VolcanicWinter) - гораздо хуже, чем заморозки, ибо может длиться несколько сезонов (годов). А если еще и ледяной кот придет, то и заморозки запустятся. В таком случае температура может достигать -100 °C, если умеренный климат и почти -200 °C если сильный ледник. Необходимо продумать стратегию выживания на ближайшие несколько сезонов.



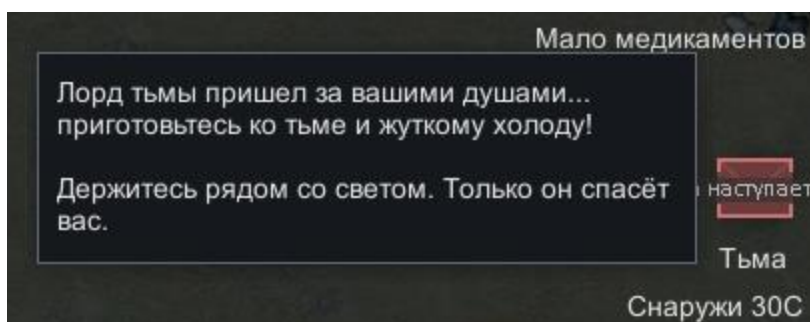
Иногда игра может баговать и из-за вулканической зимы вообще никаких ивентов не будет (хотя может это и не баг, а так задумано). В таком случае можно выключить вулканическую зиму в режиме разработчика в строке **End map condition ...**



6. **Тепловая волна** (HeatWave) - некоторые считают, что тепловая волна гораздо хуже, чем заморозки, ибо от нее костер не поможет и другие источники тепла. Вам помогут только кондиционеры (например, в холодильнике), но их понадобится несколько. Ну и хорошая одежда с изоляцией тепла. Так же помните о зависимости температуры и скорости порчи продовольствия. Чем выше температура, тем быстрее портится.



7. **Лорд тьмы** (Darkness) - крайне интересный и опасный ивент. Через несколько секунд вся карта становится очень темной и в темноте появятся тень, которая убивает ваших поселенцев, забирает трупы врагов с карты и атакует врагов. Животных и больных, которые не могут двигаться - не трогает. При попытке добраться до поселенцев ломает двери. От тьмы спасет **любой источник света**: грибы в пещере, костер, факел, лампочка и т.д.



8. **Различные болезни** (Disease\_название болезни) - как правило, заболевают сразу по 3-4 поселенца. Различные болезни имеют разную степень тяжести и воздействие. Например, волоконные механики увеличивают скорость работы, но и усиливает такой параметр как усталость, т.е. поселенцы работают быстрее, но быстрее и устают.

Заранее зная, что такой ивент есть в игре, следует позаботиться о медицинских кроватях с выработкой иммунитета, медикаментах, докторе. Данная неприятность может случиться уже на 3-5 день после старта. И если грипп или малярию вылечить не очень сложно, достаточно одной кровати

с выработкой иммунитета больше 100%, то чума очень опасная и для лечения необходима кровать с выработкой иммунитета выше 120%, хоть какие-нибудь медикаменты и хороший доктор.

Такие болезни как грипп, чума, малярия требуют постоянного отдыха поселенца в кровати. А болезни как механисты и др. этого не требуют и лечатся они после разного количества лечения. Например, поселенец лег в кровать, его полечили и он пошел дальше работать, опять лег в кровать, его полечили. И так нужно в среднем раз 10.



9. **Стихийные драконы** (ледяной - IccatPasses; огненный - FeenixPasses) - если огненный дракон не призывает тепловую волну, то ледяной всегда вызывает заморозки. В целом драконы не агрессивные, но из-за голода могут и на поселенцев напасть. Теоретически их можно приручить, но категорически не советую Вам это делать. Если убить ледяного дракона (не посылайте для этого одного поселенца, нужно хотя бы 3-4), то кроме его тушки Вы получите и **сердце** ледяного дракона, которое работает как источник холода и может создавать Вам искусственный холодильник. Работает такое сердце всего 1 сезон (15 дней). Хотя его можно продать, стоит оно в районе 2 тысяч серебра.

10. **Нашествие насекомых** (Infestation) - появляется несколько ульев жуков. Ульи появляются **только (!!!)** под толстым каменным потолком. Любителям жить в горах стоит быть осторожными. "Любят" жуки появляться в спальнях поселенцев. Убить их не очень сложно, но действовать нужно осторожно. Потом их можно съесть, но помните про дебаф "употребление пищи из насекомых". Жуки копают стены. Также при отсутствии пищи они отходят от улья в поисках пищи, о чем игра Вам сообщит. Также спавнятся светящиеся коконы, которые являются **источником света** и могут помочь Вам спастись от Лорда тьмы.

После убийства всех жуков нужно сломать ульи **только в ближнем бое**, иначе жуки продолжают появляться. Примерно раз в день новый жук. Тактически жуков можно использовать в качестве фермы с пищей. Если сможете умело их разводить. В холодное время они не появляются, поэтому любителям ледников в горах стоит обогреть будущее место фермы.

Желе насекомых можно употреблять поселенцам без всякого дебафа.



11. **Стальной/метеоритный дождь** (RazorRain - стальной; BoulderMassHit - метеоритный) - весьма опасные ивенты, поскольку падающие обломки/метеориты наносят урон всему в определенном радиусе, поэтому не стоит выпускать поселенцев из области без крыши. У метеоритного дождя радиус поражения больше, чем у стального, но стальной чаще падает и равномернее по карте. Берегите ваши грядки под открытым небом! Ну и поселенцев. Не забывайте о том, что дождь может нанести урон психическому/токсичному кораблю, терраформеру механоидов или сломать стену, за которой находится "древняя опасность".

12. **Босс механоидов Зеон** (ZeonIncoming) - совсем новый ивент от разработчиков Hardcore SK, поэтому я не знаю когда он появляется, но предполагается, что в глубоком лейте игры. Имеет защитный щит, регенерацию здоровья как терминаторы, более сильное оружие чем гусеницы, бьет вокруг себя молниями и при получении урона к нему на помощь приходят другие механоиды. По истине **адское создание**. Лучше всего иметь в наличии более 5 тяжелых пулеметов или несколько Вулканов. Удачи Вам в его уничтожении..



13. **Терминатор** (Salvatioin) - из будущего к Вам приходит Терминатор, который предлагает присоединиться к поселению. Если Вы решите его принять, то помните, что следом за ним идут враждебные терминаторы, которых достаточно трудно убить. Существуют три вида терминаторов:

- Т-800 - слабая форма терминаторов, умирает с первого раза (если Вам достанется Т-800, то берегите его, умрет - больше не воскреснет);
- Т-1000 - улучшенная форма Т-800, регенерирует свое здоровье, может превращать руки в молоты и клинки для ближнего боя, убить его можно **только сломав голову** (в процессе уничтожения или сломав голову через ПКМ, когда он **якобы мертвый** и регенерирует), иначе встанет и продолжит выполнять задачу по уничтожению;
- Т-Х - более продвинутая форма Т-1000, быстрее регенерирует, опаснее Т-1000, но в целом тактика уничтожения как и Т-1000.

Все терминаторы имеют большой запас здоровья и поэтому победить их очень сложно. Количество их зависит цены Вашей колонии. Могут подбирать Ваше оружие для уничтожения колонии.

Некоторые считают, что Терминатор, который к Вам присоединяется имба (Имба - от английского imba, imbalanced - несбалансированный. Крутой игрок или предмет) из-за своих особенностей:

- Никогда не спит и не ест (т.е. работает круглосуточно);
- Имеет навык стрельбы и ближнего боя = 20;
- Т.к. работает круглосуточно, то и носильщик круглосуточно.



Но, из-за того, что Терминатор робот, ему недоступны почти все остальные задачи. В целом кроме стрельбы и носильщика он может быть строителем и рыбаком (если прокачать навыки).

Появлению терминатора предшествует огромное количество молний в одной точке. Прямо как в том самом фильме. Стоит ли говорить, что и музыка соответствующая? (Молодцы, команда СК!)

Я - терминатор прототип T-800, машина из будущего. Мы сражаемся со Скайнетом уже давно. Я был завербован вами и отправлен сюда в прошлое, чтобы защитить вас. Совсем скоро сюда ударит Скайнет. Машин больше, чем нас. Но силу человеческого духа нельзя измерить.

Самое главное, что мы должны сделать это остаться в живых. Слышите? Сохранить жизнь. Я помогу в этом вам. Если бы вы знали, как вы нужны и как важен вклад каждого из вас. Машины прогрессируют быстрее, чем мы предполагали. Они изобретают всё новых терминаторов, новые способы уничтожения. Скайнет атакует... Но наш удар будет сильнее. Скайнет это машина. И как у всякой машины, у неё есть выключатель. Если вы меня слышите — вы очаг будущего Сопротивления. Прошу мне разрешить вступить в ваши ряды.

Описание: Терминатор - киборг, содержащий механические и электронные компоненты и неспособный жить без них. Он снабжен боевым шасси из гипер-сплава, управляемый микропроцессором, и очень прочной броней. Всю эту механическую начинку окружают настоящие органические мышцы, кровяная система, кожа и волосы. Эндоскелет приводится в действие мощной сетью гидравлических сервомоторов и дает Терминатору нечеловеческую силу.

Согласиться

Отказаться

**14. Рой насекомых** - недавно добавленный ивент, при котором на колонию нападает большое количество насекомых (мухи и москиты). Может показаться, что ничего страшного. Подумаешь, какие-то там мухи. Но сложность в том, что их очень много и толпой они закусуют кого угодно.

Тактика спасения: механика ивента сделана таким образом, что насекомые не ломают двери колонии, но при условии, что Вы **заранее** спрячете поселенцев в комнатах и переждете нападения там. Ориентировочно, через сутки насекомые улетят.

Но иногда насекомые могут начать ломать двери. Это случается тогда, когда насекомые уже атакуют ваших поселенцев и Вы их прячете за дверь, тогда насекомые "как бы" по инерции продолжают ломать дверь. Если такое случилось, то Вы можете начать чинить дверь изнутри. Но не факт, что это поможет. Заранее прячьте своих поселенцев!

**15. Звездные врата** - не смотря на то, что это ивент, но очень часто спрашивают "что это?", поэтому я решил включить ответ на этот вопрос в данный раздел.

И так, звездные врата - это способ перемещения поселенцев и ресурсов из одного вашего сохранения в другое. Но нужно учитывать версию мода, не факт, что при обновлении версий врата будут работать.

В файлах игры написано, что врата генерируются со 100% шансом, поэтому они должны всегда быть на карте. Если Вы играете в горах, они могут быть где-то в горах. Если на равнине и врат нет, то не повезло (к сожалению, такое бывает).

Но **будьте осторожны** при поиске звездных врат, ибо в них могут быть вместо нужной постройки - механоиды.

Врата располагаются в помещениях с примерным размером **7 на 7**:



Объясню на примере работу врат:

1. Подводим поселенцев в **выделенную зону** врат:



2. Нажимаем **Добавьте поселенца**:



3. Нажимаем **Отправить**:



4. Идем в другую колонию, ищем врата:





5. Нажимаем **Вызвать**:



Вот и наши поселенцы из другой колонии. (Такие же действия и с перемещением ресурсов, только нажимать надо кнопку **Добавить ресурсы**)

**Запомните**, что ворота имеют только **один** заряд и поэтому для повторной отправки чего-либо нужно **зарядить** ворота.



Но звездные врата нужны не только для перемещения чего/кого-либо. Я их разбираю, чтобы получить **продвинутые механизмы**, которые нужны для **продвинутого научного стола**.



На этом пожалуй и всё. Разумеется, есть в игре и другие ивенты: положительные и не очень..

## 6. Возможное решение некоторых критических ошибок.

Порой может произойти сбой в игре и какая-либо ошибка повторяется каждую секунду и не дает играть, сильно тормозя игру. Также может баговать какой-либо ивент и из-за этого они не происходят, нападения не приходят.

Чтобы исправить проблему с нападениями, то попробуйте вручную, через консоль разработчика, вызвать нападение. Это должно "протолкнуть" баг. Откройте основные настройки игры, включите режим разработчика и на панели сверху нажмите **четвертую** иконку (некий кружок с курсором). Далее в разделе **Incidents** вызовите какой-либо рейд. **Обязательно** сохранитесь перед этим в другое сохранение, отличное от основного.



Если данный способ не помог, то попробуем еще один. Нам нужно "поправить" сохранение игры. **Обязательно сделайте Back up** (сохраните отдельно редактируемый файл, чтобы вернуть его назад, в случае чего) перед этими манипуляциями.

Итак, ищем сохранение. Они находятся по адресу: C:\Users\user\AppData\LocalLow\Ludeon Studios\RimWorld\Saves.

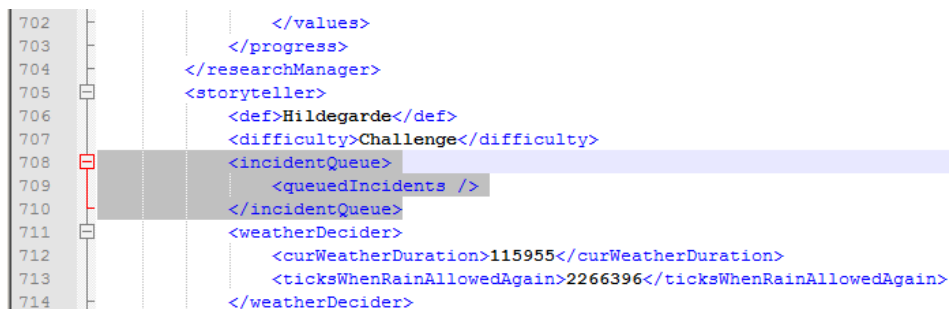
Открываем сохранение через Блокнот или Notepad++ (WordPad не использует, он "ломает" сохранение).

Ищем строку **<incidentQueue>**. Все, что находится внутри тега нужно удалить. В итоге у вас должны получиться такие три строки (во второй строке пробел перед косой чертой **обязателен!**):

```
<incidentQueue>
```

```
<queuedIncidents />
```


```
</incidentQueue>
```



```
702      </values>
703    </progress>
704  </researchManager>
705  <storyteller>
706    <def>Hildegard</def>
707    <difficulty>Challenge</difficulty>
708    <incidentQueue>
709      <queuedIncidents />
710    </incidentQueue>
711  <weatherDecider>
712    <curWeatherDuration>115955</curWeatherDuration>
713    <ticksWhenRainAllowedAgain>2266396</ticksWhenRainAllowedAgain>
714  </weatherDecider>
```

Решение проблемы со **взрывами (explosions)**

В сейве ищем такие строки:



```
177772 <li Class="ExplosionManager">
177773   <explosions>
177774     <li>
177775       <position>(59, 0, 38)</position>
177776       <radius>3.912461</radius>
177777       <damType>Bomb</damType>
177778       <damAmount>50</damAmount>
177779       <instigator>null</instigator>
177780       <finished>True</finished>
177781       <startTick>17227399</startTick>
177782       <cellsToAffect IsNull="True" />
177783       <damagedThings IsNull="True" />
177784       <addedCellsAffectedOnlyByDamage IsNull="True" />
177785     </li>
177786     <li>
177787       <position>(177, 0, 125)</position>
177788       <radius>3</radius>
177789       <damType>Bomb</damType>
177790       <damAmount>50</damAmount>
177791       <instigator>null</instigator>
177792       <startTick>17227400</startTick>
177793       <cellsToAffect>
177794         <li>(175, 0, 127)</li>
177795         <li>(179, 0, 127)</li>
177796         <li>(179, 0, 123)</li>
```

И удаляем **все, что внутри** тега, чтобы получилось вот так:

```

68         <reservations />
69     </attackTargetReservationManager>
70     <components>
71         <li Class="BreakdownManager" />
72         <li Class="ExplosionManager">
73             <explosions>
74             </explosions>
75         </li>
76         <li Class="CommunityCoreLibrary.HideItemManager" />
77         <li Class="CommunityCoreLibrary.Minimap.MinimapController">

```

В случае, если данные способы Вам не помогли, то обратитесь за помощью к разработчикам мода на форуме по адресу <http://hardcore-sk.ru/>

Если Вам что-то непонятно, поищите ответ в разделе "Помощь", спросите у людей в группе разработчиков мода, либо на русскоязычных стримах по игре с модом, адреса которых можно найти в группе ВКонтакте.

**ВСЕМ СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

Данный гайд будет обновляться

Автор: Murdantiks

Вы можете задавать мне вопросы по игре в личку:

<https://vk.com/murdantiks>