

Star Wolves: Gwiezdne Wilki

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Star Wolves

Gwiezdne Wilki

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Podstawy	4
Misje	6
Lista misji	6
Misja 01 - Standardowy patrol	8
Misja 02 - Uratuj porucznika Raymonda	9
Misja 03 - Przemyt	11
Misja 04 - Polowanie na Czerwonego Korsarza	13
Misja 05 - Odszkodowanie	15
Misja 06 - Piracki skarb	16
Misja 07 - Pomoc humanitarna	17
Misja 08 - Eridan	19
Misja 09 - Przybycie do sektora Wodnik	21
Misja 10 - Pilnowanie złóż	23
Misja 11 - Konwój z uranem	24
Misja 12 - Konkurencja	25
Misja 13 - Posejdon	27
Misja 14 - Zasadzka	29
Misja 15 - Piracki admirał	30
Misja 16 - Gniazdo hydry	32
Misja 17 - Ostatnia głowa hydry	34
Misja 18 - Konwój korporacyjny	35
Misja 19-A - Rutyna	37
Misja 19-B - Kradzież prototypu	39
Misja 20-A - Brudna robota	41
Misja 20-B - Na pomoc nauce	43
Misja 21 - Atak na bazę piratów	45
Misja 22 - Oferta specjalna	47
Misja 23 - Dymisja ministra	48
Misja 24 - Zaginiony konwój	49
Misja 25 - Stalingrad	50
Misja 26 - Pomoc prawna	52
Misja 27 - Pilne wezwanie	53
Misja 28 - S.O.S.	54
Misja 29-A - Przechwycenie	55
Misja 29-B - Ewakuacja	57
Misja 30-A - Złoty klucz, Gwiezdny Młot	59
Misja 30-B - Przechwycenie	62
Misja 31-B - Nagroda	63
Obiekty	64
Alfabetyczny Spis obiektów	64
Myśliwce	68
Lekkie działa	72
Ciężkie działa	73
Wieżyczki	75
Pociski, torpedy, rakiety	77
Systemy zwykłe dla myśliwców	79
Systemy grupowe dla myśliwców	84
Systemy dla statku-bazy	86

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Witam w nieoficjalnym poradniku do gry *Star Wolves (Gwiezdne Wilki)*. Przed rozpoczęciem rozgrywki radzę przejść misje treningowe i zapoznać się z podstawami (drugi rozdział). Alfabetyczny spis wszystkich obiektów oraz ich dokładne opisy znajdują się na końcu poradnika. Jest tu także zawarty spis misji (niektóre misje się wykluczają, niektóre uruchamiają inne) oraz ich dokładny opis wraz z mapami. Życzę przyjemnej lektury i dobrej zabawy.

Piotr „Ziuziek” Deja

Podstawy

Poniżej prezentuję kilka podstawowych informacji, bez których prawdziwy Gwiezdny Wilk się nie obejdzie. Gorąco radzę się do nich zastosować.

Szkolenie i porady

Po pierwsze i najważniejsze – koniecznie przejdź misje szkoleniowe. Zaznajomią cię one z podstawami sterowania, z wydawaniem rozkazów i ze sposobem działania gry. Pomiedzy misjami natomiast, w systemie przejściowym, w panelu wyboru misji są także wiadomości i listy. Zwróć szczególną uwagę na listy od Ace'a, bo zawierają one sporo przydatnych wskazówek.

Pauza, przyspieszanie, spowalnianie

Pamiętaj by zatrzymywać grę spacją jeśli nie wiesz co się dzieje. Klawiszami [oraz] przyspieszasz i spowalniasz grę (normalna szybkość, podwójna, poczwórna). Poczwórna jest najlepsza do łatwych walk i skracania czasu lotu, normalną zachowuj na bardzo trudne walki, w której cały czas musisz obserwować rozwój sytuacji i poziom osłon i pancerników swoich myśliwców.

Punkty doświadczenia

Masz cztery szkoły do wyboru dla bohatera (pilotaż, działka, rakiety i systemy) jednak w każdym przypadku lepiej inwestować w jeden ciąg umiejętności lub ulepszeń, zamiast odkrywać wszystko po kolei. Zwróć szczególną uwagę na ulepszenia nauki, dzięki czemu bohater (reszta pilotów też) będzie się szybciej uczył (zdobywał więcej punktów doświadczenia).

Walka

Nie ma co się oszukiwać, bycie najemnikiem wymaga stoczenia wielu walk. Z podstawowymi rozkazami zapozna cię szkolenie, pamiętaj natomiast o tym by atakować przeciwników zawsze i myśliwcami i statkiem-bazą. Zapisuj grę przed każdą walką – łatwe walki to takie, w których wystarczy że poczekasz, aż twoi piloci sami rozprawią się z przeciwnikami. Atakuj wszystkimi – rzadko będziesz musiał dzielić siły.

Jeśli stracisz choć jeden myśliwiec, to wgraj grę i próbuj ponownie, tym razem po kolei wybierając cele (niech statek-baza i myśliwce atakują jednego przeciwnika, gdy go zniszczą – następnego). Jeśli i to nie zda egzaminu, to włączaj specjalne umiejętności i używanie rakiet, które naprawdę potrafią zmienić bieg walki. Pamiętaj że te pierwsze trwają tylko kilkanaście lub kilkadziesiąt sekund, więc jeśli włączysz je i przegrasz walkę, to przy następnym podejściu przedłużaj ich działanie. Im dany pilot lepiej poznał jakąś umiejętność, tym lepszy ona ma efekt i częściej można jej używać.

Dokowanie

Po każdej walce z użyciem rakiet dokuj myśliwce w statku-bazie i uzupełniaj zapas pocisków. Czasami też warto zadokować myśliwiec by zainstalować mu nowo zdobytą broń lub system. Zakodowane statki automatycznie są naprawiane, więc jeśli nie masz systemów naprawczych – po każdej bitwie, w której twoje myśliwce straciły pancierz, dokuj je i poczekaj, aż pancierz się zregeneruje (osłony regenerują się same). Do regeneracji pancierza statku-bazy potrzebny jest automatyczny system naprawczy.

Skrzydła i rozkazy

Zawsze łącz myśliwce w skrzydła. Rozwijaj umiejętności dowódcze jednego bohatera, a reszta niech specjalizuje się w czym innym – w czasie walki niech ten ze zdolnościami przywódczymi przewodzi walką, a resztę ustaw w tryb ataku. Na początku walki możesz któremuś z pilotów wydać rozkaz „obrony raketowej” (jeśli ma oczywiście odpowiedni system), wtedy zestrzeli on rakiety, które będą leciały na niego i na jego towarzyszy – potem zatrzymaj grę i przełącz jego rozkaz na „atak”.

Na podobnej zasadzie działają rozkazy naprawy i maskowania – każdy z nich wymaga oczywiście zainstalowania na myśliwcu odpowiedniego systemu. Z maskowania rzadko będziesz korzystał, ale w późniejszych misjach gorąco radzę wyposażać choć jeden myśliwiec w grupowy system naprawczy i wydać mu stały rozkaz „naprawy”.

Przechodzenie misji

Szczerze mówiąc, w większości przypadków łupy z misji znacznie przewyższają to co wypłacił ci pracodawca. Dlatego im więcej przeciwników zniszczysz, tym więcej zbierzesz łupów – i więcej zarobisz. Zamiast szybko pchać się do portalu po zakończeniu misji, polataj trochę po systemie i zniszcz wszystkich, a następnie zbierz ich broń i systemy. A może gdzieś odbyła się jakaś walka bez twojego udziału i ktoś zapomniał zebrać łupów? Sprawdzaj dokładnie każdy system, bo wszelkie obiekty widać z daleka.

Stocznia i czarny rynek

To tu dokonujesz niezbędnych zakupów. Będą tu pojawiać się nowe rzeczy – myśliwce, działka, rakiety i systemy. Część z nich jednak lepiej zdobyć podczas misji zamiast kupować, dlatego ulepszając swoją jednostkę na początku inwestuj w nowe myśliwce (ale tylko następnej generacji, nie warto zmieniać myśliwca pierwszej generacji na lepszy z tej samej generacji – lepiej poczekać na generację następną). Potem kupuj nowe systemy i wieżyczki dla statku-bazy, bo to bardzo rzadko masz okazję zdobyć podczas misji. Na koniec kupuj nowe systemy, lekkie i ciężkie działa dla myśliwców. Rakiet w ogóle nie kupuj, ale też nie sprzedawaj – wystarczą ci te, które będziesz zdobywał podczas misji.

Misje

L i s t a m i s j i

Poniżej znajduje się lista wszystkich misji dostępnych w grze. Niektóre misje wykluczają się nawzajem – inne pojawiają się w określonym przypadku lub powodują pojawienie się jeszcze innych. Wszystkie informacje o tym zostały zawarte w tym rozdziale.

Misja 1: Standardowy patrol

Misja 2: Uratuj porucznika Raymonda

Misja 3: Przemyt

Po wykonaniu misji 2 lub 3 (dostajesz obie naraz), dostaniesz też misję 4. Najpierw jednak radzę wykonać drugą lub trzecią (w zależności którą już zaliczyłeś), a dopiero potem wybrać misję 4.

Misja 4: Polowanie na Czerwonego Korsarza

Na koniec tej misji możesz wybrać, czy chcesz mieć w swojej drużynie Czerwonego Korsarza (gorąco radzę to zrobić). Jeśli odmówisz, to twoją następną misją będzie dopiero misja 7. Jeśli się zgodzisz, to prócz misji 7 dostaniesz także misje 5 i 6. Polecam wykonać je najpierw.

Misja 5: Odszkodowanie

Misja 6: Piracki skarb

Misja 7: Pomoc humanitarna

Misja 8: Eridan

Misja 9: Przybycie do sektora Wodnik

Po tej misji dostajesz na raz trzy misje: 10, 11 i 12. Wykonaj je po kolei.

Misja 10: Pilnowanie złóż

Misja 11: Konwój z uranem

Po wykonaniu tych misji pojawiają się – prócz misji 12 – dwie kolejne. Wykonuj je oczywiście po kolei.

Misja 12: Konkurencja

Misja 13: Posejdon

Po wykonaniu tej misji dostaniesz kolejną związaną z Berserkami – misję 16. Najpierw jednak polecam wykonać zadanie 14. Po jego wykonaniu udostępni się też misja 15 – ją wykonaj przez atakiem na Berserki.

Misja 14: Zasadzka

Misja 15: Piracki admirał

Misja 16: Gniazdo hydry

Misja 17: Ostatnia głowa hydry

Misja 18: Konwój korporacyjny

Dwie kolejne misje się wykluczają nawzajem. Gorąco polecam wybrać drugą, ponieważ w ten sposób możesz zdobyć najlepszy lekki myśliwiec w grze. W poradniku opisane są obie misje.

Misja 19-A: Rutyna

Misja 19-B: Kradzież prototypu

Dwie kolejne misje również się wykluczają, ale są to identyczne misje – tylko że dla innego pracodawcy. W poradniku opisane są obie.

Misja 20-A: Mokra robota

Misja 20-B: Na pomoc nauce

Misja 21: Atak na bazę piratów

Po tej misji dostaniesz dwie kolejne – misje 22 i 23. Po jednej z tych misji będą się pojawiać kolejne, i tak cały czas, do misji 28. Problem jednak w tym, że jeśli trzy razy z rzędu ominiesz jakąś misję, to już się ona nie pojawi. Jeśli będziesz wykonywał misje w takiej kolejności, jaka została przedstawiona w poradniku, to Misja 27 cię ominie (choć została oczywiście opisana). Sam musisz zdecydować, które oferty są ciekawsze. Podsumowując – jednej z sześciu następnych misji na pewno nie wykonasz.

Misja 22: Oferta specjalna

Misja 23: Dymisja ministra

Misja 24: Zaginiony konwój

Misja 25: Stalingrad

Misja 26: Pomoc prawna

Misja 27: Pilne wezwanie

Przed tą misją musisz zdecydować czy stanąć po stronie korporacji, czy też po stronie imperatora. Ta decyzja wpłynie na to, jakie końcowe misje otrzymasz (w przypadku wybrania korporacji odłączy się od ciebie Żmija). Misje dla imperatora mają tutaj oznaczenie w postaci litery „A” przy numerze misji. Analogicznie – misje dla korporacji – mają literę „B”.

Misja 28: S.O.S.

Misja 29-A: Przechwycenie

Misja 29-B: Ewakuacja

Misja 30-A: Złoty klucz, Gwiezdny Młot

Misja 30-B: Przechwycenie

Misja 31-B: Nagroda