

## Полное прохождение Star Wars Outlaws на одной странице



Погрузив вас в сапоги воровки-мастерицы Кей Весс, которая собирается устроить ограбление всей своей жизни, *Star Wars Outlaws* — это настоящая криминальная афера, в которой вам предстоит исследовать галактику, красть спрятанные сокровища и налаживать отношения с некоторыми из самых подлых преступных группировок во вселенной. Учитывая, что это приключение забросит вас в самые жалкие ульи подонков и злодеев в галактике, стоит иметь кого-то, кто будет прикрывать вашу спину, и мы вас прикроем.

Ниже вы найдете руководства по каждой основной миссии в *Star Wars Outlaws*, в которых даны советы о том, как пробраться мимо врагов, найти сокровища и ключевые предметы, а также выполнить некоторые из самых сложных заданий игры.

Быстрое перемещение по локациям:

- [Canto](#) ↓
- [Toshara](#) ↓
- [Kijimi](#) ↓
- [Tatooine](#) ↓
- [Akiva](#) ↓
- [Endgame](#) ↓

---

## Полное прохождение Star Wars Outlaws — Canto / Канто



Canto / Канто: [Beginnings / Начало](#) ↓ — [Outlaws / Вне закона](#) ↓

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Canto](#) — [Beginnings / Начало](#)

Автор: [Maksim Takoi](#) — 23.09.2024 - 10:36:14



Начиная с вечно находчивой Кей Весс и ее верного напарника Никса, отправляющихся в опасное путешествие, чтобы сбежать с планеты Канто, миссия Star Wars Outlaw's Beginnings заставит вас освоить азы и освоить свой арсенал, одновременно готовя приключение Кей. Наше пошаговое руководство проведет вас через каждый раздел этой прологовой миссии, включая советы по скрытному прохождению через встречи с врагами, поиску полезных ресурсов для улучшений и отслеживанию полезных точек интереса.

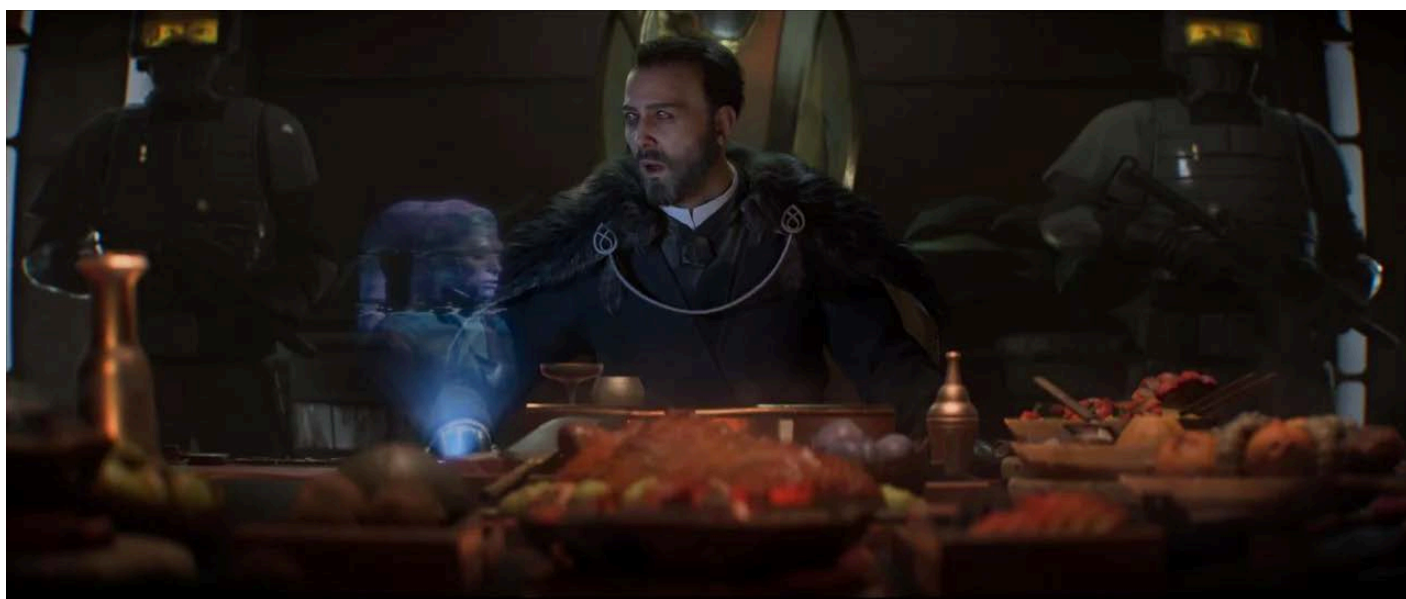
[Канто-Байт](#) (Canto Bight) — столица планеты Кантоника, расположенный на берегу Кантоникского моря, крупнейшего искусственного океана в галактике. Канто-Байт это место богатых туристов, игроков и военных спекулянтов, которые посещали его роскошные казино и ипподромы; рабочие-дети катались на скачках на четвероногих существах, называемых фатирями. Полицейское управление Канто-Байт было основным правоохранительным органом города. Южный рабочий район города, где проживал «Шестой родственник», был

оживленным районом, жители которого и оппортунисты зарабатывали на жизнь туризмом. Канто-Байт постоянно развивался, и каждый цикл в центре города создавались новые и новые развлечения.

- [Направляемся в магазин Прибана](#)
- [Плата Пребану за data spike](#)
- [Вступление в клуб Tarsus](#)
- [Взлом замков / Data spike](#)
- [Скалолазание](#)
- [Кража удостоверения личности](#)
- [Побег из клуба Тарсус](#)
- [Морозильная комната](#)

---

## Прохождение «Начала»



Добро пожаловать в наше прохождение Star Wars Outlaws! Когда вы будете готовы начать, нажмите «Новая игра», и вы сразу же попадете в кат-сцену, знакомящую нас с главным злодеем нашего приключения, Слиро. Посмотрите его слегка неуравновешенный разговор с тремя крупными игроками в преступном мире галактики, а затем вы перейдете к точке зрения героя нашей истории, Кей Весс.



После краткого знакомства с Кей ее верный спутник Никс попросит у нас перекусить. Это значит, что наша первая миссия — раздобыть немного еды. Когда вы получите контроль, вы окажетесь в комнате Кей. Не стесняйтесь осматривать различные интересные места вокруг вас, а затем направляйтесь к двери, чтобы выйти из комнаты.



Следуйте по проходу, в котором вы окажетесь, и вы с Никсом спуститесь в бар Broken Hoof, где начнется кат-сцена, в которой посетитель спорит с барменом Брэмом. Когда недовольный посетитель уходит, Кей разговаривает с Брэмом, узнав, что ее спайк данных был сломан бандой, известной как Sixth Kin. После разговора вы восстановите контроль.

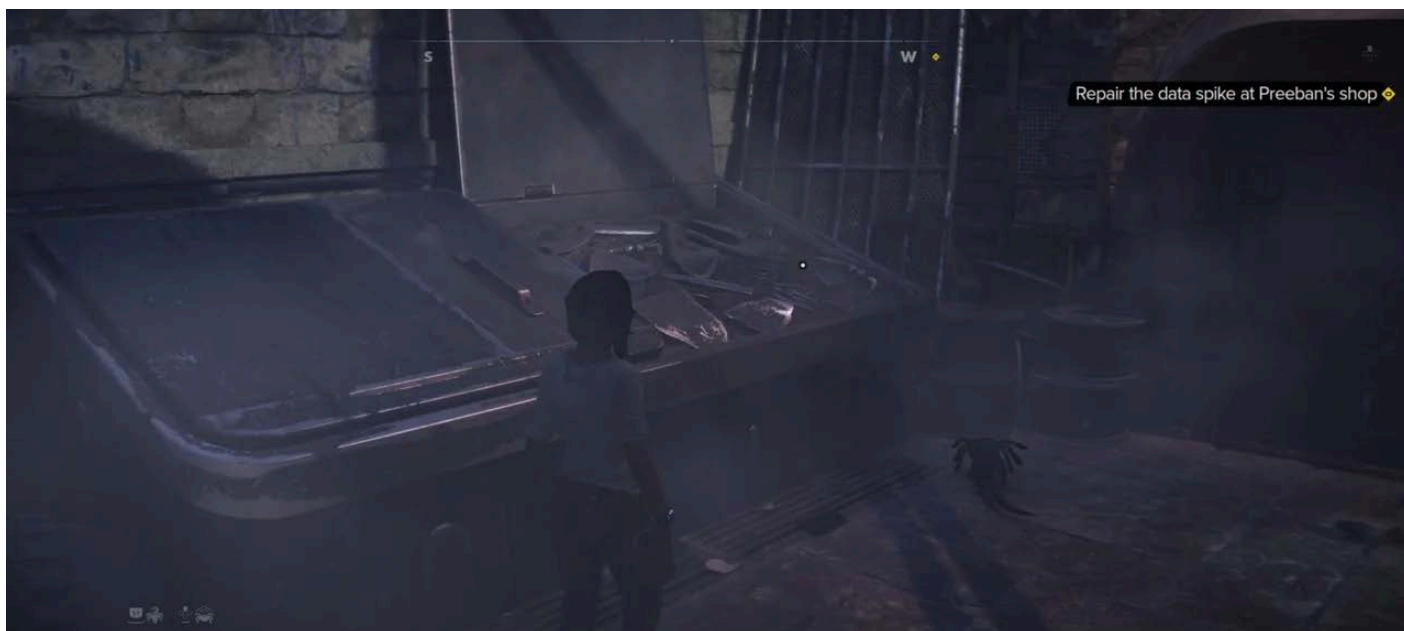


Покиньте бар Broken Hoof, и Кей появится на оживленных улицах Канто. Она решит пойти и починить скачок данных, решив найти ремонтника по имени Пребан.

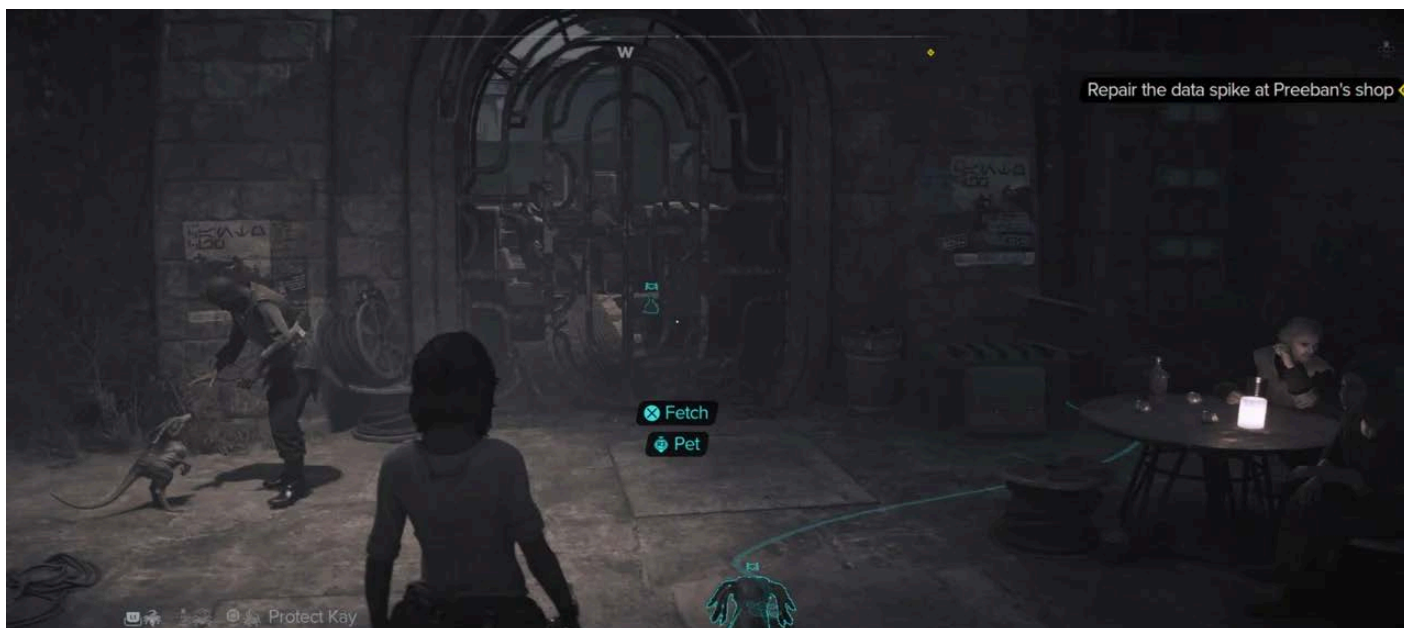
---

## Направляемся в магазин Прибана

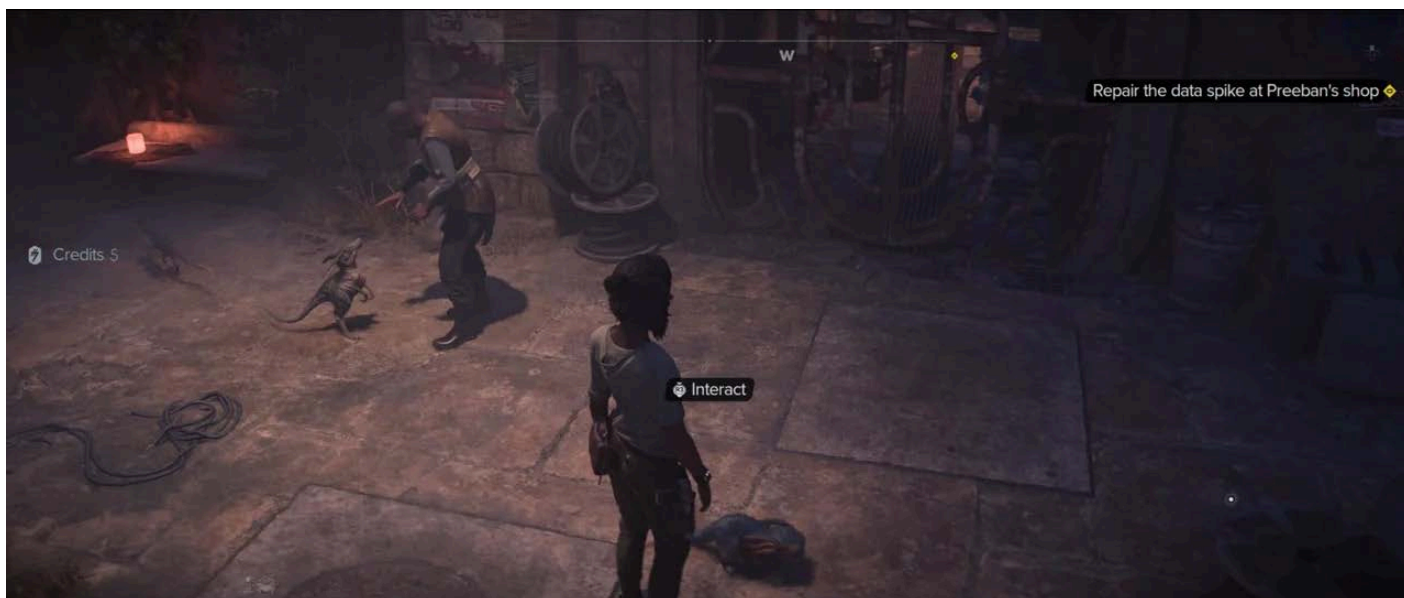
Теперь, когда вы полностью контролируете ситуацию, вы увидите, что в верхней части экрана появился компас. Он укажет вам направление к любым интересующим вас точкам, включая отмеченные квесты, которые отображаются в виде желтого шестиугольника с черным прямоугольником в центре. Вы увидите, что первый маркер квеста, ведущий в магазин Пребана, появился там.



Прежде чем мы направимся в магазин, быстро поверните налево от выхода из Broken Hoof. Наверху мусорного бака прямо перед вами вы найдете ценный предмет, который вы можете забрать, нажав на подсказку в нижней части экрана. Ценные предметы являются распространенной формой предметов, которые можно добыть во всей галактике Star Wars Outlaws, и продаются за наличные в магазинах. Если вы видите небольшой светящийся предмет, обязательно остановитесь и подберите его, прежде чем продолжить. Это верный источник легких денег, поэтому подбирайте их всякий раз, когда вы их видите, в конечном итоге окупится.



Когда вы получите ценное, поверните направо от этого ящика, и вы попадете в область с имперским солдатом и большими стальными воротами слева. Если вы посмотрите за ворота, вы заметите, что за ними есть сумка, которая находится вне досягаемости. К счастью, с нами есть нетерпеливый маленький приятель, который особенно талантлив в том, чтобы хватать вещи, до которых мы не можем добраться. Удерживая клавишу L1 / LB / Q, вы можете активировать команды Никса, позволяющие вам направлять Никса по окружающей среде и приказывать ему взаимодействовать с определенными объектами или предметами.



Если вы посмотрите за стальные ворота, пока командуете Никсом, вы увидите сумку, выделенную синим цветом. Вы можете приказать Никсу «Принести», нажав X / A / Левую кнопку мыши, приказав ему схватить сумку и принести ее вам. Когда он вернется, вы заработаете немного кредитов из сумки.



Сделав это, вернитесь на главный путь по улицам Канто и следуйте к маркеру задания. По пути вы сможете поговорить с двумя местными жителями, которые окликают Кей. Это не обязательно, хотя стоит отметить, что вы часто можете поговорить с NPC в окружающей среде, и некоторые из них даже дадут вам полезную информацию, которую вы можете использовать во время своей миссии.



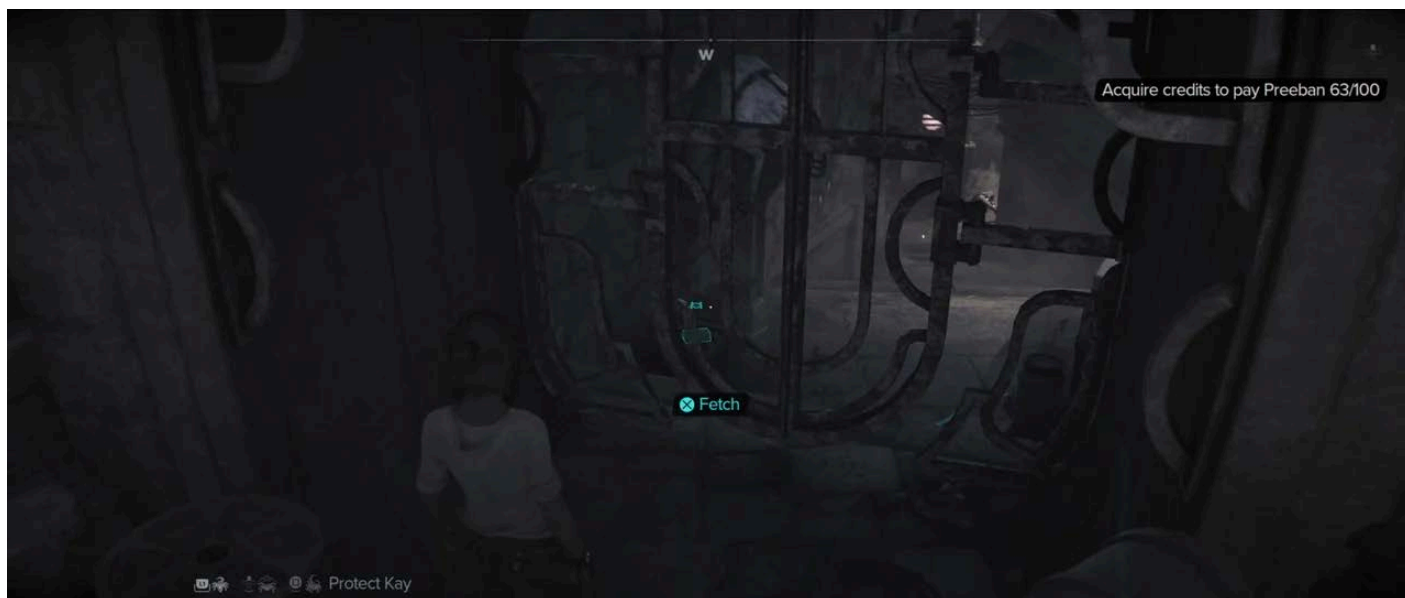
Маркер проведет вас через небольшой рынок, затем налево и вверх по тропинке к магазину с несколькими дроидами по периметру. Это магазин Прибана, так что заходите внутрь, и вы увидите кат-сцену. В ней Кей поговорит с Прибаном, попросив его исправить скачок данных. Он не хочет, но соглашается исправить скачок данных за 100 кредитов. Похоже, наша новая работа — собрать наличные.

### Плата Пребану за data spike

С официально на борту Preeban, пришло время заработать немного кредитов. Чтобы получить наличные, нам придется разграбить некоторые ценности и отследить некоторые кредитные тайники. Прямо напротив входа в магазин Preeban вы увидите торговца, у которого вы также можете торговать ценностями.



Если вы уже собрали несколько ценных вещей на улицах Канто, отправляйтесь к ней и продайте все ценные вещи в вашем инвентаре. Не волнуйтесь, ценные вещи используются исключительно для зарабатывания кредитов, так что не стесняйтесь свободно торговать ими.



Сделав это, давайте теперь получим две порции кредитов, чтобы превысить лимит в 100 кредитов. Находясь лицом к магазину Преебана, поверните налево и следуйте по тропинке, которая идет вокруг левой стороны здания. Она приведет вас к запертым воротам. Активируйте командный режим Никса еще раз, удерживая клавишу L1 / LB / Q, и вы увидите предмет на другой стороне. Прикажите Никсу принести его, и он принесет его вам, заработав нам пачку кредитов.



Когда это будет сделано, посмотрите направо от ворот, и вы увидите короткий проход, который проходит под трубой. Местоположение указано на картинке выше. Подойдите к нему и нажмите клавишу КРУГ / В / С, чтобы присесть, что позволит вам пройти под трубой. С другой стороны, возьмите сумку наверху зеленого ящика впереди вас, чтобы заработать еще одну пачку кредитов. В сочетании с кредитами, которые мы заработали с помощью Никса ранее в этом разделе, у нас должно быть достаточно, чтобы заплатить Прибану, но если у вас нет, вернитесь по улицам, по которым мы добрались до его магазина, и поищите какие-нибудь ценные вещи, чтобы превысить лимит кредитов.



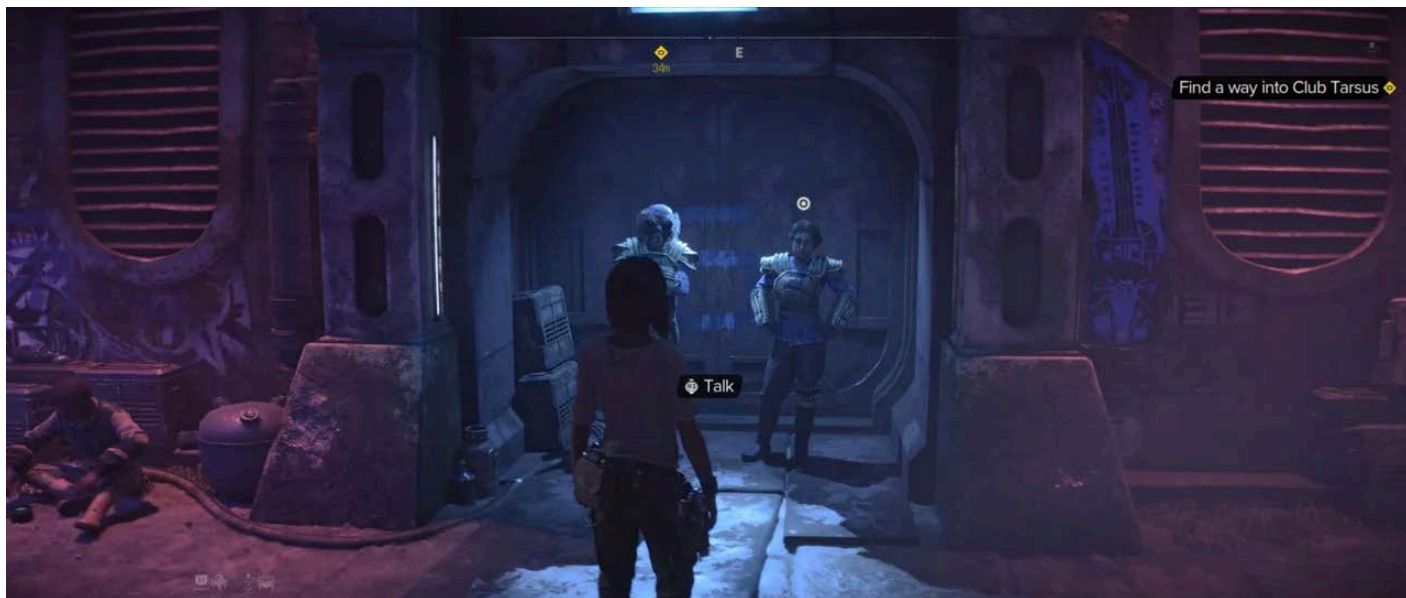


Когда у вас будет достаточно, возвращайтесь к Пребану и передайте кредиты. Он выполнит свою часть сделки и вручит вам недавно исправленный data spike (шип данных). Когда он у вас будет, мы получим новую цель: найти путь в клуб Тарсус.

### Вступление в клуб Tarsus



Теперь, когда наша сделка с Прибаном окончена, возвращайтесь вниз по улице к небольшому рынку, через который мы прошли ранее, и ищите дверь, освещенную розовым светом, на противоположной стороне площади. Она показана на изображении выше.



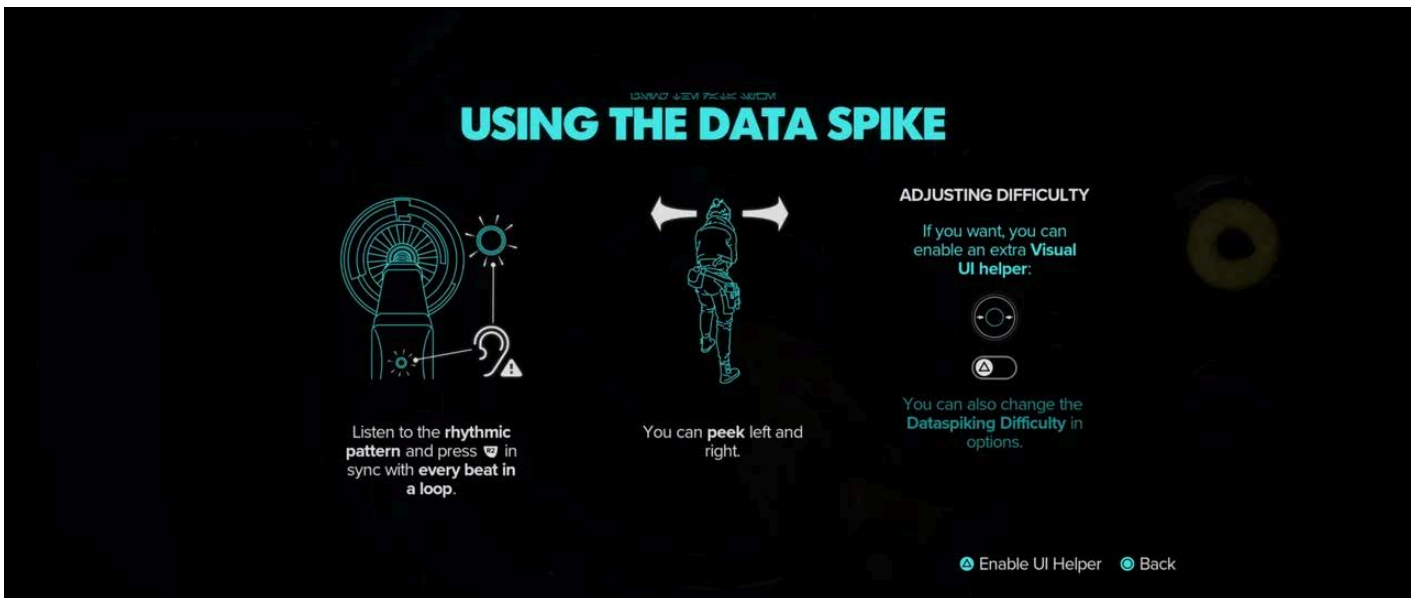
Пройдите через эту дверь, мимо небольшой аркады и затем в другой переулочек. Впереди вы увидите двух охранников, охраняющих дверь в Club Tarsus. Поговорите с ними, и они скажут Кей, что она точно не попадет внутрь. Кажется, нам придется действовать более скрытно.



Закончив говорить, поверните налево и следуйте по тропинке, пока не окажетесь в небольшой зоне с полуоткрытыми ставнями справа. Проскользните под эти полуоткрытые ставни, и вы окажетесь в небольшом гараже. Это наш путь внутрь. Встаньте, затем направляйтесь к двери справа. Здесь вы получите возможность использовать свой спайк данных и принять участие в нашей первой мини-игре по взлому замков.

---

## Взлом замков / data spike



Идея мини-игры по взлому замков заключается в том, чтобы задействовать скачок данных в такт с ритмом. Думайте об этом как о чем-то вроде ритмической игры.



Вам нужно нажать R2 / RT / Левую кнопку мыши, чтобы зафиксировать скачок данных в такт с ударами, хотя имейте в виду, что вам придется делать это в идеальной последовательности. Совпадение с первым ударом, но пропуск второго удара сбросит количество правильных совпавших ударов, и вам придется начать заново. Совместите их идеально, и дверь откроется. Игра даст вам полезную визуальную подсказку о том, когда именно вы должны зафиксировать скачки данных, подсвечивая кнопки на правой стороне замка.



Это хороший полигон для проверки системы взлома замков, так как игра происходит в реальном времени, и позже нам придется взламывать замки, когда другие враги патрулируют. Прямо сейчас мы вне поля зрения тех, кто мог бы быть немного расстроен тем, что мы прорываемся в клуб, так что возитесь свободно. Когда игра будет завершена, дверь откроется, позволяя вам пройти на другую сторону.

## Скалолазание



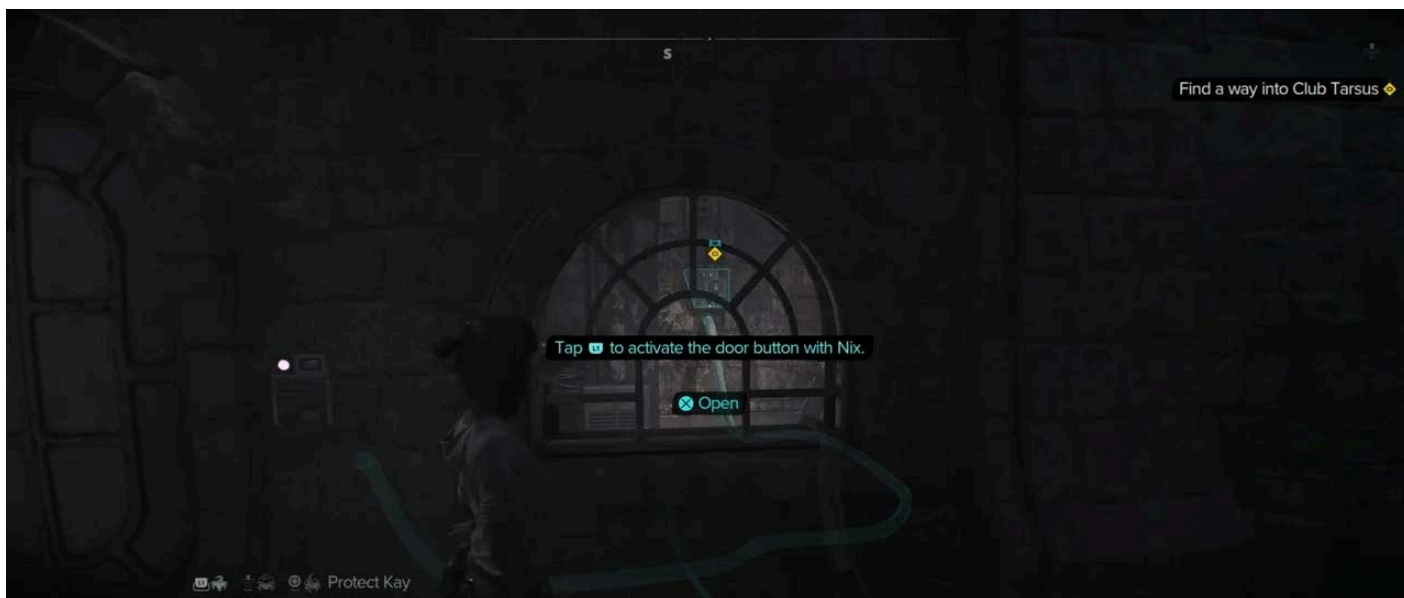
Теперь, когда мы прошли через запертую дверь, мы собираемся перейти прямо к другой новой механике: восхождению. Пройдите в следующую область, и вы окажетесь в переулке, который ведет в тупик. Однако здесь есть металлический блок с проходящими через него трубами, по которому мы можем подняться с помощью нашего крюка-кошки.



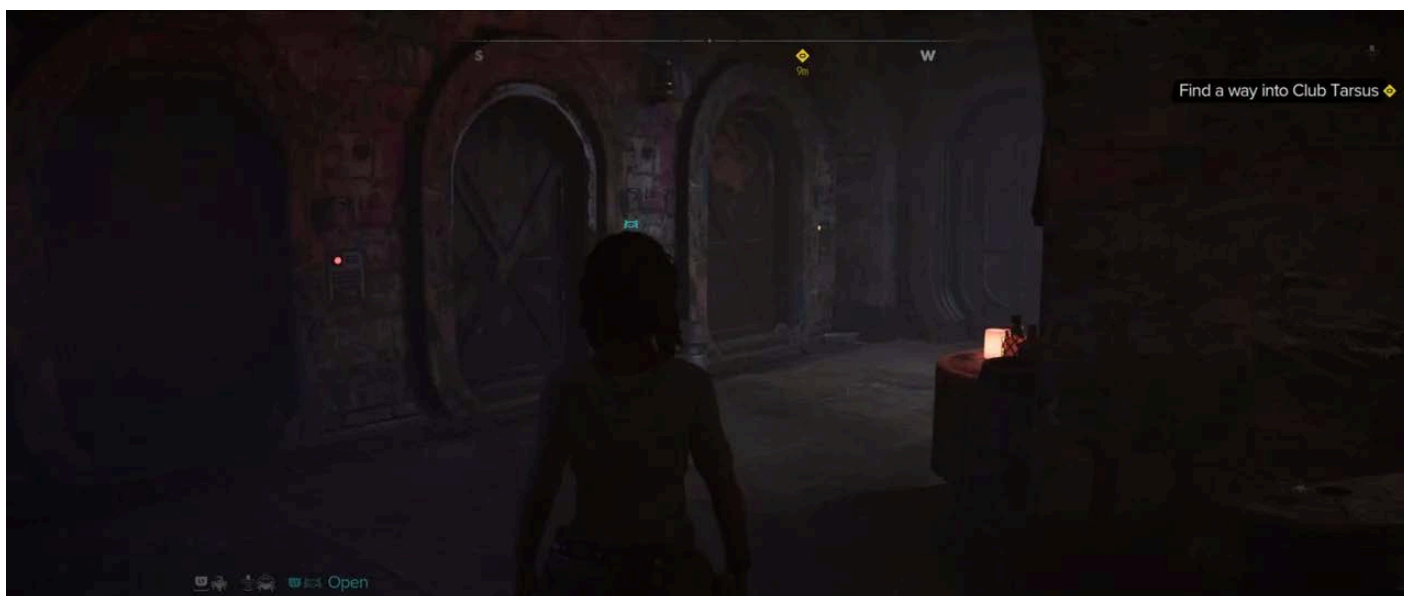
Посмотрите на верхнюю часть коробки, и вы увидите трубу с подсказкой нажать R3 / клавишу E, парящую над ней. Нажмите подсказку, и вы прикрепите крюк к трубе, что позволит вам подняться по ней и подтянуться к блоку.



Когда вы окажетесь наверху, вы увидите уступ прямо перед собой. Нажмите X / A / SPACE, чтобы прыгнуть на уступ и ухватиться за него, затем двигайтесь вправо и прыгните на другой уступ. Переберитесь через этот второй уступ, затем прыгните на третий уступ.



Спрыгните отсюда, затем развернитесь и вы увидите запертую дверь рядом с открытым окном. Активируйте командный режим Никса и загляните в окно, чтобы увидеть распределительную коробку, подсвеченную синим цветом. Прикажете Никсу взломать ее, и он откроет дверь, расчистив вам путь.



Пройдите через дверь и следуйте по коридору, чтобы официально войти в Club Tarsus. Теперь пришло время найти наше удостоверение личности.

---

### Кража удостоверения личности



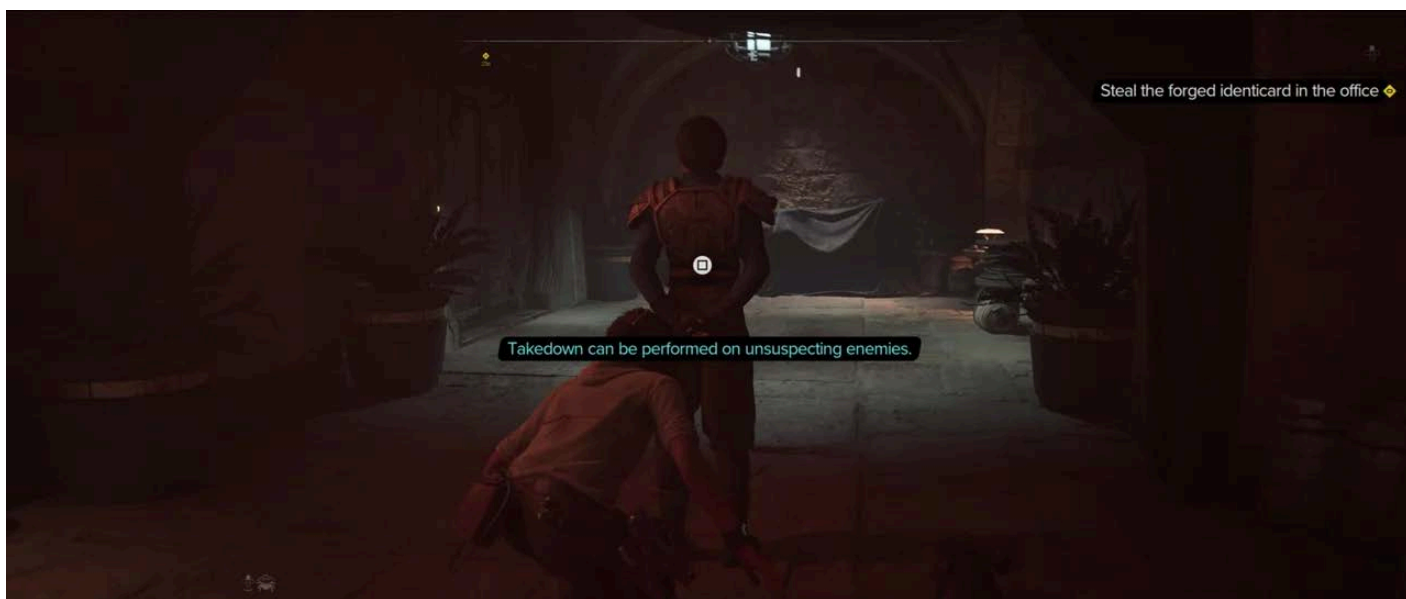
Как только вы достигнете балкона Club Tarsus, следуйте по нему налево и спускайтесь по лестнице, хватая кредитный тайник справа, когда вы достигнете низа. Продолжайте следовать по коридору внизу лестницы, и вы окажетесь на первом этаже.



Поговорите с барменом справа от вас при входе, и вы получите некоторую информацию, узнав, что вышибала клуба Tarsus только что модифицировал свой новый спидербайк. Когда у вас будет эта информация, направляйтесь в правую сторону сцены, и вы увидите вышибалу, о котором идет речь.



Подойдите к нему, и после короткого обмена репликами он откажет нам во входе, предоставив нам два варианта: блеф или взятка. Подобные диалоги будут повторяющейся особенностью в игре, позволяя нам манипулировать ситуацией. В этом случае мы знаем, что вышибала очень любит свой спидер, так что эта информация может помочь нам его обмануть. Выберите блеф, и Кей придумает историю о том, как группа местных жителей возится с его спидером, заставляя его оставить дверь без охраны. Если вы еще не узнали, что вышибала — фанат спидера, вам нужно будет зайти в бар и поговорить с барменом, чтобы узнать информацию.



Как только он уйдет, дверь будет открыта, позволяя нам войти внутрь. Идите по коридору вверх, и вы в конечном итоге войдете в комнату с охранником, который будет следить за вами. Кей автоматически присядет и встанет за охранником, показывая, что вы можете бесшумно уничтожить их, нажав клавишу КВАДРАТ / X / V.





Прикончите их, затем идите в конец коридора, и вы войдете в офис с удостоверением личности. Идите в дальний левый угол офиса, рядом с каменным столом, и вы найдете запертую дверь, которая не позволит вам взять удостоверение личности. Вскройте замок, чтобы попасть внутрь, а затем возьмите удостоверение личности.

## Побег из клуба Тарсус

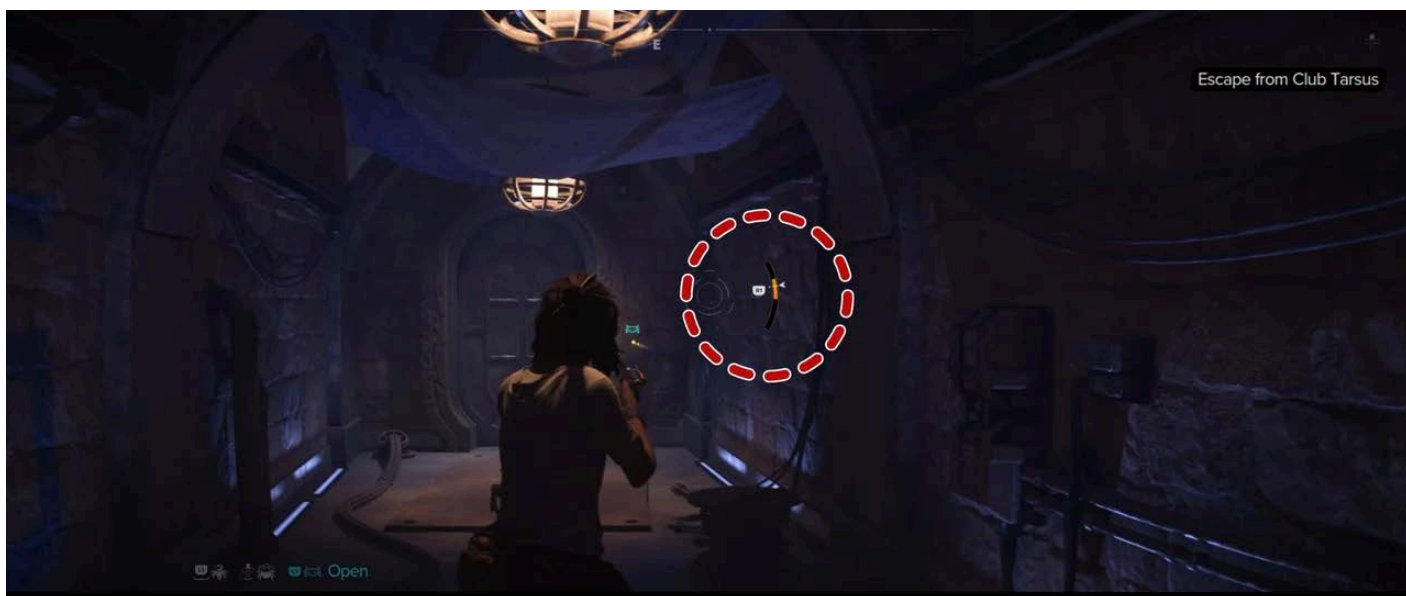
После того, как Кей схватит удостоверение личности, он немедленно включит сигнал тревоги, что означает, что пора убегать отсюда.



Двое охранников ворвутся в комнату и начнут стрелять, пока Кей ныряет за каменный стол. Это наш первый опыт тотального боя, поэтому давайте узнаем, как работают перестрелки. Как только вы нырнете за стол, мы получим подсказку нажать R2 / RT / левый клик, чтобы выстрелить. Это позволит Кей стрелять от бедра или вслепую из-за укрытия. Однако мы можем точнее поражать цели, целясь в прицел, нажав L2 / LT / правый клик. Из-за стола прицельтесь и убейте обоих охранников, целясь в голову для максимального урона.



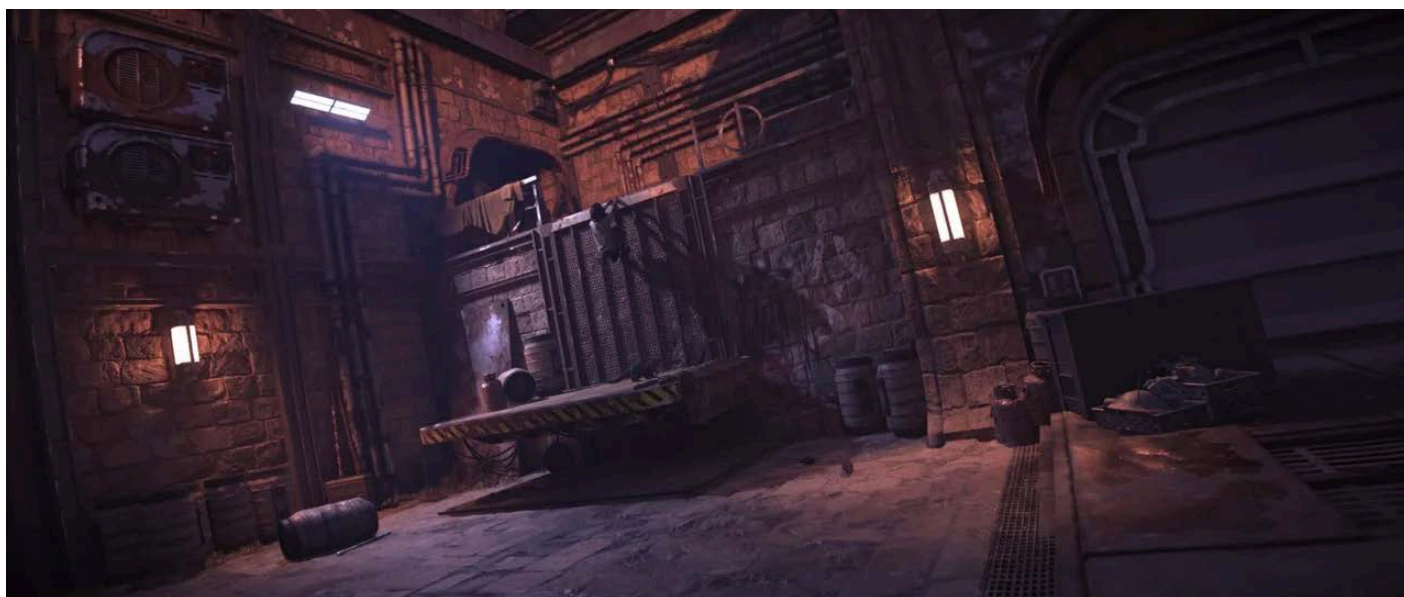
Следите за красной шкалой, которая появляется в правой части экрана, когда вы стреляете. Бластеры не нуждаются в перезарядке, хотя они перегреваются. Когда эта шкала заполнится, бластеру нужно будет остыть, что сделает его неработоспособным на несколько секунд.



Вы можете ускорить время его неработоспособности с помощью мини-игры, которая показывает полосу с желтым квадрантом и маркер, который движется вниз по полосе. Если вы нажмете R1 / RB / клавишу R, когда маркер находится в желтом квадранте, оружие немедленно остынет.



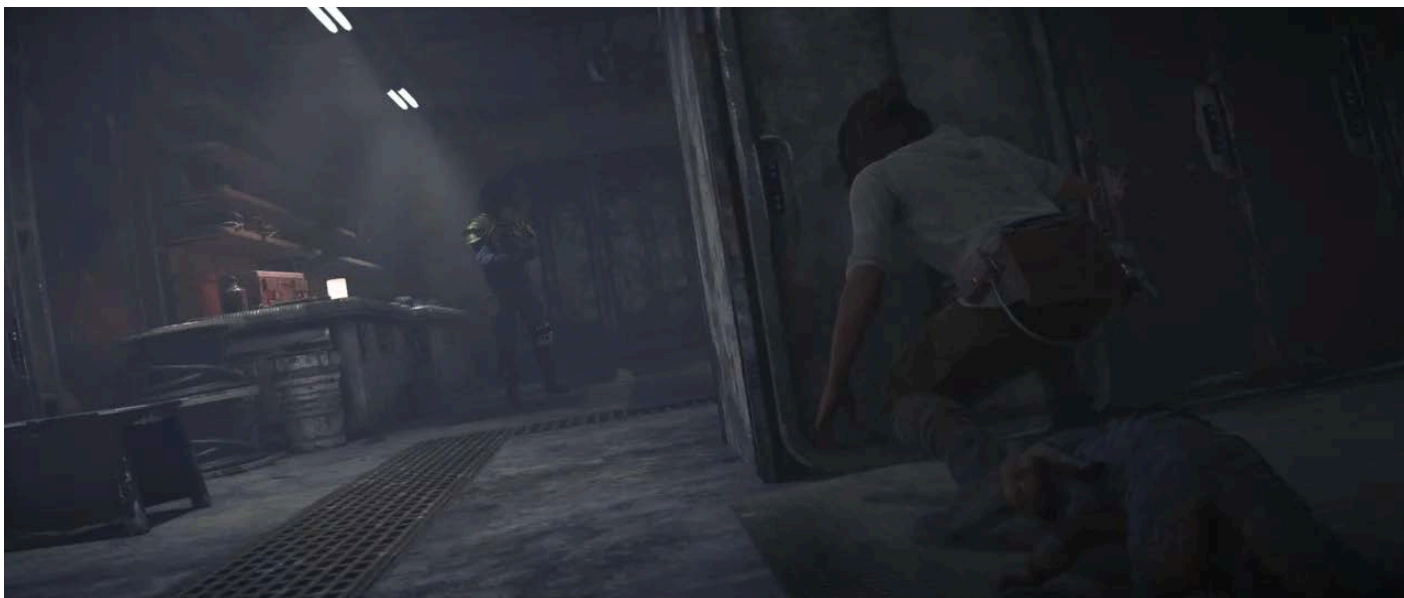
Убейте двух охранников в комнате, а затем третьего, который входит через коридор слева от вас. Когда все трое будут мертвы, идите через коридор, из которого вошел третий охранник, и через дверной проем впереди вас.



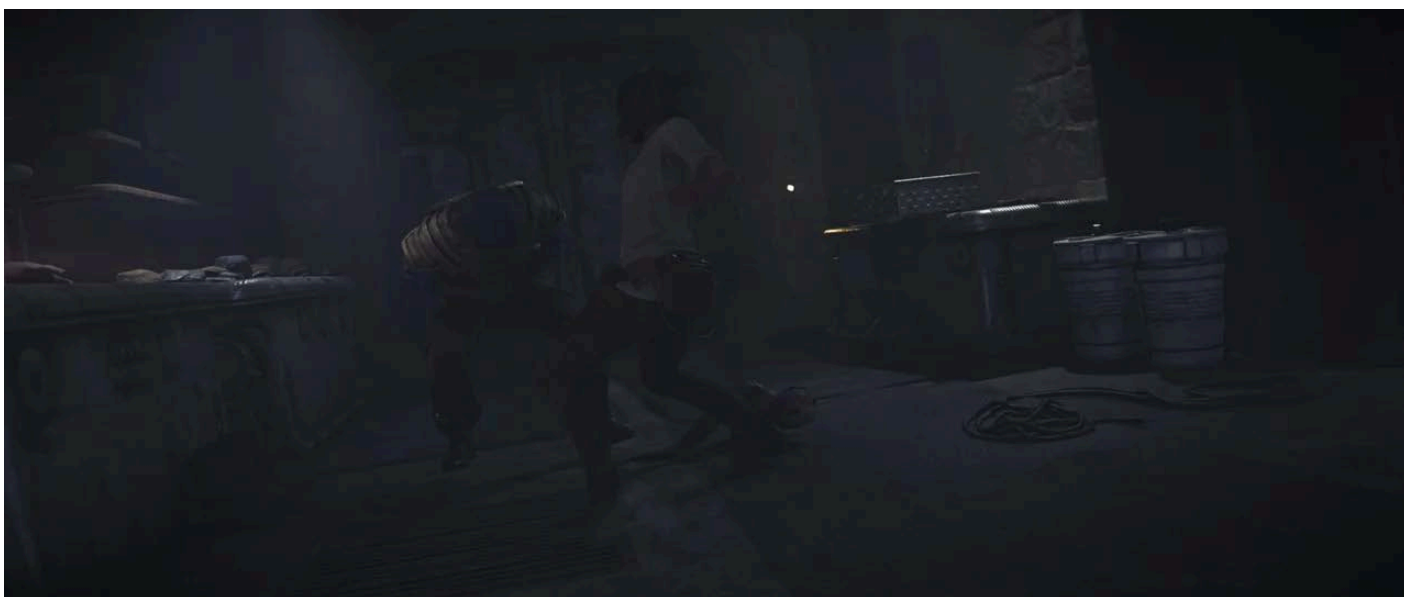
Вы окажетесь в переулке позади клуба Tarsus. Продолжайте подниматься по лестнице и дальше, затем найдите лифт в заднем левом углу. Поднимитесь на лифт, затем подпрыгните на дорожку над вами.

---

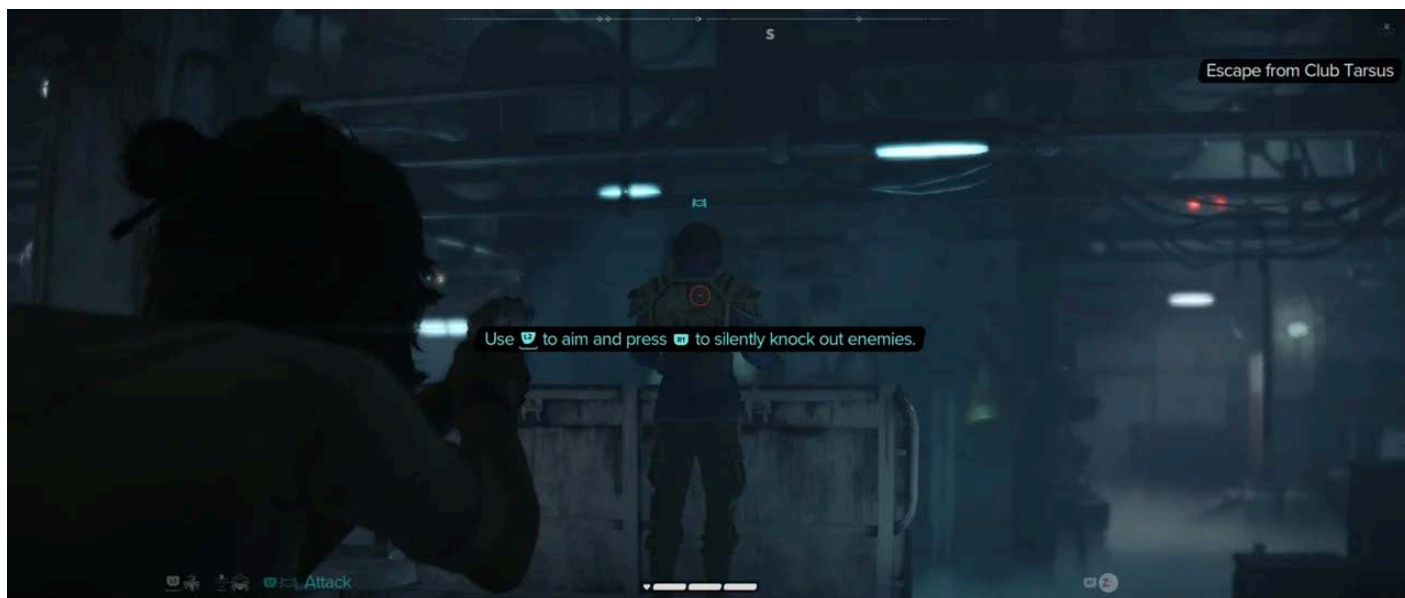
## Морозильная комната



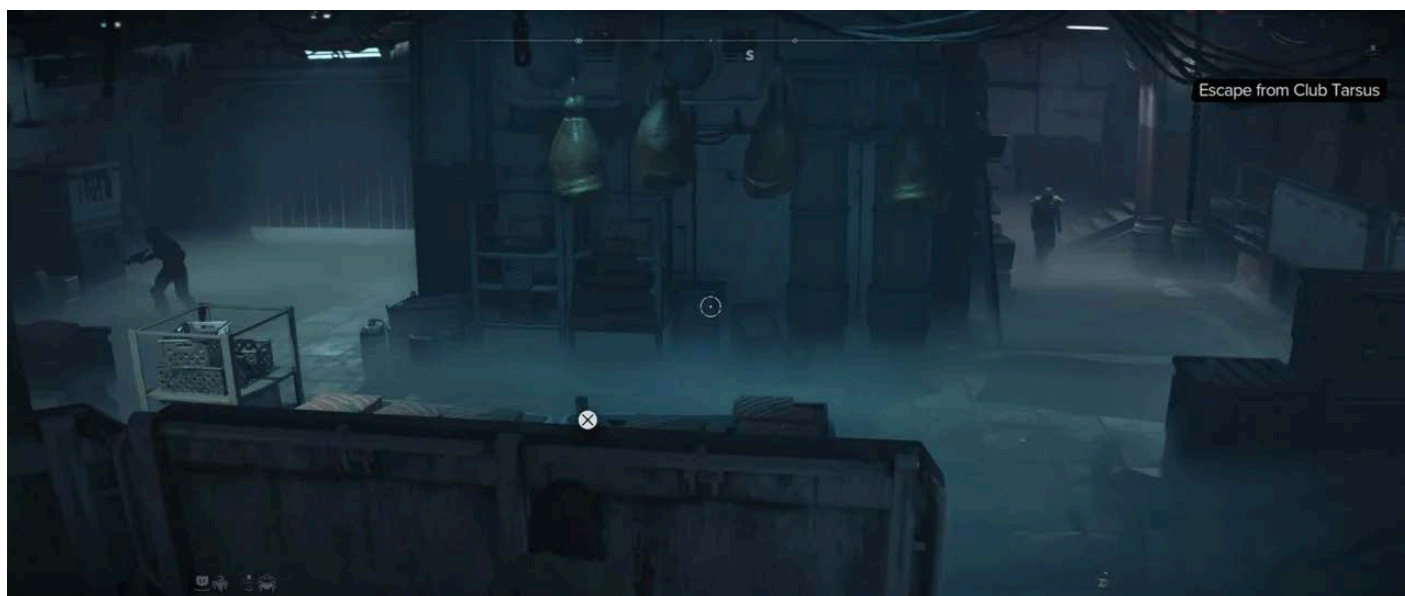
Пройдите через дверь справа, и Кей автоматически присядет и двинется к шкафчику впереди нее. Она покажет, что на противоположной стороне комнаты стоит охранник, уставившийся на шкафчики. К счастью, Никс готов испачкать свои маленькие лапки.



Войдите в командный режим и наведите курсор на охранника. Нажмите на подсказку атаки, и Никс побежит и прыгнет на них, отвлекая их. Пока Никс занят работой с охранником, подкрадитесь и выполните тейкдаун на них.



Когда они отключатся, пора двигаться дальше. Идите в следующую комнату, и вы сразу же увидите другого охранника, смотрящего на комнату под вами. Кей предложит вам узнать о ошеломляющих возможностях вашего бластера. Направьте свой бластер на охранника, а затем нажмите R1 / RB / F, чтобы оглушить его, мгновенно и не смертельно.



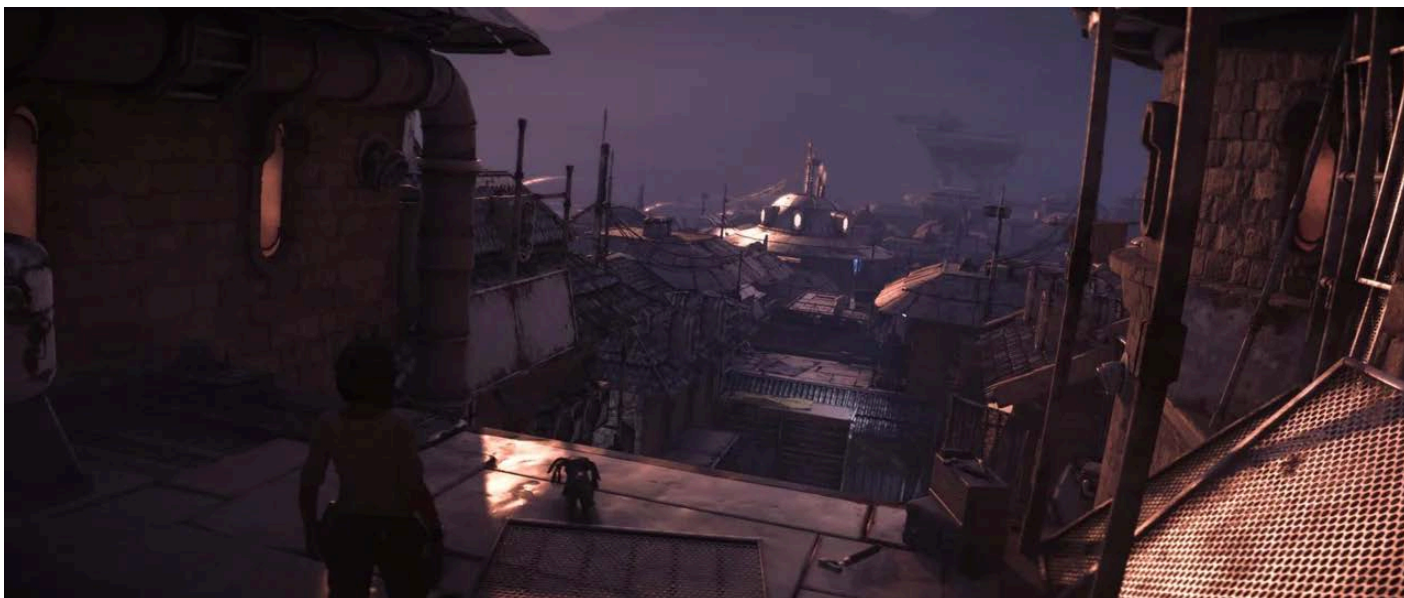
Стоит отметить, что ваша оглушающая атака должна перезаряжаться после каждого использования. Время восстановления отображается в правом нижнем углу экрана. Когда вы будете готовы двигаться дальше, направляйтесь на балкон, за которым наблюдал охранник. Вы увидите двух охранников в комнате. Одного справа и другого слева. Хотя вы их не видите, за пластиковыми откидными дверями в левой части комнаты есть еще третий охранник.



Вы вольны убирать этих парней так, как посчитаете нужным. Вы можете убить их в прямой перестрелке, если захотите, используя балкон, чтобы занять позицию выше и стрелять по ним издали. Или вы можете войти скрытно, используя Никса, чтобы отвлечь охранника справа, затем снять охранника слева, вернуться назад, чтобы снять охранника, на которого нападает Никс, а затем прикончить третьего и последнего охранника.



Что бы вы ни решили сделать, уберите всех троих, затем пройдите через пластиковые заслонки в комнату со шкафчиками на другой стороне. Здесь вы найдете вентиляционное отверстие, которое можно взломать в задней части комнаты.



Залезайте внутрь, проползите через него, а затем поднимитесь по лестнице в конце маршрута. Вы выпадете на крышах Канто. Продвигайтесь вперед, съезжая по крышам и пересекая разбитую тропу, пока не достигнете дома в конце пути.



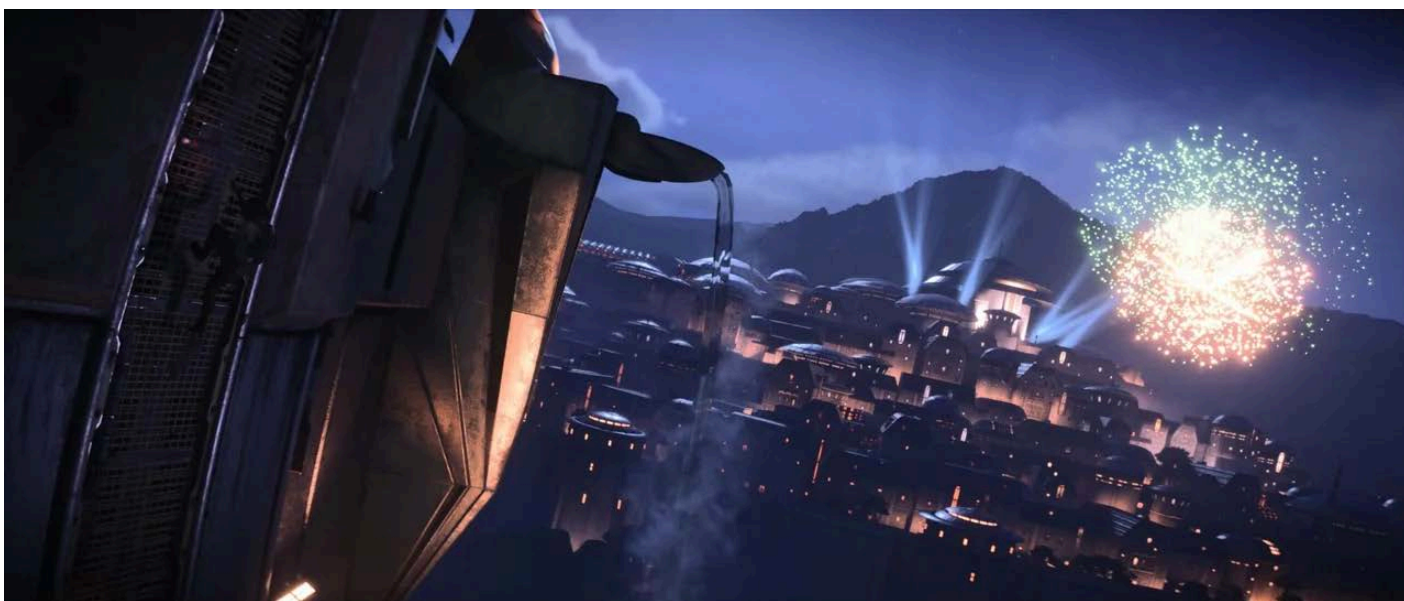
Зайдите в дом, а затем прыгайте через открытое окно слева, спускаясь на улицу внизу. Отсюда спешите обратно в Broken Hoof, следуя за маркером квеста, пока не доберетесь до бара.



Оказавшись внутри, поднимитесь в чердачную комнату Кей, и вы увидите кат-сцену, в которой Шестой Род переворачивает бар в поисках Кей. Когда все подойдет к концу, вы немедленно закончите Beginnings и начнете свой [второй квест Outlaws](#).

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Canto](#) — Outlaws / Вне закона

Автор: [Maksim Takoi](#) — 23.09.2024 - 10:36:14



Пока Кей отходит от ограбления клуба Tarsus, идущего боком во время миссии Beginnings, Star Wars Outlaws сразу перенесет вас во вторую основную миссию: Outlaws. Наше пошаговое руководство проведет вас через каждый шаг отчаянного запасного плана Кей, включая советы по скрытному прохождению через столкновения с врагами, поиску полезных ресурсов для улучшений и отслеживанию полезных точек интереса.

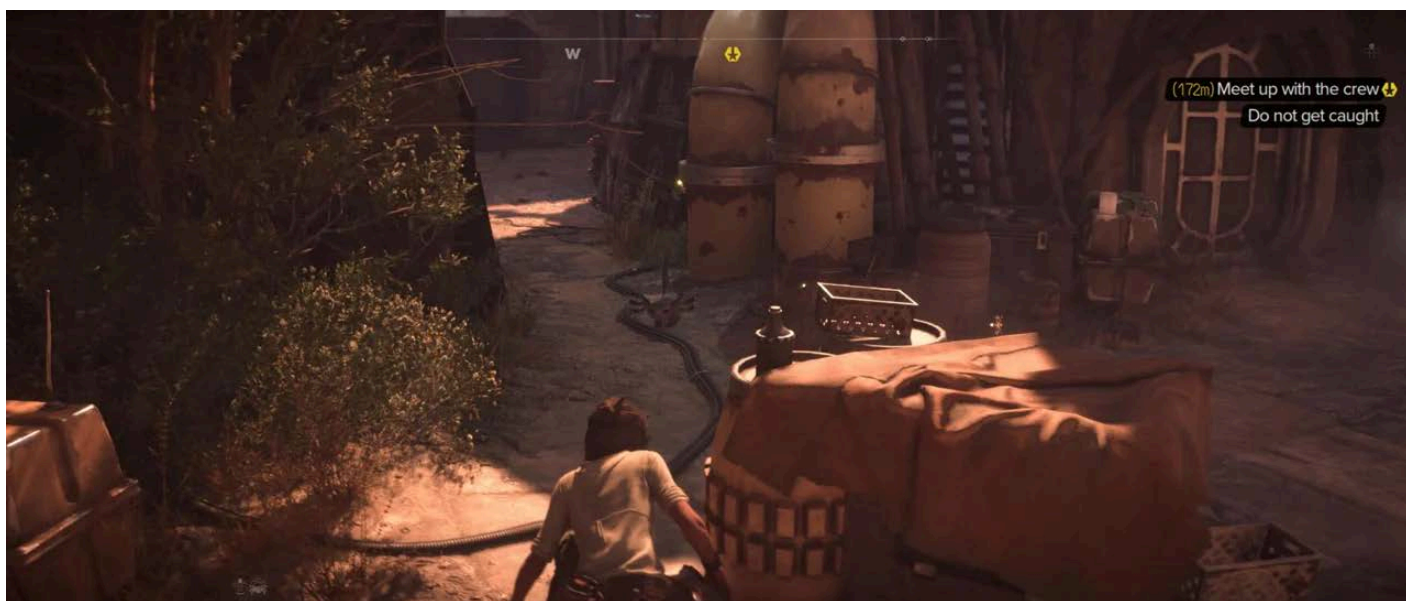
- [Проникновение в особняк Слиро](#)
- [Попасть в особняк Слиро](#)
- [Достижение хранилища](#)
- [Взлом хранилища](#)
- [Мини-игры по взлому](#)
- [Побег из особняка Слиро](#)
- [Кража корабля](#)



## Прохождение Outlaws



После проваленного ограбления из миссии Beginnings вы сразу же перейдете в Outlaws. Наша первая цель проста: встретиться с командой для работы Брэма и не попасться по пути.



В начале миссии мы выйдем из Сломанного копыта и окажемся на улицах Канто, прячась от Шестого Рода. С этого момента и до встречи с командой Брэма мы не должны быть видны, иначе Шестой Род помешает нам выполнить нашу миссию, поэтому нам нужно будет оставаться полностью в тени. Когда вы получите управление, пригнитесь и следуйте за Никсом в переулок слева от вас.



Пройдите через переулочек и спуститесь по тропинке вперед, пока не достигнете тупика. Здесь вы увидите несколько мусорных контейнеров, установленных у стены напротив вас. Заберитесь на мусорные контейнеры и используйте их, чтобы подняться на уступы над вами, поднявшись и обойдя их, а затем спустившись на ближайшую крышу.



Посмотрите вперед, и вы увидите тропу крыш, обеспечивающую возвышенный маршрут через улицу под вами. Прыгайте по ним, будьте осторожны, чтобы не упасть и не предупредить находящихся поблизости охранников Шестого Рода. В конце тропы вы увидите место для крюка-кошки над собой. Зацепитесь за место для крюка-кошки и раскачайтесь на крыше напротив вас.



Спрыгните с этой крыши, а затем протиснитесь через узкую дорожку из труб справа. Продолжайте движение по дорожке впереди, перепрыгивая через обломки, которых вы достигнете, и продвигайтесь вперед, пока не запустится кат-сцена. В ней Кей встречается с командой, пока они отвозят ее к точке высадки для миссии. Пришло время проникнуть в особняк Слиро и найти способ покинуть Канто.

---

### Проникновение в особняк Слиро



После того, как заставка закончится, спускайтесь по берегу перед вами. По пути вам позвонит Деннион, который вас проинструктирует.



Послушайте, что она скажет, затем протолкнитесь через пролом в скалах у подножия берега. С другой стороны вы окажетесь перед раскинувшимся видом на Канто. После того, как Кей все осмотрит, обойдите скалы слева, перепрыгивая через выступающие камни и раскачиваясь на скале на противоположной стороне, используя захватную балку над вами.



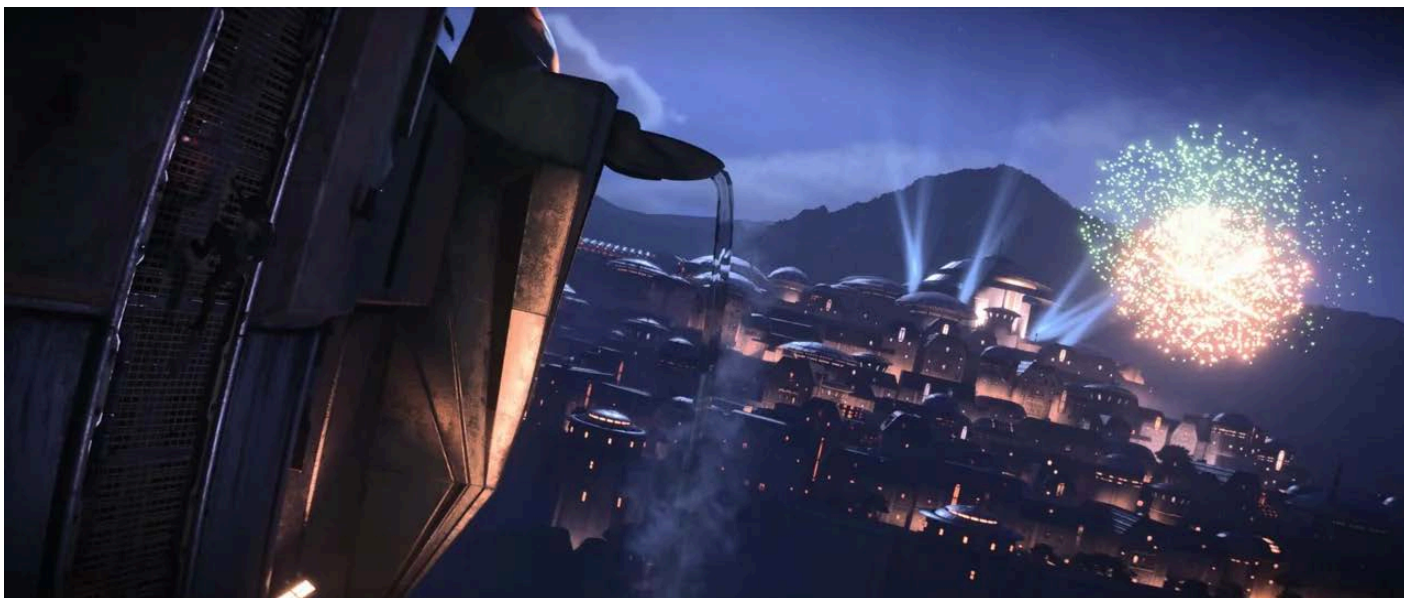
Когда приземлитесь, поднимитесь на скалы над собой, а затем прыгните на стену скалы впереди. Кей автоматически зацепится за зацепы, поднимаясь по ней, поэтому подталкивайте ее вверх, чтобы подняться по скале, пока она не достигнет скалы выше.



Когда вы окажетесь наверху, продолжайте идти по тропе, пока не достигнете точки захвата. Переместитесь, и вы впервые сможете по-настоящему рассмотреть особняк Слиро. Кей снова позвонит Денниону, который расскажет вам о прошлом Слиро.



Когда она закончит, продолжайте следовать по тропе, перепрыгните через еще одну точку захвата и приземлитесь на скале впереди, затем двигайтесь по другой тропе у скалы. Продолжайте двигаться, пока не достигнете третьей точки захвата, затем перепрыгните через скалу, заберитесь на нее и поднимитесь на скалы над вами.



В конце концов, вы достигнете стены особняка. Вы увидите металлическую решетку, которая движется вверх по стене особняка. Запрыгивайте на нее и карабкайтесь, пока не достигнете отверстия наверху, позволяя Кей пролезть через него и спрыгнуть во двор Слиро.

### Попасть в особняк Слиро

Теперь, когда мы прошли стену, пришло время войти в особняк и завершить наш особняк. Пока Кей осматривает территорию, Деннион устроит взрыв, давая нам отвлечение, чтобы мы смогли попасть внутрь.



Как только вы восстановите контроль, игра предложит вам использовать сенсорную способность Никса, чтобы точно определять ближайших врагов. Удерживая «Вверх» на D-Pad / клавишу В, вы активируете импульс, который подсвечивает ближайших врагов и полезные объекты. После активации способностей Никса вы заметите солдата, патрулирующего мост справа от вас. Спуститесь по лестнице и бесшумно убейте их.



Стоит отметить, что эта область является нашим первым знакомством с основным элементом стелс-игр: длинной травой. Если вы спрячетесь в любом из участков высокой травы здесь, вы будете скрыты, что позволит вам перемещаться и преследовать врагов незамеченными.



Как только солдат на мосту будет повержен, направляйтесь в высокую траву сразу за мостом. Как только вы окажетесь внутри, мы заметим солдата, наблюдающего за областью, через которую нам нужно пройти. Удерживая правую часть D-PAD / клавишу T, вы сможете свистеть, привлекая их к себе. Подождите, пока солдат приблизится к высокой траве, затем бесшумно убейте их.



Отсюда направляйтесь к входной двери особняка. Ее местоположение указано маркером задания. По пути уничтожьте любого из людей Слиро, которые встанут у вас на пути, обязательно используя все доступные вам навыки скрытности, включая прятаться в высокой траве, свист, чтобы привлечь врагов, и отправку Никса в качестве отвлекающего маневра.



Не беспокойтесь о том, чтобы уничтожить всех охранников. Как только вы пройдете через дверь, она за вами закроется, а это значит, что никакие дополнительные враги больше не будут представлять угрозы.

---

### Достижение хранилища





Как только вы окажетесь внутри, пройдите к запертой двери справа. Вы можете взломать ее, поэтому используйте шип данных, чтобы пройти на другую сторону. Как только вы окажетесь внутри, обязательно возьмите ресурсы на журнальном столике напротив того места, где вы входите, затем поверните налево.



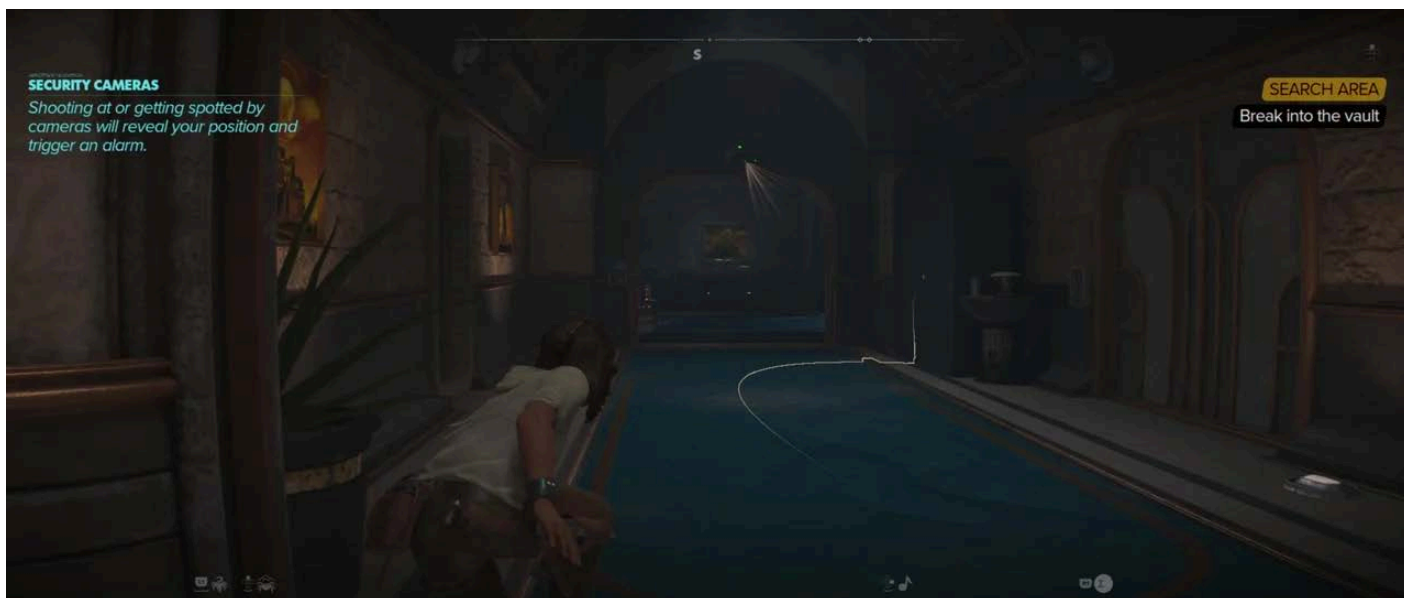
Кей заметит, что энергетический барьер блокирует ее путь, поэтому нам нужно найти способ его отключить. Используйте Nix Pulse, и вы увидите синий провод, ведущий мимо стола справа от вас в комнату за ним.



Откройте дверь и идите в комнату, затем найдите выключатель питания напротив того места, где вы вошли. Выключите его, затем вернитесь к теперь уже деактивированному энергетическому барьеру и продолжайте идти по коридору. Справа вы увидите комнату, где Слиро убил других главарей банды в начальной заставке, так что не стесняйтесь быстро исследовать ее, затем вернитесь и протолкнитесь в конец коридора.

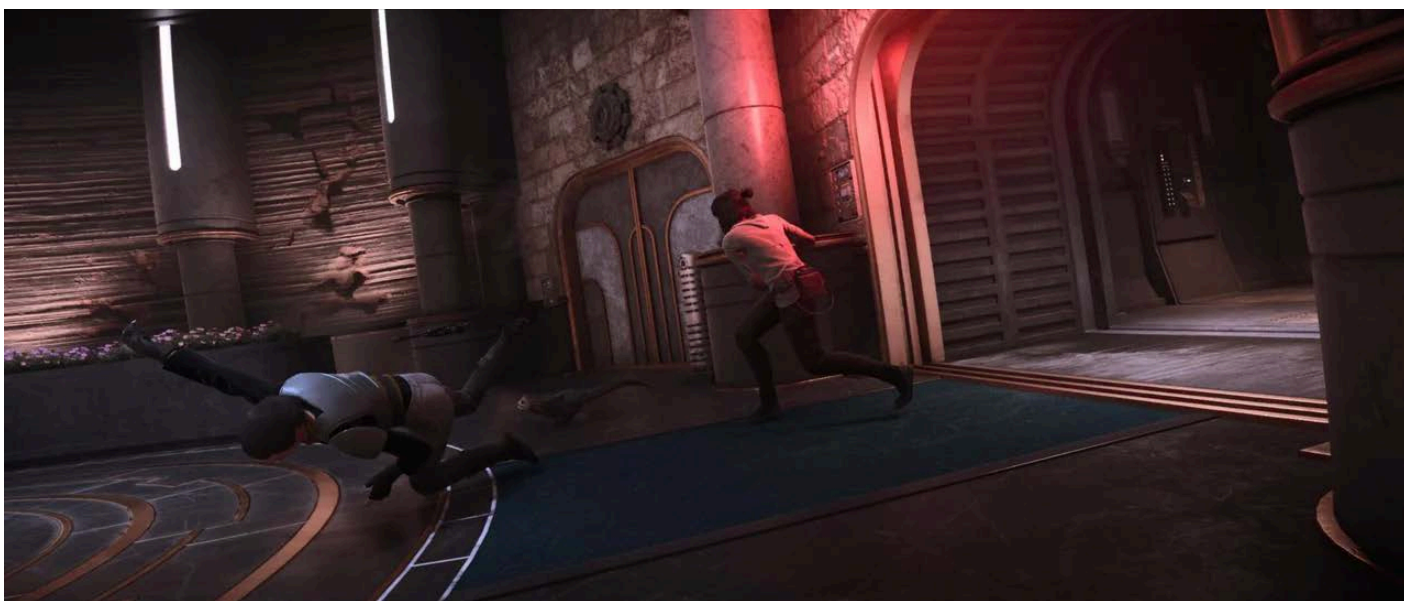


В конце вы найдете камеру безопасности. Если камера заметит вас или вы начнете стрелять в нее, это приведет к повышению уровня готовности в этом районе, поэтому мы хотим избегать камер, насколько это возможно.



Вы можете увидеть место, которое он в данный момент контролирует, наблюдая за белым контуром, который он проецирует вдоль пола. Подождите, пока контур пересечет одну сторону коридора, затем прокрадитесь по противоположной стороне, избегая его взгляда. Когда вы пройдете мимо, идите в следующий коридор.

## Взлом хранилища



Как только лифт остановится, вы попадете в коридор с энергетическим барьером, который ведет к хранилищу. Здесь вы сразу же столкнетесь с охранником, так что убейте его, а затем пройдите через дверь рядом с лифтом.



Это приведет к длинному коридору, так что следуйте по коридору вниз, пока не увидите дверь справа. Войдите внутрь и возьмите ресурсы на столе в комнате впереди, затем идите в проход в задней части комнаты, забрав вторую пачку ресурсов и немного кредитов внутри.



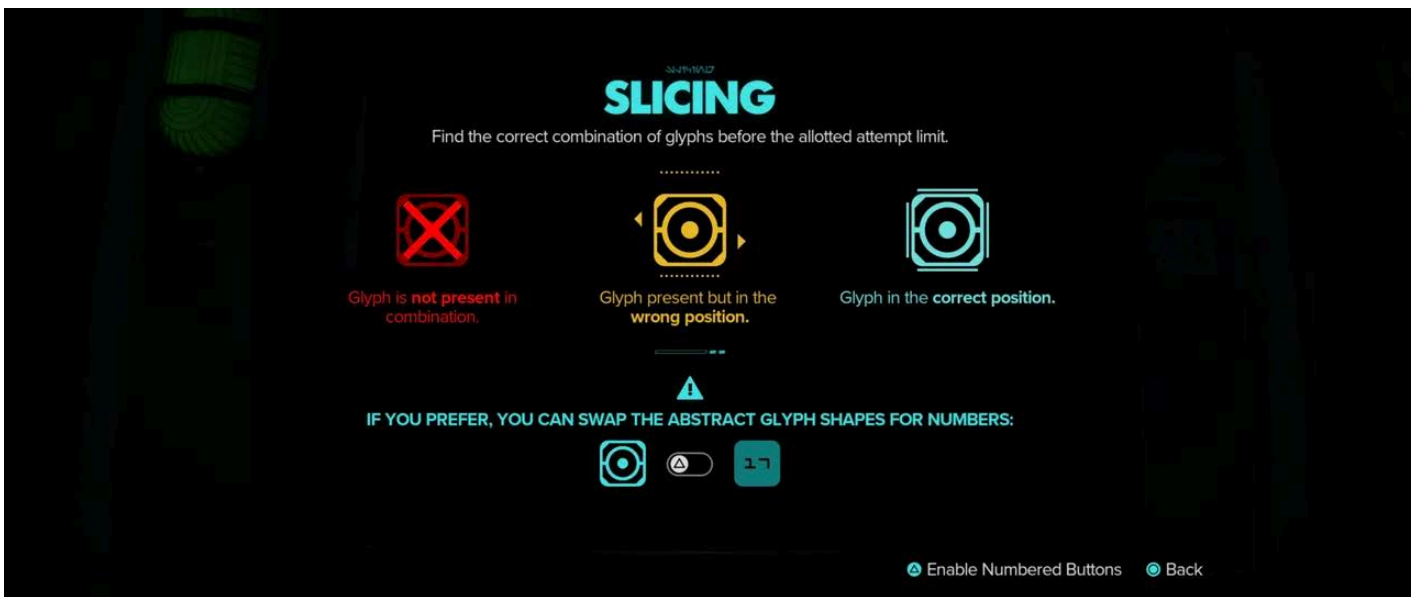
Когда вы все разграбите, взломайте дверь с правой стороны прохода и пройдите через коридор за ней в комнату впереди. Вы найдете охранника, стоящего перед консолью. Бесшумно убейте его, затем обратите внимание на компьютер, за которым он следил.

## Мини-игры по взлому

Пришло время для нашей первой мини-игры по взлому компьютеров. Когда вы впервые получаете доступ к компьютеру, нажмите на подсказку, чтобы разрезать его, и вы откроете мини-игру по взлому. Сама игра очень похожа на Wordle. Вы увидите ряд пустых слотов в правой части экрана и блок символов в левой.



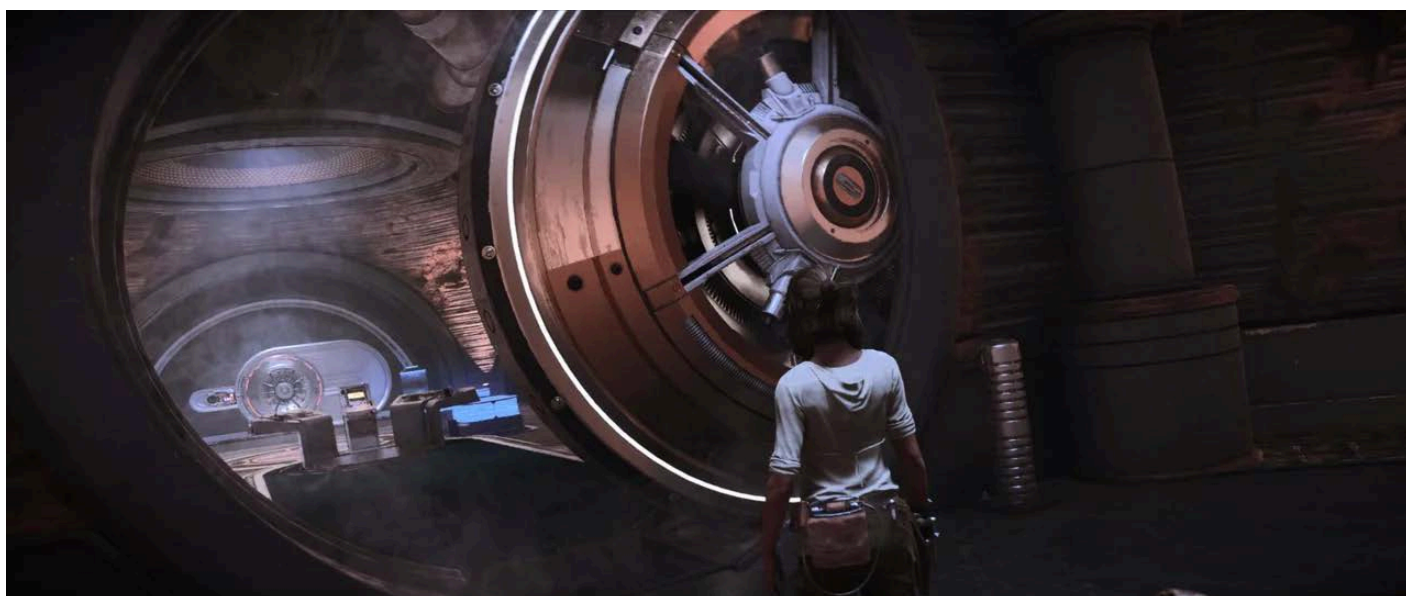
Цель состоит в том, чтобы проверить последовательности символов. Если вы вводите символ, и консоль выделяет его красным, это означает, что он не в последовательности. Если консоль выделяет его желтым, это означает, что он есть в последовательности, но не в правильном месте. Если консоль выделяет его синим, это означает, что он есть в последовательности и находится в правильном месте.



Чтобы завершить последовательность, вам нужно будет проверить символы, посмотреть, находятся ли они в последовательности, а затем переместить их, пока не получите правильную последовательность. Как и в нашей первой мини-игре по взлому замков, не стесняйтесь экспериментировать с механикой взлома и выяснять, как она работает, учитывая, что мы не находимся под давлением врагов.



Как только вы правильно введете последовательность, безопасность будет отключена, что позволит Кей получить доступ к хранилищу. Выйдите в коридор через дверь справа от компьютерной консоли, затем поверните налево, чтобы добраться до хранилища. Как только вы окажетесь там, вы увидите кат-сцену.



После того, как вы это сделаете, дверь хранилища откроется, позволяя вам войти внутрь. После того, как вы пройдете, взаимодействуйте с панелью управления прямо перед вами. Вы увидите еще одну кат-сцену, в которой сокровище внутри хранилища наконец-то будет обнаружено...

---

## Побег из особняка Слиро



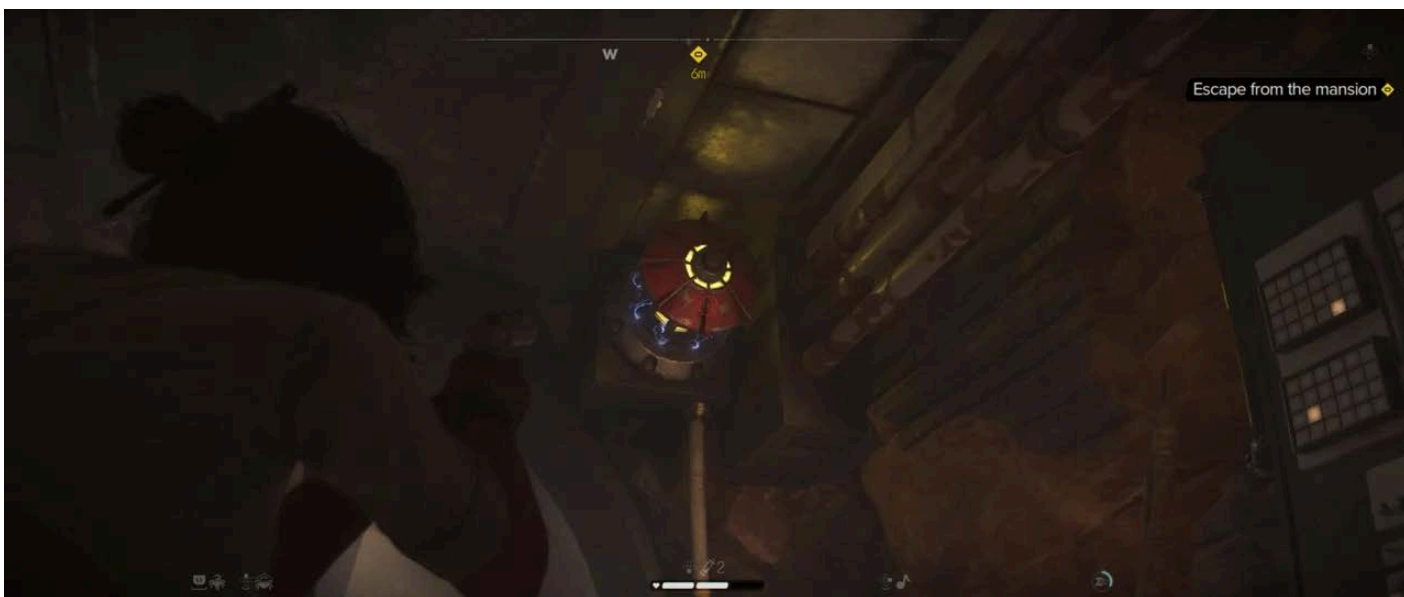
Когда кат-сцена закончится, вы немедленно восстановите контроль в последовательности погони. Элемент неожиданности полностью исчез, так что не стесняйтесь стрелять в любых охранников, которые встанут у вас на пути.



Выбегайте из хранилища, не забудьте убрать охранника, который появится справа от вас, когда вы выйдете, затем вернитесь к лифту. Когда вы это сделаете, еще двое охранников выйдут из двери слева. Пристрелите их обоих, затем идите по коридору, из которого они пришли.



Справа вы увидите небольшую комнату с люком в полу. Спуститесь в люк и войдите в вентиляционную шахту под вами. Пройдите через нее и в конце концов окажетесь в служебном туннеле.



Вентилятор впереди будет вращаться слишком быстро, чтобы под ним поднырнуть, поэтому стреляйте в красный силовой узел справа от него. Он отключит вентилятор, позволяя вам пройти.





Пройдите через вентилятор и вы начнете скользить вниз по желобу за ним. Как только вы достигнете дна, заберитесь в вентиляционное отверстие на правой стене, затем следуйте по нему, пока не сможете открыть люк вентиляционного отверстия над собой.

## Кража корабля



Когда вы выплывете, вы окажетесь в большом ангаре, глядя прямо на корабль. Кей примет отдельное решение и решит, что новый план — украсть корабль и сбежать из Канто.



Но сначала нам придется разобраться с охранниками, которые несут вахту. Самый простой способ справиться с этими ребятами — призвать на помощь необузданную силу нашего парня Никса. По всему ангару расставлены взрывоопасные бочки ; по одной практически в каждом углу. Отдав приказ Никсу, мы можем заставить его взорвать эти бочки, что позволит нам быстро уничтожить нескольких врагов подряд.



Подождите, пока враги поблизости не соберутся у бочки, а затем отправьте Никса взорвать ее. Если им удастся избежать огненной участи, помните, что Никс также может отвлекать врагов. Просто направьте его в непосредственной близости от врага, и вы увидите, как появится команда «Отвлечь». Это заставит Никса притвориться мертвым, заставив их приблизиться к нему. Как только они закончат его невероятное выступление, используйте его, чтобы высвободить огненное правосудие.



Постарайтесь уничтожить как можно больше врагов с помощью бочек, а затем добейте отставших скрытыми приемами или бластером. Когда область будет очищена, бегите к кораблю. Когда вы приблизитесь к двери, в комнату войдет, казалось бы, бесконечный поток охранников. Игнорируйте их и продолжайте свой спринт к кораблю.



Когда вы войдете, вы увидите заставку, в которой Кей и Никс включают корабль. Когда вы восстановите управление, вы окажетесь на месте водителя. Игра быстро научит вас управлению с помощью некоторых подсказок. Используйте R2 / RT / левую кнопку мыши, чтобы стрелять из орудий корабля и прорываться через энергетический барьер, затем удерживайте кнопку вперед, чтобы выбраться из ангара и зачистить особняк.



После этого просто наслаждайтесь поездкой, совершая свой дерзкий побег и сразу переходя в кат-сцену, завершающую миссию. После кат-сцены мы сразу перейдем к нашему [третьему основному квесту Crashed / Крушение](#).

---



Быстрый переход по Полному прохождению Star Wars Outlaws:

[Пояснения](#) — [Canto](#), [Toshara](#), [Kijimi](#), [Tatooine](#), [Akiva](#), [Endgame](#)

**Оглавление [sticky]:**

- [Пояснения](#)
- [Canto](#)
- [Toshara](#)
- [Kijimi](#)
- [Tatooine](#)
- [Akiva](#)
- [Endgame](#)

---

## Полное прохождение Star Wars Outlaws — Toshara / Тошара



Toshara / Тошара: [Crashed / Крушение](#) ↓ — [Underworld / Преступный мир](#) ↓ — [New Tricks / Новые фокусы](#) ↓ — [False Flag / Отвлекающий манёвр](#) ↓ — [The Mechanic / Механик](#) ↓ — [The Wreck / Обломки корабля](#) ↓ — [Hyperspace / Гиперпространство](#) ↓

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Toshara](#) — [Crashed / Крушение](#)

Автор: [Maksim Takoi](#) — 23.09.2024 - 16:08:15



После взрывного побега Кей из особняка Слиро в миссии Outlaws мы немедленно продолжим историю, начав третью миссию Star Wars Outlaws: Crashed. Наше пошаговое руководство проведет вас через каждый раздел первых шагов Кей на Тошаре, включая советы по скрытному прохождению через встречи с врагами, поиску полезных ресурсов для улучшений и отслеживанию ключевых точек интереса.

- [Адреналинометр Кей](#)
- [Достижение Мироганы](#)
- [Разблокирован свободный режим](#)

---

### Прохождение квеста Crashed

**Тошара** — засушливая луна, которая вращается вокруг планеты Тошаал в системе Тошаал, расположенной во Внешнем Кольце, покрытая продуваемыми ветрами равнинами и каньонами с прожилками янтаря. Коренное гуманоидное население, тошарцы, жило в изоляции до Войн клонов, когда офицер Галактической Республики по имени Сефин Гароби совершил аварийную посадку на Луне. В последующие десятилетия Луна находилась под контролем Галактической Империи и превратилась в улей преступной деятельности, причем значительное влияние оказывал младший босс Синдиката Пайков Горак Палас.



После хаотичного завершения последней миссии Кей и Никс совершат аварийную посадку на планете Тошара. После удара настойчивая Никс разбудит Кей. Корабль цел, но недостаточно, чтобы поднять их с земли. Кей находит куртку и почти готова отправиться на поиски приключений, но она находит ее первой. Открыв заднюю часть своего корабля, она сталкивается с механиком, убегающим от группы бандитов, которые теперь летят прямо к нашему кораблю. После заставки Кей нырнет в укрытие, когда бандиты выпустят залп пуль в нашу сторону.

---

## Адреналинометр Кей

Пришло время стрелять, но вы сможете сделать это стильно, используя выстрелы Кей Adrenaline Rush . Шкала адреналина Кей заполняется, когда она находится под давлением , позволяя вам использовать это давление для целенаправленного огня. Вы поймете, что пришло время заняться причудливой стрельбой, как только увидите, что значок бластера в правом нижнем углу экрана стал красным . Нажмите правый и левый стики на вашем контроллере или нажмите X на ПК, чтобы активировать режим стрельбы.



Время замедляется, позволяя вам отметить ваши цели. Количество целей, которые вы можете отметить, указано красными ромбами над сеткой стрельбы. После того, как вы отметили свои цели с помощью указанной кнопки-подсказки, стреляйте, чтобы отправить свой выбор на уничтожение.



Устраните трех бандитов, используя режим стрельбы Кей Adrenaline Rush. Быстро убрав их из уравнения, вы можете поговорить с механиком. Механик, который называет себя Вакой, предлагает помочь Кей, и она не в том положении, чтобы отказываться. Когда вы восстановите управление, вернитесь на корабль и подойдите к спидеру для еще одной короткой сцены. Теперь вы готовы отправиться в Мирогану.

---

## Достижение Мироганы



Садитесь на спидер и уезжайте с места крушения. Поверните направо на северо-восток, и вы увидите вдалеке грунтовую дорогу. Пока садитесь на нее, затем поверните направо на развилке и ездайте на полной скорости, чтобы максимально использовать естественный съезд в конце этого короткого пути.



Поверните налево после пандуса или спуститесь в реку, но в любом случае вы столкнетесь с большим количеством бандитов. Точка маршрута, по которой вы следуете в Мирогану, также обновится, указав вам север. Именно в этот момент игра научит вас новым механикам уклонения. Чтобы сместить спидер вправо или влево, чтобы избежать входящего огня, нажмите клавишу R1 / RB / E, чтобы уклониться вправо, и клавишу L1 / LB / Q, чтобы уклониться влево. Пересеките реку и найдите путь обратно на грунтовую дорогу, но постарайтесь изо всех сил уклоняться от входящего огня бандитов. Однако их спидеры на удивление быстры, так что не удивляйтесь, если они окажутся прямо у вас на хвосте или заставят вас свернуть с пути в Мирогану.





Вскоре после реки дорога снова разветвляется, но на этот раз вам нужно будет пойти налево . Однако, если вам сложно держаться на расстоянии от бандитов, можно свернуть и вернуться на тропу. Если вы чувствуете, что заблудились, не забудьте взглянуть на компас в верхней части экрана и следовать желтой точке маршрута.



Если вы пошли налево, то сможете пройти по еще одному аккуратному естественному спуску, который должен привести вас в воду (для спидера это не проблема). Берегитесь диких животных и постарайтесь пройти через обломки за водой. Вака также звонит в это время и советует вам просто добраться до Мироганы , чтобы избавиться от бандитов .



В качестве альтернативы... вы можете использовать Adrenaline Rush, который вы все это время создавали, и уничтожить всех трех бандитов. Но это только если вы чувствуете себя немного более хаотичным. После того, как вы пройдете через туннель, продолжайте движение вперед на северо-восток, следуя желтому маркеру на компасе. Вы пройдете мимо небольшого здания, похожего на заправку, и вернетесь на дорогу. Неподалеку впереди находится Mirogana . Когда вы пересечете мост в город, все бандиты, идущие следом (если таковые остались), съедут и оставят Кея в покое.



Кей звонит Ваке, как только она достигает относительной безопасности города. Следуйте по дороге вверх и вправо к входу в город, пока они говорят о Trailblazer. Когда вы приближаетесь к вершине холма, появится подсказка Hold L2 / LT / the S key to break , указывающая на то, что пора оставить спидер позади и начать следующий [основной квест Underworld](#), войдя в Imperial Checkpoint.

---

**Разблокирован свободный режим**

Обратите внимание, что на этом этапе вы можете отклониться от основного пути и начать искать и выполнять побочные задания, хотя мы рекомендуем немного больше играть в основную кампанию, прежде чем вы начнете полностью разветвляться. Есть тонна гаджетов и других полезных вещей, которые будут переданы вам на протяжении вашего пребывания в Тощаре, поэтому, пройдя по основной истории немного дольше, вы будете более подготовлены к тому, чтобы увидеть все, что может предложить мир Outlaws. Однако, если вы хотите, чтобы ваш бэклог побочных заданий назревал, вы можете войти в открытый дверной проем на первом этаже кольцевой развязки Мироганы, чтобы найти квест на разведанные.



Пройдите мимо торговца и его дроида. Затем используйте способность сканирования Никса, чтобы выделить предметы в комнате, начиная с кучи сразу за входом. Пройдите дальше в комнату, и вы увидите точку захвата наверху. Неподалеку находится датапад с сообщением под названием «MG Rescue Service», который открывает новые данные для разбитого спидера. На верхней платформе в данный момент нечего делать. Обойдите большую канистру и ящики в середине большой задней комнаты, и вы найдете еще одно место для предмета. Это все, что вы здесь найдете на данный момент. Вы можете исследовать больше или перейти к следующему заданию [Underworld / Преступный мир](#).

---

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Toshara](#) — Underworld / Преступный мир

Автор: [Maksim Takoi](#) — 23.09.2024 - 17:35:24

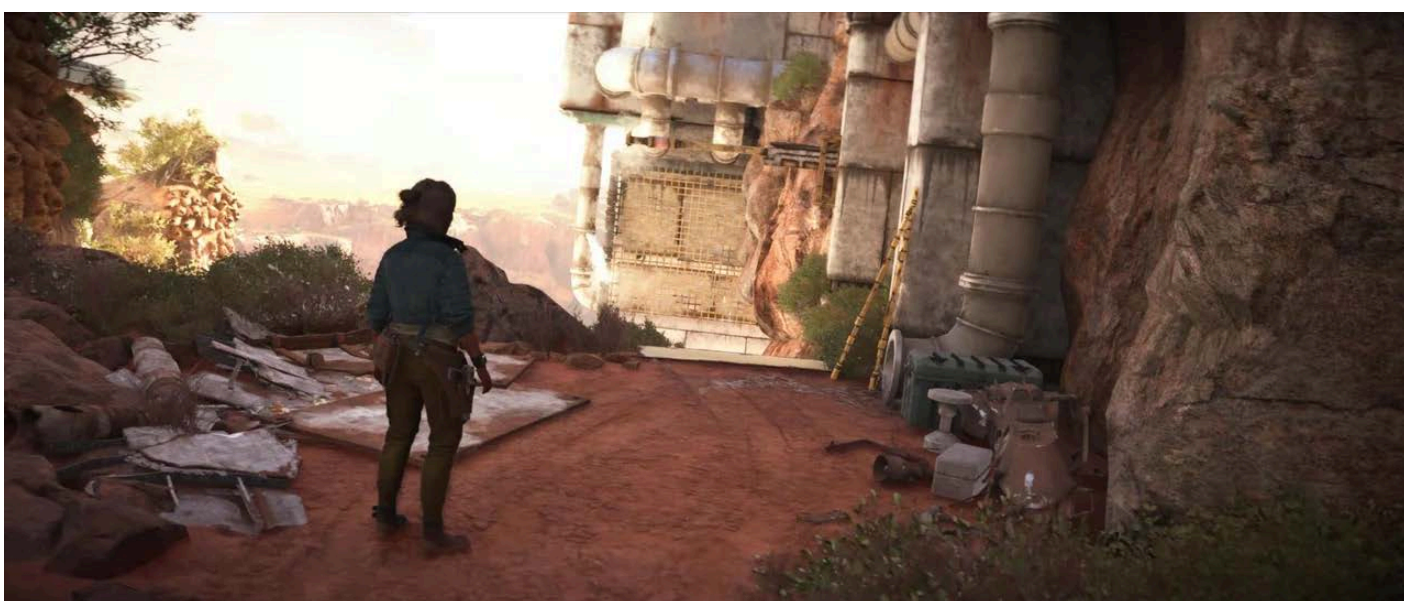


С официальным прибытием Кей в Мирогану в конце миссии Star Wars Outlaws' [Crashed / Крушение](#), квест Underworld показывает, как она ищет союзников в самых темных уголках города, встречается с местными преступными группировками и делает себе имя. Наше пошаговое руководство проведет вас через выполнение вашего первого контракта для одного из этих сомнительных новых персонажей, включая советы по прохождению через встречи с врагами, поиску полезных ресурсов для улучшений и отслеживанию ключевых точек интереса.

- [Добраться до игорного салона Макала](#)
- [Подъем в апартаменты Горака](#)
- [Быстрое падение репутации](#)
- [Проникнуть на базу Горака — Крепость Пайков](#)
- [Получение данных](#)
- [Поиск файлов](#)
- [Побег из крепости Пайк](#)
- [Передача данных \(выборы 1□ и 2□ и результаты\)](#)

---

## Прохождение Underworld



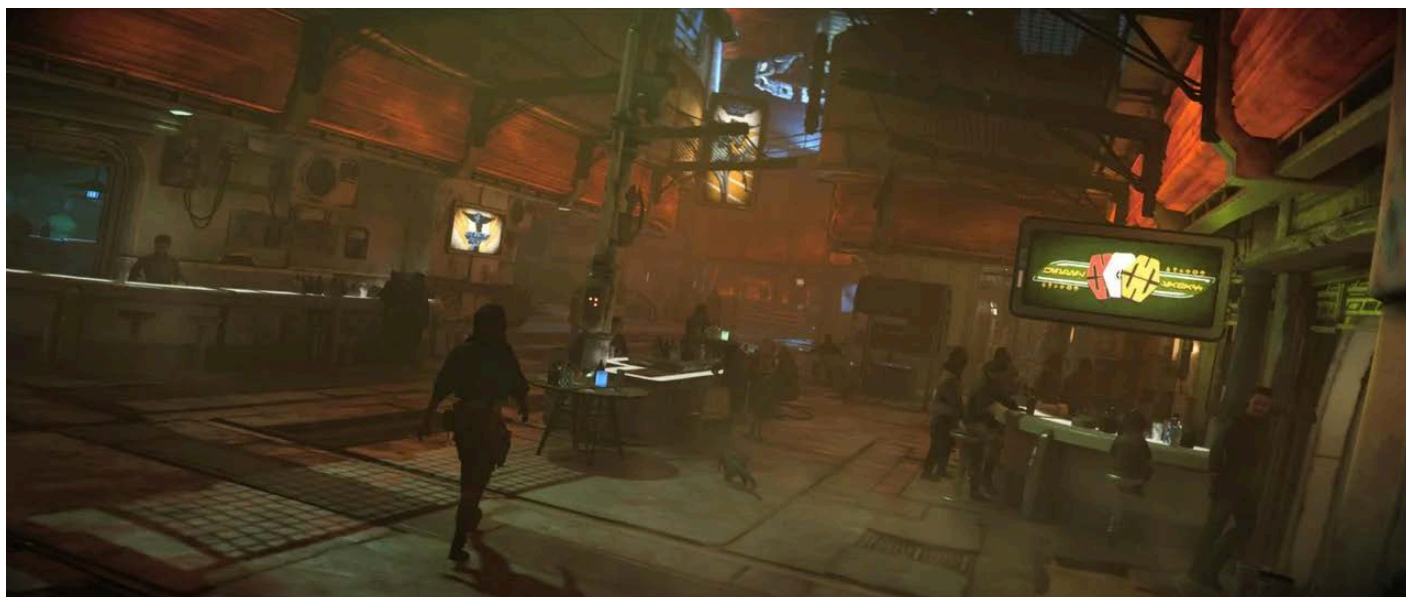
Теперь, когда вы в Мирогане, вы можете свернуть с пути и исследовать. Мирогана не совсем маленькая, так что если вы собираетесь исследовать, мы рекомендуем вам

сориентироваться в непосредственной близости. Есть несколько NPC, с которыми можно встретиться, включая механика спидера, а также некоторые интересные предметы, такие как сокровище Никса около ворот, через которые мы вошли в Мирогану. Когда вы будете готовы двигаться дальше, вход в центр города находится через Имперский контрольно-пропускной пункт, отмеченный на вашей карте.

## Добраться до игорного салона Макала



Когда вы будете готовы отправиться в канину, направляйтесь к имперскому контрольно-пропускному пункту и подойдите к нему. Кей автоматически направится к штурмовику, который попросит предъявить удостоверение личности.



После краткого взгляда вниз, Кей проведут вперед, давая ей доступ в центр города. Пройдите мимо штурмовика, и вы официально окажетесь в центре центра Мироганы. Пока что исследовать особо нечего, так как штурмовики и члены банды пайков заблокируют вам доступ в остальные районы, так что вместо этого спускайтесь по лестнице и направляйтесь к маркеру задания на вашем компасе.



Вы окажетесь у кантины, которую легко заметить благодаря большой синей неоновой вывеске, тянущейся вдоль входа. Пройдите внутрь через оранжевую дверь прямо под вывеской входа.

### Подъем в апартаменты Горака



Когда вы войдете в коридор, ведущий к бару Makal's Gambling Parlor, NPC слева попытается привлечь ваше внимание. Если вы поговорите с ним, он предложит вам пройти в апартаменты Горака, отметив, что он даст вам приглашение за 50 кредитов. Сэкономьте здесь немного времени. Этот человек — мошенник, и если вы купите у него приглашение, он даст вам поддельное. Это всего лишь первое небольшое представление о том, чего ожидать в Мирогане.



Оставьте свои деньги и скажите «нет» мужчине, а затем пройдите дальше в кантину. Как только вы доберетесь до бара, спуститесь к бармену и поговорите с ней о Гораке. Кей попросит войти в апартаменты Горака, но бармен откажет, заставив нас искать другой путь внутрь.



Чтобы попасть в номер, направляйтесь к двери справа от музыкального автомата за стойкой бара. Она отмечена на изображении выше. Как только вы пройдете, вы увидите терминал для взлома замков рядом с вентиляционным отверстием.



Взломайте замок, чтобы открыть вентиляционное отверстие, затем проползите через него. Это приведет вас над лифтом в апартаменты Горака, что позволит вам спуститься внутрь.



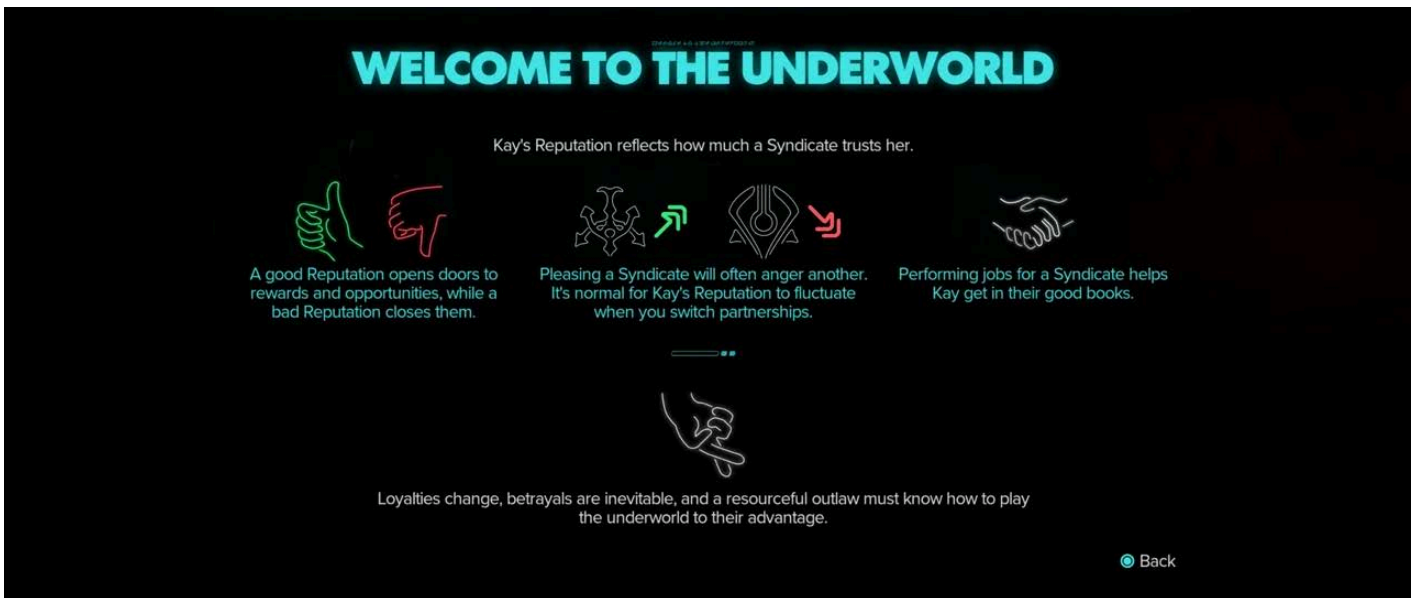
После этого нажмите на панель лифта, чтобы подняться в апартаменты Горака, где вы увидите заставку, в которой Кей знакомится с Гораком. После того, как первая встреча идет на спад, ее выгоняют, и она встречает Данку : информационного брокера. Данка проведет Кей через различные банды преступного мира, а затем предложит работу: проникнуть на базу пайков, украсть некоторые полезные данные и доставить их обратно клиенту Данки.

---

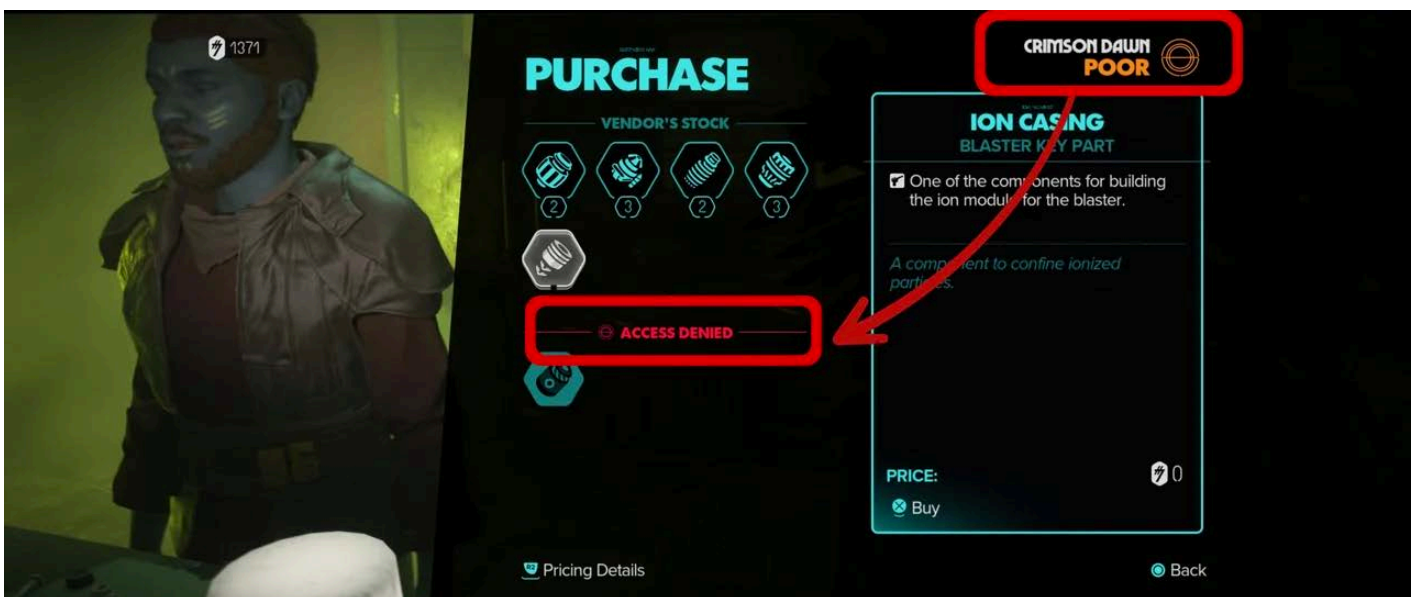
### Краткий обзор репутации

Прежде чем мы приступим к этой новой миссии, это тот момент, когда мы познакомимся с механикой репутации Star Wars: Outlaws. На протяжении всего приключения вы столкнетесь с несколькими бандами. На данный момент мы будем иметь дело с тремя преступными организациями : Crimson Dawn, Pyke Syndicate и Hutt Cartel.





Работа с этими группами заключается не только в выполнении миссий. У вас есть репутация в каждой крупной группе, которая может колебаться в зависимости от ваших действий. Выполнение миссий или помощь банде поднимут вашу репутацию. Предательство, выполнение миссий, направленных против них, или иное причинение неудобств снизят эту репутацию.



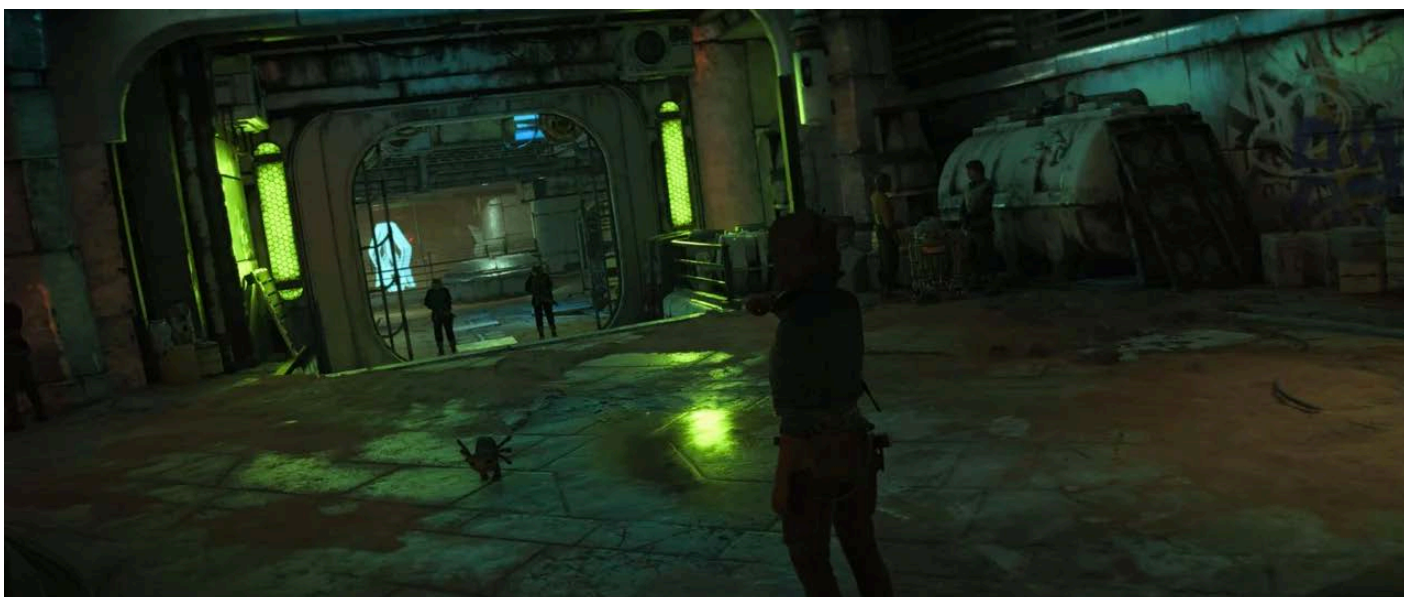
Чем выше ваша репутация в банде, тем больше они будут вам доверять. Они предложат лучшие миссии, позволят вам путешествовать по их территории невредимым, предложат вам награды, позволят вам торговать с их торговцами и многое другое. Чем ниже ваша репутация, тем больше вероятность, что банда нападет на вас и не даст вам воспользоваться преимуществами, которые дает альянс.



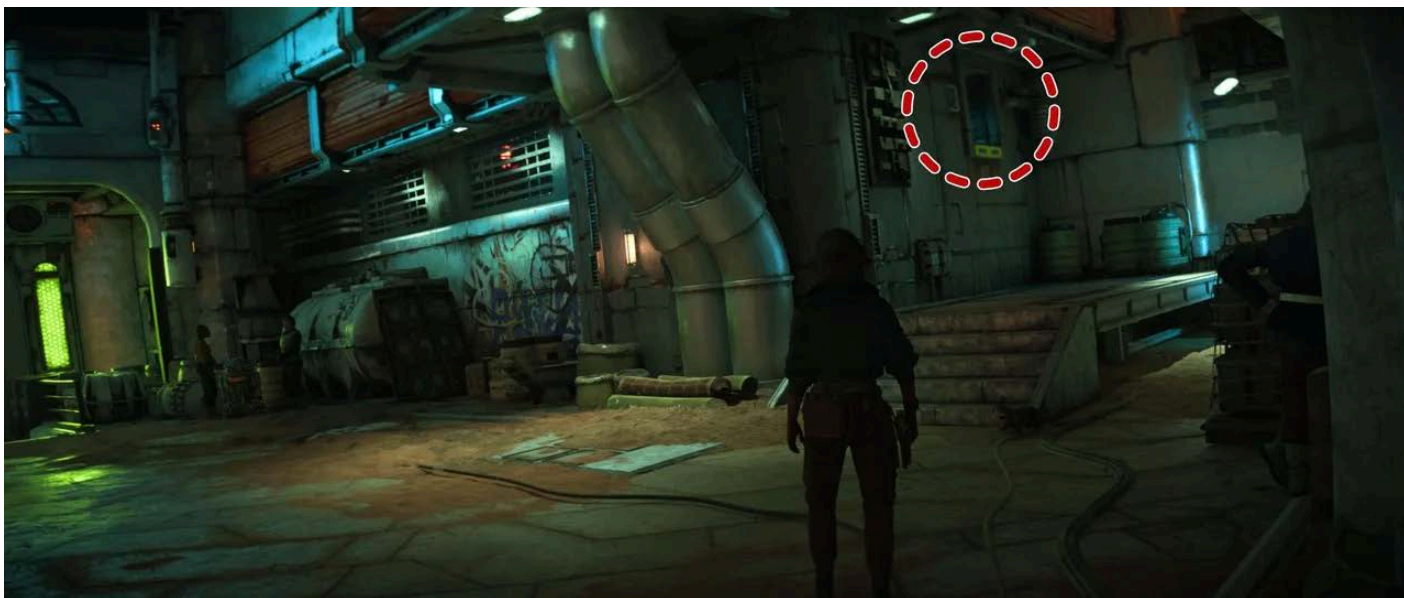
Решения по сюжету будут играть важную роль в вашей репутации, хотя мы рассмотрим это немного позже в этой миссии. Пока что знайте, что колебание вашей репутации совершенно нормально. Как упоминается в игре, быть опытным преступником означает знать, как строить, разрушать и затем восстанавливать мосты, чтобы получить желаемое, поэтому играйте в систему, чтобы получить доступ к полезным бонусам, торговцам и многому другому. В любом случае, вернемся к проникновению на базу Горака...

### Проникнуть на базу Горака — Крепость Пайков

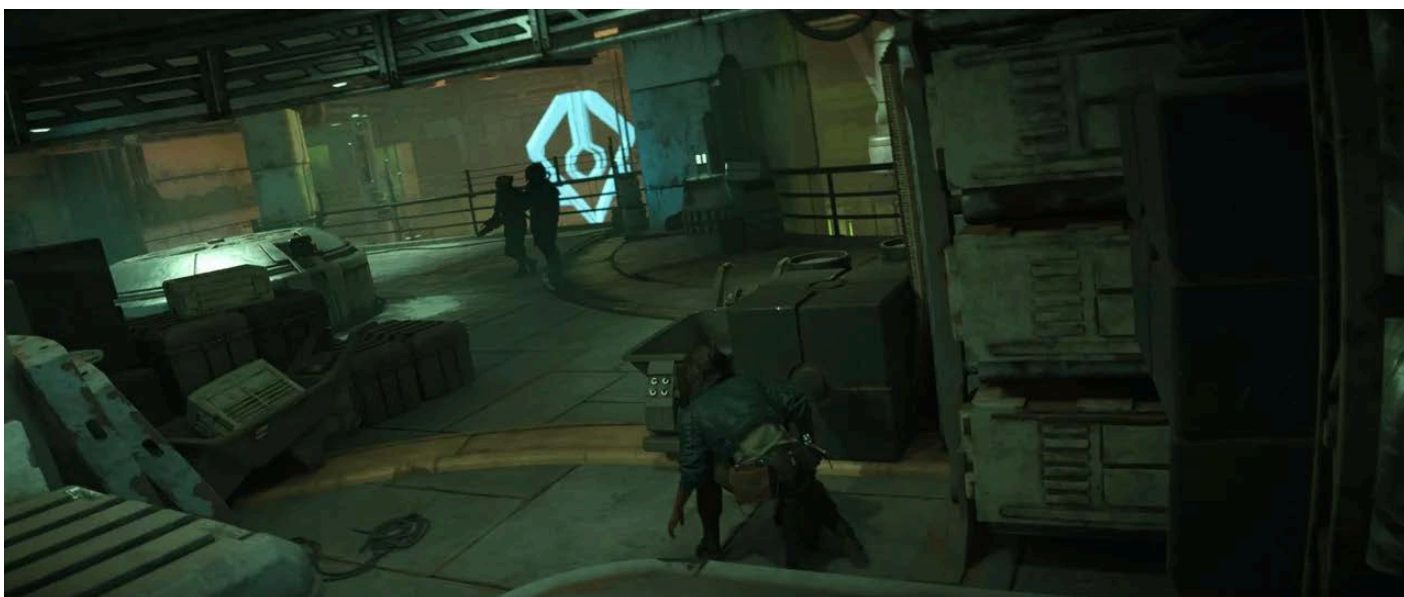
Теперь, когда мы закончили говорить с Данкой, пришло время проникнуть в крепость Пайков. Покиньте кантину и вернитесь в центр города Мироганы. Когда вы выйдете, Вака позвонит и скажет, что крепость находится в районе Пайков, прямо рядом с имперским контрольно-пропускным пунктом, через который мы прошли, чтобы попасть в Мирогану.



Вернитесь туда и, когда будете смотреть на контрольно-пропускной пункт, поверните налево, войдя в зону за серебристым блоком СЗ. Вы увидите, что путевая точка ведет вас мимо двери с зелеными световыми панелями по обе стороны от нее, но два приспешника пайков, охраняющих дверной проем, не дадут вам войти. Поскольку пайки в настоящее время не наши самые большие поклонники, нам нужно будет отследить другой маршрут проникновения.



Отойдите от двери и посмотрите направо. Вы увидите небольшой переулочек с вентиляционным отверстием в стене над бочками. Он отмечен на картинке выше. Перейдите к этому отверстию, заберитесь в него и протолкнитесь на другую сторону.



Вы спуститесь за ящиками прямо за охраняемым входом в район Пайк. Подождите, пока два охранника перед вами пройдут мимо, затем поверните направо и следуйте по балкону, пока не достигнете места для захвата.



Обязательно схватите коробку с припасами рядом с местом для крюка, затем ухватитесь за нее и используйте ее, чтобы спуститься на первый этаж.



Отсюда быстро поверните направо и войдите в большую круглую трубу впереди. Кей автоматически включит свой фонарик, освещая путь вперед. Следуйте по трубе и возьмите пакеты с ресурсами в конце, затем развернитесь и вернитесь туда, где мы спустились, используя крюк-кошку.



Поднимитесь на платформу над вами и спрячьтесь за близлежащими ящиками. Здесь нам нужно действовать скрытно. Если пайки нас заметят, нас тут же поймают и выгонят из района, заставив повторить весь наш маршрут. Используя ящики, скрытно пройдите к вентиляционному отверстию, отмеченному на изображении выше, и запрыгните внутрь, используя его, чтобы добраться до другого набора ящиков дальше по улице.



Вылезайте и продвигайтесь вперед, используя новые ящики в качестве укрытия, пока не пройдете через арку напротив вас. Будьте особенно осторожны в этой следующей комнате. Сетчатый забор справа от вас в основном будет держать вас вне поля зрения, но вас могут заметить, если вы подойдете к нему слишком близко. Соберите ресурсы внутри этой комнаты, если вы чувствуете себя в безопасности от обнаружения, в противном случае держитесь левой стены.



Выходите с другой стороны комнаты с сетчатым забором, поверните направо и продолжайте следовать за ящиками рядом с вами, обязательно дождитесь, пока двое патрулирующих солдат, которые ходят туда — сюда по району, уйдут, прежде чем идти вперед. Когда вы достигнете конца крытого пути, все станет сложнее.



Нам нужно выйти на открытое пространство и подняться по ступенькам впереди, при этом оставаясь вне поля зрения двух патрулирующих Пайков и охранника, который ходит вверх и вниз по переулку через улицу. Когда вы убедитесь, что путь свободен, быстро покиньте безопасное место в коробках и поднимитесь по лестнице, продолжая путь в следующую зону.



Здание, в которое нам нужно войти, находится прямо по курсу. Чтобы подняться на второй этаж, нам нужно будет подняться по решетке с правой стороны здания, но рядом есть охранник. Вы можете легко добраться до решетки и подняться вверх незамеченными, но если вы хотите быть уверены, что вас не заметят, прикажите Никсу атаковать или отвлечь охранника, отвлекая его, пока вы поднимаетесь по решетке.



Когда вы окажетесь наверху решетки, прыгайте на поручни слева и поднимитесь на второй этаж. Здесь вы найдете дверь, которую мы можем взломать с помощью data spike. Пробейтесь внутрь, затем идите через вентиляционное отверстие, которое вы найдете внутри.

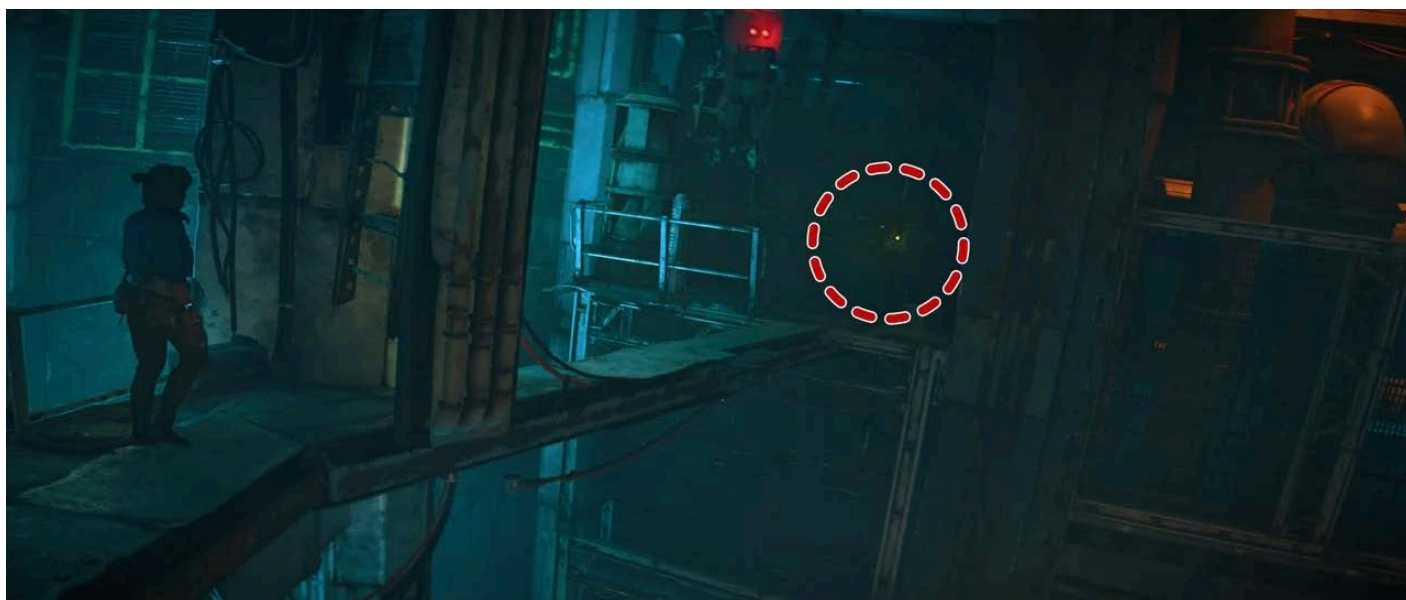


С другой стороны вентиляции вы попадете в большую генераторную комнату. Нам нужно перейти к гигантской дыре в стене, показанной на картинке выше, то есть нам придется как-то подняться на противоположную сторону комнаты.



Когда будете готовы, спрыгните с платформы, на которой вы находитесь, и спуститесь на нижний этаж, затем найдите переключатель турболифта поблизости. Когда вы его найдете, нажмите на него, и он опустит лифт, ближайший к тому месту, где мы вошли.





Теперь поднимитесь на средний проход и перепрыгните к лифту , затем следуйте по балке, прикрепленной к нему, пока путь не будет заблокирован упавшими перилами. Войдите в режим командования Никса и прикажите ему пройти под перилами и нажать кнопку за ними.



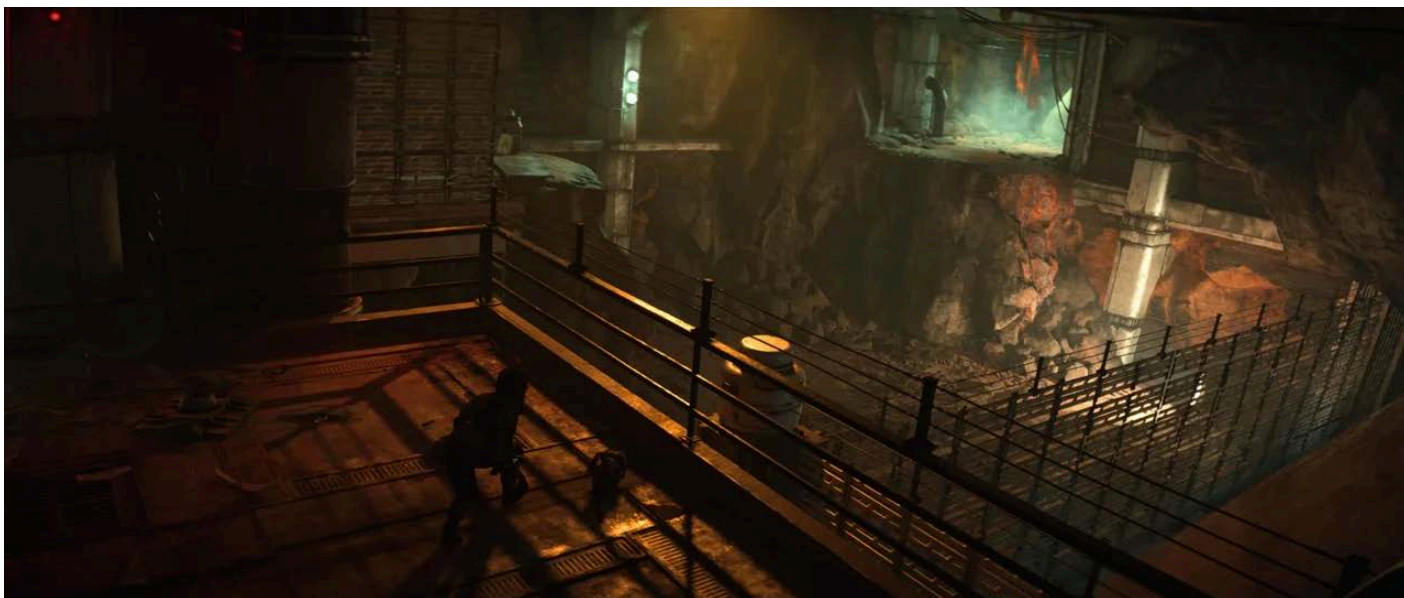
Он опустит второй турболифт слева от вас, что позволит вам использовать его, чтобы прыгнуть на металлические прутья на стене перед вами. Поднимитесь по прутьям, пока не достигнете трубы, которую вы можете использовать, чтобы подняться на поручни и достичь мостика над вами. Отсюда вы можете пройти через отверстие в стене, которое мы заметили ранее, чтобы добраться до трубы на другой стороне.



Обязательно захватите ресурсы слева, прежде чем повернуть направо и следовать за трубой. Вы достигнете развилки на пути, где труба отклоняется. Правый путь заблокирован движущимся вентилятором, а левый — металлической решеткой.



Идите по левому пути, войдите в режим Никса и прикажите ему держать открытым ставень, который вы видите за решеткой. Когда Никс откроет его, выстрелите в узел, который вы видите внутри, чтобы выключить вентилятор по правому пути. Вернитесь на разветвленный путь, на этот раз направляясь направо и под теперь деактивированным вентилятором.



Обязательно нырните в отверстие в трубе слева, чтобы собрать немного свободных ресурсов, затем вернитесь к трубе и пройдите вперед, нырнув под сломанный вентилятор в конце маршрута. В конечном итоге это приведет вас к двери, через которую вы сможете войти в шахту.



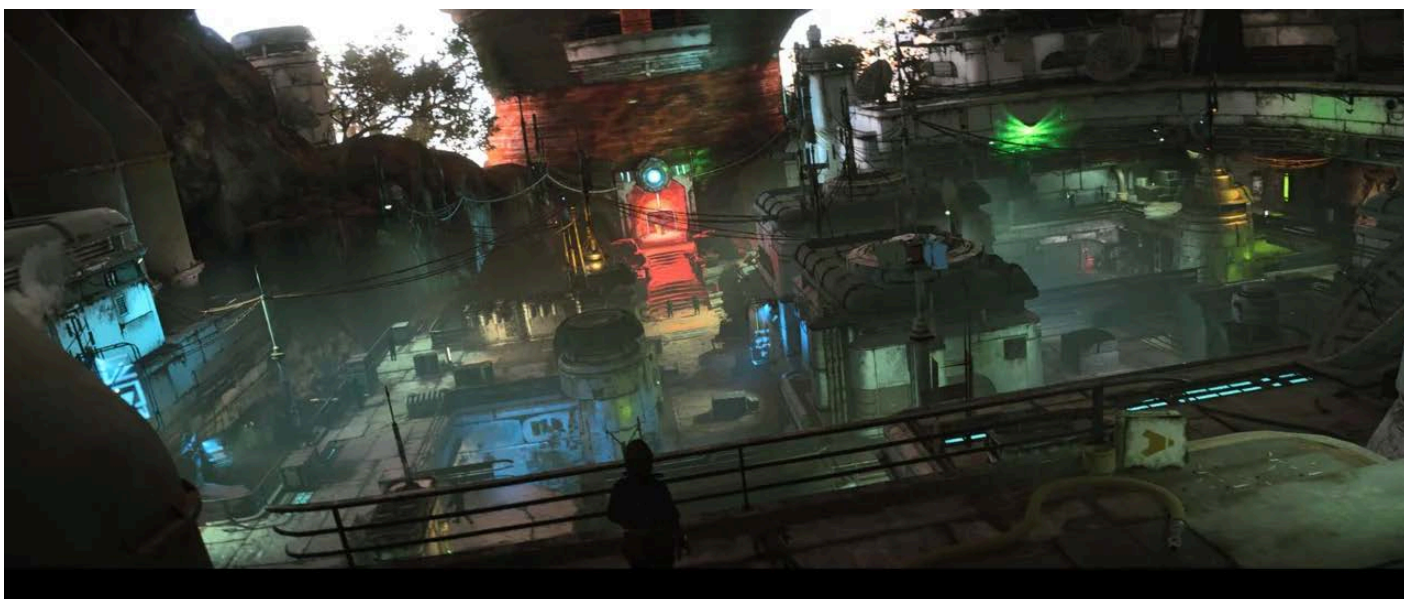
Оказавшись внутри, поверните налево, но пока не пересекайте пропасть! Спуститесь по лестнице, затем оглянитесь назад, откуда вы пришли, и увидите сломанную трубу. Внутри есть детали, которые вам понадобятся для улучшений позже.



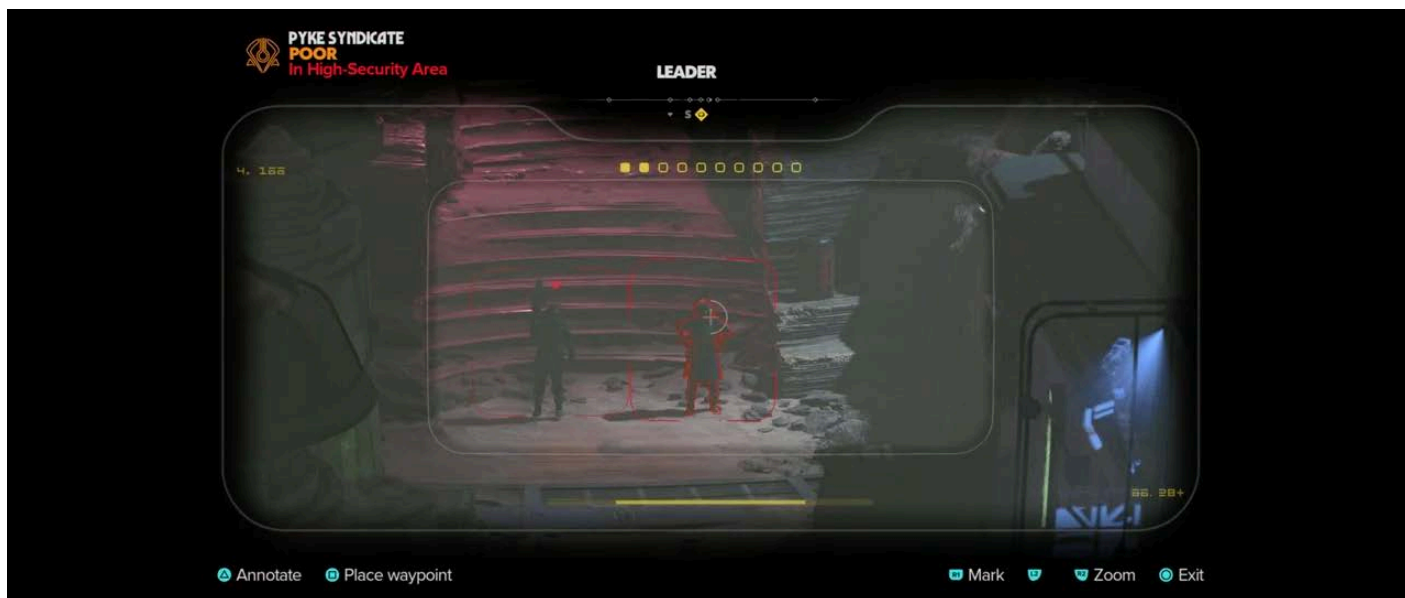
Когда вы будете готовы, поднимитесь обратно и пересечете пропасть перед вами, используя крюк-кошку. После того, как вы приземлитесь, поднимитесь по ближайшей лестнице и выйдите через дверь перед вами, и вы окажетесь в центре крепости пайков.

## Получение данных

Теперь мы внутри крепости, **пора проникнуть в башню , украсть данные пайков и сбежать** . Однако это будет нелегко. Башня заблокирована энергетическим барьером, а крепость патрулируется группой пайков.

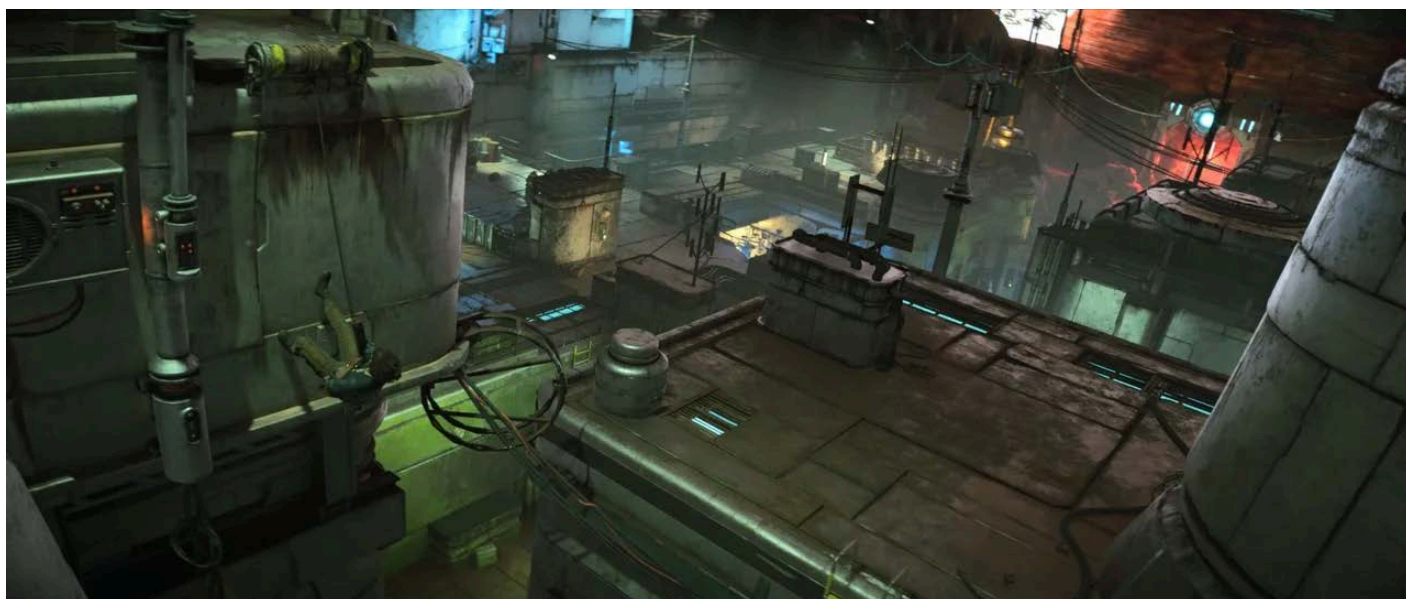


Как Кей сообщает нам, теперь мы можем быть громкими, так что если вы действительно этого хотите, не стесняйтесь стрелять в Пайков и зачищать территорию. Однако в этом пошаговом руководстве мы собираемся действовать скрытно, чтобы не ставить себя в сложное положение в бою.



Сначала давайте потратим минуту на то, чтобы пометить врагов, чтобы мы могли отслеживать их во время движения. Достаньте бинокль, нажав **влево на D-Pad и ТРЕУГОЛЬНИК / Y** или **нажав клавишу 5 на ПК**, затем нажмите указанную подсказку, чтобы пометить врагов. Отметьте как можно больше врагов, особенно **убедившись, что отметили двух врагов, патрулирующих центральный путь, который проходит через крепость**. Эти ребята будут головной болью позже, поэтому стоит следить за тем, где они находятся. Когда закончите, выйдите из бинокля.

#### Отключение 1-го источника энергии энергетического барьера



Отсюда посмотрите направо, и вы увидите точку захвата. Прикрепитесь к ней и спускайтесь по веревке к дорожке под вами, затем развернитесь и направляйтесь к лестнице перед вами. Внизу лестницы вы увидите участок высокой травы рядом с Пайком, ремонтирующим генератор.



Спрыгните в длинную траву, свистните, чтобы привлечь охранника, затем вырубите их, когда они войдут в траву, чтобы найти вас. Когда они отключатся, продолжайте движение, проезжая мимо генератора и прокладывая себе путь по улице, пока не увидите вторую дорожку травы прямо перед движущейся камерой .



Подождите, пока камера отвернется, затем направляйтесь в траву. Как только вы скроетесь, камера не сможет вас заметить, поэтому двигайтесь по траве, пока не достигнете коробки в конце участка травы.



Вы окажетесь в большой области с тремя Пайками. Один будет на возвышении, стоя на страже, а двое других будут на нижнем этаже. Ищите охранника, работающего на стене на нижнем этаже. Рядом с ними вы увидите рычаг, который нам нужно потянуть, так как это первый из двух переключателей, которые опустят энергетический барьер. Местоположение отмечено на изображении выше.



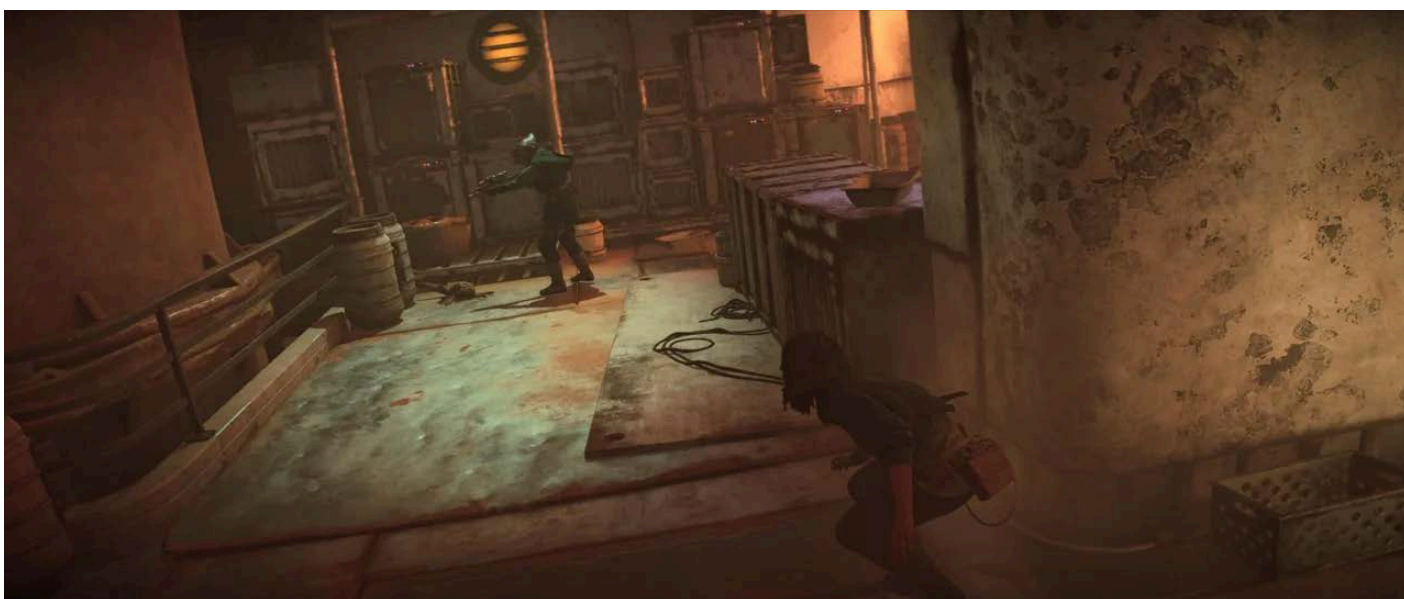
Если вы посмотрите между двумя пайками на нижнем этаже, вы увидите взрывоопасную бочку. Если вы чувствуете себя хаотичным, вы можете отправить Никса взорвать бочку, убив пару и расчистив себе путь к переключателю. Однако это, скорее всего, приведет к тому, что пайки активируют сигнализацию, что усложнит нашу миссию. Чтобы все было тихо, давайте выберем более тихий вариант. Войдите в режим командования Никса и посмотрите на переключатель. Вы увидите подсказку отправить Никса, чтобы выключить его, что он сделает бесшумно, что позволит нам продолжить незамеченными. Отправьте его, чтобы выключить его, и тогда мы будем готовы искать переключатель номер два.

#### Отключение 2-го источника питания энергетического барьера

Когда один переключатель выключен, пришло время взяться за другой. Какой бы способ отключения первого источника питания вы ни выбрали, тихо проберитесь к лестнице слева, поднявшись на центральную платформу второго этажа. Прокрадитесь вокруг платформы, пока не окажетесь на мосту, ведущем через центральный путь через крепость.



Трое охранников патрулируют другую сторону моста, так что убедитесь, что вы в укрытии, прежде чем мы продолжим. Никс будет нести здесь, выполняя три задания быстро один за другим. Во-первых, на противоположной стороне моста есть сигнализация. Прежде чем мы что-то сделаем, пусть Никс ее саботирует. Нам это делать не нужно, но если вас поймают, это может быть полезно.



Затем снова войдите в режим Никс и попросите его отвлечь ближайшего к вам охранника, отведя его к левой стороне столба, на котором включена сигнализация, и выведя его из поля зрения двух других охранников поблизости. Когда они попадутся на отвлечение, тихо устраните их, а затем спрячьтесь за столбом.





Наконец, войдите в режим Никса в третий раз и посмотрите туда, где находятся два других охранника. Вы увидите подсказку, чтобы Никс отключил питание, как показано на изображении выше. Попросите его отключить его, и вы отключите энергетический барьер навсегда.

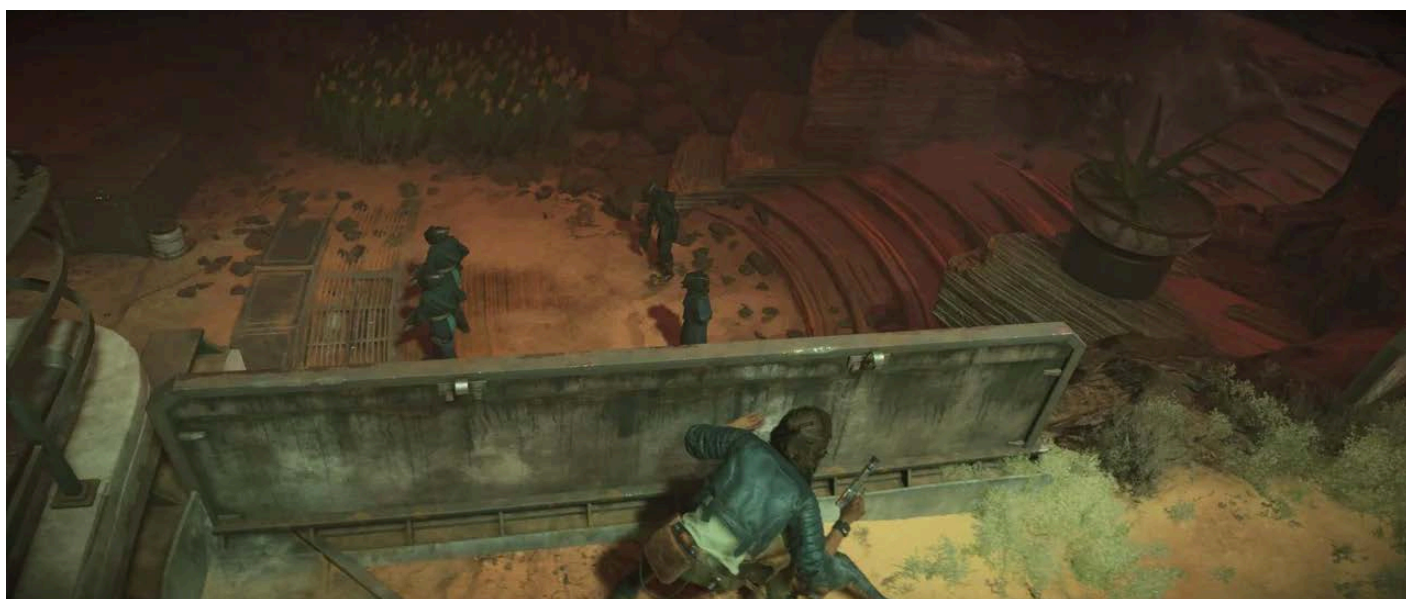
#### Преодоление энергетического барьера



Сделав это, пора пробираться через деактивированный барьер. Отступайте обратно через мост, спускайтесь по лестнице, по которой мы поднялись на второй этаж, а затем пройдите в здание прямо напротив того места, где вы приземлились. Это показано на изображении выше. Будьте осторожны, чтобы не столкнуться с двумя охранниками, патрулирующими главный путь через центр крепости.



Оказавшись внутри, поднимитесь на второй этаж, затем выходите через дверь, которую вы найдете в задней части комнаты. Путь вперед даст прямой доступ к башне, но нам нужно быть быстрыми и осторожными. Дверь в башню заперта, поэтому нам нужно взломать ее, тем временем, двое охранников, патрулирующих главный путь через крепость, могут заметить нас, если мы не будем достаточно быстрыми.



Нам нужно будет дождаться, пока двое охранников повернутся, прямоком броситься к двери, быстро взломать замок и войти внутрь. Когда будете готовы, дождитесь, пока охранники повернутся, затем прокрадитесь, взломайте дверь и войдите внутрь. Как только вы пройдете, вы будете в безопасности, так что смело грабьте ящик на столе и направляйтесь к лифту напротив того места, где вы вошли.

---

## Поиск файлов



Мы наконец-то в офисе Пайка, так что давайте заберем файлы. Прежде чем что-то делать, переверните офис на предмет добычи. В правом углу есть ящик, запертый сундук с добычей, который можно взломать, в задней части комнаты и некоторые ресурсы в левой части комнаты.



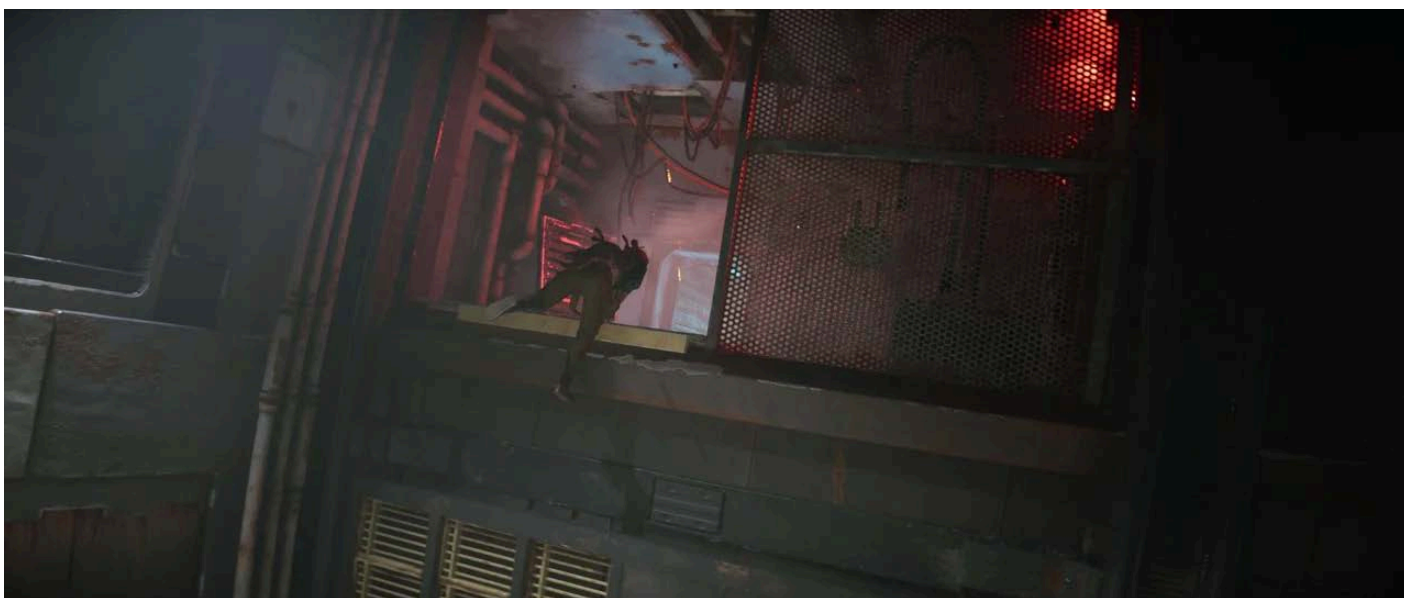
После того, как вы обыщите это место, найдите желтый терминал в центре комнаты. Получите к нему доступ и, найдя внутри рецепт, вы сможете взломать терминал для получения более конфиденциальных данных. Взломайте терминал, а затем, после этого, вы загрузите некоторые очень интересные разведданные.

---

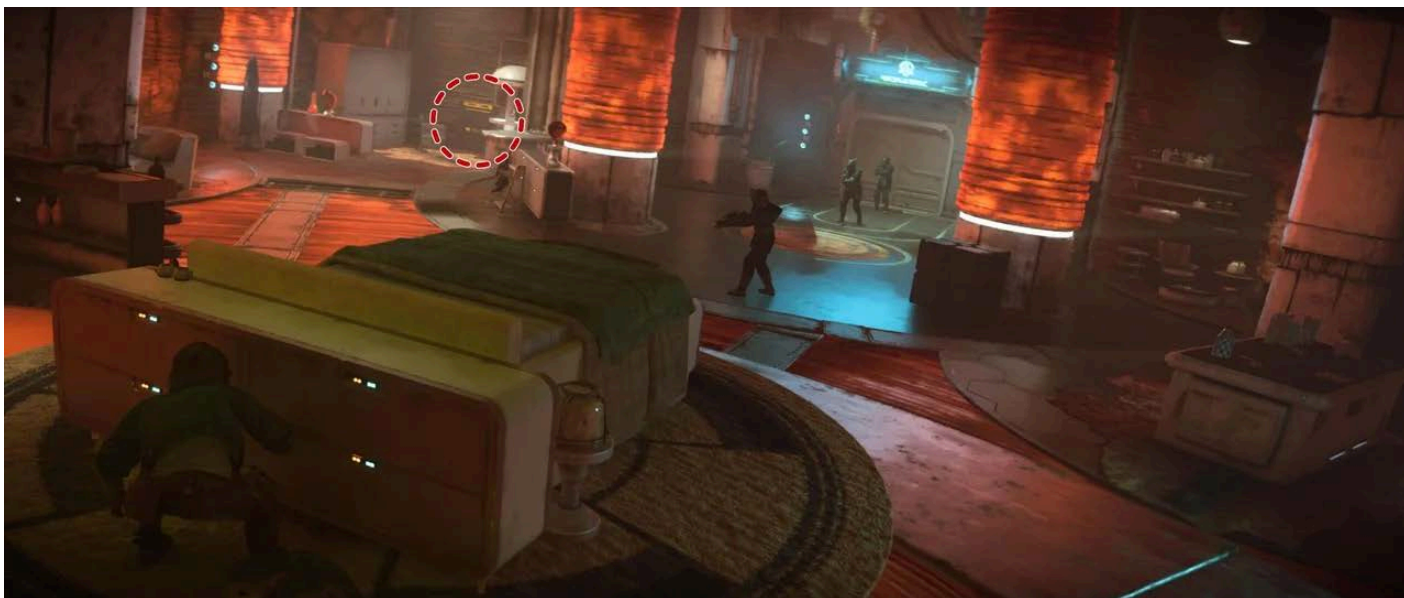
## Побег из крепости Пайк



После того, как сообщение закончится, ваше расследование прервется, так как сработает сигнализация, давая сигнал Пайкам атаковать. Двое выйдут из лифта, стреляя в вас.



Убейте их обоих, затем направляйтесь к лифту. Пайки опустили лифт и заперли его, так что взломайте замок, чтобы открыть дверь, открывая пустую шахту лифта. Оттуда, где вы стоите, прыгайте на металлическую решетку на противоположной стороне шахты лифта, затем поднимайтесь вверх, объезжая левую сторону шахты лифта, как только вы достигнете вершины.



Тропа приведет вас к вентиляционному отверстию, так что проползите через него, и вы окажетесь в спальне. Три солдата войдут в комнату после того, как вы заползете, так что спрячьтесь за шкафами впереди вас. Наша цель в этом бою — добраться до вентиляционного отверстия в левой части комнаты, но вы можете подойти к нему несколькими способами, будь то прокрадывание мимо охранников или их скрытое устранение.



Однако, возможно, самый простой способ — войти в командный режим Никса и заставить его украсть для вас одну из винтовок в витрине в левой части комнаты. Отправьте его за оружием, а затем, как только он принесет его обратно, вы сможете открыть огонь, убив всех трех пайков, прежде чем они успеют прийти в себя.



Независимо от того, как вы справитесь со сценарием, пробирайтесь через вентиляцию. Она приведет вас к лестнице, которая ведет вниз и наружу на скалистый выступ. Посмотрите вверх, и вы увидите место для захвата, которое вы можете использовать, чтобы забраться на металлическую решетку напротив вас. Перепрыгните, затем спуститесь по решетке, пока не достигнете пола.



Посмотрите налево, и вы увидите еще одну точку захвата. Прикрепитесь к ней, затем используйте ее, чтобы снова спуститься, прежде чем продолжить следовать по маршруту, пока не достигнете каменистой тропы под посадочной площадкой. Когда вы встанете на ноги, идите направо и перейдите к скале, на которую можно подняться, через пропасть впереди, используя точку захвата над вами. Как только вы зацепитесь за стену, поднимитесь по ней, затем спрыгните на посадочную площадку прямо за Мироганой. Теперь вы официально в безопасности, так что пришло время передать данные, которые мы только что нашли.

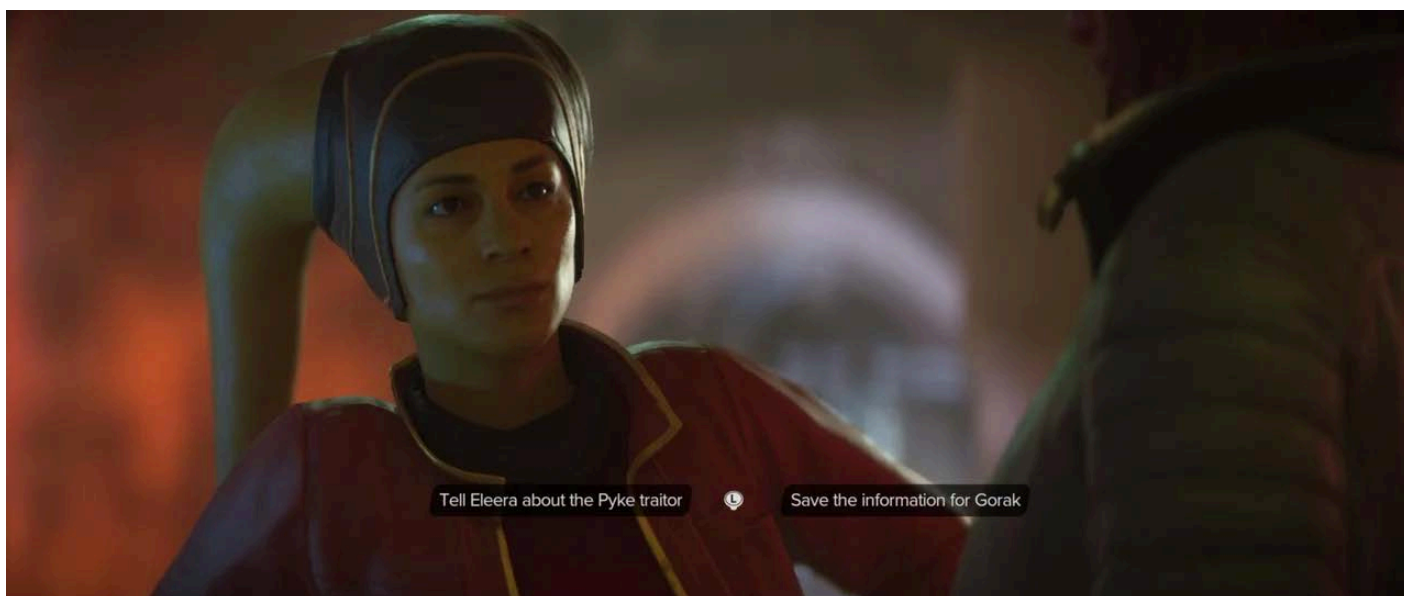
---

## Передача данных

Теперь, когда вы вернулись в Мирогану, пришло время передать вам сочные разведданные, которые мы получили. Возвращайтесь в центр города Мироганы и в кантину, чтобы встретиться с Данкой.



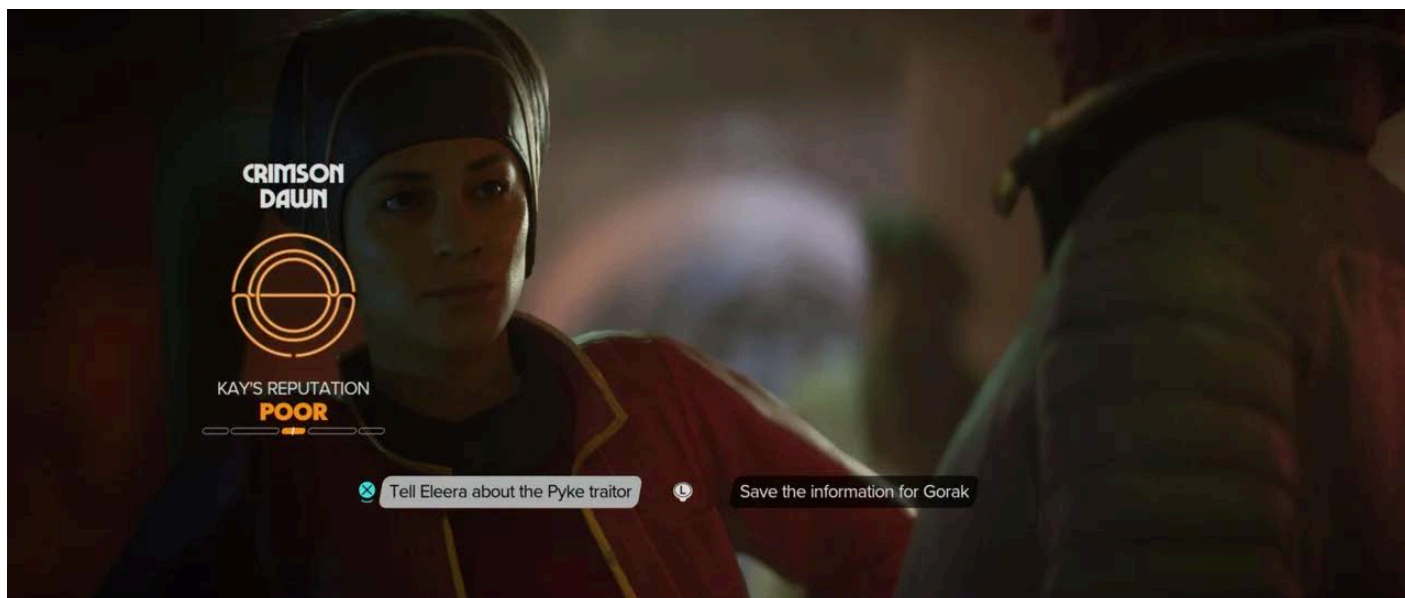
Когда вы придёте, Данка познакомит вас со своим клиентом: агентом Багрового рассвета, известной как Элира. Именно здесь мы сталкиваемся с нашим первым важным решением: передать Элире только что полученную нами информацию о предателе пайке или оставить ее себе и передать Гораку?



Это наш первый выбор повествования. Эти решения будут часто возникать в ходе сюжетных и побочных миссий и дадут нам возможность заработать дополнительную репутацию у фракции, а также другие награды. Однако эти выборы часто являются палкой о двух концах. Выбор в пользу помощи одной фракции вместо другой может снизить вашу репутацию у фракции, которую вы пренебрегли, поэтому вам нужно выбирать мудро и думать о фракциях, чьи потребности больше всего вам нужны.

В этом случае вы можете свободно выбрать любой из вариантов, но если вы хотите принять более обоснованное решение, ниже мы рассмотрим результаты каждого варианта: 1  и 2

1  1. Расскажите Элире о предателе-пайке



Если вы дадите Элире информацию, вы получите благосклонность Багрового Рассвета, и Элира даст вам топливные инжекторы для вашего корабля. К счастью, это не повлияет на вашу репутацию среди Пайков, так что вам не придется беспокоиться о том, что группа станет меньше вас любить.

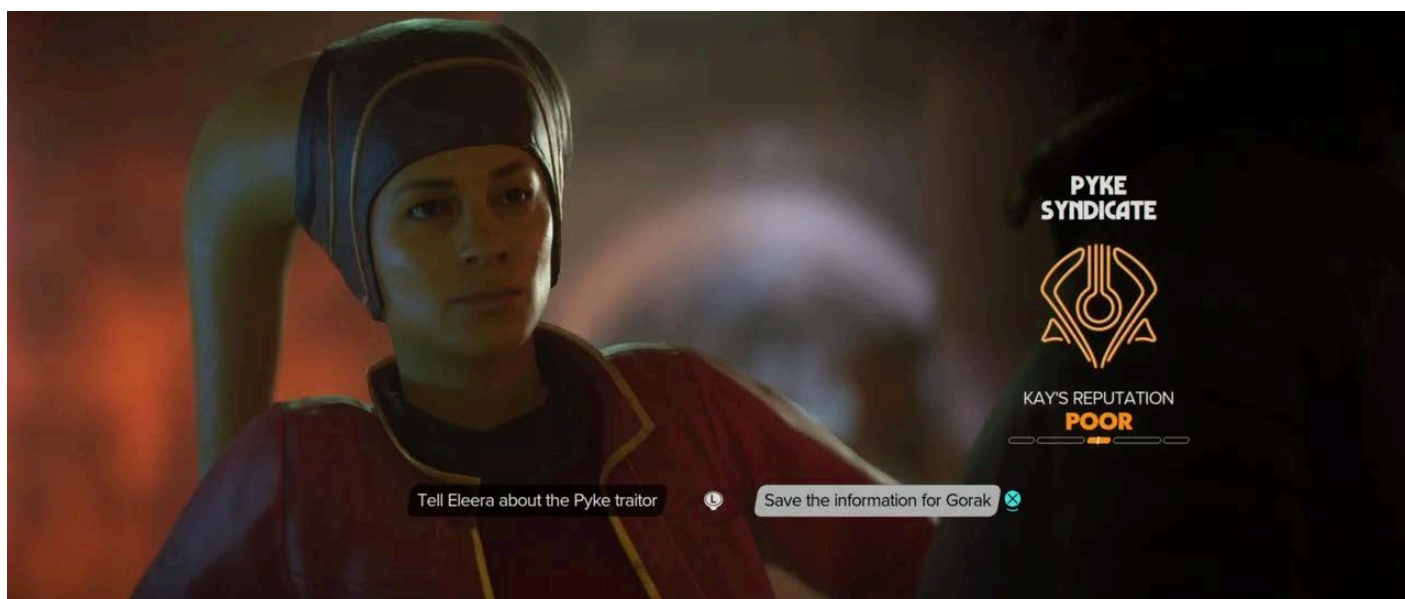
### Положительные результаты

1. Элира поблагодарит вас, дав вам топливные инжекторы, необходимые для вашего корабля.
2. Ваша репутация с Багровым Рассветом возрастет.

### Отрицательные результаты

1. Ваша репутация среди пайков не увеличится, хотя она и не ухудшится, поскольку Горак не знает о том, что вы скрываете информацию.

### 2. Сохраните информацию для Горака



Если вы сохраните информацию и предложите ее Гораку, Элира все равно даст вам топливные инжекторы. Между тем, Горак будет благодарен. Вы поднимете свою репутацию у Пайков, а ваша репутация у Багрового Рассвета останется прежней.

### Положительные результаты



1. Элира даст вам топливные инжекторы, необходимые для вашего корабля.
2. Ваша репутация среди Пайков возрастет.

### Отрицательные результаты

1. Ваша репутация у Багрового Рассвета не увеличится, хотя она и не ухудшится, поскольку они не знают, что вы скрываете от них информацию.

Что бы вы ни выбрали, как только закончится кат-сцена, вы завершите квест, заработав немного кредитов за свою тяжелую работу. Кей позвонит Ваке и предложит взяться за новую работу. Отсюда вы можете отправиться к Данке, чтобы получить [миссию New Tricks](#).

---

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Toshara](#) — [New Tricks](#) / Новые фокусы

Автор: [Maksim Takoi](#) — 24.09.2024 - 9:13:45



Теперь, когда Кей прочно обосновалась в преступном мире Мироганы из-за своих действий в миссии [Underworld / Преступный мир](#) в [Star Wars Outlaws](#), [New Tricks](#) позволит ей обновить свое снаряжение, чтобы она могла выполнять более опасные задания. Наше пошаговое руководство проведет вас через этот квест, чтобы усилить ваш арсенал, с советами по скрытному прохождению через встречи с врагами, поиску полезных ресурсов для улучшений и отслеживанию ключевых точек интереса.

- [Покупка корпуса Ion](#)
- [Кража у Пайкс](#)
- [Кража из Багрового рассвета](#)
- [Путешествие в Джантас Хоуп](#)
- [Кража тайника контрабандиста](#)

---

### Прохождение [New Tricks](#)



После ваших авантур в последней основной миссии, [Underworld](#), пришло время взяться за немного более простой контракт. Когда будете готовы, **поговорите с Данкой в Makal's Gambling Parlor**.



Кей попросит работу, и Данка скажет ей, что у нее есть работа, но чтобы ее выполнить, **Кей нужно обновить свой бластер**. Она порекомендует нам посетить местный ломбард, чтобы купить детали, необходимые для его изготовления. После того, как разговор будет закончен, пришло время выследить торговца, чтобы купить **Ion Casing**. Вы увидите на своем компасе местоположение торговца, теперь отмеченное желтым значком увеличительного стекла. Когда он будет в поле зрения, покиньте игорный зал и следуйте за маркером по улицам Мироганы.

---

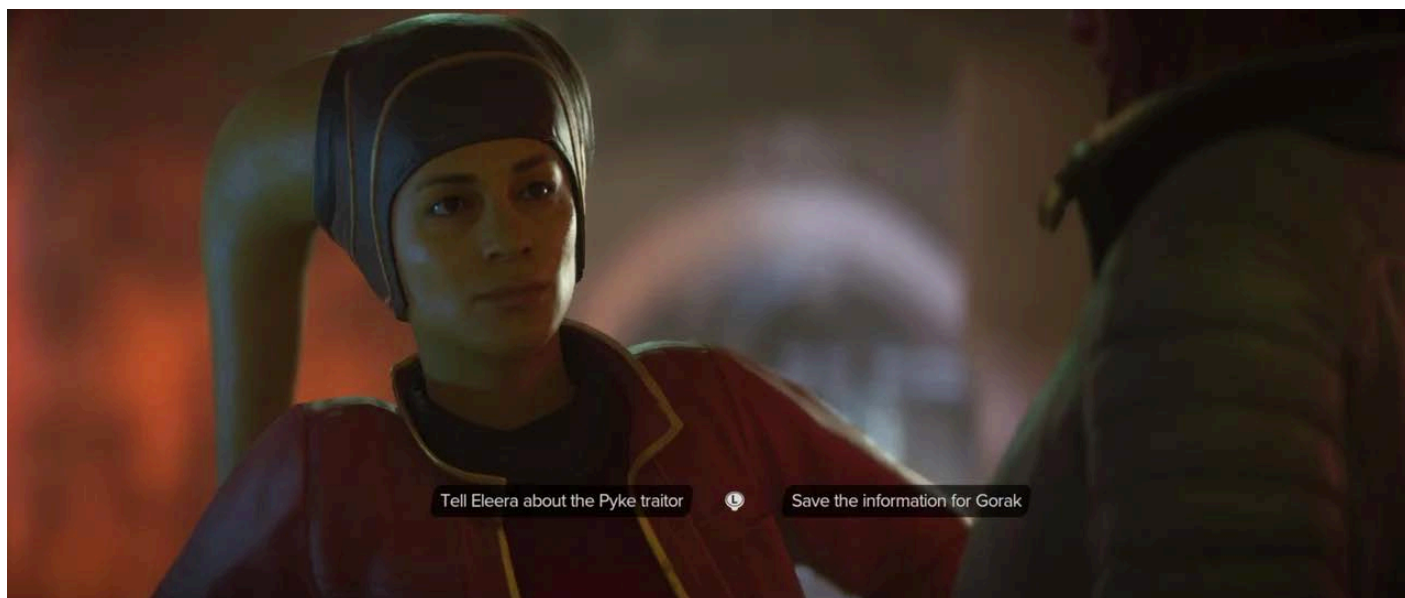
## Покупка корпуса Ion



В конце концов, маркер приведет вас в ломбард. Зайдите внутрь, и вы увидите захламленный магазин, полный старых блоков СЗ, голов дроидов и прочего хлама. Подойдите к продавцу магазина и осмотрите его товары. Среди них вы увидите **Ion Casing**. Он бесплатный благодаря звонку Данки, так что берите его (и любые другие улучшения, если вы хотите потратить немного денег), а затем выходите.



Во время последующего разговора Кей попросит другую часть для бластера, но владелец магазина скажет Кей, что модуль незаконен и не может быть куплен в Мирогане. Когда вы закончите разговор, Кей позвонит Ваке, чтобы спросить его о другом способе получения части. К счастью, у Ваки есть план. Он сообщает Кей, что ей придется украсть ее, предполагая, что ей нужно будет **огрбить банду, чтобы получить ее**. Он предлагает либо **огрбить Багровый рассвет**, либо **огрбить Пайков**. Отсюда у вас будет выбор: **отправиться на территорию Багрового рассвета, чтобы украсть часть**, либо **отправиться на территорию Пайков, чтобы получить ее**.



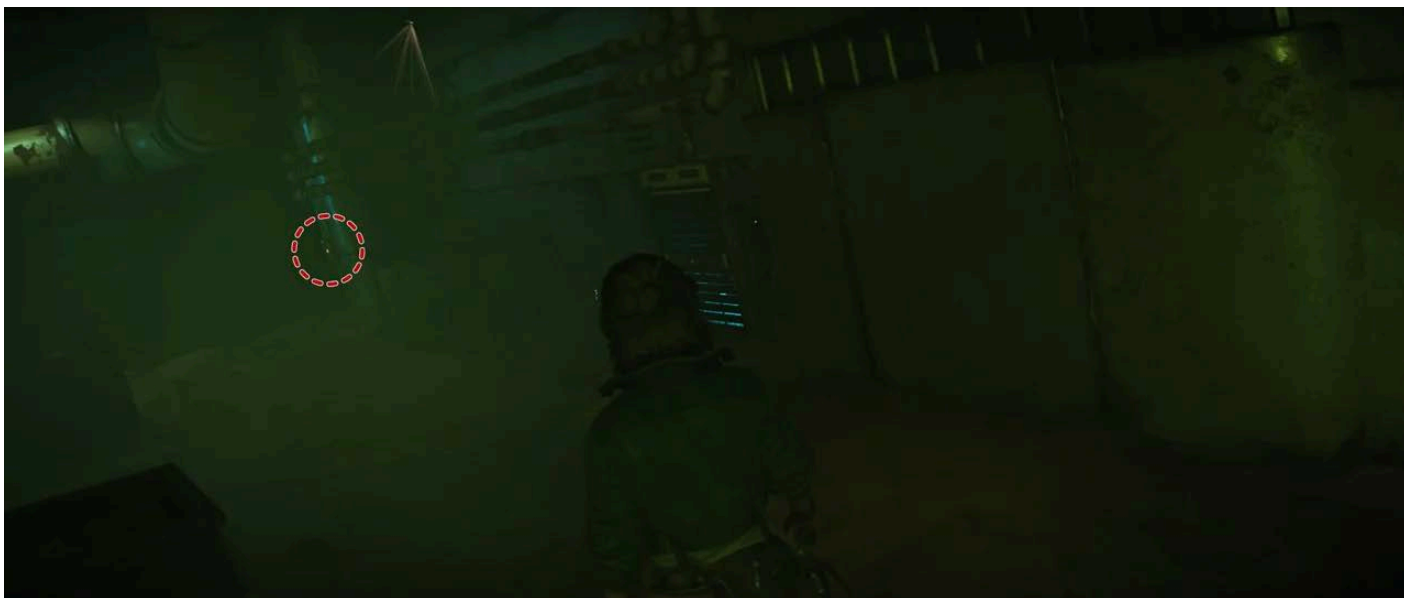
Хотя вы можете свободно грабить любую банду, **мы рекомендуем грабить ту группу, к которой вы присоединитесь в задании Underworld**. Это значительно упростит проникновение в их район, поскольку охранники позволят вам свободно перемещаться. Не волнуйтесь, вы не потеряете репутацию, украв часть, так что в основном все сводится к решению, какое ограбление легче осуществить. Давайте быстро пройдемся по обоим сценариям, чтобы вы знали, куда идти в зависимости от того, у какой группы вы крадете.

## Кража у Пайкс



[Открыть карту](#)

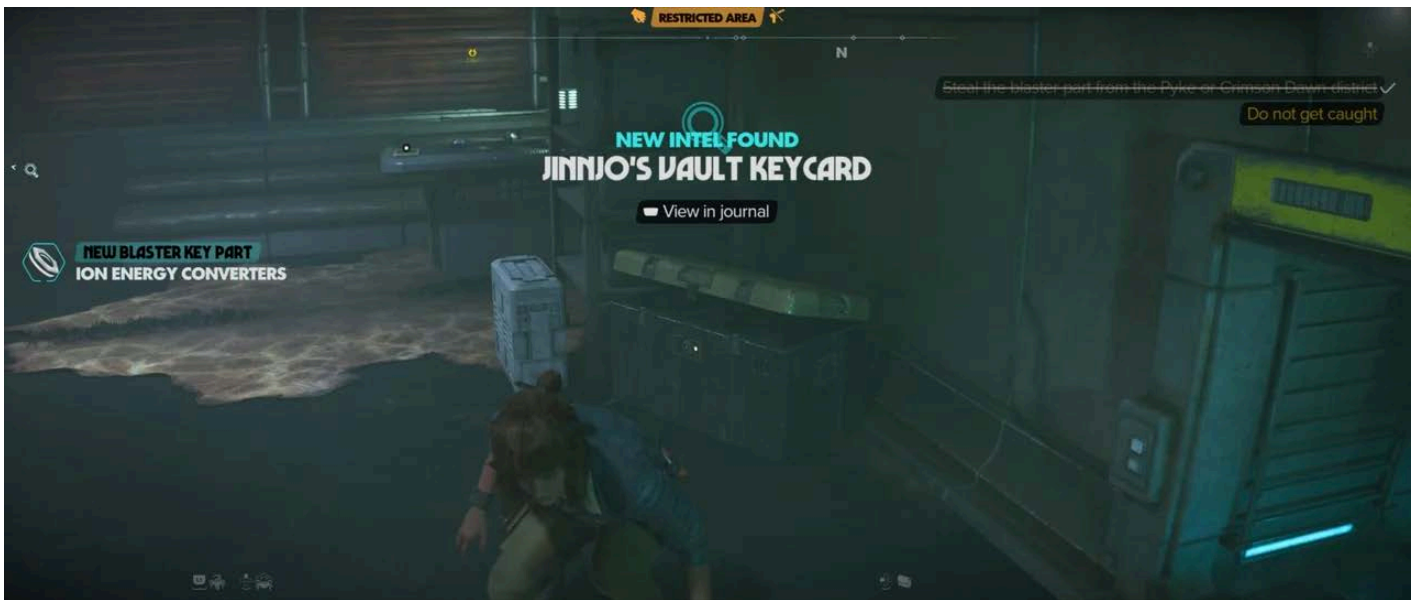
Если вы решили взять часть от Пайков, направляйтесь к маркеру карты, показанному выше. Предполагая, что это была банда, к которой вы присоединились в Underworld, вы сможете прогуляться мимо их охранников и прямо к маркеру, который приведет вас в **переулок**.



В переулке **вы увидите вентиляционное отверстие под бдительным оком камеры**. Если вас уважают Пайки, камера *не будет* распознавать вас как угрозу, так что смело проходите через ее поле зрения. Пройдите через линию обзора камеры и на стене справа от вас, сразу за полем зрения камеры, **вы найдете кнопку для ее отключения**. Она обведена на картинке выше. Выключите камеру, затем вернитесь к вентиляционному отверстию.



Рядом с вентиляцией вы увидите **замок, который вы взломаете**. Пройдите мини-игру, затем пройдите через вентиляцию и выйдите в офис с другой стороны. Эта область ограничена, но ее можно свободно исследовать, учитывая, что на аванпосте нет людей.



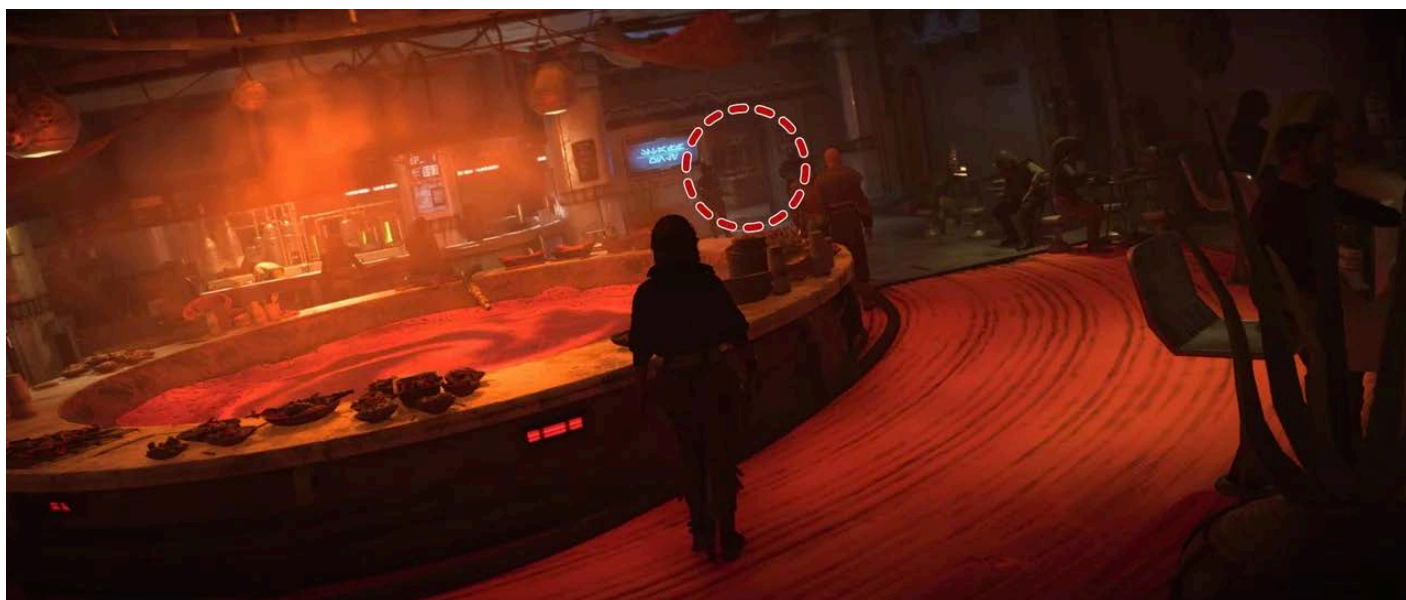
Как только вы окажетесь внутри, **обыщите сундук справа, чтобы найти часть бластера**. Также обязательно обыщите всю добычу в комнате на предмет бесплатных ценностей и ресурсов, а также взломайте компьютер, чтобы узнать, что пайки хранят *ценную ключ-карту* на близлежащем форпосте. Эта ключ-карта откроет энергетический барьер в той же комнате, так что стоит поискать ее, когда у вас будет свободное время. В любом случае, это все, что мы можем сделать здесь на данный момент, так что не стесняйтесь пробираться обратно из офиса через вентиляцию и покидать район пайков, чтобы продолжить свою миссию.

## Кража из Багрового рассвета

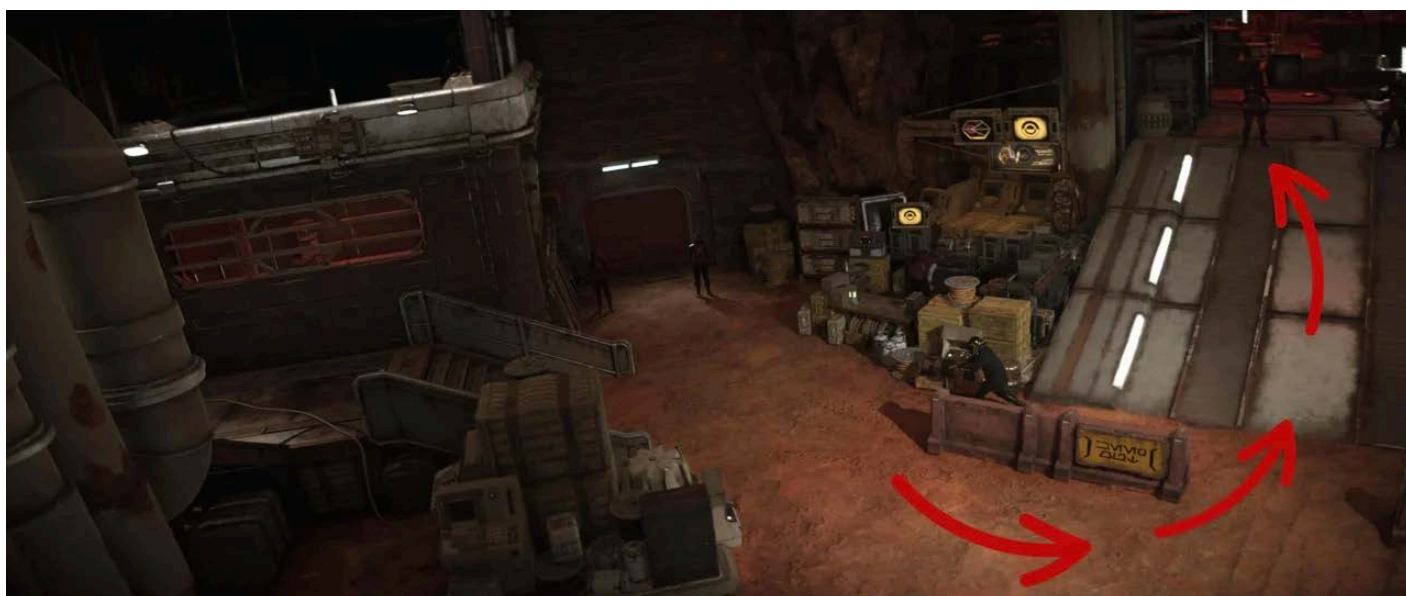


[Открыть карту](#)

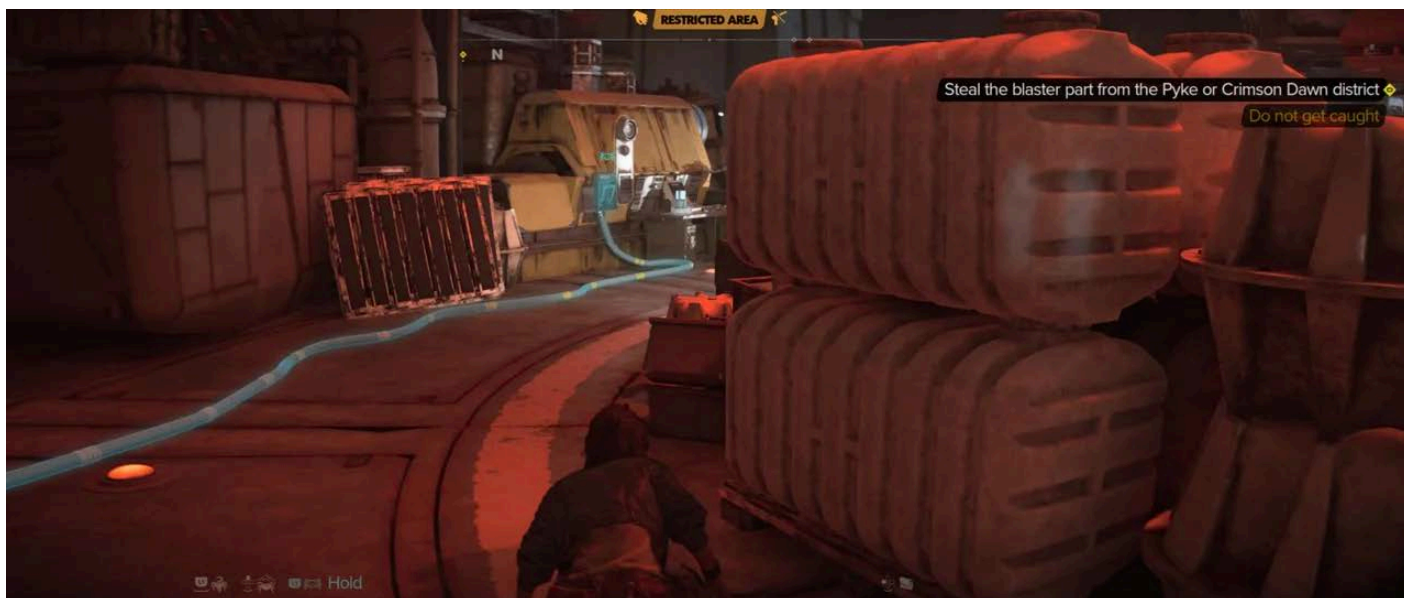
Если вы решили украсть у Багрового Рассвета, вам нужно будет перейти к **маркеру на карте, показанному на изображении выше**.



Когда вы придёте, вы окажетесь в **небольшом ресторане в Рыночном районе**. Если вы в союзе с Багровым рассветом, вы сможете **пройти мимо стражников, стоящих на страже у двери в кухню ресторана (они отмечены на изображении выше)**, затем следовать по тропинке слева и выйти в крепость за ней.



Следуйте по дорожке, на которой вы сейчас стоите, чтобы достичь первого этажа, и вы увидите, что **маркер квеста указывает прямо на дверь, охраняемую двумя солдатами**. Мы не можем пройти туда, поэтому нам нужно найти альтернативный маршрут внутри. Вместо этого **направляйтесь к посадочной площадке по пандусу справа от дверей**. Стрелки показывают маршрут на картинке выше.



Когда вы придёте, вы увидите **вентилятор на стене слева от вас**. Если вы используете Nix Pulse, вы увидите, что **от этого вентилятора к ближайшему рычагу идут провода**. Рычаг нужно удерживать, **чтобы вентилятор остановился**, поэтому подождите, пока все охранники поблизости не отведут взгляд, **прикажите Nix удерживать его, а затем пройдите под вентилятором**.



Идите по тропе сюда, в конце концов **спуститесь по лестнице, чтобы достичь аванпоста внизу**. Внутри вы найдёте множество полезных ресурсов, которые стоит захватить, включая **ключ-карту станции Ренпалли**, которая позволит вам получить доступ к **тайнику станции Ренпалли**.





Также стоит **взломать близлежащий терминал и забрать оттуда данные**, так как это покажет, как **разблокировать энергетический барьер, защищающий сундук на аванпосте**. Когда вы будете готовы двигаться дальше, ограбьте большой желтый сундук в правой части комнаты. Внутри находится часть бластера.



Получив его, вы сможете покинуть аванпост, поднявшись по лестнице и попросив Никс нажать рычаг на терминале на этаже выше, чтобы снова остановить вентилятор и вы смогли сбежать.

---

## Путешествие в Джантас Хоуп

Независимо от того, как вы получили бластерную часть, мы теперь готовы **собрать ионный модуль**. Первым делом, выйдите из Мироганы и вернитесь на окраину города.



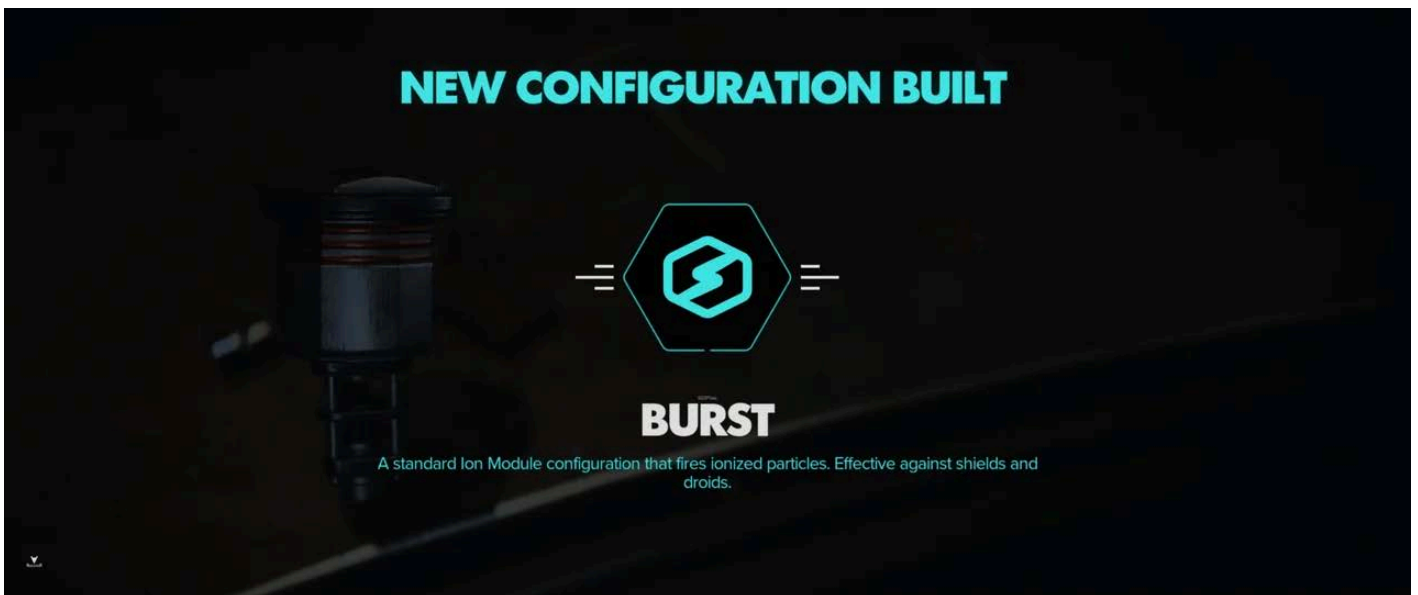
Вызовите свой спидер и затем взломайте карту. Вам нужно будет отправиться в место, где Вака посадил корабль, это небольшое поселение под названием **Надежда Джаунты**. Следуйте за маркером квеста на компасе, пока не достигнете маркера. Вы будете путешествовать по обширной пустыне Тошары, слушая, как Кей говорит с Никс о новом плане теперь, когда они были вынуждены покинуть Канто.



Когда вы прибудете в Jaunta's Hope, сойдите со спидера и направляйтесь к посадочной площадке. Здесь вы увидите новый и улучшенный **Trailblazer**.



Вы увидите Ваку около входного пандуса, работающего над кораблем. Поговорите с ним. После короткого разговора он скажет вам, что **установил на корабле верстак для бластера**. Пройдите внутрь и прямо слева от вас вы увидите верстак. **Взаимодействуйте с ним, чтобы начать модификацию бластера**. Как только у вас откроется экран модификации бластера, **выберите Модуль, затем щелкните Ион**. Вы сможете собрать **модуль Ионного взрыва**. **Удерживайте X / A / левую кнопку мыши, наведя курсор на ваш выбор, и Кей построит его.**



Теперь, когда альтернативный режим огня бластера разблокирован, пора вернуться к той миссии, которую Данка попросила нас выполнить. Кей позвонит Данке, и она попросит нас украсть **тайник у местного контрабандиста**, отметив место на нашей карте.

## Кража тайника контрабандиста



Когда будете готовы, запрыгивайте обратно в свой спидер и отправляйтесь к маркеру задания. Он приведет вас к **небольшому дому** к юго-западу от **Jaunta's Hope**.



Когда вы придете, **слезьте со спидера и подойдите к дому**. Когда Кей доберется до двери, она заметит, что **конденсатор за окном справа от двери неактивен**. Переключитесь в новый ионный режим на вашем бластере, **нажав ТРЕУГОЛЬНИК / Y / клавишу 2**, затем **направьте свое оружие через окно и взорвите конденсатор**. Ваши ионные выстрелы зарядят его, открыв дверь.



Пройдите внутрь и **обчистите сундук в дальней правой части комнаты**. Внутри вы найдете тайник контрабандиста, а это значит, что пора возвращаться к Данке. Запрыгивайте обратно в свой спидер и возвращайтесь в Jaunta's Hope.



Когда вы вернетесь в поселение, ваш маркер задания приведет вас в кантину поселения. Зайдите внутрь, и вы увидите Данку, сидящую в кабинке. Поговорите с ней, и она похвалит вас за хорошо выполненную работу, рассказав о друге, который может починить ваш спидер. Нам нужно будет встретиться с этим другом в какой-то момент, но на данный момент задание выполнено, и мы можем перейти к следующей важной миссии: [False Flag / Отвлекающий манёвр](#).

---

Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Toshara](#) — [False Flag / Отвлекающий манёвр](#)

Автор: [Maksim Takoi](#) — 24.09.2024 - 9:42:02

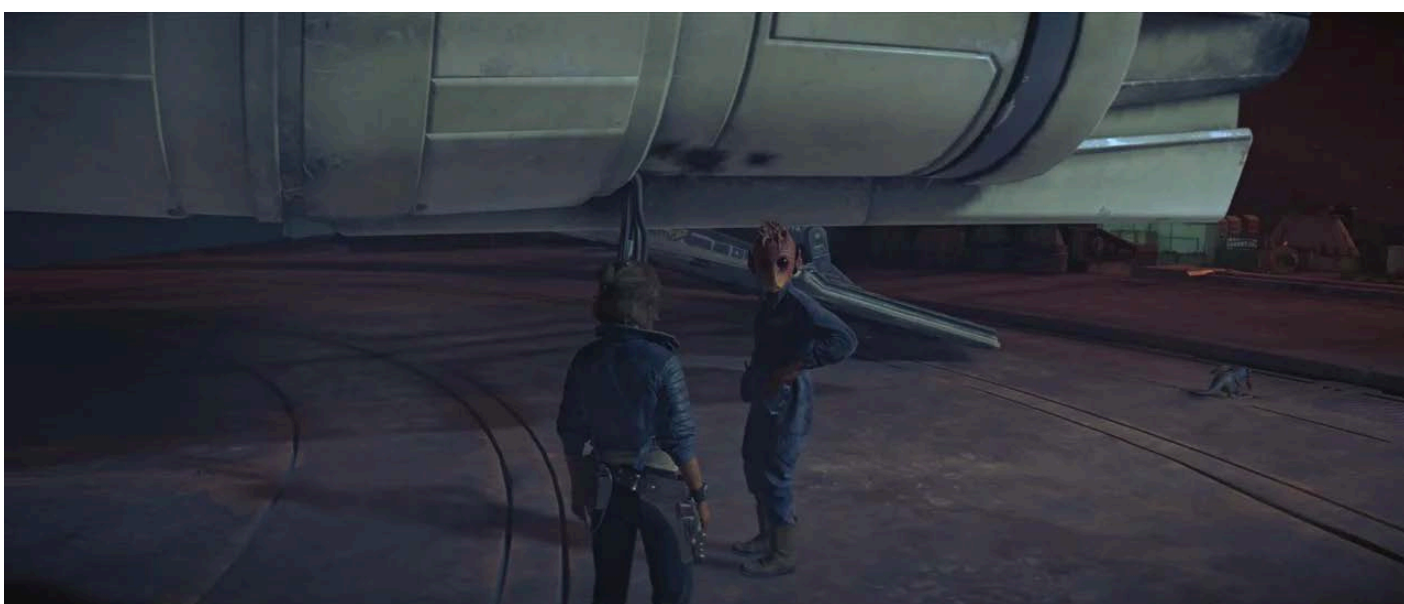


С миссией [New Tricks / Новые фокусы](#), в которой Вака приводит Trailblazer в действие, в миссии False Flag / Отвлекающий манёвр Кей решит прокатиться на ней и по пути окунуться с головой в некоторые тёмные имперские дела. Наше пошаговое руководство проведет вас через этот квест по проникновению на заправочную станцию Империи Тошара, с советами по прохождению через встречи с врагами, поиску полезных ресурсов для улучшений и отслеживанию ключевых точек интереса.

- [Возвращение груза «Сансанны»](#)
- [Добраться до заправочной станции Imperial](#)
- [Поиск данных](#)
- [Выбор того, кого подставить \(оба варианта 1□ и 2□\)](#)
- [Побег с заправочной станции с Босноком](#)
- [Бой в ангаре](#)
- [Побег в воздухе](#)

---

## Прохождение игры «Ложный флаг»



После завершения миссии [New Tricks](#), False Flag станет доступен на посадочной площадке **Jaunta's Hope**. Когда вы будете готовы приступить к миссии, отправляйтесь и поговорите с Вака снаружи корабля.



Кей скажет ему, что у нее есть топливные инжекторы, что побудит Ваку открыть меню модификации корабля. Нажмите на «Улучшения» в появившемся меню, и вы увидите **схему Trailblazer**. Здесь мы можем делать улучшения, настраивать корабль и устанавливать новые детали.



Чтобы добавить новый двигатель, **спуститесь к слоту Propulsion и выберите его**. Вы автоматически замените новый двигатель, завершив обновление. Вернитесь назад, и вы увидите заставку, в которой Элира предложит Кей работу. Она хочет, чтобы Кей использовал потерянный груз как способ проникнуть на **Имперскую заправочную станцию и подделать некоторые данные**. Вака будет настаивать, что корабль не готов, но Кей все равно согласится.

### Возвращение груза «Сансанны»

После окончания кат-сцены Вака приведет корабль в рабочее состояние, а это значит, что мы наконец-то сможем взлететь на Trailblazer.



**Отправляйтесь в кабину**, и теперь у вас будет возможность занять место пилота. Пристегнитесь и выберите **опцию взлета**, чтобы запустить кат-сцену, в которой Кей совершает свой первый настоящий подъем за пределы планеты. Кат-сцена очень плавно перейдет в игровой процесс, когда вы пролетите сквозь атмосферу и выйдете в космос.



После того, как вы покинете планету, привыкните к управлению полетом. Вы можете **включить двигатели, нажав вперед**, и **снизить скорость двигателей, потянув назад**, в то же время вы можете катиться, **перемещая левый стик влево или вправо / используя клавиши A и D**. У вас есть столько времени, сколько нужно, чтобы привыкнуть к управлению, так что играйте, пока не будете готовы продолжить миссию.

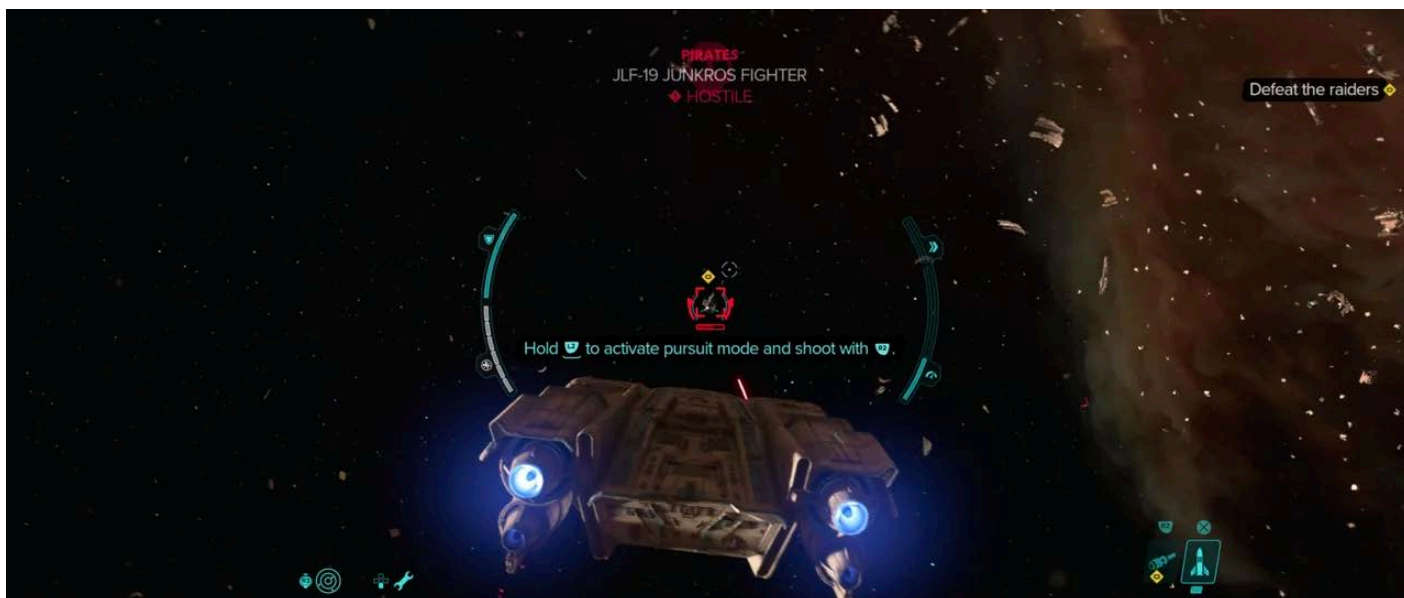




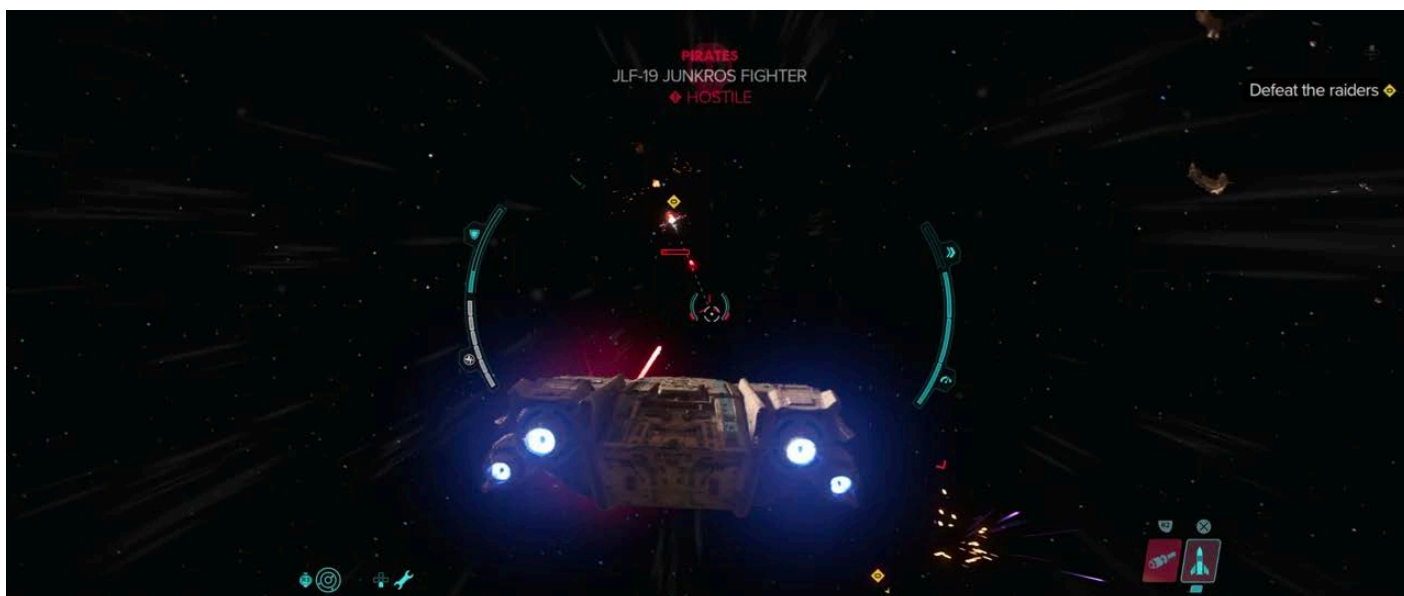
После того, как вы будете готовы идти, направляйтесь к маркеру задания, показанному на компасе. Он приведет вас к **обломкам Sansanna**. Вака скажет вам **стрелять по грузу с вершины Sansanna**, пока он готовит тяговый луч, чтобы доставить его в трюм. Груз — это **серый ящик, прикрепленный к вершине корабля**. Он обведен на изображении выше.



Когда вы его найдете, прицельтесь из своих орудий и выстрелите. Вы можете стрелять из орудий с помощью **R2 / RT / левой кнопки мыши**. Как только груз будет отсоединен, в область прибудет рейдерский корабль и начнет стрелять по вам.



Системы наведения автоматически **создадут красную целевую сетку вокруг вражеского корабля**, поэтому цельтесь в квадрат сетки и поражайте его всем, что у вас есть. Чтобы избежать попадания, **старайтесь оставаться позади корабля как можно дольше**, кружа вокруг и следуя за ним, чтобы вы могли преследовать его, сводя к минимуму урон Trailblazer.



После уничтожения корабля **на поле боя появятся еще два корабля**. Хотя будет сложнее избежать урона, принцип тот же. Постарайтесь оставаться позади них как можно дольше, целясь в красные сетки и развязывая карательные круги. Во время этой засады игра научит вас **режиму преследования**, который позволяет Trailblazer **сосредоточиться на враге и преследовать его, чтобы выпустить залп высокоточных выстрелов**. Чтобы активировать режим преследования, **удерживайте L2 / LT / правую кнопку мыши**, нацеливаясь на вражеский корабль.



Используйте режим преследования и ваш общий огонь, чтобы уничтожить два дополнительных корабля, затем вернитесь к обломкам Sansanna. **Подойдите к ним и нажмите на кнопку подсказки, которая появится, чтобы перетащить груз Sansanna в трюм Trailblazer .**

### Добраться до заправочной станции Imperial



С грузом на борту пришло время отправиться на **Имперскую заправочную станцию** и стереть данные. Когда будете готовы, отправляйтесь к маркеру задания. Он приведет вас к заправочной станции. Когда вы приблизитесь к самой станции, пара истребителей Tie-Fighter приблизится и начнет преследовать вас, а затем придет сообщение, информирующее вас о том, что вы летите в ограниченном пространстве.

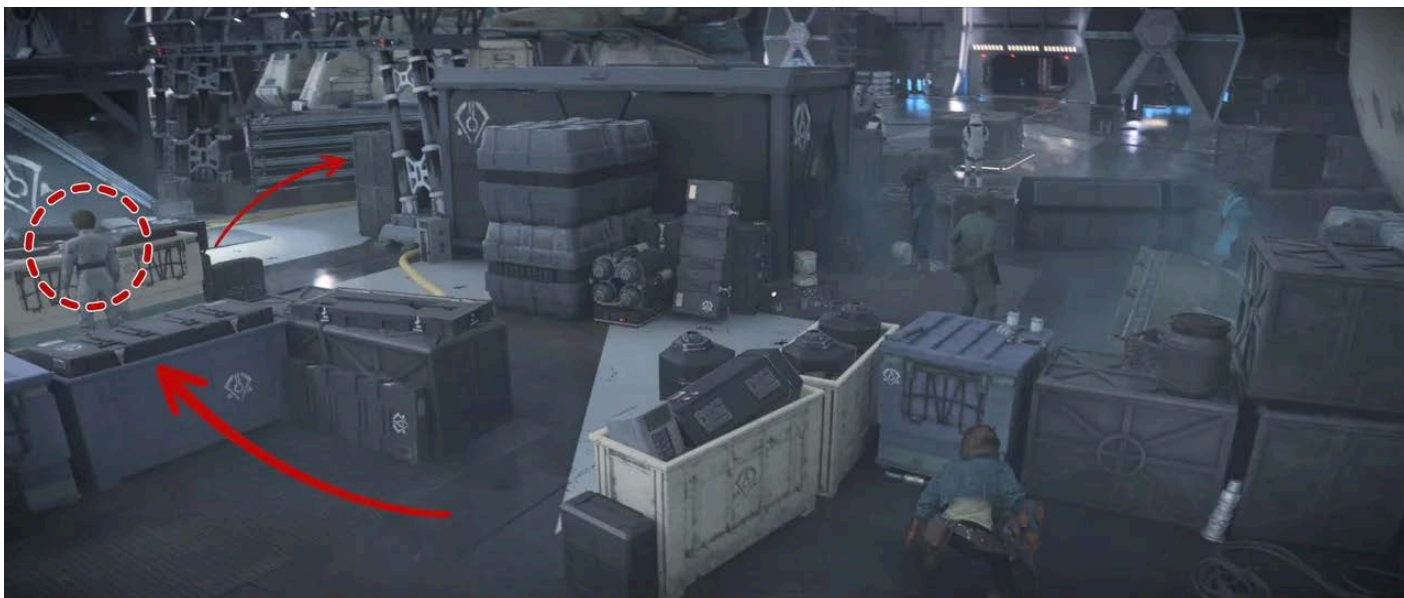


Вака обманом проскочит мимо офицера, и офицер скажет вам **следовать за эскортом Tie-Fighter** в стыковочный отсек. Здесь вы восстановите управление, поэтому внимательно следуйте за кораблями, пока не достигнете посадочной площадки. Пока вы это делаете, запустится кат-сцена, в которой Кей приземляется внутри станции.



Когда вы восстановите управление, **направляйтесь в грузовой отсек и поговорите с Ваккой**. Он скажет Кейю, что они должны передать груз и уйти, но Кей настаивает, что они должны закончить работу. Когда он закончит говорить, **развернитесь и откройте дверь позади себя, чтобы получить доступ к грузовому лифту**. Прыгайте через отверстие под грузовым лифтом, и вы приземлитесь в ангаре заправочной станции.

## Поиск данных



Теперь мы вышли из корабля, **прокрадитесь вперед к ближайшим ящикам и спрячьтесь за ними**. В этом районе патрулирует множество имперских офицеров и штурмовиков, поэтому давайте постараемся сделать это бесшумно. Продвигайтесь вперед, стараясь не попадаться на глаза врагам поблизости, и **направляйтесь к охраннику, рисующему имперские знаки отличия на крыльях истребителя (они отмечены кружком на картинке выше)**. Тихо убейте их, затем поверните направо.



**Следуйте за ящиками вокруг, хватая планшет данных сверху них и делая все возможное, чтобы не привлекать внимания двух штурмовиков поблизости**. Как любезно заметят планшет данных и Кей, в этой области есть несколько **плавающих грузовых поддонов**, которые движутся сами по себе, что позволяет нам создать движущийся источник укрытия. Ищите **плавающую платформу с зелеными ящиками наверху** прямо перед укрытием, за которым мы прячемся. Если вы подойдете к нему, **вы сможете включить его, заставив его двигаться вперед по прямой линии**.



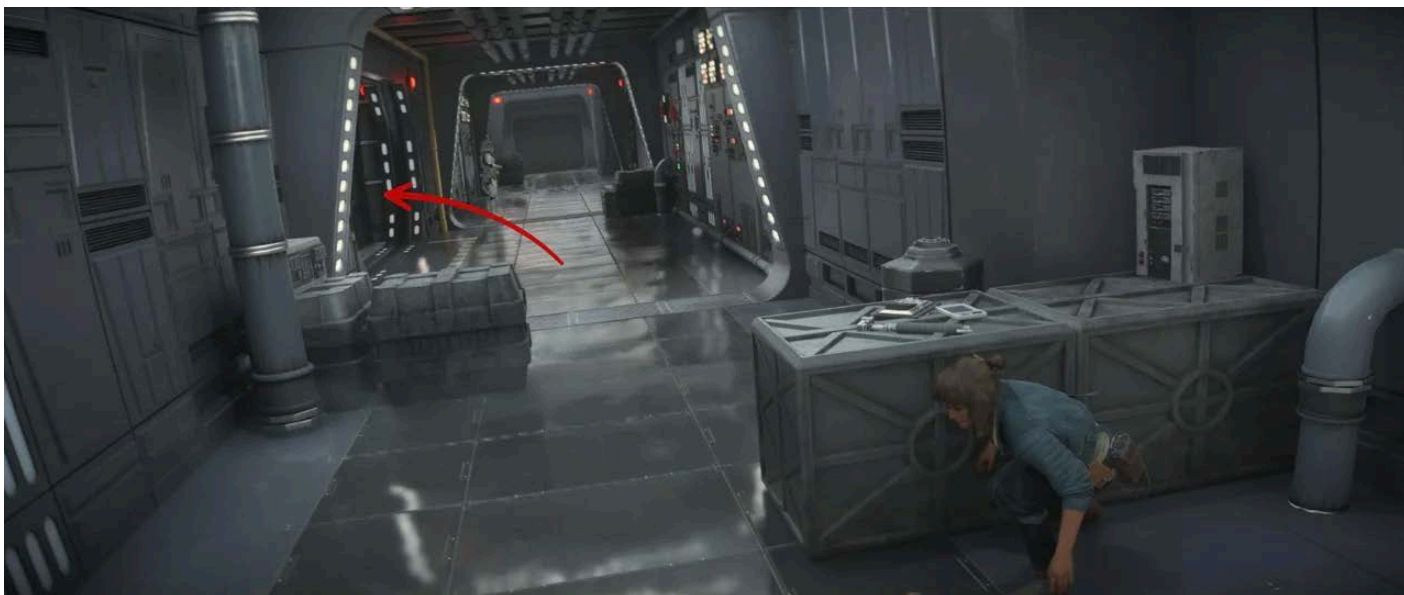
Следуйте за ней, но будьте предельно осторожны. **Справа и слева от вас находятся солдаты**, что ставит вас в неловкое положение, так как вам также нужно находиться за ящиками, чтобы избежать взгляда штурмовика и Имперской гвардии на противоположной стороне ангара. **Держитесь позади тележки как можно дольше**, затем **переключитесь на правую сторону от нее**, приближаясь к двум дополнительным охранникам в задней части ангара.



Продолжайте следовать за ящиком, пока не достигнете ангара напротив вас, и дверь за вами закроется. После того, как дверь закроется, **ищите вентиляционное отверстие на стене справа от вас**.



Вы можете взломать его и пройти через него, попав в **небольшую зону с турболифтом**. Обязательно обыщите ящик и возьмите **планшет** в проходе сразу за лифтом, затем вернитесь на платформу лифта и нажмите кнопку рядом с ней, чтобы подняться на дорожку выше.



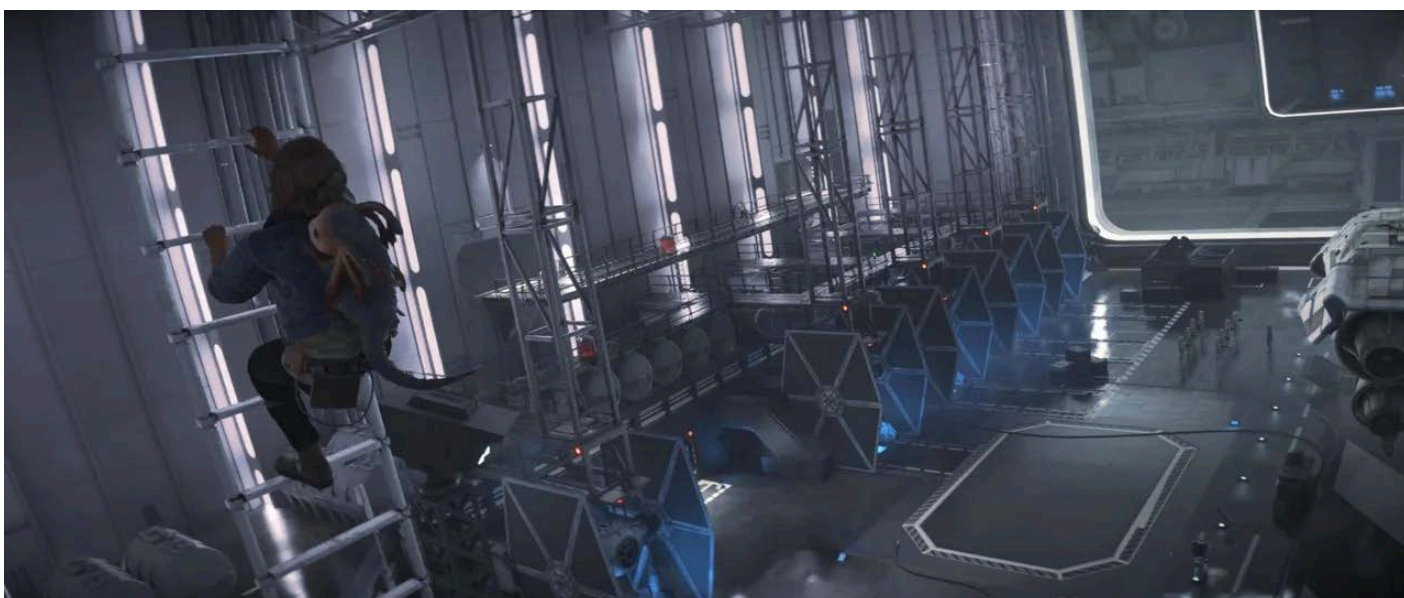
Следуйте по проходу, и он выведет вас в коридор со штурмовиком, стоящим на страже у открытой двери. Подождите несколько минут, пока **два Имперских офицера не выйдут через дверь**, затем пройдите вперед, войдя в комнату, из которой они только что вышли.



Внутри вы найдете **двух Имперских офицеров**. К счастью, они отвернулись от вас, так что убейте одного с помощью центральной консоли, затем подкрадитесь и убейте другого.



Когда они оба потеряют сознание, соберите ресурсы на столе справа, затем найдите **консоль с желтым экраном** напротив того места, где на центральной консоли стоял Имперский гвардеец.

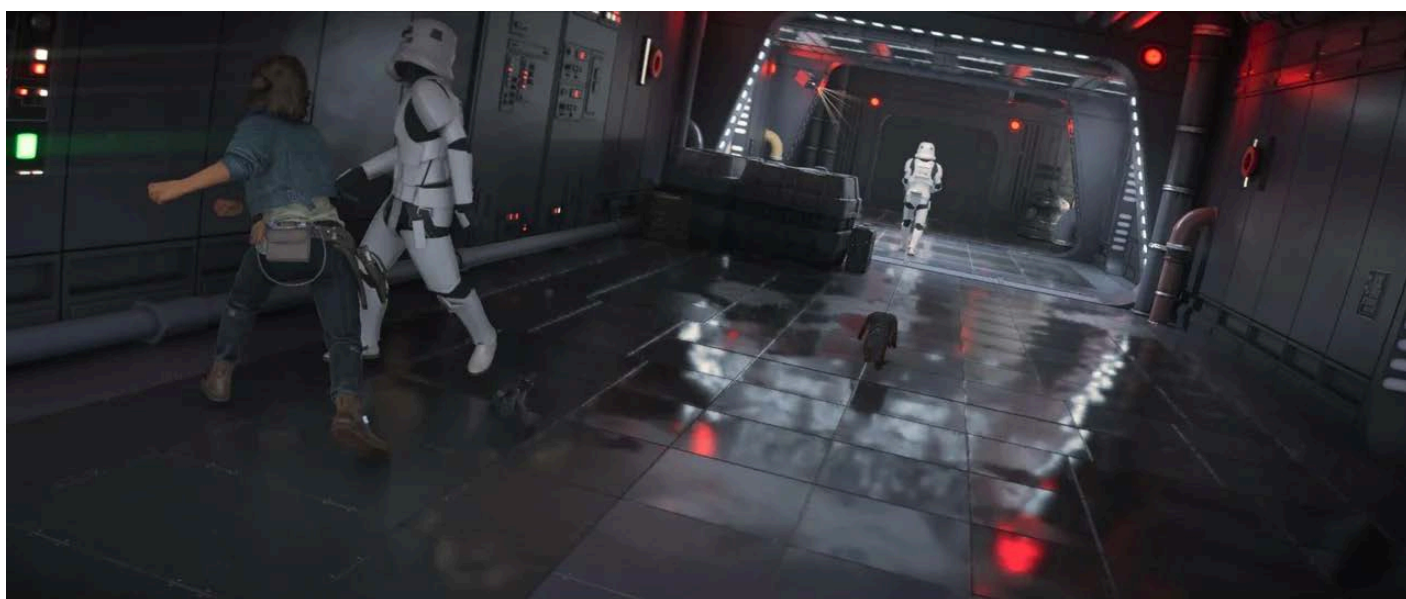




Взаимодействуйте с ним, и **вы откроете дверь слева**. Когда вы пройдете через него, Вака предложит интересную идею. Он предлагает, чтобы **Кей обманул Багровый Рассвет**, подставив их с помощью данных и сообщив об этом Гораку. На данный момент это не так уж важно, но об этом стоит подумать, пока мы продолжаем отслеживать данные.



Поднимитесь по лестнице с другой стороны двери, и вы попадете на платформу. Следуйте по платформе, чтобы добраться до запертой двери, через которую вы можете взломать ее, так что взломайте ее и пройдите через нее, повернув направо и спрятавшись за ящиками впереди. В коридоре, в который мы только что вошли, мы увидим четырех штурмовиков.



Учитывая, что врагов так много, **затаитесь на секунду и подождите, пока два штурмовика в конце коридора уйдут**. После того, как они уйдут, один из двух штурмовиков, оставшихся в коридоре, начнет патрулирование. Когда они это сделают, **убейте ближайшего к вам штурмовика, а затем добейте другого**.



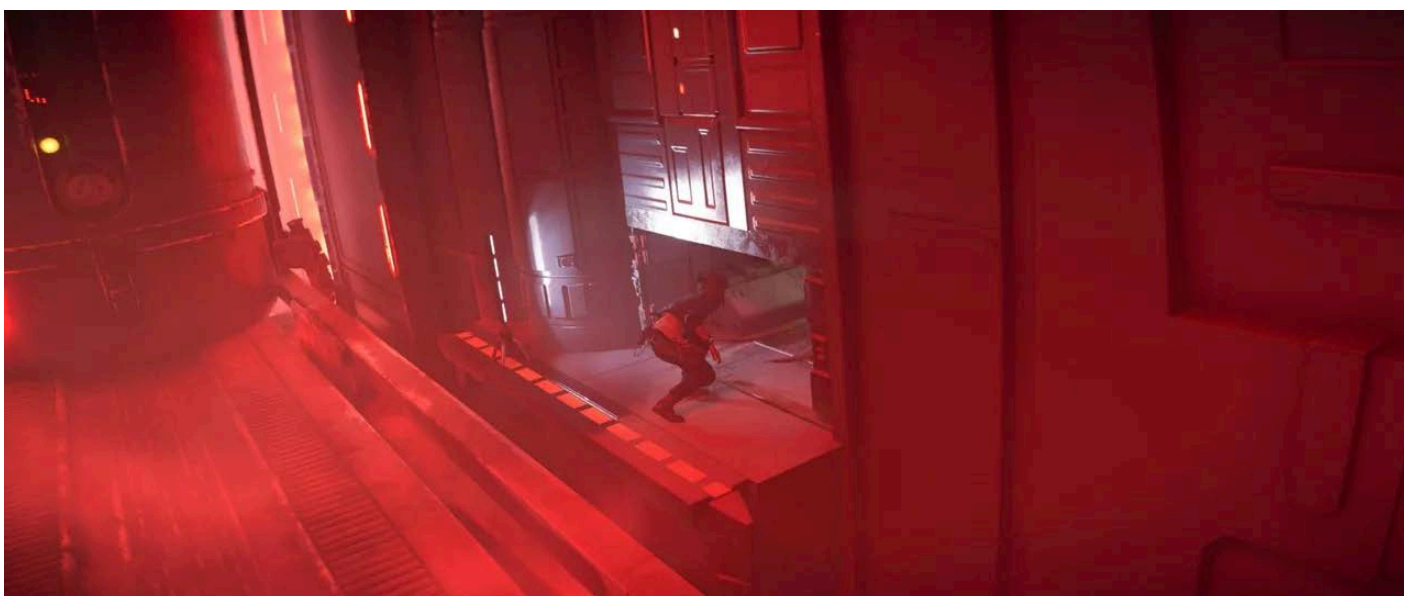
После того, как они оба упадут, обратите внимание на **камеру в конце пути**. Под камерой вы увидите дверь. Подождите, пока камера повернется на противоположную сторону коридора, затем **быстро прокрадитесь к двери и пройдите через нее**.



Вы окажетесь на дорожке. Перейдите ее, затем спуститесь по лестнице на противоположной стороне, чтобы спуститься в комнату обслуживания. Когда вы достигнете низа лестницы, **соберите близлежащие ресурсы и взломайте замок на ящике рядом**, затем найдите **вентиляционное отверстие на противоположной стороне комнаты от того места, где вы спустились**.



Проползите через него, и вы окажетесь на конвейерной ленте, освещенной красным светом. Следуйте за большими силосами, движущимися вдоль конвейерной ленты, пока не увидите **энергетический барьер, закрывающий вентиляционное отверстие справа от вас**. Взломайте терминал рядом с барьером, и вам будет предоставлен доступ.



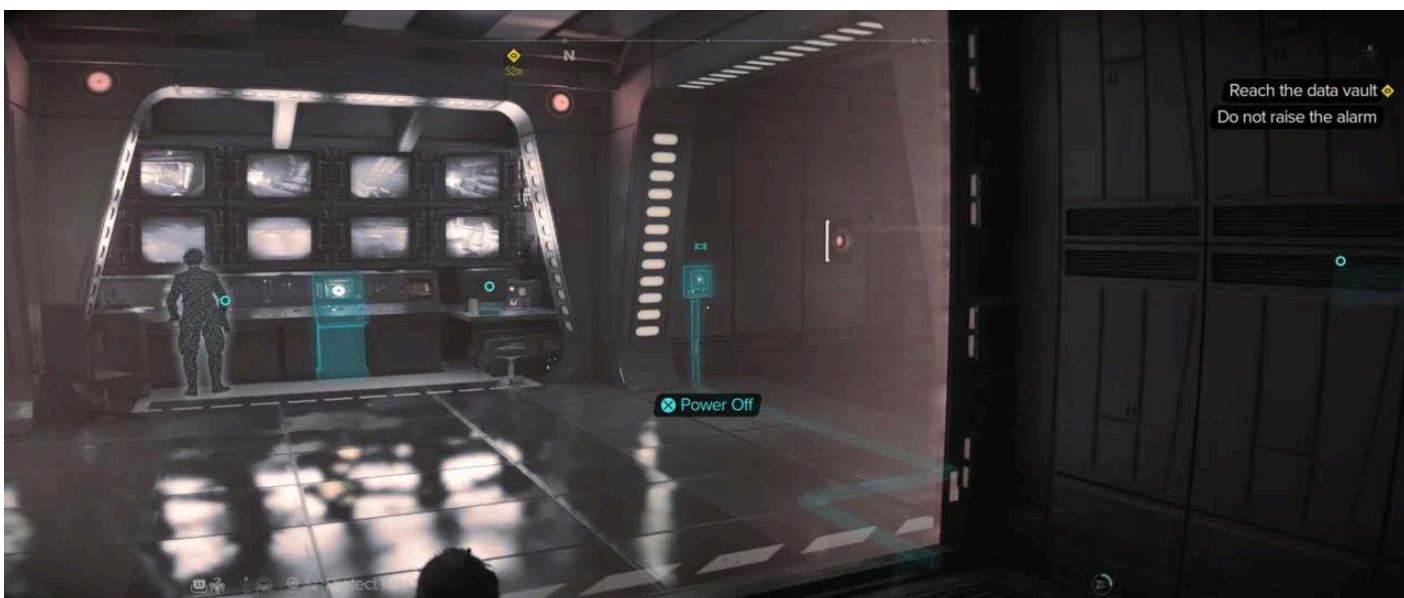
Проползите и вы доберетесь до лестницы, по которой можно подняться в гораздо большую комнату техобслуживания. Соберите ресурсы, выстилающие края пути впереди, и проберитесь к ближайшим перилам. Вы увидите, что под вами **на длинной металлической дорожке болтает группа из трех штурмовиков** .



Спуститесь к дорожке, и группа повернется, начав патрулировать дорожку, что означает, что наш путь вперед заблокирован. Продолжайте идти вперед и найдите **первую дверь слева** .



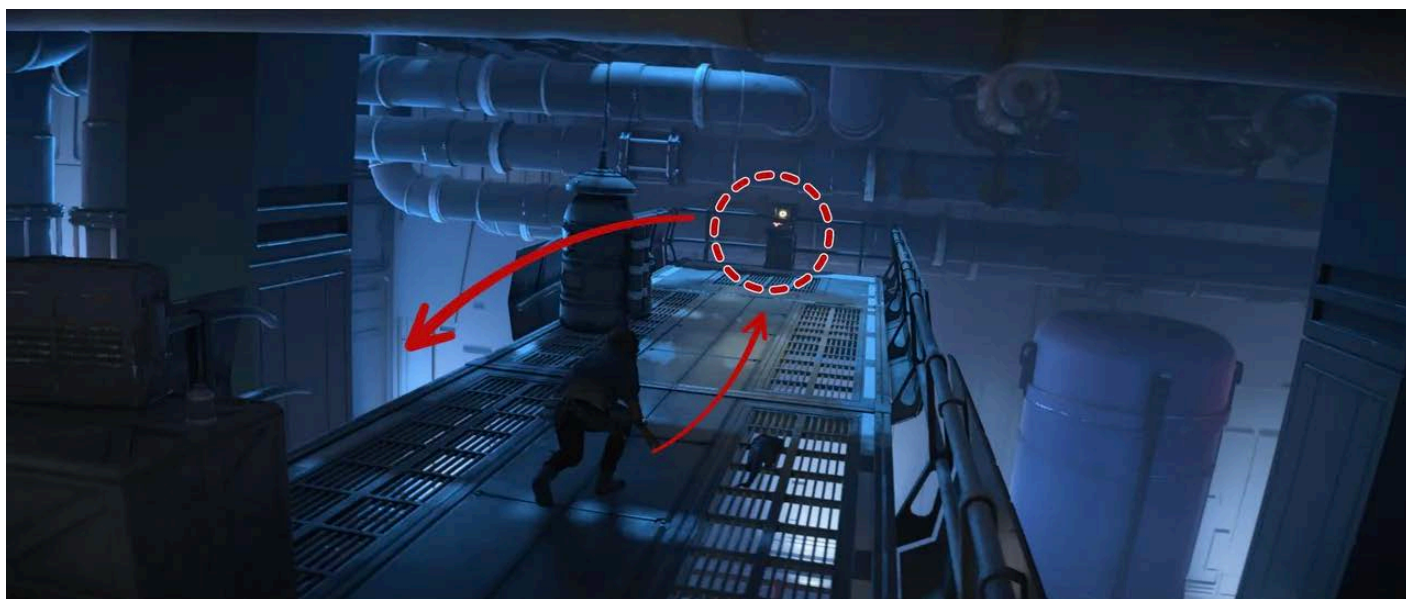
Прорвитесь через него, и на противоположной стороне вы окажетесь в коротком коридоре с патрулирующим штурмовиком и инженером. Попробуйте разделить их, используя отвлекающую способность Никса, а затем убейте их по отдельности.



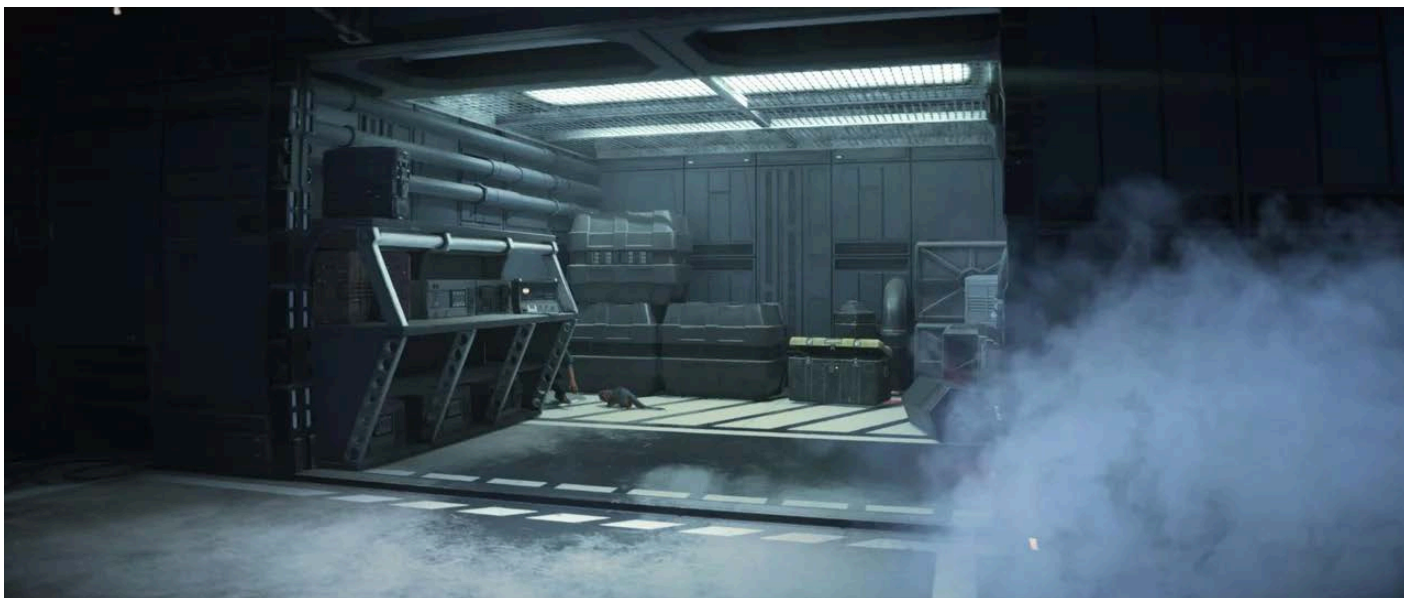
Когда они оба выйдут на отсчет, следуйте по коридору, пока не дойдете до лестницы и поднимитесь по ней. **Вы окажетесь прямо перед энергетическим барьером.** На противоположной стороне барьера вы увидите имперского стражника, работающего над терминалом. Войдите в режим Никс и направьте его к кнопке на стене справа от консоли. Это отключит барьер, позволяя вам пройти.



Убейте Имперского офицера, затем взаимодействуйте с **желтым экраном на терминале**. Вы увидите две разные функции на терминале: **Камеры безопасности** и **Техническое обслуживание Энергетического барьера**. Разрежьте компьютер, а затем **удалите функции камеры безопасности** и **отключите близлежащий энергетический барьер**.



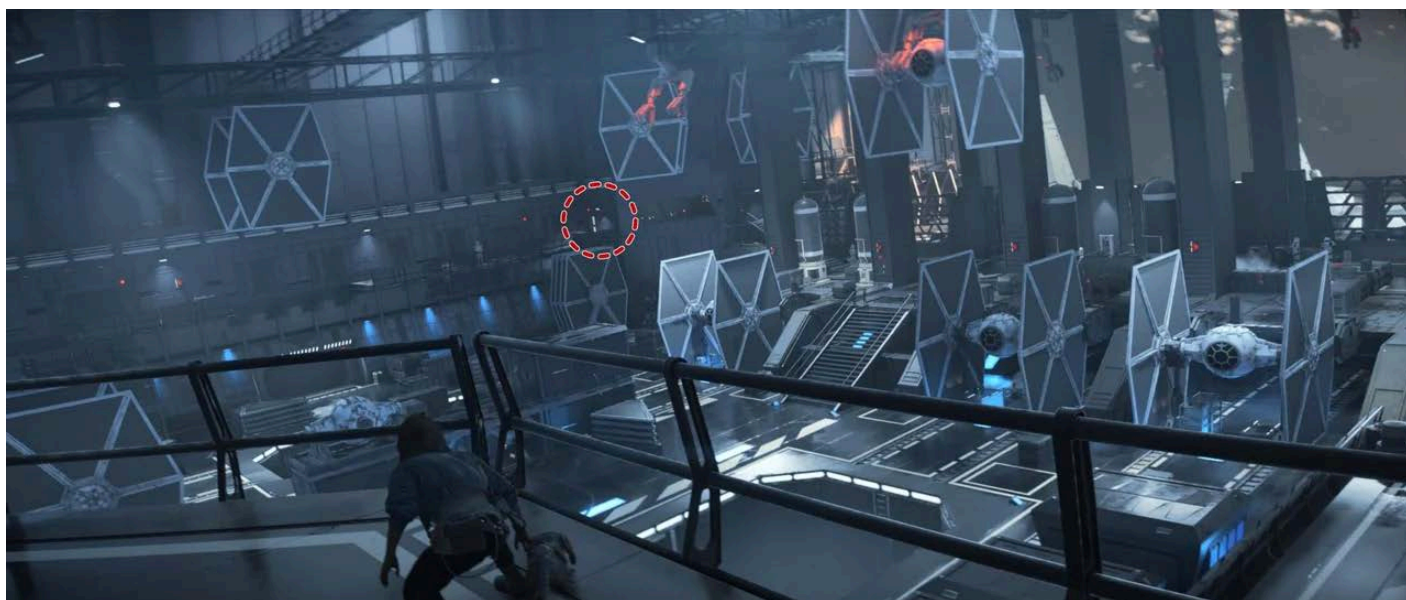
Когда они оба будут деактивированы, возьмите пачку кредитов на столе, затем выйдите через дверь справа. Вы выйдете на длинный проход. **Идите до конца и получите доступ к терминалу, чтобы получить новую запись в датападе, затем спрыгните с прохода через отверстие в перилах слева**.



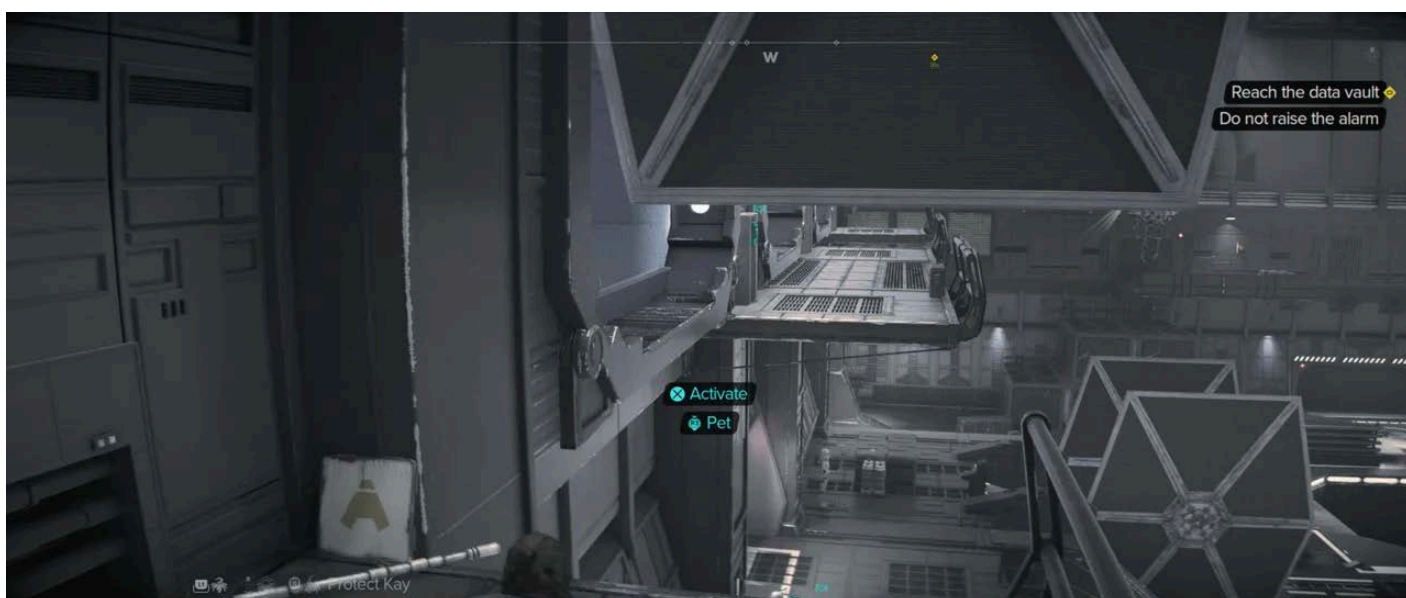
Приземлившись, убедитесь, что патрулирующие трио штурмовиков отвернулись от вас, затем **быстро нырните в боковую зону слева от того места, где вы приземлились**. Вы найдете несколько полезных ресурсов, ящик, который нужно взломать, и **новый планшет** на столе.



Когда вы соберете их всех, **проверьте, не идет ли к вам трио штурмовиков**. Если это так, спрячьтесь за столом, показанным на картинке выше, пока они не повернутся, затем вернитесь на тропу и продолжайте движение через белый ставень в конце прохода.



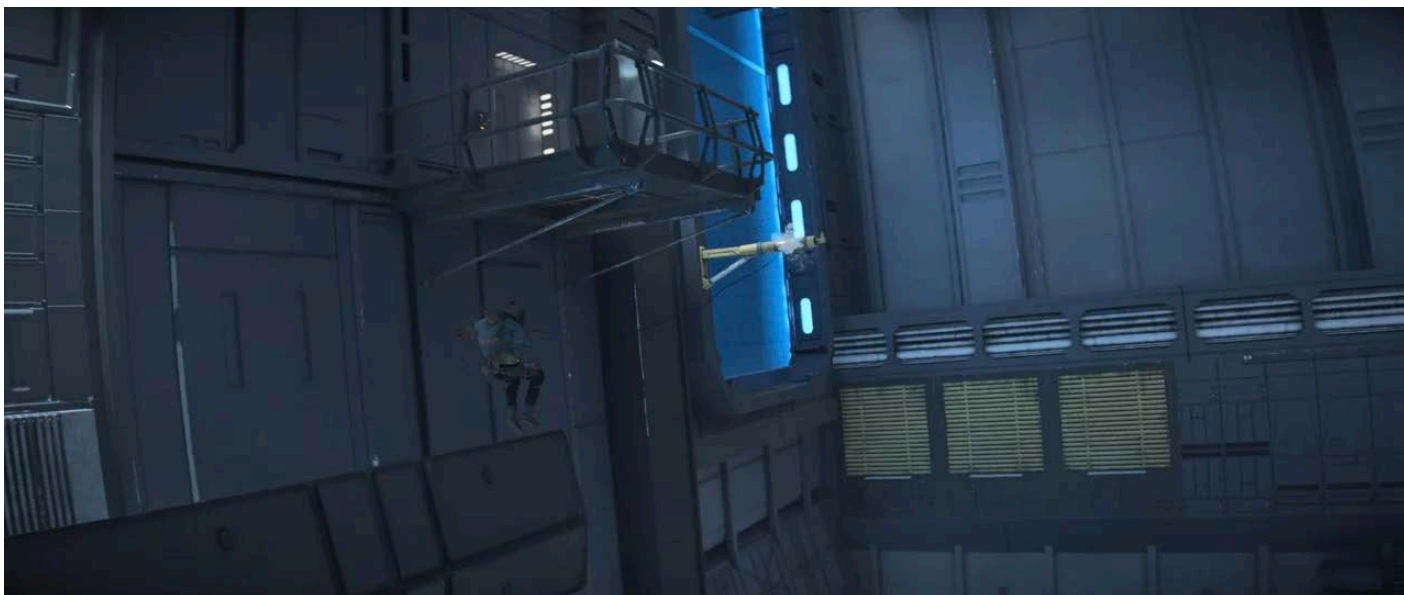
Вы пройдете в другой большой ангар. Когда вы это сделаете, Кей заметит **центр обработки данных**. Он находится **на противоположной стороне ангара**, как показано на изображении выше. Давайте пройдем туда и войдем внутрь.



Когда будете готовы, продолжайте следовать по пути. Он приведет вас к пропасти, которую вы не сможете перепрыгнуть из-за Tie Fighter над вами. Активируйте командный режим Никса и **скажите ему активировать кнопку на платформе напротив вас**. Это переместит Tie Fighter, открыв точку захвата, которую вы можете использовать, чтобы перебраться на следующую платформу.

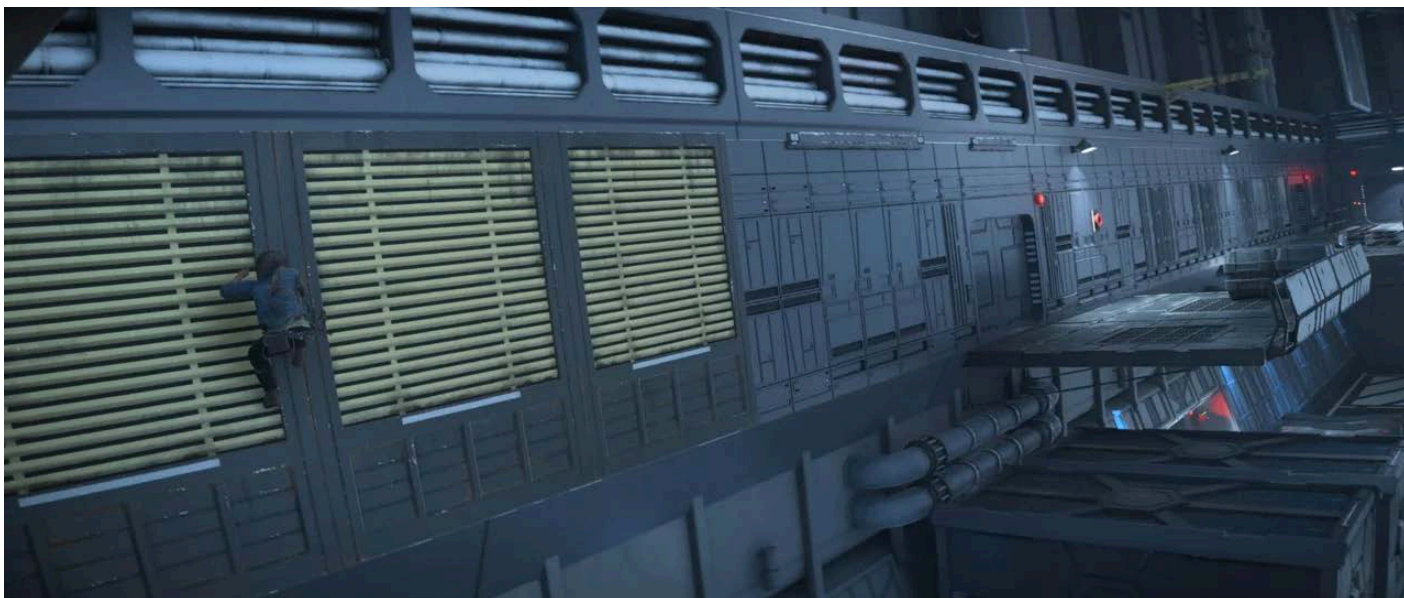


Когда вы приземлитесь, **будьте осторожны с движущимся дроидом справа от вас, патрулирующим верхние платформы**. Используйте перила рядом с вами, чтобы спрятаться от него и подождать, пока он пройдет, прежде чем двигаться дальше и остановиться у следующих перил, ожидая, пока дроид снова просканирует.

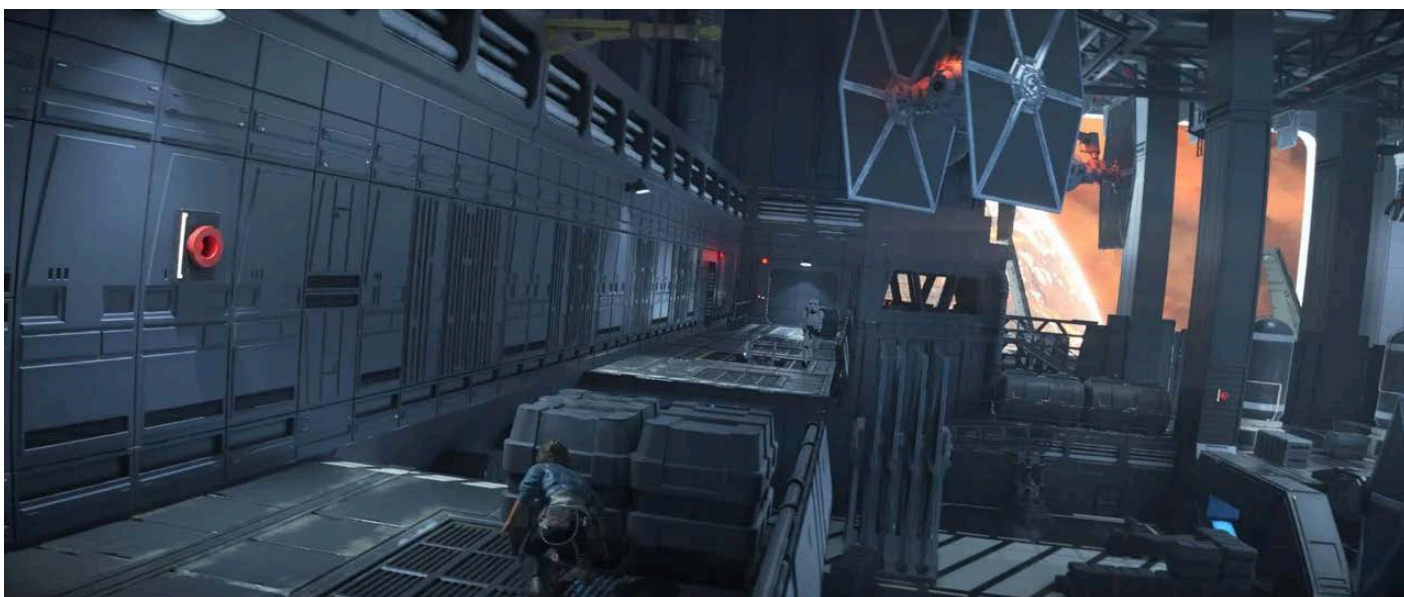


Когда он вернется к первым перилам, **перепрыгните на платформу впереди вас, а затем прикрепите свой крюк-кошку к балке напротив вас**. Используйте его, чтобы раскачаться и прыгнуть на решетку на стене впереди.

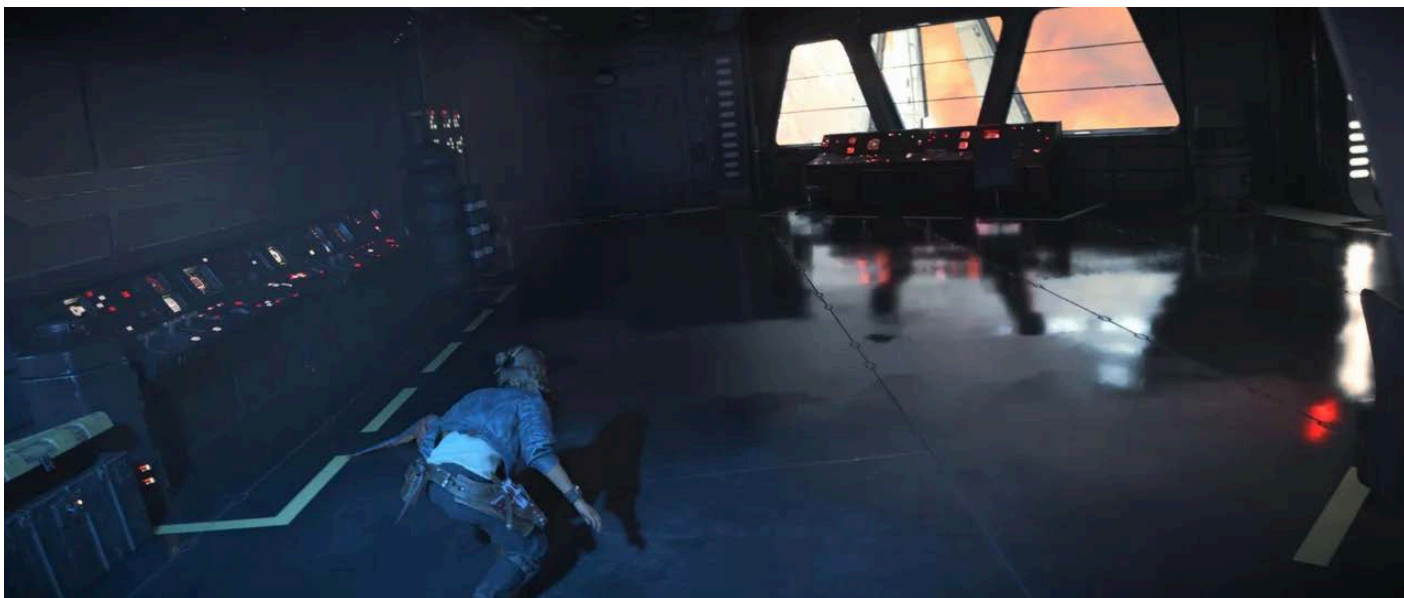




Когда Кей схватится за решетку, идите направо и поднимайтесь, пока не ухватитесь за ряд поручней. Маневрируйте по ним, а затем спрыгивайте на дорожку внизу. Как только приземлитесь, немедленно прокрадитесь к ближайшему набору ящиков.



Впереди штурмовик, так что **подождите, пока он отвернется**, затем **используйте крюк над собой, чтобы перебраться на следующий проход**. Убейте штурмовика, затем протолкнитесь к двери в конце маршрута. Взломайте ее с помощью информатора, и вот так мы внутри.



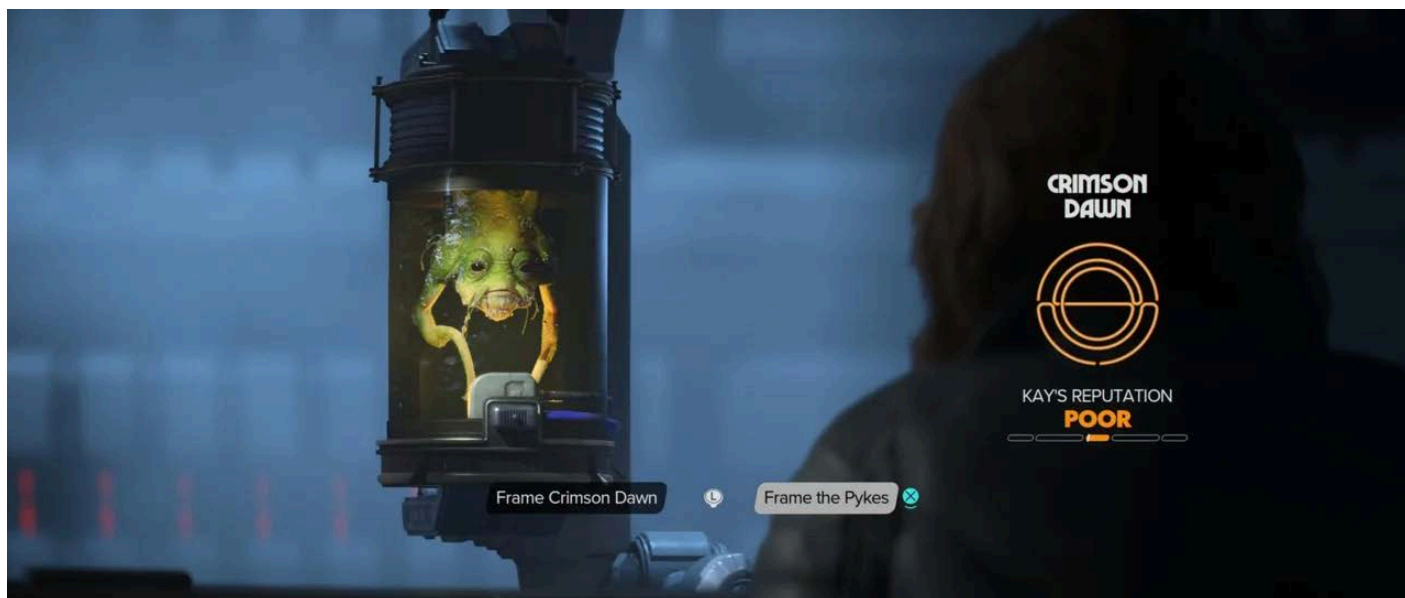
Возьмите ящик слева, затем взаимодействуйте с терминалом. Вы увидите кат-сцену, где Кей встречает... необычного нового друга.

### Выбор того, кого подставить 1 и 2



Во время разговора с Босноком Кей будет вынуждена наконец сделать свой выбор. **Кого она будет использовать, чтобы подставить, используя данные? Пайков или Багровый рассвет?** Как обычно, мы опубликуем полный анализ результатов каждого выбора для тех, кто хочет принять обоснованное решение.

#### 1 Кадр Пайкс



Если вы решите следовать первоначальному плану миссии, Кей подставит пайков, что принесет вам **большую благосклонность со стороны Багрового Рассвета**. Недостатком является то, что **пайки не будут слишком рады тому, что вы разоблачите их действия**, что значительно снизит вашу репутацию у них.

### Кадр Пайкс

#### Положительные результаты

Багровый Рассвет будет очень признателен, если вы будете придерживаться первоначальной миссии, и ваша репутация среди них значительно возрастет.

#### Отрицательные результаты

Пайки будут в ярости из-за того, что вы их подставили, и вы потеряете огромную часть репутации в их глазах.

### 2 □ Рамка Багровый Рассвет



Если вы решите обмануть Багровый рассвет, Кей заслужит **благосклонность пайков и Горака**. Она получит огромную дозу хорошей репутации пайков, хотя и сильно потеряет благосклонность Багрового рассвета.

### Рамка Багровый Рассвет

#### Положительные результаты

Пайки будут вам очень признательны за то, что вы обманули Багровый Рассвет, и ваша

#### Отрицательные результаты

Багровый рассвет будет в ярости из-за того, что вы их предали, и вы потеряете у

репутация среди них значительно возрастет.

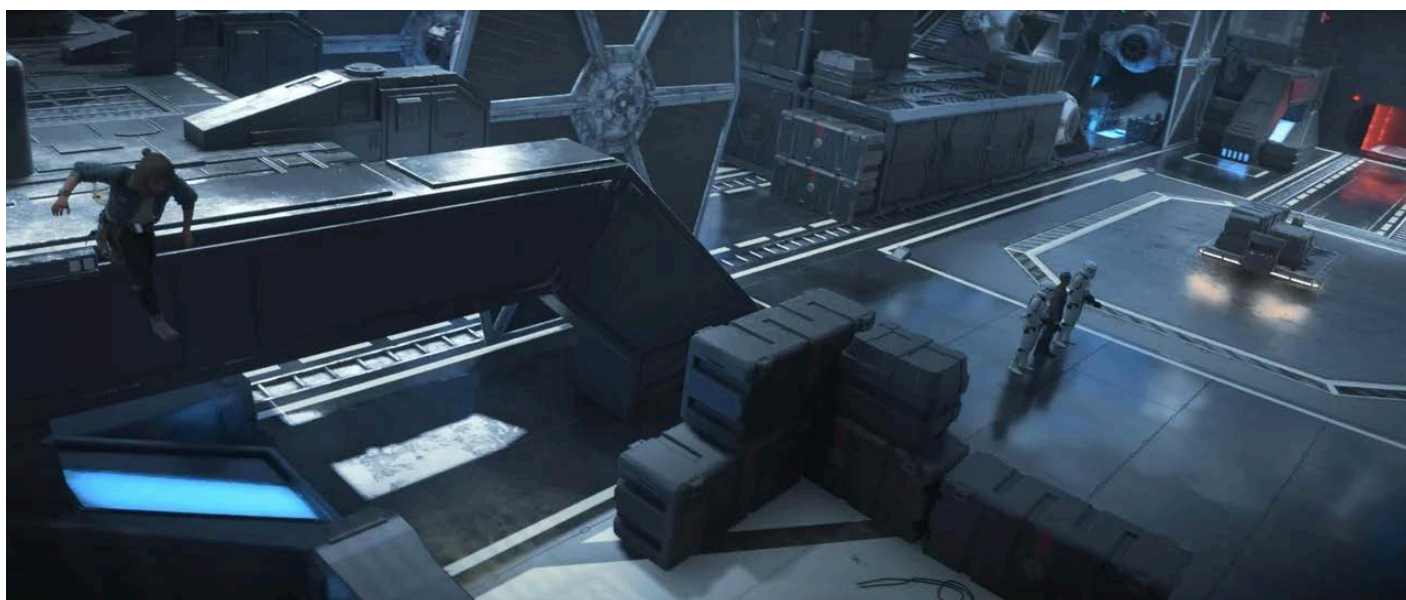
них огромную часть репутации.

## Побег с заправочной станции с Босноком

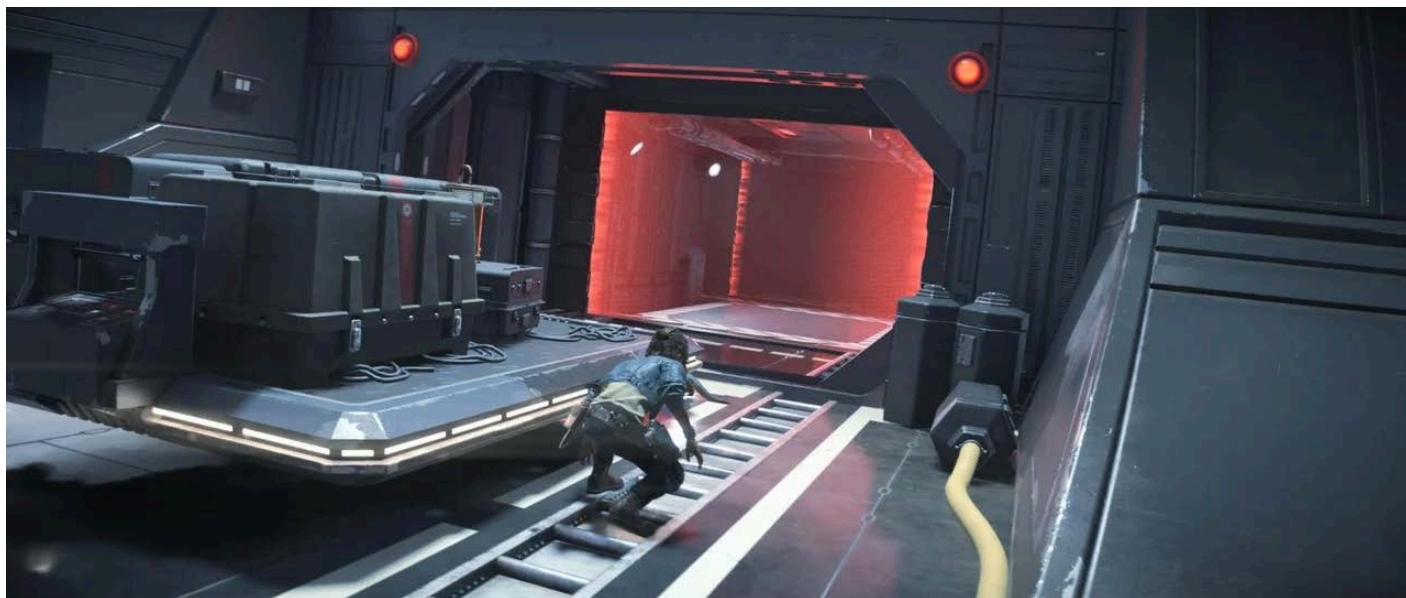
Независимо от вашего выбора, теперь нам нужно **освободить Боснока** и **сбежать с заправочной станции**. Развернитесь, и Боснок попросит вас **использовать терминал с желтым экраном под окном, выходящим на ангар** .



*Активируйте его, и в ангаре появится «эвакуационный крейсер» Боснока. Когда он будет официально загружен и готов к движению, выходите через дверь слева от терминала. Впереди вы увидите штурмовика с миниганом. Убейте их, затем поверните направо, чтобы оказаться на платформе, которая соединяется с лестницей, ведущей на пол ангара .*



Будьте осторожны, чтобы не насторожить имперские силы здесь, и поверните еще раз направо, спрыгнув с платформы и вниз к куче ящиков внизу. Вы увидите трех врагов в ряд перед собой. **Подождите за ящиками, пока они не уйдут, затем двигайтесь к спасательному крейсеру Боснока .**



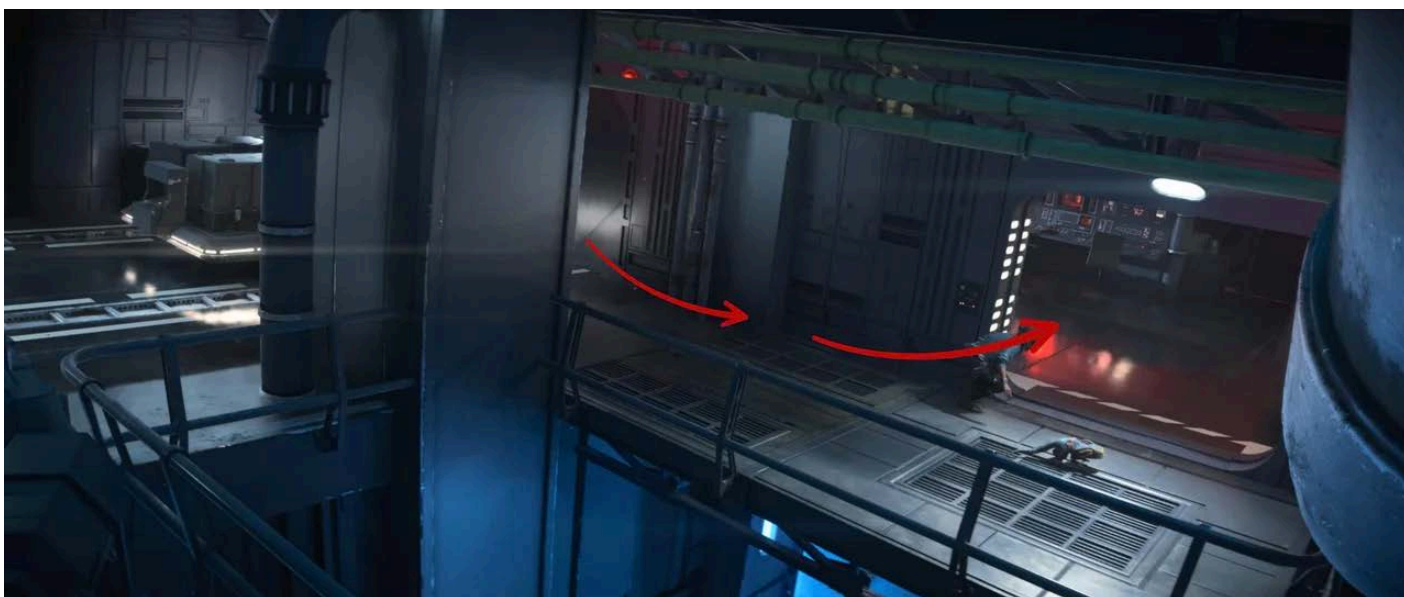
Нажмите кнопку сзади, чтобы он двигался, затем немедленно **переместитесь на правую сторону от него, чтобы использовать его в качестве укрытия от патрулирующих охранников**. Следуйте за ним вперед к энергетическому барьеру впереди, и Боснок остановится. Оказывается, его генеральный план не включал отключение энергетического барьера.



Развернитесь и идите в комнату, показанную на картинке выше. **Здесь вы найдете терминал**. Взаимодействуйте с ним, чтобы убрать барьер, позволяя Босноку войти. Как только он пройдет, пройдите через дверь справа, и вы войдете в другой туннель обслуживания с несколькими врагами.



Боснок остановится, когда он также войдет в комнату, поэтому **осторожно перейдите к его тележке** и **держитесь левой стороны от нее**. После короткого предупреждения он снова рванет вперед, поэтому продолжайте следовать за тележкой, используя ее как прикрытие.



В конце пути генеральный план Боснока снова провалится, когда он обнаружит **запертую ставню**, которую не учел. Как только он остановится, осторожно обойдите тележку и войдите в дверь справа от запертой ставни. Внутри вы найдете **еще один терминал, способный открыть путь вперед для Боснока**.



Этот охраняется Имперским солдатом, так что убейте их и используйте терминал. Когда Боснок проходит через дверь, Кей делает ошибку, **отправляя его вниз на лифте** .



Пора идти спасать его. Развернитесь и пройдите через теперь открытую дверь напротив терминала. В конце пути с другой стороны двери вы найдете **точку захвата**. Зацепитесь за нее и спуститесь на металлическую доску под вами.



Пересеките доску, а затем пройдите через **вентиляционное отверстие**, к которому оно ведет, следуя по шахте, пока не спуститесь на мостик напротив Боснока. **Его допрашивают Имперский офицер и два штурмовика** .



Как Боснок очень тонко намекает, мы не выберемся отсюда скрытно, **так что давайте просто пристрелим этих парней**. Вытащите свой бластер и уничтожьте их всех. Как только они будут мертвы, Боснок начнет двигаться, а **вторая группа штурмовиков прибедет на дорожку Боснока** и начнет стрелять по нам. Убейте всю группу, а затем Боснок опустит защищенные окна в конце коридора.

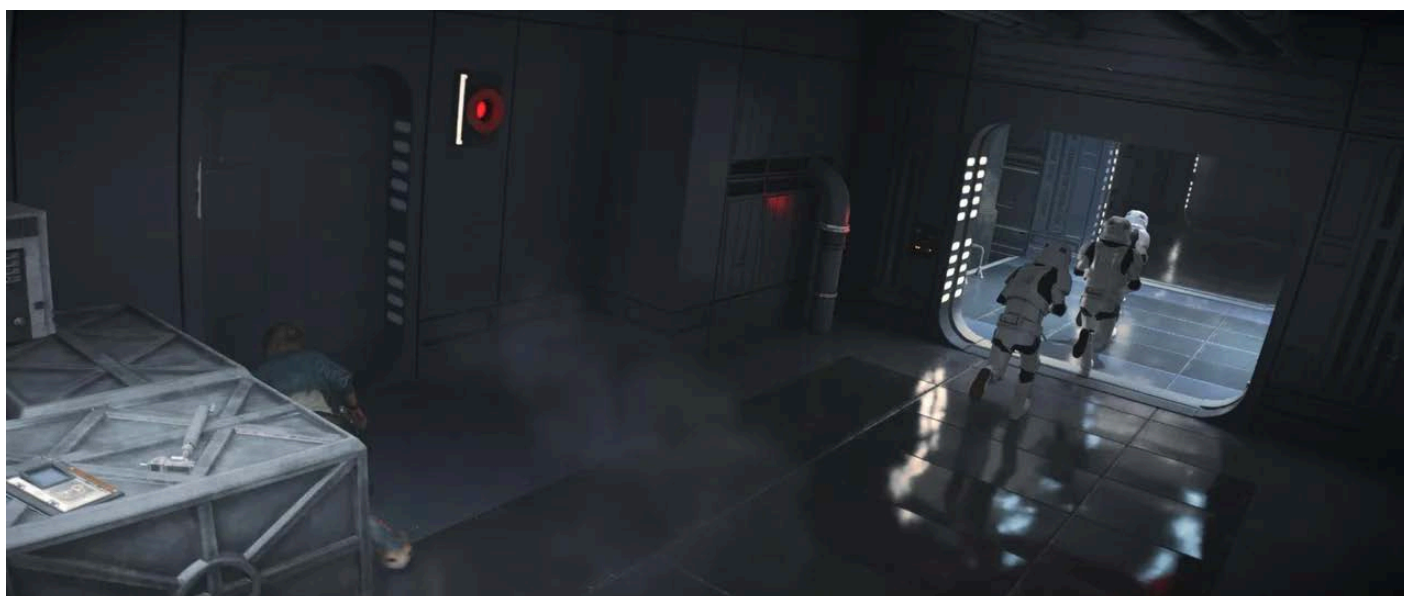


Через окна вы увидите **красный силовой узел**. Стреляйте в него, чтобы взорвать его, убрав энергетический барьер на вентиляционном отверстии на нашей стороне туннеля. Пройдите через вентиляционное отверстие, и вы попадете в другую комнату с терминалом. Получите к нему доступ, и вы переместите Боснока в камеру за стеклом впереди.





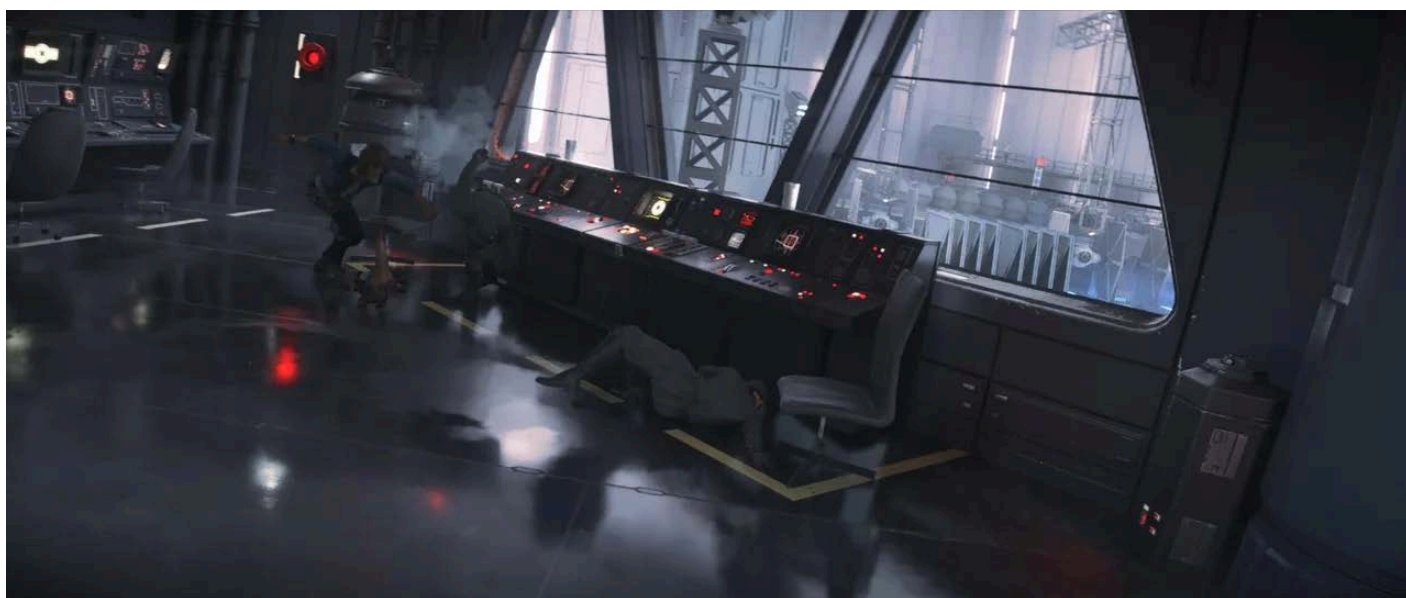
Однако мы столкнулись с еще одной проблемой. Нам нужно разрешение, чтобы переместить Vosnok через следующий контрольно-пропускной пункт, поэтому нам придется рискнуть, чтобы получить его. **Возьмите ресурсы, разбросанные по этой комнате**, затем пройдите через теперь открытую дверь справа и поднимитесь по лестнице, к которой она ведет.



Он приведет вас к двери, ведущей в коридор, который охраняет один штурмовик. Однако, когда вы пройдете по коридору, к ним присоединятся еще четыре штурмовика, которые побегут прямо на вас. **Быстро прокрадитесь к ящикам впереди и двигайтесь в правую сторону**, чтобы они пробежали мимо, не заметив вас.



Как только они уйдут, продвиньтесь вперед и убейте одного оставшегося штурмовика, затем **пройдите через дверь, которую они охраняют**. Вы войдете в комнату с имперским офицером перед вами, штурмовиком, стоящим на страже в углу, и вторым имперским офицером, управляющим терминалами за углом слева от вас.



Через несколько секунд Имперский офицер перед вами подойдет ко второму Имперскому офицеру и присоединится к ним на терминалах. Как только они уйдут, **используйте свой оглушающий снаряд, чтобы уничтожить штурмовика**, затем обратите внимание на двух офицеров. Используйте Никс, чтобы атаковать одного из двух офицеров, затем убейте другого, прежде чем быстро вернуться к первому офицеру, чтобы прикончить их.



Когда оба упадут, **получите доступ к терминалу, рядом с которым они стояли. Взломайте его, а затем выберите одобрение передачи груза и эвакуируйте ангар.**



Когда вы выберете оба, выйдите из терминала, и вы увидите, как штурмовики в ангаре внизу убегают. Сделав это, идите к двери, которую охранял штурмовик, когда мы вошли, не забудьте забрать ящик и **датапад** рядом с ним, прежде чем идти дальше. Следуйте по пути сюда, **спуститесь по лестнице, к которой он ведет, а затем выйдите в коридор, ведущий обратно в ангар.** Вы доберетесь до запертых ставней, так что взломайте замок. Когда дверь откроется, вы попадете в засаду Имперских сил. Здесь нет нужды играть скрытно, достаньте свой бластер и откройте огонь.

---

## Бой в ангаре



Уничтожьте штурмовика и имперца перед вами, когда вы будете идти через дверь, затем бегите к укрытию впереди. Как только вы окажетесь за прочным укрытием, уничтожьте штурмовика, который появится слева. Когда они упадут, **небольшая армия солдат появится с противоположной стороны ангара** .



Сейчас нам просто нужно выстоять против этого роя. Вам нужно выяснить, как запустить корабль, и нам нужно выжить, пока он этого не сделает. Это значит, что нам придется призвать на помощь все боевые навыки, которым мы научились к этому моменту.



Найдите хорошее укрытие, затем **уничтожьте всех приближающихся к вам врагов**, будьте осторожны, оставаясь в укрытии и лечитесь, если **штурмовикам удастся нанести несколько хороших ударов**. Обязательно воспользуйтесь различными **взрывоопасными бочками**, разбросанными по этой комнате. Учитывая, что здесь приличное количество врагов, бочки могут быстро уравнять шансы, позволяя вам уничтожить нескольких врагов одновременно.



Если вы видите, как штурмовик бросается на вас, прикончите его, прежде чем возвращаться к отстрелу людей из толпы. Два хороших совета, которые следует запомнить: используйте свою **способность Adrenaline Rush**, чтобы справиться с несколькими врагами в затруднительном положении, и **используйте Nix**, который может **достать оружие и флаконы с бактериями** из окружающей среды, если вам это нужно. Помните, что **Nix непобедим**, поэтому, если вам что-то понадобится, он может поддерживать вас, не беспокоясь о бластерном огне.



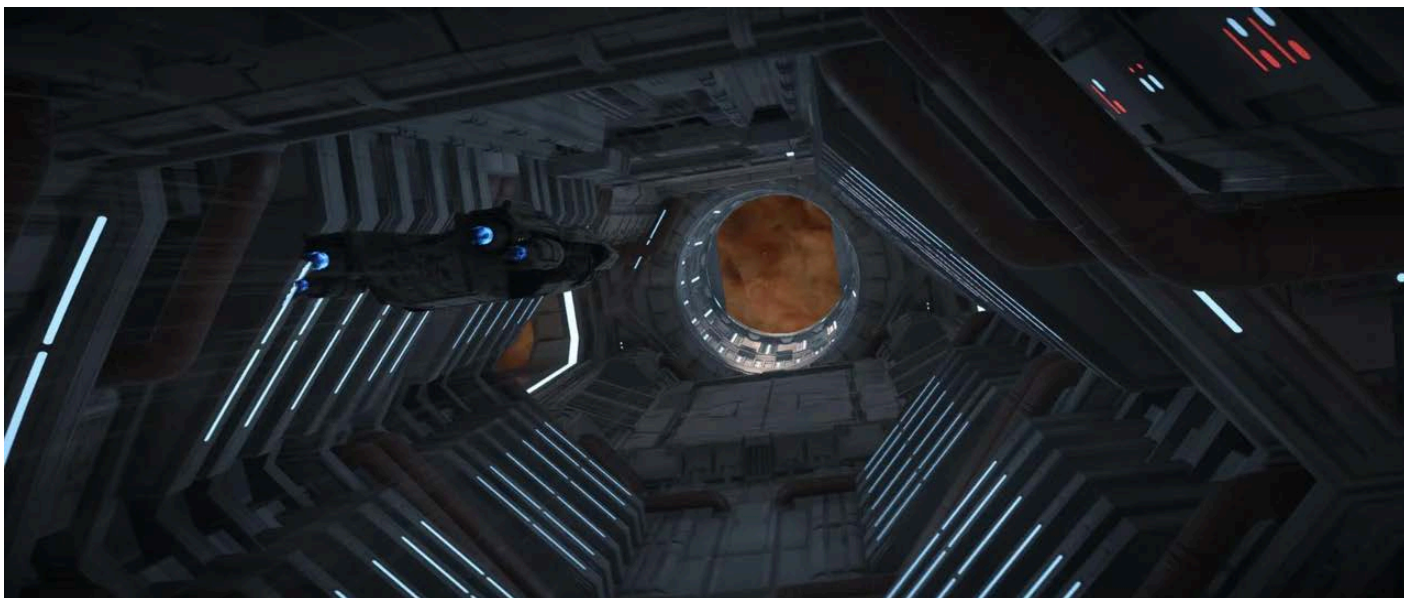
В конце концов, в бой вступят **штурмовики с плазменными щитами** . Когда они это сделают, **переключите режим бластера на Ионный** и **стреляйте по щитам, чтобы уничтожить их**, прежде чем переключиться обратно и уничтожить их.



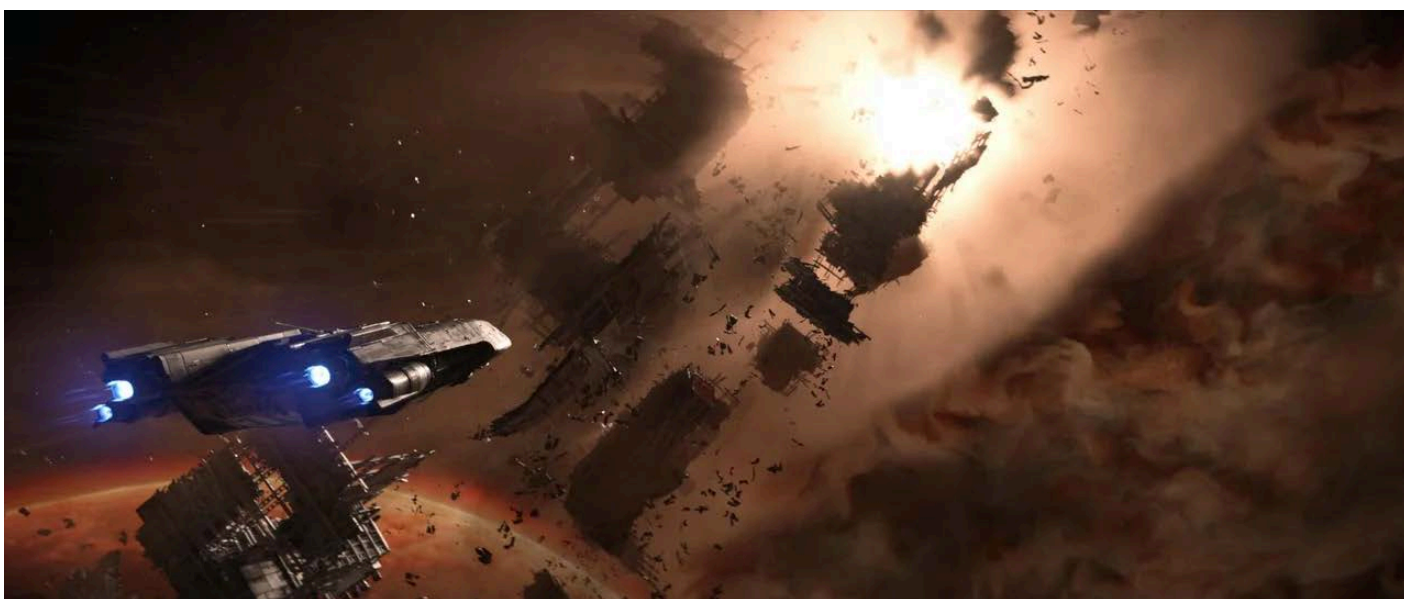
Продержавшись несколько минут, **Боснок** **прибудет на своей грузовой платформе в центре арены** . **Бегите к нему и используйте его как укрытие, когда вы оба войдете в корабль** . Как только вы окажетесь внутри, вы запустите кат-сцену, в которой Кей и Вака найдут выход из заправочной станции.

---

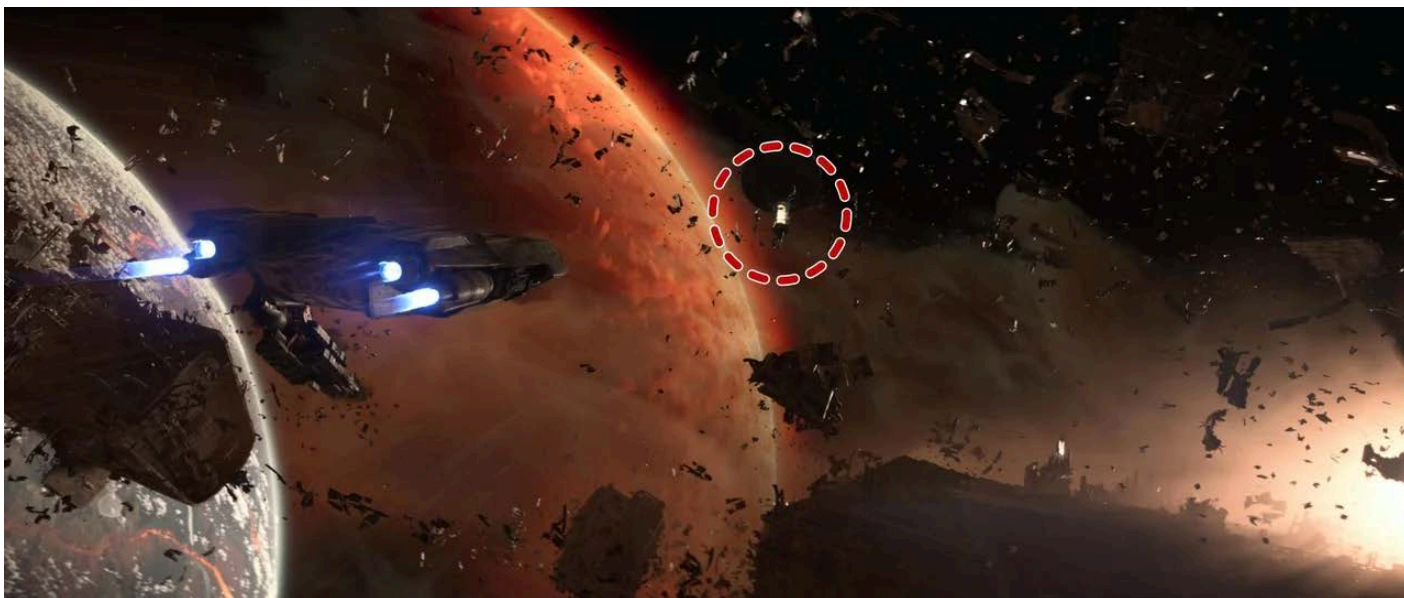
## Побег в воздухе



После окончания кат-сцены вы окажетесь в Trailblazer и будете выезжать из длинного туннеля, ведущего от заправочной станции. Затвор перед вами начнет закрываться, поэтому выпрыгивайте из туннеля, нажав **SQUARE / X / SHIFT**, и вы снова окажетесь в космосе, хотя мы пока не в безопасности. Истребители TIE будут преследовать нас, пока мы убегаем, заставляя нас потерять их.



Вака предложит вам **лететь в близлежащее поле обломков**, так как любые преследователи могут быть уничтожены летающими снарядами. Повернитесь и найдите **обломки кораблей к юго-востоку от Заправочной станции** и летите прямо в них.



Когда вы доберетесь до поля, Вака скажет вам направиться к ближайшей **Имперской антенне связи**, отметив ее на своем компасе. Направляйтесь к ней (она показана на картинке выше). Когда вы прибудете, Кей скажет, что ей нужно **сначала уничтожить преследующие ее истребители Tie Fighters**, так что это наша следующая цель.



Найдите истребители Tie Fighters и **включите режим преследования**, чтобы уничтожить их, оставаясь позади них как можно дольше, чтобы избежать ответного огня. Когда первые два истребителя будут убиты, **появятся еще два**. Снова уничтожьте их, и вы будете в безопасности.





Теперь вернитесь к ретранслятору связи, и вы увидите подсказку, чтобы **очистить вашу награду**. **Удерживайте кнопку подсказки**, и **Империя прекратит свои поиски**. После этого давайте полетим обратно в Тощару. Чтобы приземлиться обратно на планету, **просто летите к ней**. Когда вы достигнете атмосферы, вам будет предложено приземлиться. Подтвердите, что хотите приземлиться, затем наблюдайте, как корабль опускается на поверхность планеты.



Как только вы сойдете с корабля, вам будет предложено **поговорить с той из двух фракций, к которой вы присоединились ранее в миссии**. Сообщите им результаты, и квест будет официально завершен. Следующая миссия — [The Mechanic / Механик](#).

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Toshara](#) — [The Mechanic / Механик](#)

Автор: [Maksim Takoi](#) — 24.09.2024 - 10:41:51



С контрактом Star Wars Outlaws [False Flag / Отвлекающий манёвр](#), в котором Кей осваивает свой корабль, ее новой целью становится отслеживание навигационного компьютера, чтобы она могла улететь с Тошары навсегда. Однако, чтобы сделать это, ей сначала нужно будет модернизировать свой спидер, что уведет нас с проторенного пути, чтобы выполнить важную экспертную миссию. Наше пошаговое руководство проведет вас через знакомство Кей с лучшим инженером спидеров Тошары, с советами по восхождению на ветроуборочный комбайн, поиску полезных ресурсов для улучшений и отслеживанию ключевых точек интереса.

- [Поиск Selo в Кадуа](#)
- [Изучение ветроустановки](#)
- [Нахождение атмосферного ускорителя](#)

---

## Прохождение Механика

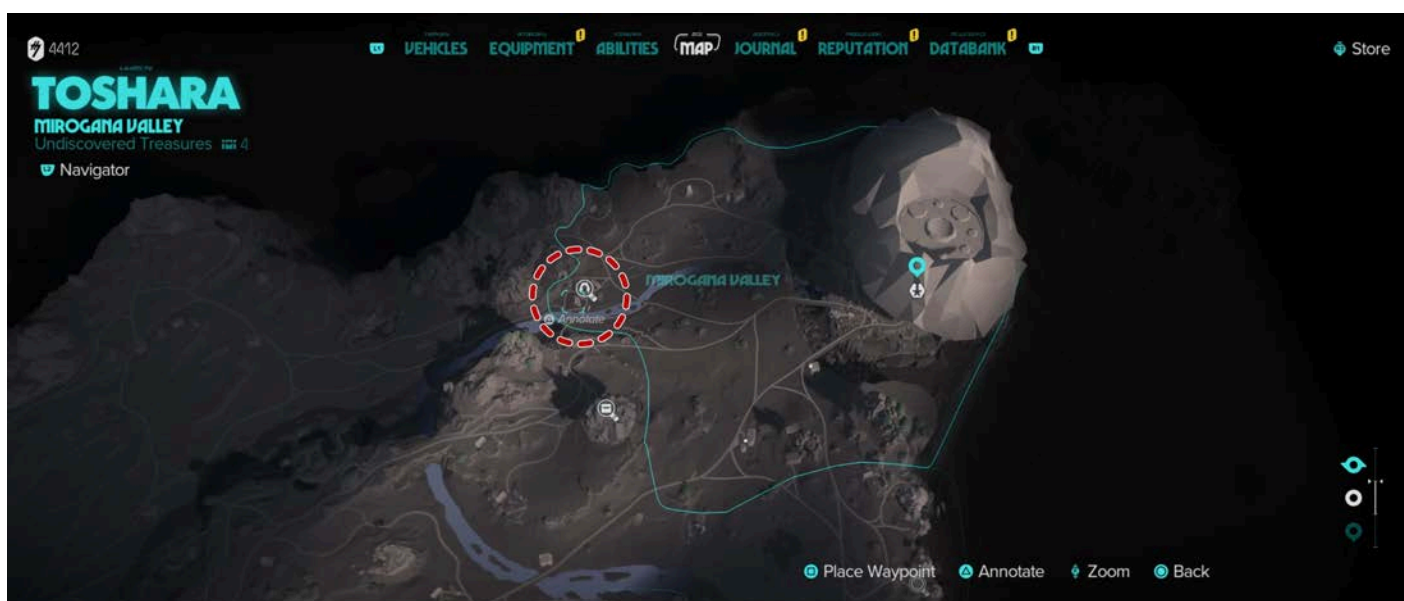


После завершения квеста [False Flag](#) вам позвонит Вака и скажет встретиться с ним на рынке Mirogana, чтобы обсудить покупку нового навигационного компьютера. Однако, чтобы начать квест, вам сначала нужно будет **обновить свой спидер**, что само по себе начнет новый квест. Для этого нам нужно **встретиться с контактом Данки в Jaunta's Hope**. Отправляйтесь туда, когда будете готовы, и отправляйтесь в Daruda Diner.



Когда вы приедете, зайдите внутрь и **поговорите с барменом о вашей проблеме со спидером**. Она порекомендует вам поговорить с **Село**, известным механиком по спидерам, хотя и упомянет, что Село в последнее время не видели. Бармен скажет вам **отправиться в поселение любителей ветряной рыбалки, известное как Кадуа, в поисках друзей Село**.

## Поиск Selo в Кадуа



[Открыть карту](#)

Когда будете готовы, **запрыгивайте обратно в спидер и открывайте карту**. Кадуа находится к западу от Мироганы. На карте выше она обведена кружком. **Отметьте поселение**, затем следуйте по созданной им путевой точке, пока не достигнете Кадуа.



Когда вы приедете в деревню, слезьте с велосипеда и **направляйтесь к двум жителям деревни**, работающим на лодке неподалеку. Поговорите с тем, с кем вы можете взаимодействовать, и он скажет вам, что **Село живет на скале к северо-востоку от Jaunta's Hope**.



[Открыть карту](#)

Возвращайтесь на свой спидер и отметьте магазин Село на карте. Местоположение обведено выше. Теперь езжайте туда. Когда вы приедете, вы найдете **Село на заднем крыльце своего магазина**, которая что-то сваривает на верстаке. Поговорите с ней.



Она согласится модифицировать спидер, но только если вы найдете для нее **специальную деталь**. Кей согласится, начав **квест «Эксперт-механик»**.

## Изучение ветроустановки



Пришло время разблокировать Село как Эксперта, так что давайте выполним ее миссию. Откройте карту, и вы увидите, что **Село** отметила **Имперский ветроуборочный комбайн** к **северо-западу** от **Надежды Джанты**, где она хочет, чтобы мы украли **Атмосферный ускоритель**.



**Садитесь на свой спидер и езжайте к ветроуборочной машине.** Когда вы приедете, Кей спросит, как использовать магнитные разрушители, которые ей дал Село. Село скажет вам просто поместить их напротив консоли слева от вентилятора.



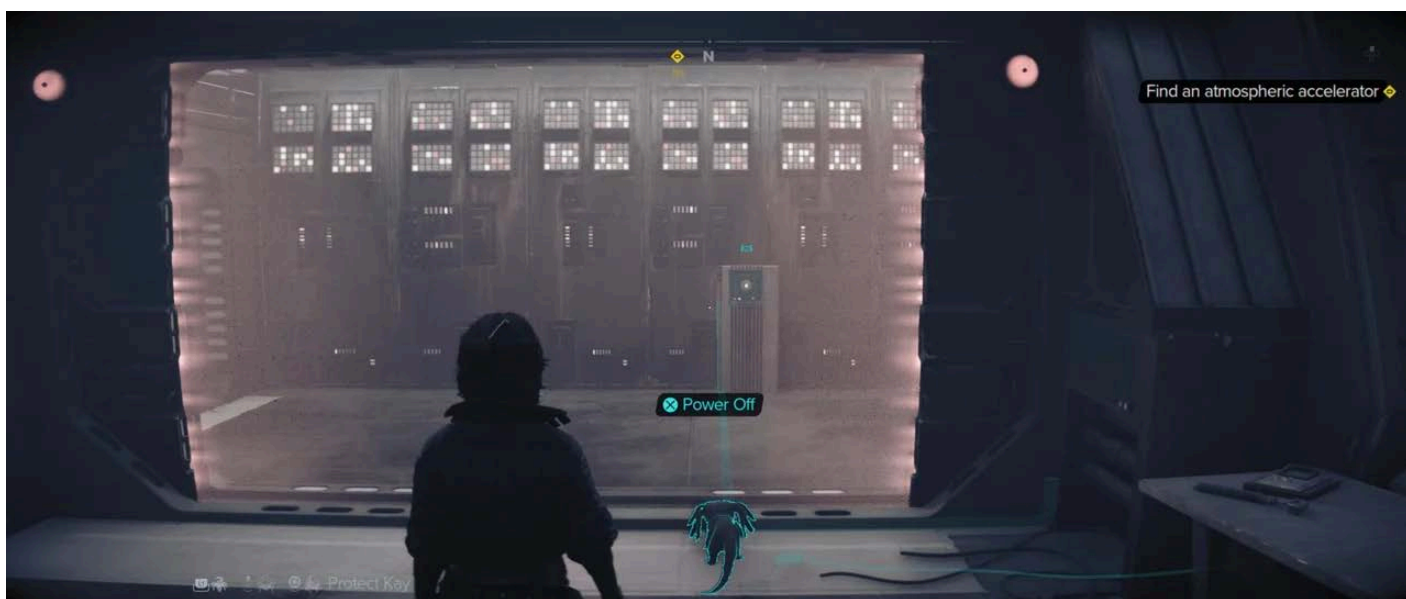
**Подойдите к консоли, разместите магниты, нажав на появившуюся подсказку, и вентилятор остановится.**



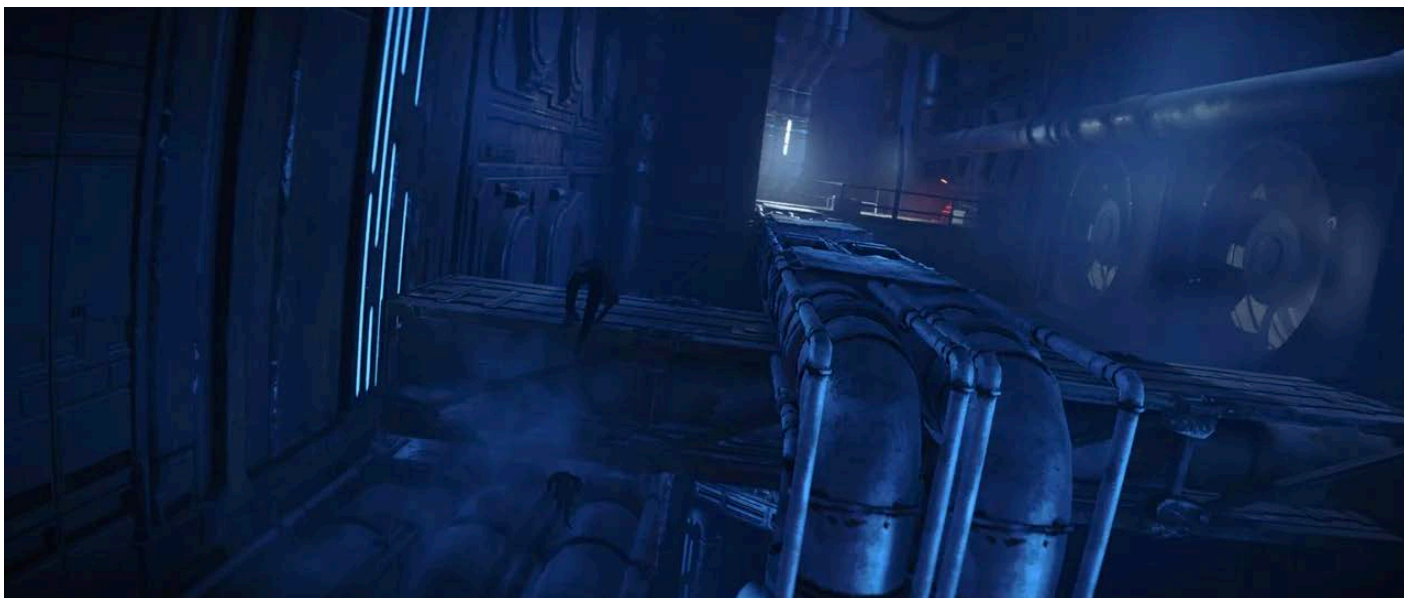
Садитесь на свой спидер и проезжайте под пропеллером и вниз в шахту. Через несколько секунд магнитные разрушители перестанут работать, не давая Кей пройти мимо вентилятора, который она видит впереди. **Поверните направо в туннеле, ведущем к пропеллеру, и через боковые туннели, которые от него ответвляются.**



В конце концов, путь остановится в длинном коридоре с большим вентилятором, блокирующим наш путь вперед. **Нам нужно попасть в шахту на противоположной стороне этого вентилятора, но он движется слишком быстро, чтобы пройти через него.** Спешитесь со спидера и пройдите под мостом, проходящим через центр коридора, чтобы найти **энергетический барьер**.



Вы можете приказать Никсу пробраться через вентиляционные отверстия и нажать кнопку за барьером, чтобы открыть его и впустить вас внутрь.

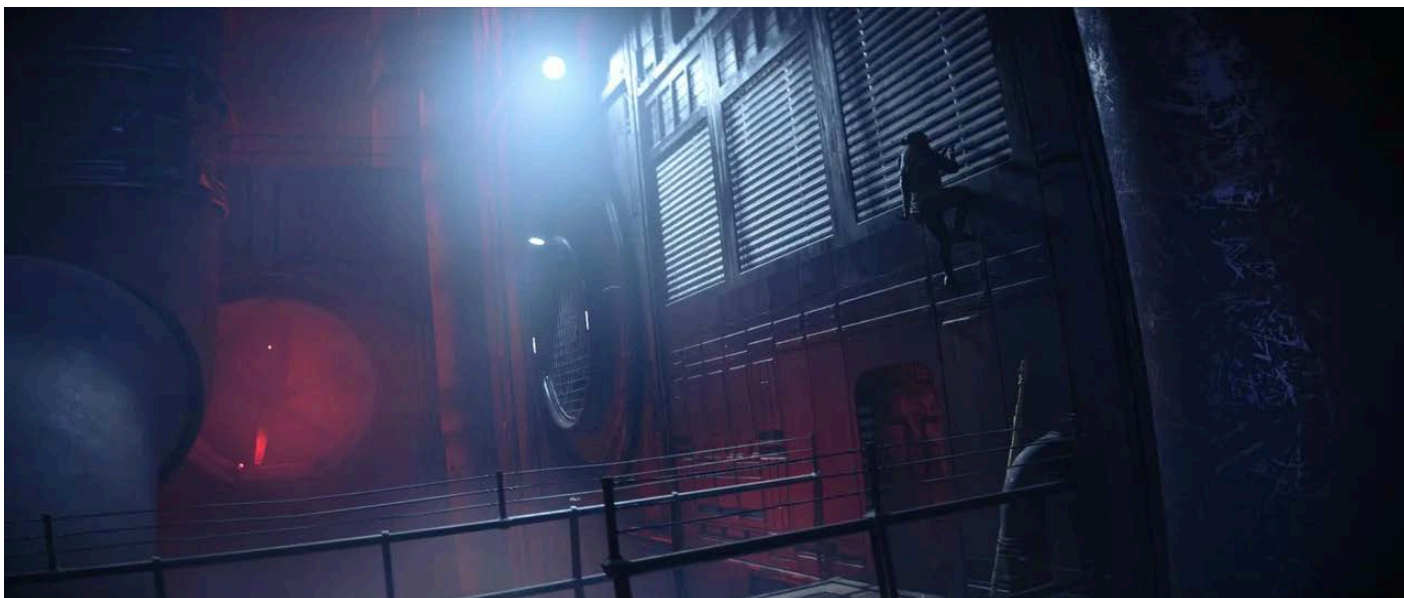


Как только он закончит, войдите в вентиляционное отверстие внутри комнаты за барьером и следуйте по нему, пока не подниметесь по лестнице в гигантский стальной туннель, заполненный вентиляторами. Следуйте по пути через туннель, пока не достигнете **моста с двумя вентиляторами на стене справа**. Эти **вентиляторы** станут серьезным препятствием во время этой миссии, так как они **периодически включаются и выключаются**. **Если вы попадете под их взрыв, вас отбросит от препятствий**, поэтому нам нужно быть осторожными, проходя мимо них.

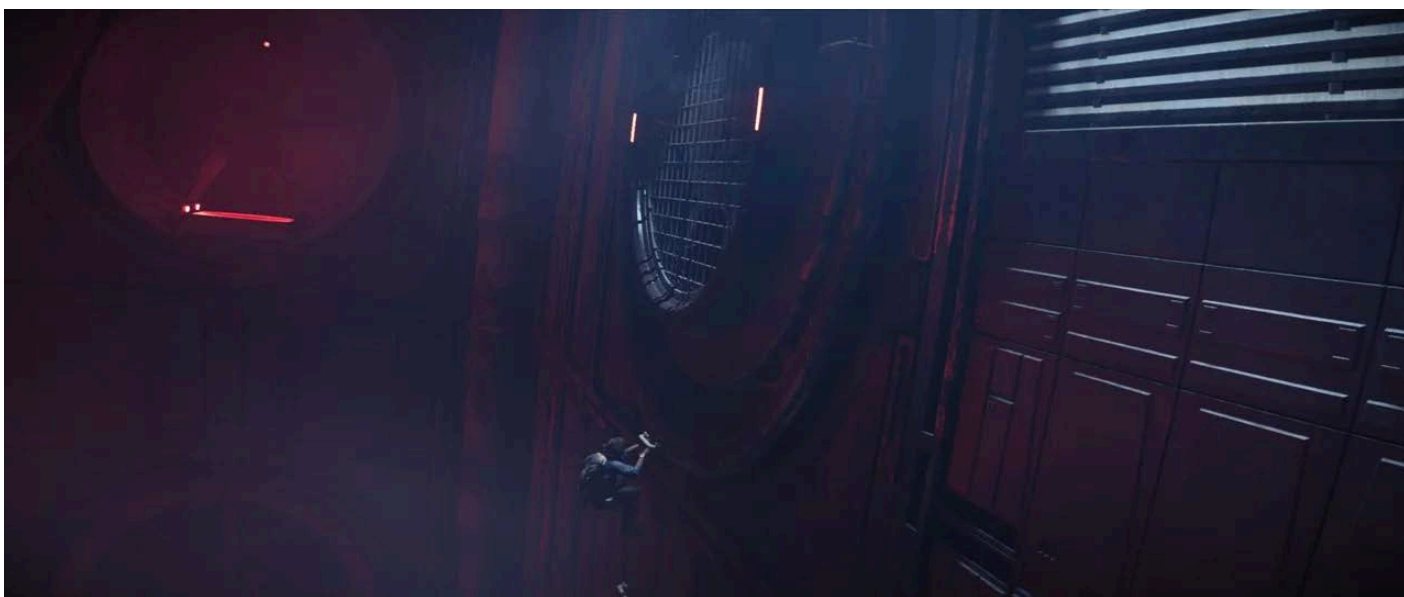


Подождите, пока вентиляторы выключатся, затем бегите через мост на другую сторону. Когда вы пройдете, спрыгните на платформу под вами, и вы увидите проход впереди, который находится сразу за вентилятором, который постоянно включен, блокируя ваш путь. Посмотрите на проход, и вы увидите **узел с левой стороны от него**. **Взорвите узел, чтобы выключить вентилятор, затем прыгайте на платформу**.





После того, как вы приземлитесь, **идите направо, поднимитесь на поручень на стене, а затем прыгните на металлическую решетку над вами.** Пройдите налево, пересеките решетку, затем прыгните на другой поручень.



Прежде чем куда-то двигаться, учтите, что здесь вам нужно быть быстрым. Мы хотим **пересечь металлическую решетку перед вентилятором слева от нас, затем спуститься на поручни под ним, чтобы спуститься.** Однако вентилятор будет периодически включаться, **сдувая нас, если мы за него держимся.** Подождите, пока вентилятор включится, и, когда он снова выключится, перейдите к нему и спрыгните на поручни ниже.



Вы приземлитесь на трубу с отверстием в ней. **Прыгните в отверстие**, чтобы приземлиться внутри трубы, затем идите вперед, чтобы найти еще одно отверстие, которое вы можете использовать, чтобы спрыгнуть в коридор обслуживания ниже. Когда вы приземлитесь, обыщите ящик в конце пути, затем вернитесь назад и **найдите узкое отверстие между близлежащими трубами**, через которое вы сможете протиснуться.



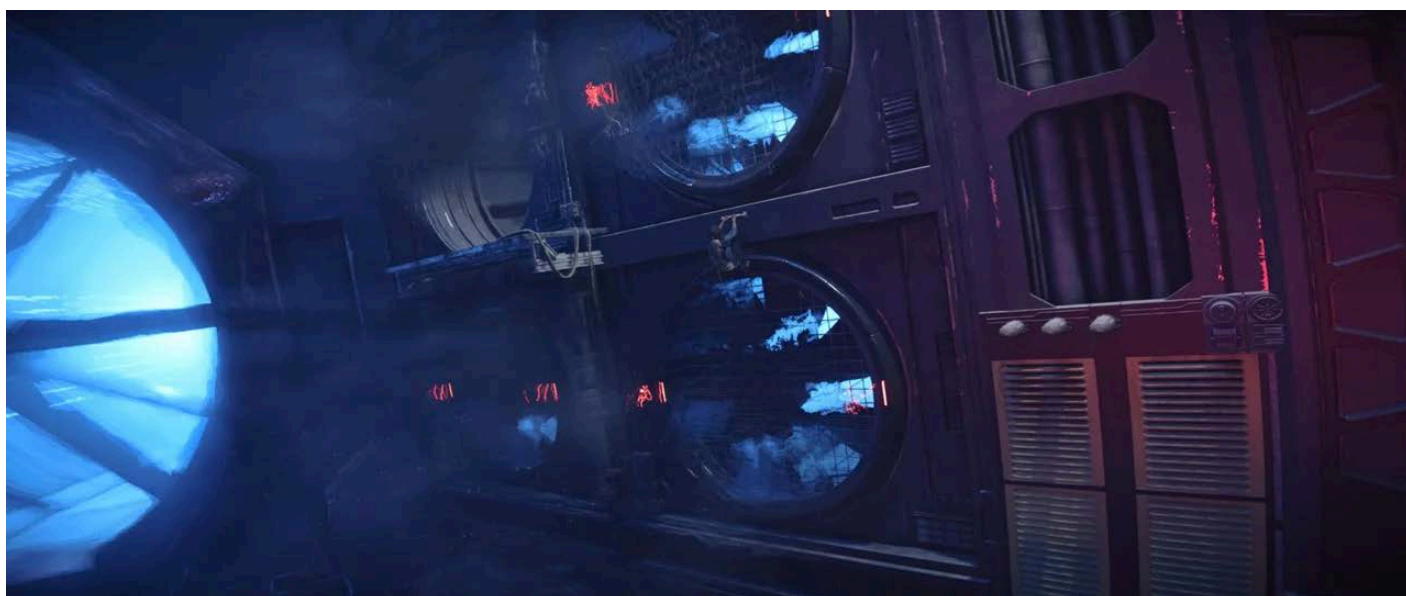
Он высадит вас в шахту, которую мы видели ранее за гигантским вентилятором, а это значит, что мы на один шаг ближе к нашей цели.

---

## Нахождение атмосферного ускорителя



Когда будете готовы, **следуйте по тропинке справа и поднимитесь на желтую решетку на стене впереди**. Поднимитесь по решетке, а затем подождите, пока вентилятор слева от вас активируется и выключится, прежде чем прыгнуть к нему, подняться и прыгнуть на поручень выше.



Подождите, пока вентилятор над вами активируется, а затем деактивируется, затем снова подпрыгните, поднимитесь и двигайтесь влево, затем перепрыгните на поручень слева от вентилятора и спрыгните на платформу под ним. Быстро обыщите путь справа от вас, когда приземлитесь, чтобы найти **запертый ящик, который** вы можете взломать для получения некоторых ресурсов, затем вернитесь на платформу.



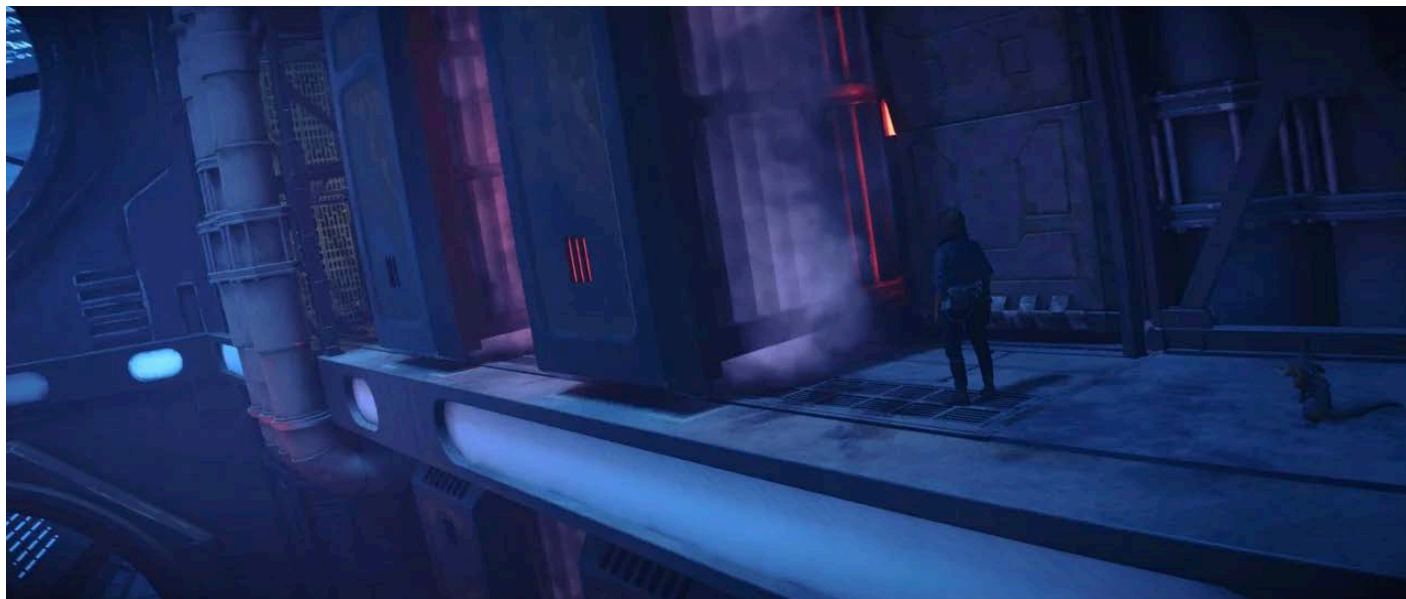
Впереди вы увидите **гигантский вентилятор, который постоянно выпускает ветер** . На стенах по обе стороны вентилятора есть два узла. Стреляйте в них из бластера, чтобы уничтожить их и выключить вентилятор.



Теперь посмотрите вверх, и вы увидите **точку захвата над вентилятором**. Зацепитесь за нее и пройдите мимо вентилятора, чтобы достичь мостика на другой стороне шахты.



Когда вы приземлитесь, поищите в ближайшем желобе **какие-нибудь ресурсы**, затем вернитесь на дорожку. Вы увидите поручень слева от себя рядом с другим вентилятором, который периодически включается и выключается. Вы знаете, что делать. Запрыгивайте на поручень, ждите, пока вентилятор не отключится, прыгайте и забирайтесь на желтую решетку над ним.



Когда вы зацепитесь, поднимитесь по ряду желтых решеток и поручней над вами, пока не достигнете последнего поручня наверху тропы. Двигайтесь через поручни слева от вас и спрыгивайте на дорожку внизу, но не бегите по ней инстинктивно. **Вдоль тропы есть два ящика, которые будут принудительно выталкиваться каждые несколько секунд**, сбивая вас с дорожки, если вы стоите у них на пути.



Подождите, пока они вылетят и уберутся, затем пробегите мимо них и поднимитесь по желтой решетке на противоположной стороне дорожки. Это приведет вас к некоторым выемкам для рук, по которым вы можете подняться, пока Кей инстинктивно не потянется за собой, чтобы прыгнуть на уступ. Перепрыгните на уступ и поднимитесь вверх. Возьмите ресурсы на табурете справа от вас, затем посмотрите через пропасть впереди. Ниже вы увидите **те же вылетающие коробки с платформы, которую мы только что пересекли**, однако теперь мы заметим, что **когда вылетит первый набор коробок, второй набор коробок на уровне, на котором мы стоим, вылетит через несколько мгновений**.



Чтобы пересечь секцию, нам нужно дождаться выброса нижних ящиков, затем **использовать их, чтобы перейти на другую сторону до выброса верхней секции ящиков**. Как только нижние ящики вылетят, быстро пересечь их, чтобы достичь платформы на другой стороне. Запрыгните на перекладину на задней стене этой платформы и пересечь направо, пока не достигнете другого набора вентиляторов.



Перейдите первый вентилятор, прыгните на поручень посередине и подождите, пока отключится второй вентилятор, затем перейдите его и воспользуйтесь прутьями на другой стороне, чтобы **подняться к вентиляционной шахте**.



Забирайтесь, следуйте по маршруту, и вы попадете в комнату управления. **Обыщите ящик и коробку на столе здесь**, затем **используйте терминал**, чтобы получить **Атмосферный ускоритель**. Как только вы его получите, выйдите через дверь слева и следуйте по пути **точек захвата**, чтобы добраться до большого вентилятора на стене напротив вас. Внутри вы найдете свой спидер и линейный маршрут из объекта.

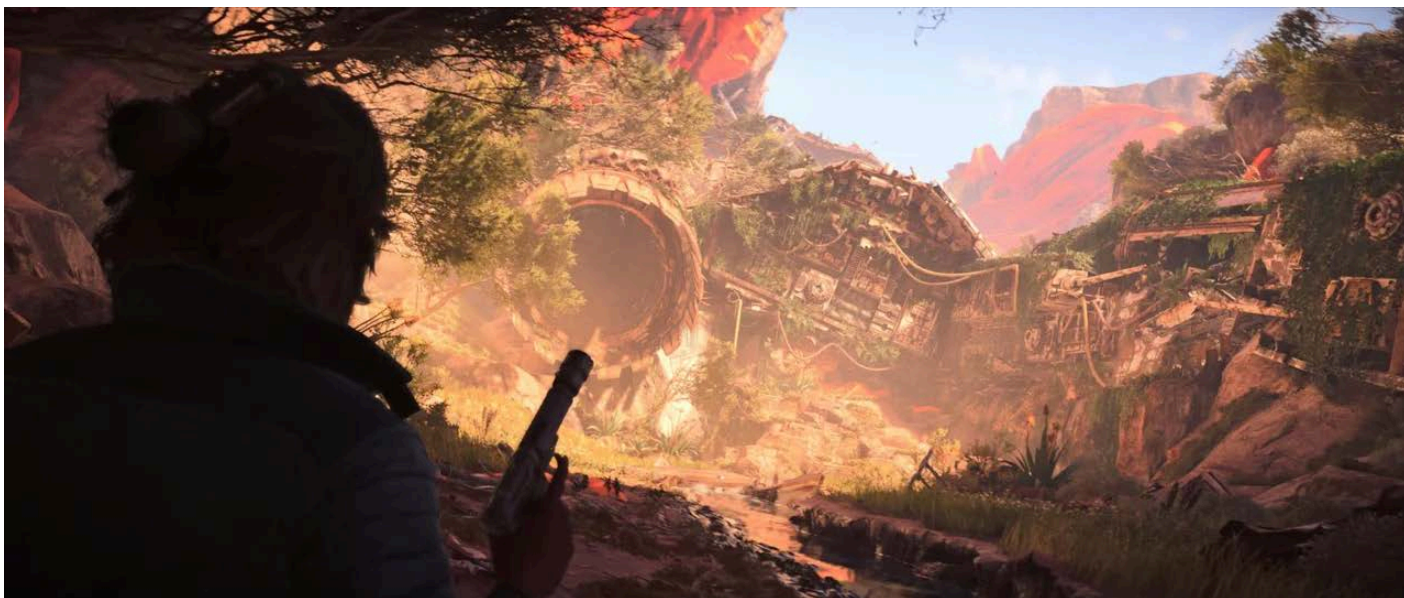


**Выезжайте из ветроуборочной машины и возвращайтесь в Selo**, чтобы завершить ее экспертную миссию и разблокировать **способность Speed Boost**. Сделав это, пришло время наконец поговорить с Waka о навигационном компьютере и начать [The Wreck / Обломки корабля](#).

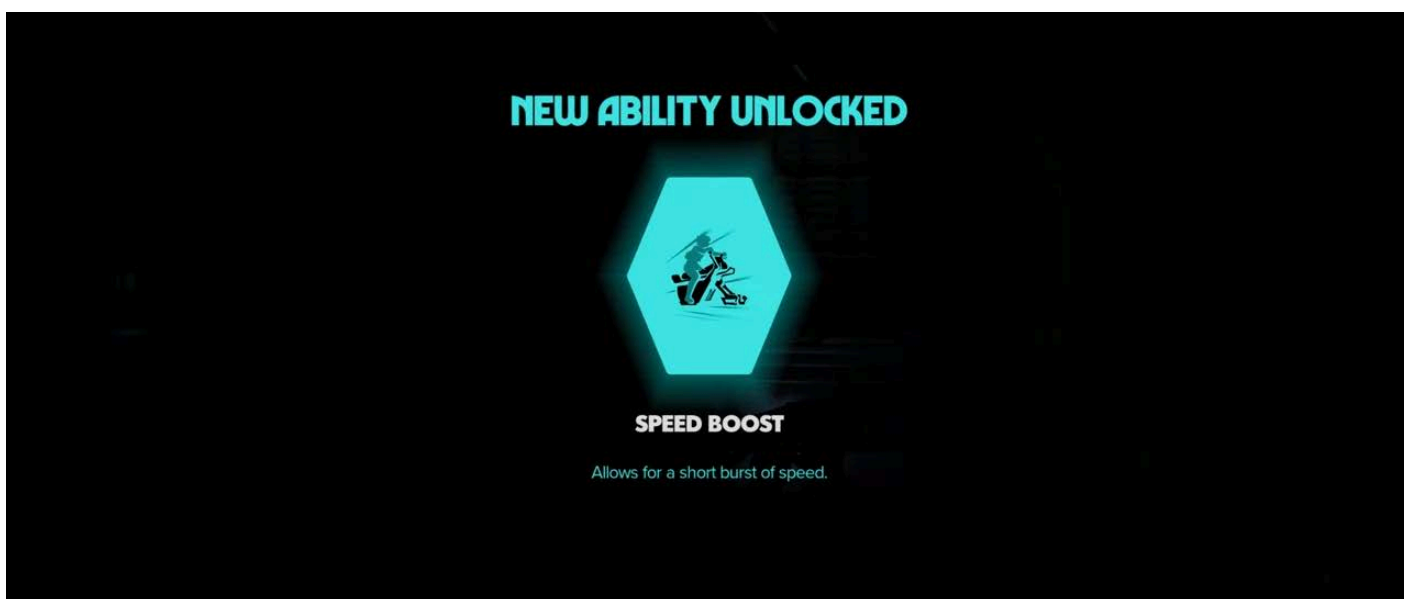
---

Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Toshara](#) — The Wreck / Обломки корабля

Автор: [Maksim Takoi](#) — 24.09.2024 - 11:21:25



Теперь, когда мы завершили [квест «Эксперт-механик»](#) и получили апгрейд для спидера, мы будем готовы помочь Ваке получить навигационный компьютер в следующем крупном квесте Star Wars Outlaws, The Wreck . Наше пошаговое руководство проведет вас через дерзкое приключение Кей, с советами о том, как пробраться сквозь каждую встречу с врагом, найти полезные ресурсы для улучшений и отследить ключевые точки интереса.



Стоит отметить, прежде чем мы продолжим, что, несмотря на то, что технически это побочная миссия, вам нужно будет завершить миссию Mechanic Expert и разблокировать ускорение для спидера, чтобы продолжить эту миссию. Если вы еще не приобрели улучшение, у нас есть полное пошаговое руководство для [миссии Mechanic здесь](#).

- [Проникновение в Имперское Подворье](#)
- [Поиск затонувшего корабля](#)
- [Битва с Зерек Беш](#)
- [Спасение от кораблекрушения](#)

---

## Прохождение крушения





[Открыть карту](#)

После того, как вы завершите миссию «Эксперт-механик», наконец-то настало время вернуться в Ваку и отследить навигационный компьютер. Когда вы будете готовы начать, отправляйтесь в **рыночный район Мированы** и найдите Ваку у маркера квеста, показанного выше.



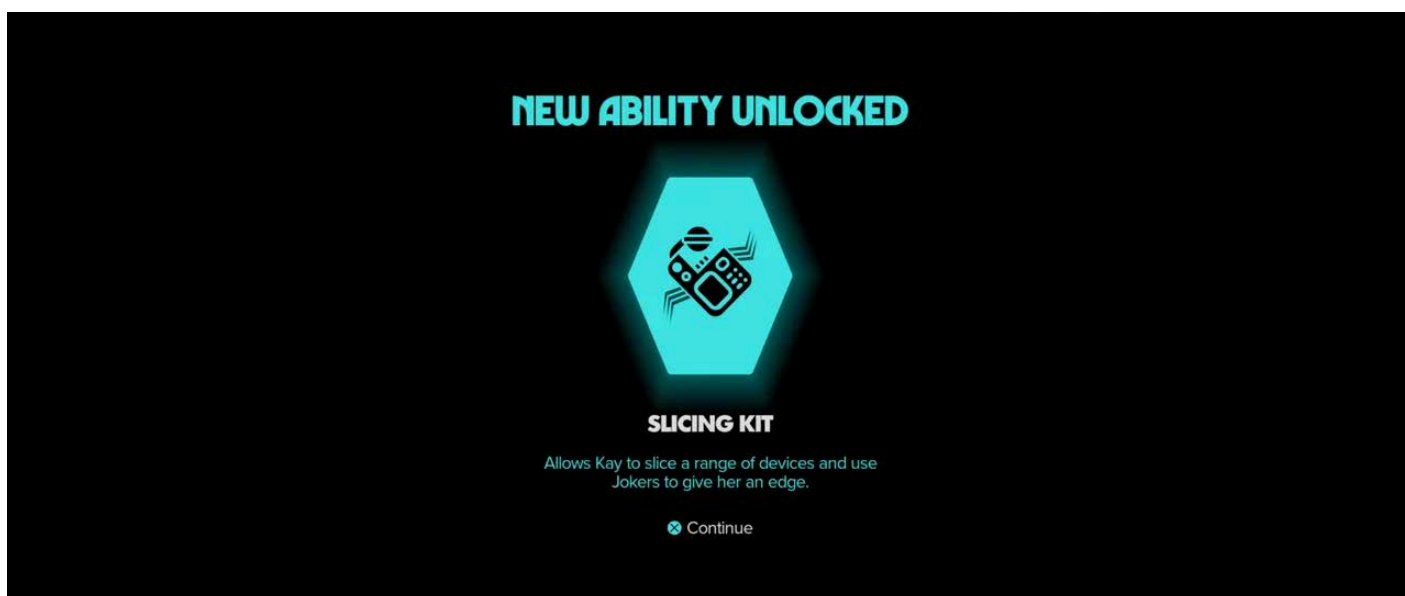
Он выпивает в местном баре, так что отправляйтесь туда и поговорите с ним, чтобы начать квест. Вака скажет вам, что он нашел навигационный компьютер, но он находится среди большого кораблекрушения. Чтобы попасть внутрь и забрать часть, нам нужно найти **силовое ядро класса одиннадцать**, которое находится на имперской базе. Похоже, мы нашли направление.

---

## Проникновение в Имперское Подворье



Прежде чем мы приступим к этому, я бы рекомендовал вам пойти вперед и получить **Advanced Slicing Kit**, выполнив миссию **Slicer Expert Mission**. Он поможет нам бесшумно перемещаться по комплексу и добраться до силового ядра, что значительно упростит задачу.



Чтобы начать цепочку миссий и получить слайсер, вам нужно будет **подслушать двух преступников в игорном зале Макала в Мирогане**. В конце цепочки миссий **вы подружитесь с Айлой и получите набор Advanced Slicing**, который поможет вам взламывать новые терминалы.



Когда вы будете готовы начать миссию, откройте карту. Вы увидите, что имперский комплекс находится в **Boulder Forest**, к северу от **Jaunta's Hope**. Быстро отправляйтесь в Jaunta's Hope, садитесь в спидер и направляйтесь к комплексу. Когда вы достигнете главной дороги, ведущей к воротам, **слезьте со спидера, присядьте и подойдите к комплексу с левой стороны дороги**. В конце концов, вы найдете камень, за которым можно укрыться, прямо перед входом в комплекс.



Впереди вас, за ограждением, вы увидите **бродящий AT-ST** и **штурмовика, смотрящего на дорогу**. Они обведены на изображении выше. Наша цель здесь — **пойти налево, следуя маршруту вокруг комплекса и вниз по боковой тропе через пещеру, идущую вдоль него**.



Войдите в командный режим Никса и используйте его, чтобы **отвлечь штурмовика**, затем подождите, пока AT-ST отвернется, прежде чем объехать территорию комплекса с левой стороны.



Прямо перед входом в пещеру вы увидите **длинную траву, выстилающую тропу**, так что нырните в нее. Впереди вы увидите, что пещеру охраняет дроид. Подождите, пока он приблизится к длинной траве и просканирует, затем он развернется и направится обратно в пещеру. **Убедитесь, что AT-ST не наблюдает**, затем **следуйте за ним**, стараясь не обогнать и не коснуться дроида, чтобы он вас не увидел.



В конце концов, вы достигнете ямы. Задержитесь здесь на секунду. **Дроид, за которым мы следуем, пролетит над ямой, пересечет область впереди и затем полетит вверх.** Тем временем, **второй дroid придет в область и уйдет.** Когда они оба будут в стороне, посмотрите вверх и прикрепитесь к точке захвата над вами, затем переместитесь и толкните вперед, спустившись в яму напротив того места, где вы приземлились.



После того, как вы спуститесь вниз, посмотрите направо. Вы увидите **вентиляционное отверстие, ведущее в здание.** Вот где вам пригодится **Advanced Slicer**, который я советовал получить ранее. **Подойдя к крышке вентиляционного отверстия, вы можете разрезать консоль рядом с ней, открыв доступ к вентиляционному отверстию.**



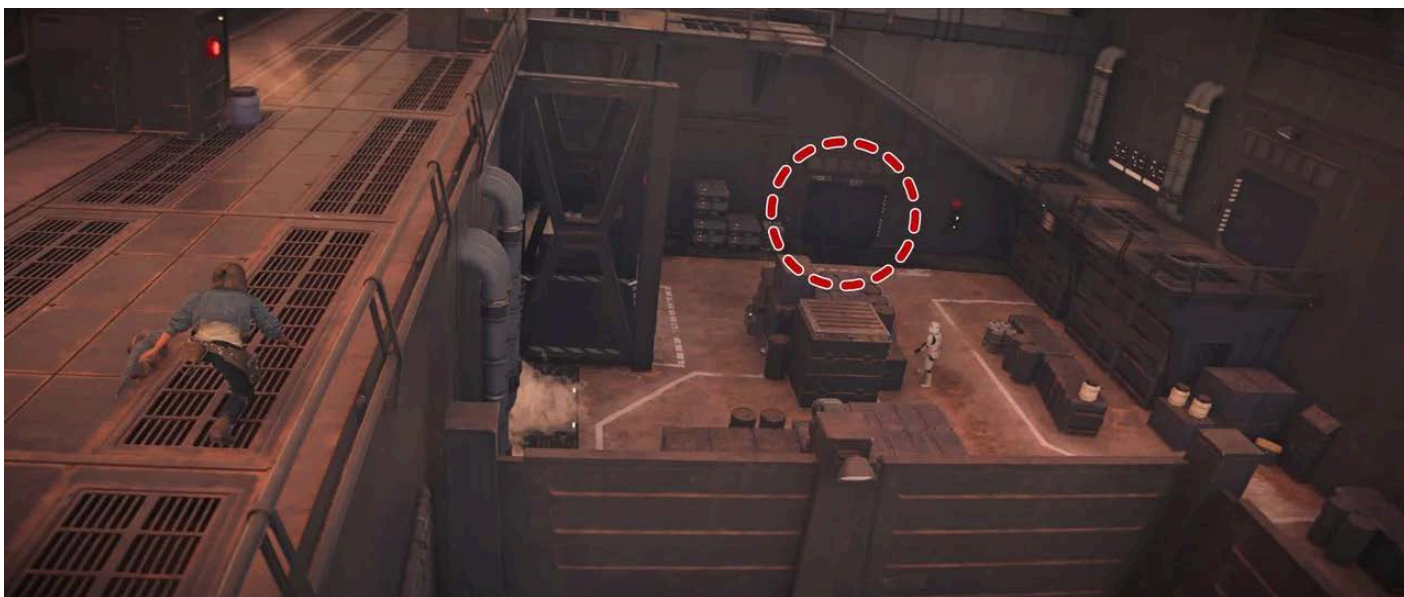
Откройте вентиляционное отверстие и пройдите через него, чтобы попасть внутрь объекта. Когда вы спуститесь в комплекс, **убейте Имперского солдата впереди вас**, затем **укройтесь за генератором справа**. Вака позвонит и скажет, что деталь будет в **инженерной зоне**. Она не будет отмечена на карте, поэтому нам придется исследовать ее самостоятельно.



Двигайтесь направо, отправив Никса атаковать охранника, который смотрит на коробки с правой стороны небольшой области, в которой мы сейчас находимся, а затем тихо их сбить. Когда они упадут, **поднимитесь по лестнице к стене периметра прямо рядом с коробками**. Будьте осторожны здесь. Когда вы достигнете вершины лестницы, вы заметите **охранника, который смотрит на вход в здание справа от вас**, и **еще одного охранника, который управляет терминалами слева от вас**.



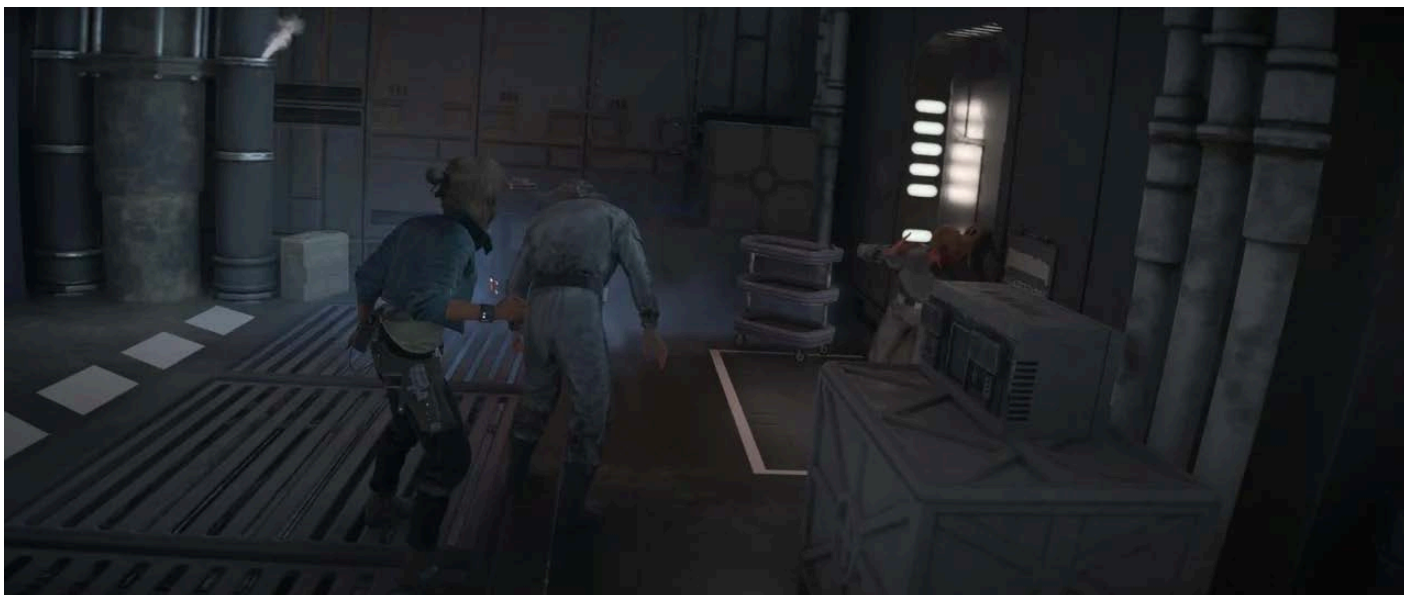
Однако **охранник справа от вас будет патрулировать**, отходя от своей позиции, так что если вы подниметесь по лестнице в неподходящее время, они вас заметят. Задержитесь наверху лестницы, подождите, пока они закончат патрулирование, затем поднимитесь, используйте оглушающий выстрел на охраннике слева и бесшумно убейте того, что справа. Когда они оба упадут, взломайте **терминал слева с помощью усовершенствованного слайсера** и **отключите камеры безопасности**. Это немного облегчит нашу поездку за силовым ядром.



Когда закончите, **следуйте вдоль стены периметра слева**, пока не достигнете северо-западного угла объекта. **Дверь, в которую нам нужно попасть, находится прямо под нами**. Она обведена на изображении выше.



Если вы посмотрите вниз, то увидите штурмовика, охраняющего дверь, поэтому **вызовите турболифт, который вы найдете на стене периметра, и используйте его, чтобы спуститься к ящикам рядом с охранником.** Приманите их свистом, а затем убейте их, прежде чем войти в дверь в инженерную зону.



Внутри вы увидите двух охранников, взламывающих дверь в офис. Используйте **Никс, чтобы отвлечь того, кто работает над дверью, а затем убейте их обоих, пока они сосредоточены на нападении Никс.**





Когда это будет сделано, подойдите к окну офиса. **Войдите в командный режим Никса** и **найдите рычаг рядом с дверью офиса внутри**. Прикажите ему нажать рычаг, и вы откроете дверь.



В офисе вы найдете **ядро питания** на столе рядом с некоторыми аптечками. Забирайте все это, и вот так мы будем готовы отправиться к затонувшему кораблю. Однако, если хотите, можете продолжить обыскивать объект в поисках сокровищ и другой полезной информации.



Если вы направитесь в комнату прямо справа от инженерного офиса и убьете трех врагов внутри, вы сможете получить доступ к лифту, который доставит вас в офис безопасности базы. Там вы найдете коды хранилища, которые можно использовать для разблокировки хранилища в юго-восточном углу крепости, что вознаградит вас новым дизайном бластера. Это стоит небольшого дополнительного исследования, поэтому не забудьте пошпионить вокруг, прежде чем выезжать. Когда вы будете готовы уйти, вернитесь по своим следам, выйдите обратно из вентиляционной шахты, через которую мы пришли, и затем убегайте от комплекса.

## Поиск затонувшего корабля



[Открыть карту](#)

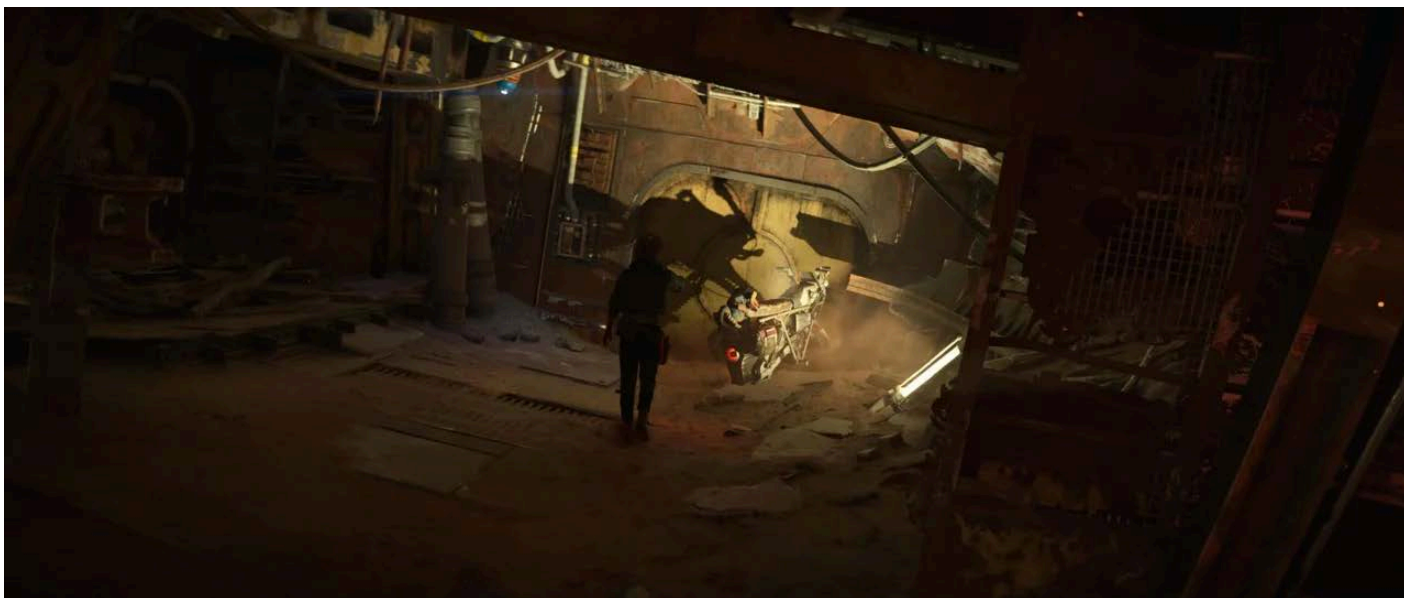
Теперь, когда у нас есть силовой привод, давайте встретимся с Вакой. Вы увидите, что на карту добавлена точка маршрута для кораблекрушения. Это к северо-западу от Надежды Джанты, так что быстро отправляйтесь туда, запрыгивайте в спидер и отправляйтесь к месту кораблекрушения. Примерно на полпути к месту кораблекрушения вы поймете, что **большая пропасть преграждает вам путь**. Направляйтесь к **точке пропасти, отмеченной на карте выше**, придерживаясь скал, идущих вдоль ее левой стороны.



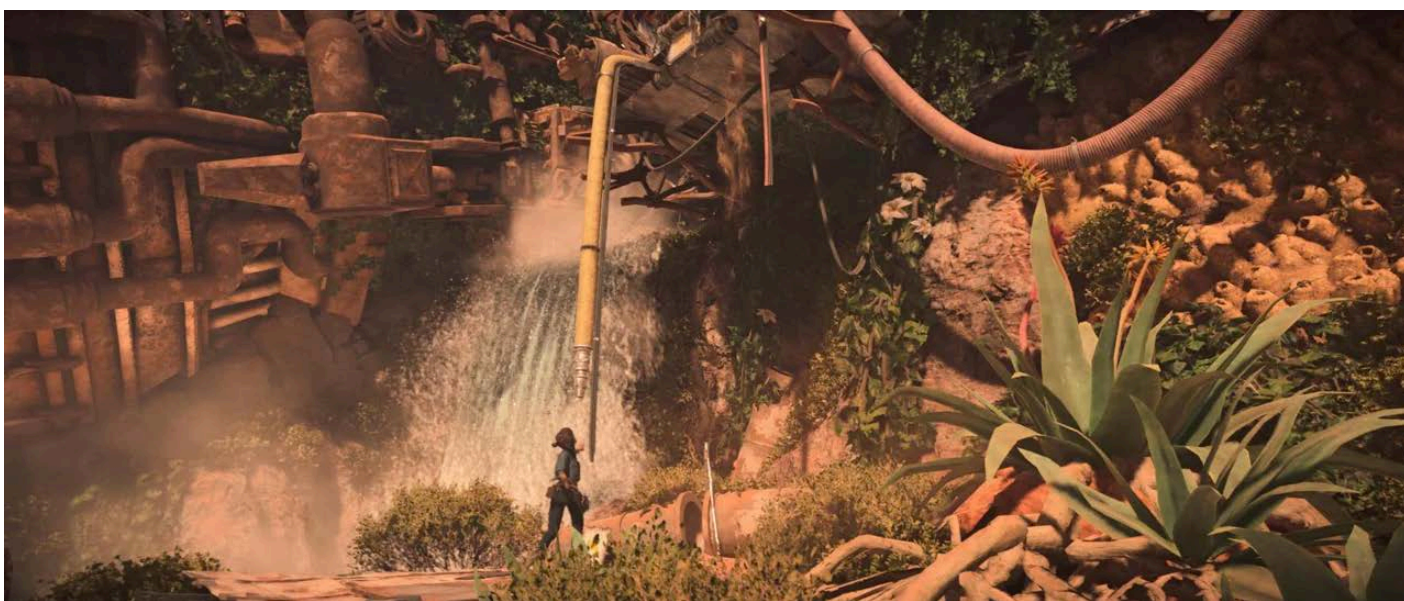
В конце концов вы увидите рампу, которая может запустить вас через пропасть и на маршрут к затонувшему кораблю. Разгоните немного и двигайтесь по рампе, затем включите ускорение, чтобы запустить ее. Вы должны приземлиться в целости и сохранности, что позволит вам продолжить путь к месту назначения.



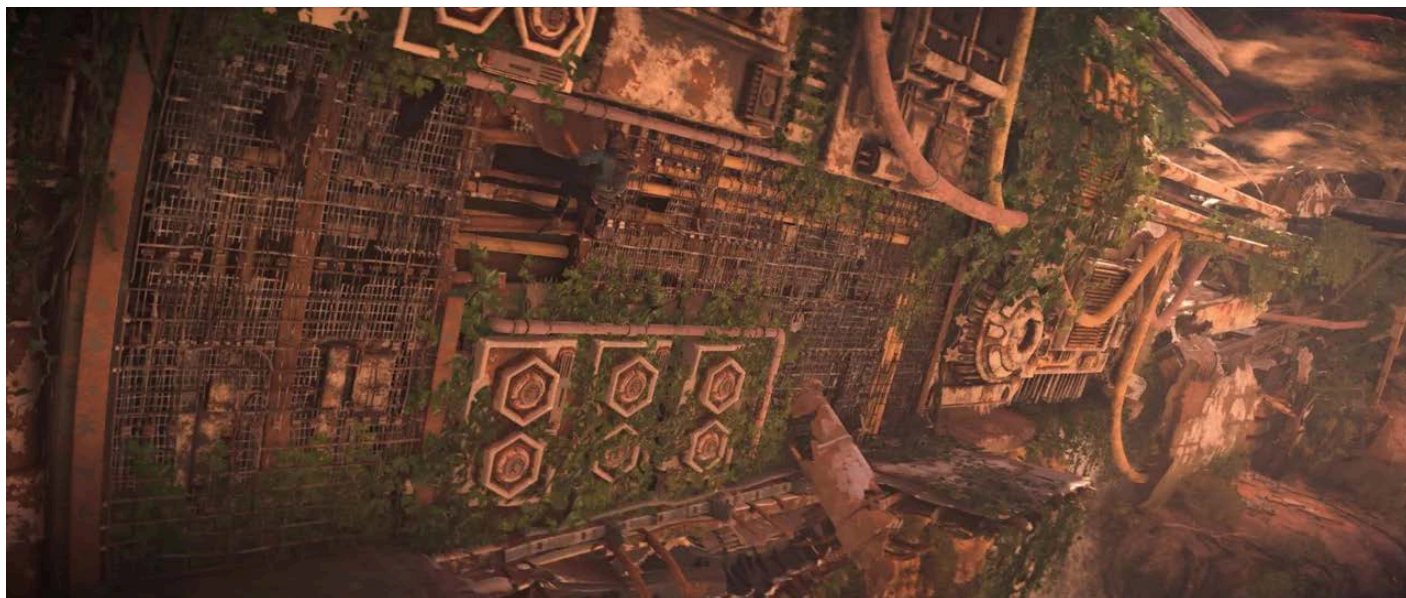
Когда вы достигнете места, которое Вака отметил на карте, вы обнаружите пещеру, из входа которой вырывается поток мощного ветра, который сдувает вас, когда вы въезжаете в нее. Вот почему Вака хотел, чтобы мы получили повышение скорости перед выполнением миссии. Когда вы приблизитесь к пещере, увеличьте скорость в ней.



Как только вы пройдете через шлейф ветра, вы сможете ехать нормально, поэтому **продолжайте свой путь до конца пещеры, и вы достигнете двери к затонувшему кораблю**. Вака позвонит и скажет вам **установить силовой привод в переключатель слева от двери и зарядить силовой узел на потолке над ним**, так что включите его, затем вытащите свое оружие, переключитесь в ионный режим и выстрелите в узел.



Он распахнет дверь, позволяя нам продолжить путь к затонувшему кораблю. Полюбуйтесь величественным пейзажем разбитого корабля, затем идите к водопаду напротив вас. С правой стороны водопада вы увидите свисающую трубу. Посмотрите вверх и рядом с верхом трубы вы увидите точку **захвата**. Ухватитесь за нее и подтянитесь.



Когда вы встанете на ноги, посмотрите направо, чтобы найти еще одну **точку захвата**. Зацепитесь за нее, перепрыгните через металлическую решетку напротив вас, а затем поднимитесь направо, двигаясь по борту корабля, пока не упадете на платформу. Посмотрите направо еще раз, и вы увидите еще одну **точку захвата**. Зацепитесь и перепрыгните через проход, затем следуйте по нему, пока не увидите **проход между трубами слева**, через который вы можете протиснуться.



На другой стороне **перепрыгните на скалы впереди** и **поверните направо**. Следуйте по тропе и на скалах через пропасть справа вы увидите скалу, на **которую можно подняться**. Поднимитесь по ней, затем, когда окажетесь наверху, снова поверните направо, чтобы оказаться перед **разрушенным реактивным двигателем**, зажатым между двумя скалами.



Посмотрите вверх, и вы увидите еще одну точку захвата. **Забирайтесь в реактивный двигатель, затем пробегите через него, пока не окажетесь на мостике с другой стороны.** После того, как Кей задумается о поиске мостика корабля, найдите под собой точку захвата, за которую вы сможете зацепиться. **Спускайтесь с помощью крюка-кошки, пока не достигнете платформы.** Когда вы начнете идти по ней, она упадет, сбросив Кей в туннель вниз.



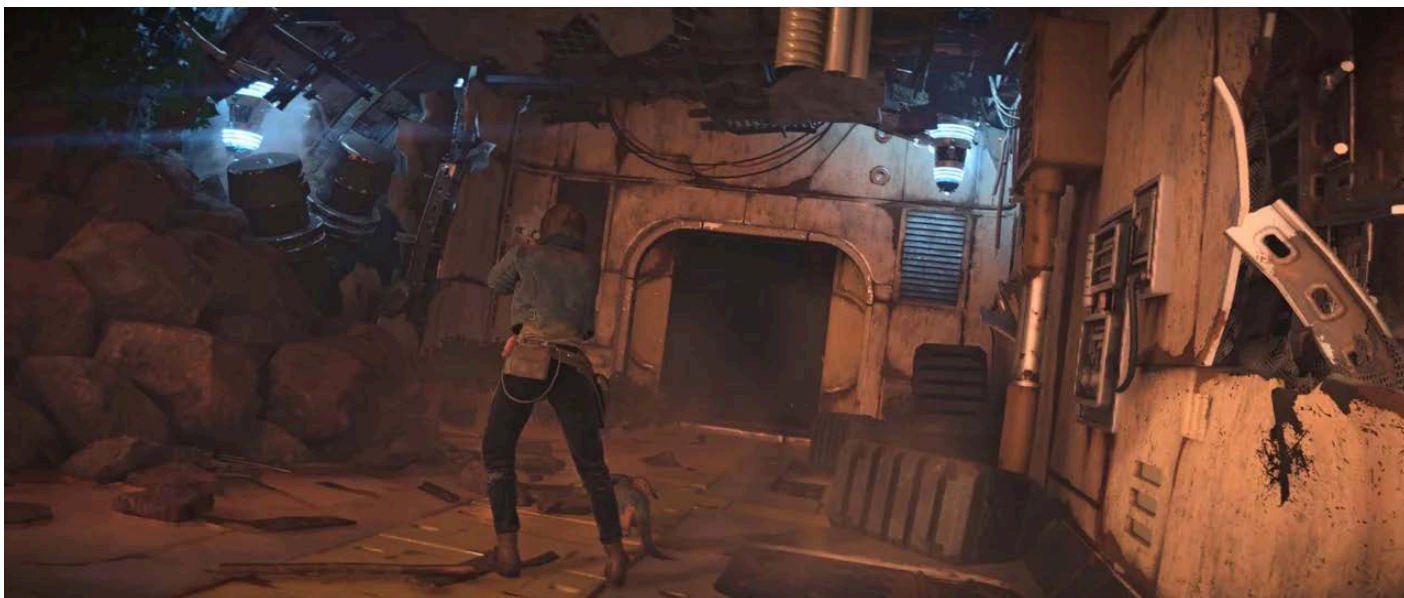
**Идите вперед по туннелю, затем воспользуйтесь крюком в конце пути, чтобы забраться на металлическую решетку и с ее помощью забраться справа в отверстие в стене корабля.**



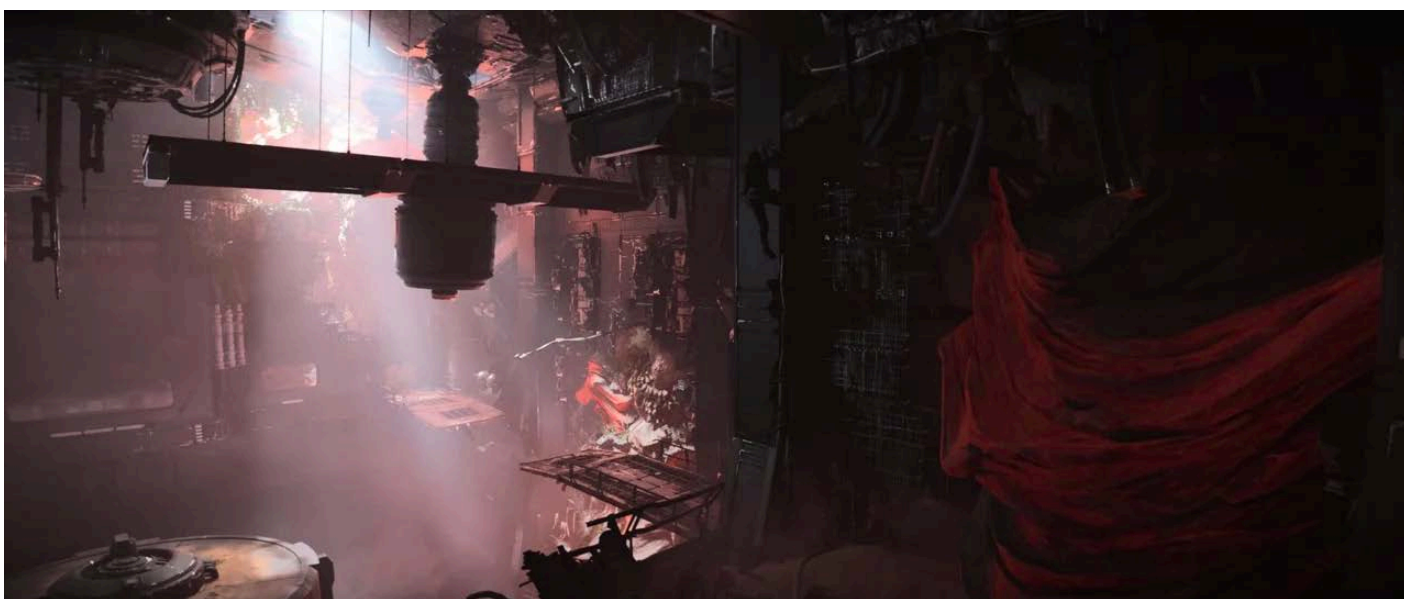
Когда вы войдете внутрь корабля, Кей включит свой фонарик. Обыщите эту комнату, чтобы найти **два контейнера** и **некоторые индивидуальные ресурсы**, затем найдите **упавшую дорожку** с правой стороны области. Поднимитесь по ней, и вы найдете запертую дверь.



Посмотрите направо от запертой двери, и вы увидите **силовой узел**. Направьте свой бластер, переключитесь в **режим ионного взрыва** и выстрелите в него, чтобы включить его и открыть дверь.



Пройдите через дверь и прямо перед собой вы увидите еще одну металлическую решетку. **Прыгайте к ней и поднимайтесь вверх.** Когда вы достигнете вершины, вы найдете еще одну запертую дверь с **двумя неактивными узлами** : **один над ней и один через отверстие в стене слева.** Быстро стреляйте в каждый узел своим ионным бластером, чтобы открыть дверь.



Когда вы пройдете, следуйте по пути, пока Кей не доберется до реактора корабля. Поверните направо с платформы, на которой вы находитесь, и вы увидите **металлическую решетку, ведущую к поручню.** Поднимитесь на поручень, затем поднимитесь на платформу выше, прежде чем **перепрыгнуть на другой поручень слева и использовать его, чтобы перебраться вокруг столба к металлической решетке.**





Поднимитесь по столбу, пока не увидите под собой дорожку. Спрыгните на нее и следуйте по ней к другой дорожке напротив. Когда вы пойдете, провода, удерживающие дорожку, лопнут, заставив ее упасть, а Кей соскользнуть. Спуститесь по платформе и **спрыгните в конце, чтобы приземлиться на противоположной дорожке**, затем продолжайте следовать по ней.



Возьмите кучу ресурсов в конце прохода, затем **перепрыгните на одно из висящих ядер реактора справа, используя его, чтобы пересечь два других ядра, висящих рядом с ним**. Когда вы достигнете последнего, посмотрите на стену слева. Вы увидите несколько прутьев, на которые можно перепрыгнуть и пересечь.



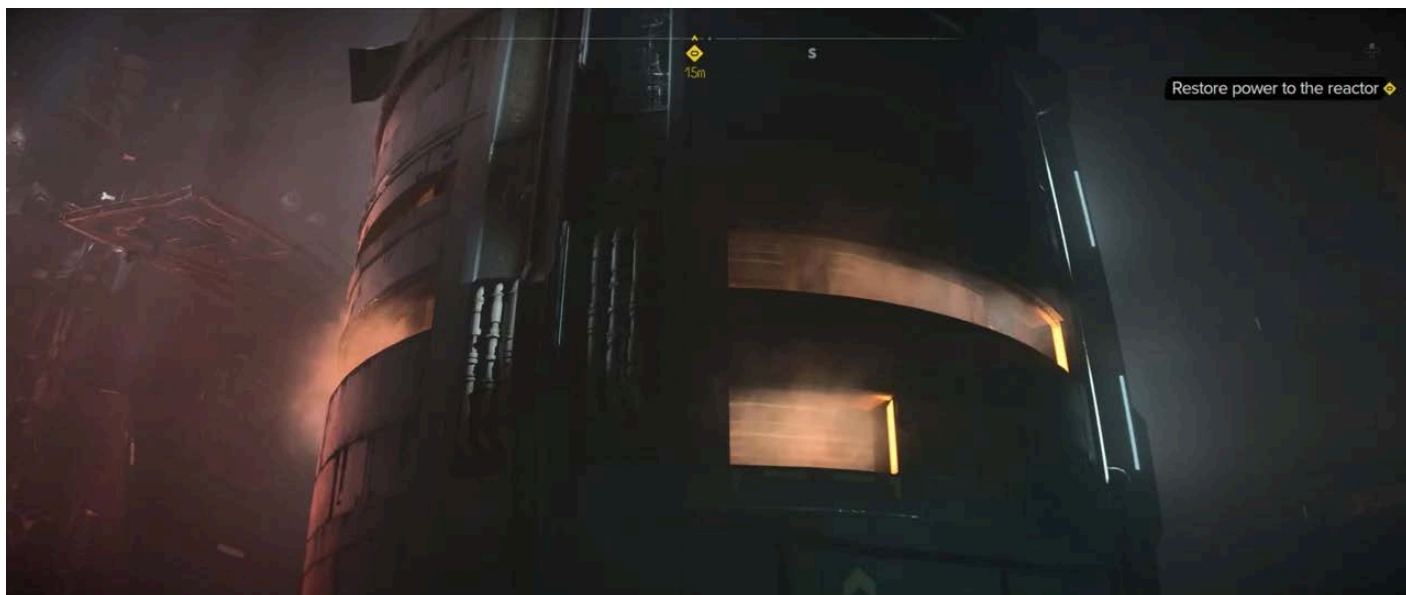
Следуйте за ними направо, пока не достигнете скал, к которым они вас ведут, затем **поднимитесь наверх** и **используйте крюк вперед**, чтобы спуститься в **командный зал**. Когда вы войдете, Кей заметит, что путь на мостик закрыт, но она может его открыть, если запустит реактор.



Пройдите на противоположную сторону коридора командного зала. В последней комнате обязательно подхватите свободные ресурсы на полу, затем **зацепитесь за крюк справа** и используйте его, чтобы спуститься в реакторную комнату.



Когда вы окажетесь в реакторном помещении, поверните направо на дорожке, по которой вы вышли, и следуйте по тропинке вокруг. Когда вы это сделаете, она упадет, заставив Кей скатиться на уровень ниже. Когда вы приземлитесь, поверните налево отсюда, следуя перилам рядом с вами, чтобы оказаться на противоположной стороне центрального реактора. Здесь вы найдете **точку захвата**, которую вы можете использовать, чтобы спуститься на платформу, ведущую к реактору. Спуститесь на платформу, затем активируйте консоль, которую вы найдете около реактора.



Лестница спустится справа от вас. Поднимитесь по ней, затем следуйте по тропинке вверх, пока не дойдете до **второго терминала**. Активируйте его, и **реактор включится**, открыв ряд **уступов**, по которым можно подняться, идущих вокруг реактора.



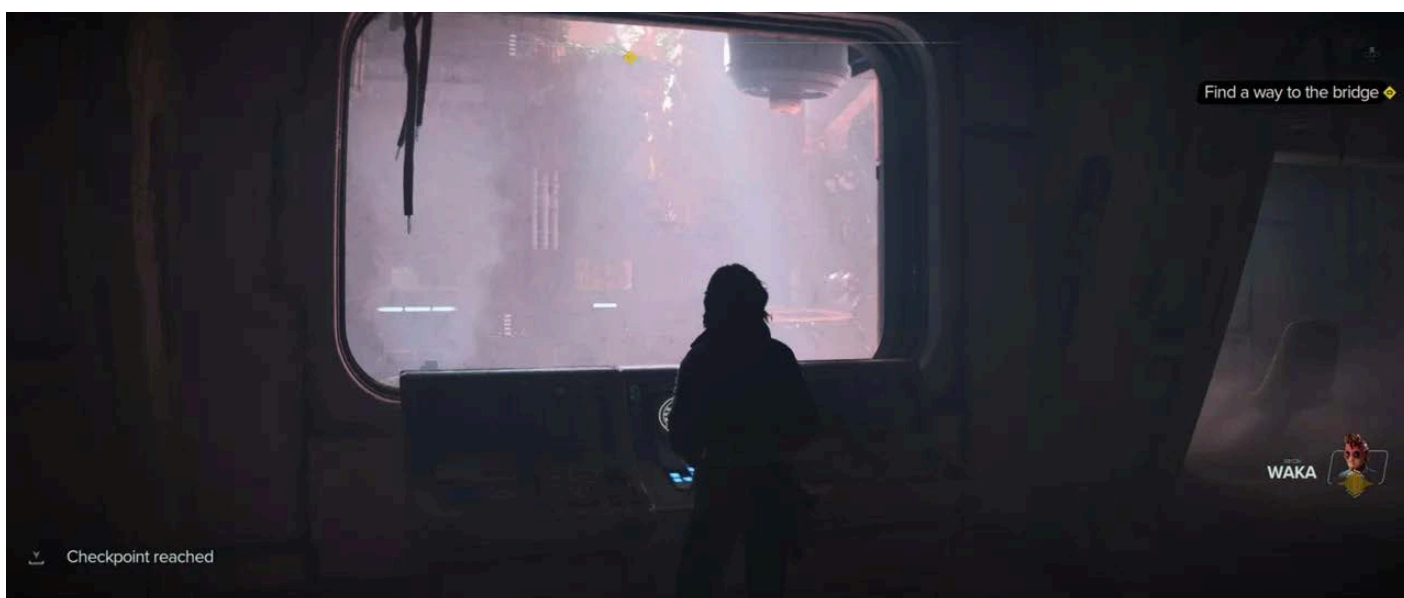
Поднимитесь на первый и ждите. Вы увидите, что на выступе над вами есть **ставень, который периодически открывается и закрывается**. Подождите, пока ставень закроется, затем снова начнет открываться. Когда это произойдет, подпрыгните на него, двигайтесь вправо, пока не достигнете конца уступа, а затем перепрыгните на металлическую решетку рядом с вами и поднимитесь наверх.



Когда вы достигнете вершины, вы увидите **еще один длинный выступ с открывающейся и закрывающейся заслонкой слева от вас**. Еще раз подождите, пока заслонка закроется и начнет открываться, затем перепрыгните на выступ и следуйте по нему. Прыгайте на решетку на противоположной стороне и используйте ее, чтобы подняться на вершину реактора. Здесь вы найдете **третий и последний терминал для активации**.



Включите его, и вы увидите, как **справа от вас выскочит платформа**. Пересеките ее и прыгните на дорожку впереди, затем используйте **крюк слева**, чтобы перепрыгнуть через открытый дверной проем впереди вас.



Внутри вы найдете **лифт**, который приведет вас в комнату управления реактором. Используйте его, чтобы добраться до комнаты управления. Теперь, когда мы здесь, **общите близлежащий сундук и свободные ресурсы** на полу, затем найдите **терминал в комнате**, не отмеченной маркером квеста. Если вы загрузите его, вы сможете передать **журнал данных** кого-то, кто жил на корабле. Как только вы все общите, используйте **терминал, отмеченный маркером квеста**, чтобы активировать дверь на мостик.



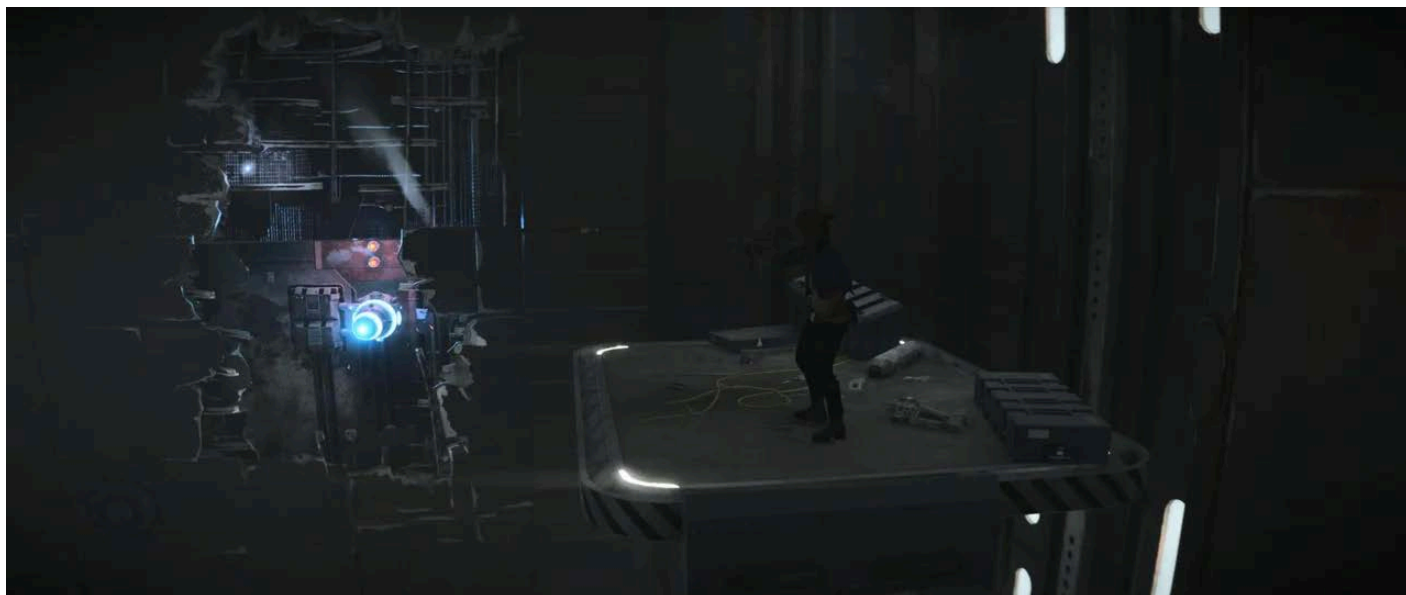
Когда он активен, **выходите через дверь справа, пересекайте мост, к которому он ведет, и используйте точку захвата, чтобы прыгнуть обратно в командную комнату.** После того, как вы вернетесь внутрь, вы обнаружите, что дверь, ведущая к мосту, теперь разблокирована. Пройдите через нее.



Вы окажетесь на тропе, ведущей к мосту. Прежде чем покинуть эту первую комнату, воспользуйтесь **терминалом справа**, чтобы получить еще один **журнал данных**, объясняющий, что произошло с обломками, и соберите все ресурсы, которые найдете в задней части комнаты. Когда будете готовы двигаться дальше, пройдите через отверстие в стене слева.



Вы войдете в большую комнату с двумя шахтами лифта слева. Переключитесь в режим **ионного бластера**, затем выстрелите в **узел на стене напротив того места, где вы вошли**, и один из двух лифтов спустится, чтобы встретить вас. Встаньте на него и снова выстрелите в узел, чтобы вернуть его в исходное положение.



Когда вы достигнете вершины, перепрыгните на второй лифт напротив вас, затем выстрелите во второй узел, который вы найдете здесь, чтобы заставить этот лифт подняться на следующий уровень комнаты. После того, как он остановится, прыгайте на проход напротив вас здесь, и вы увидите возвращение выбрасываемых ящиков из квеста Механика.

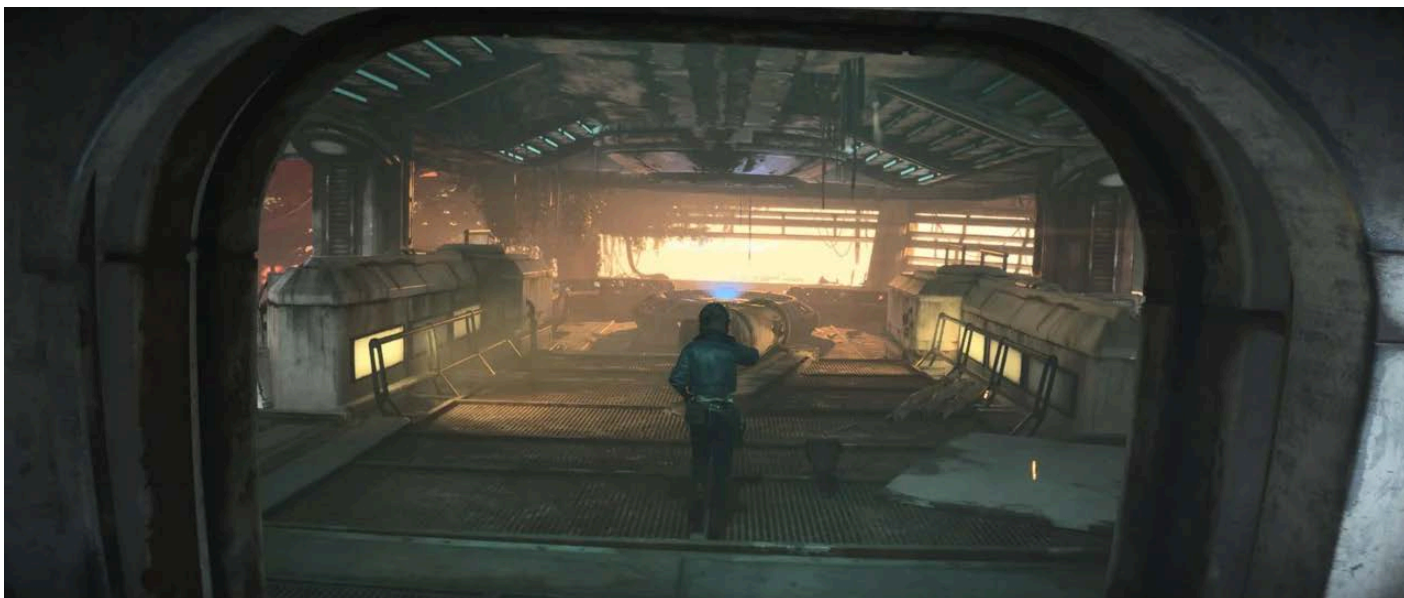


Как и прежде, нам нужно дождаться, пока ящики вылетят, а затем пробежать мимо них, пока они втягиваются. На противоположной стороне пути вы увидите стену из проводов, по которым можно подняться, так что взбирайтесь по ней, следуя по пути поручней, к которому она ведет, и поднимайтесь на возвышенную платформу.



Как и в прошлый раз, развернитесь, и вы увидите, что теперь нам нужно пересечь верхушки двух выбрасывающих ящиков. Подождите, пока они вылетят, затем быстро пересечь их и достичь стены из проводов на другой стороне.





Поднимитесь к поручням наверху проволочной стены и пересеките их, чтобы достичь дорожки. Поднимитесь, затем следуйте по ней, пройдите через отверстие в скалах впереди и продолжайте продвигаться вниз по маршруту, чтобы, наконец, достичь моста.



Как только вы окажетесь внутри, Вака скажет вам забрать навигационный компьютер в центральной консоли. Прежде чем что-либо делать, давайте разграбим комнату. Вы найдете **сундуки с правой стороны мостика и сзади**, а также множество свободных ресурсов, разбросанных вокруг различных терминалов и столов. Когда вы будете готовы двигаться дальше, вернитесь к центральной консоли и взаимодействуйте с ней. Кей заметит, что для этого требуется авторизация, поэтому перейдите на другую сторону консоли, взаимодействуйте с терминалом напротив него, и Кей предоставит себе авторизацию. Однако, как только она это сделает, в комнату войдут **два агента Зерек Беша**.

---

## Битва с Зерек Беш



Это наша первая встреча с **воинами Зерек Беш**, и они, несомненно, крепки. Их броня усложнит стрельбу по ним, и они двигаются хаотично, не говоря уже о том, что они **невосприимчивы к атакам ближнего боя и скрытным убийствам**, пока мы не найдем специальный предмет позже в игре.



Никс также не может атаковать их, так как они просто отбросят его, а во время перестрелки они могут бросать мощные гранаты и исчезать в клубах дыма, телепортируясь по окружению, чтобы сбить вас с толку. Короче говоря, эти ребята сильны, поэтому нам нужно будет вести бой с умом.



Очевидно, вы можете просто атаковать их в прямом бою, нанося урон бластером и постоянно перемещаясь, чтобы попытаться снова войти в скрытность и напасть на них. Но лучший способ уничтожить их — использовать **взрывоопасные бочки** по всей комнате в своих интересах. Подождите, пока Зерек Беш приблизится к бочке и выстрелит в нее (не беспокойтесь об использовании Никса, чтобы взорвать бочки, так как этот процесс занимает слишком много времени, а эти ребята любят бегать, то есть они не остаются на одном месте надолго).



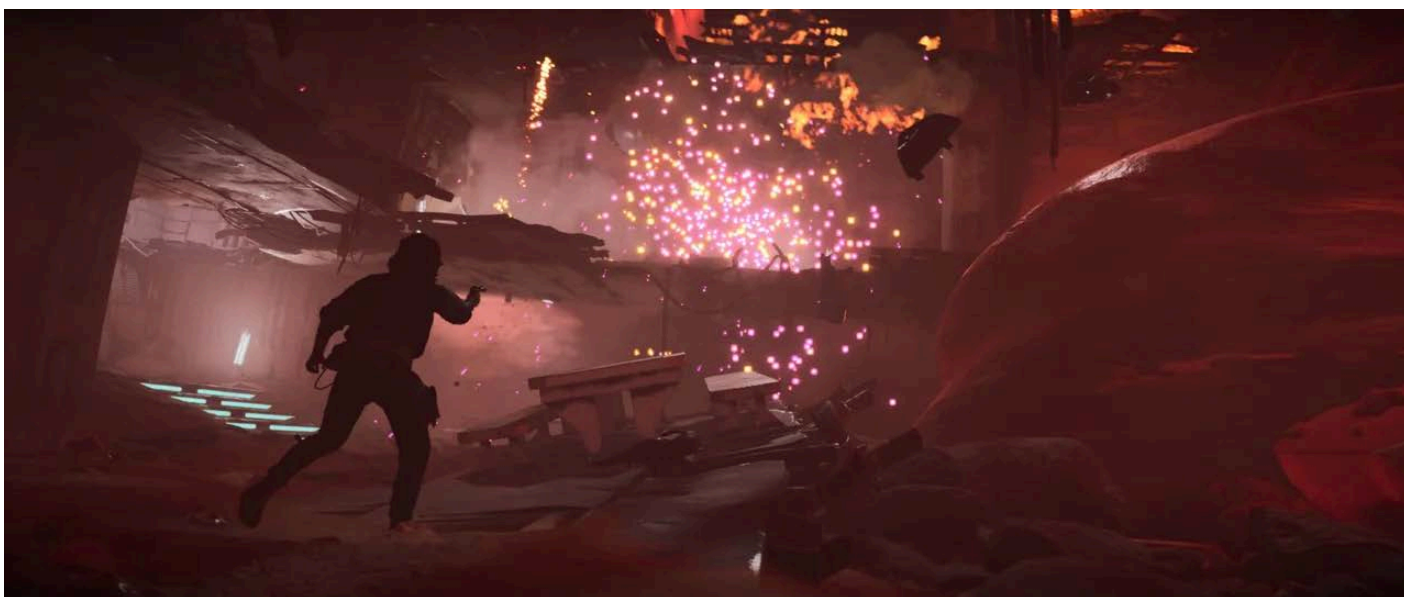
Бочки не убьют их автоматически, но нанесут хороший урон, что позволит вам быстро их уничтожить. Когда они умрут, вернитесь к центральной консоли и взаимодействуйте с ней, чтобы получить навигационный **компьютер**, запуская заставку, в которой все идет наперекосяк...

---

## Спасение от кораблекрушения



Корабль разваливается у нас под ногами, пора выбираться отсюда. Когда вы восстановите контроль, бегите по коридору вперед и перепрыгивайте через щель, которая образуется, когда дверь перед вами рухнет.



Продолжайте идти вперед, и тропа под вами обрушится, заставив Кей соскользнуть вниз и выйти в горящую комнату. Протолкнитесь через дверь справа, и два охранника Зерек Беш начнут стрелять в вас с поднятой платформы. Стреляйте в бочку между ними, чтобы убить их обоих мгновенно, затем поверните налево, пройдя через дверь перед вами.



Когда вы пройдете по коридору за ним, сверху упадут камни и заблокируют ваш путь. Поверните направо и используйте боковую комнату, прилегающую к коридору, чтобы обойти его и снова войти в него, вызвав кат-сцену.



Во время сцены появляется таинственный дроид и спасает Кей, приказывая ей бежать. Когда кат-сцена заканчивается, вы съезжаете с реактивного двигателя и падаете в канаву, где мы ранее припарковали **спидер**. Запрыгивайте на него и выезжайте через двери впереди, возвращаясь через пещеру, через которую мы прошли, чтобы добраться до затонувшего корабля.



Выйдите из пещеры и вернитесь в Боулдерский лес, затем следуйте по маркеру задания в Мирогану. Он приведет вас к посадочной площадке и Trailblazer. Поднимитесь на борт, и вы увидите еще одну кат-сцену, в которой Кей встречает двух необычных новых союзников. Когда кат-сцена закончится, квест будет завершен, и у нас появится новая цель: **собрать лучшую команду для ограбления всей жизни**. Мы подробно рассмотрим, как это будет происходить в нашей следующей основной миссии: [Hyperspace / Гиперпространство](#).

---

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Toshara](#) — [Hyperspace](#) / [Гиперпространство](#)

Автор: [Maksim Takoi](#) — 24.09.2024 - 11:46:33



Встреча с ND-5 и Джейлен в конце [миссии The Wreck](#), ознаменует начало нашего главного квеста в Star Wars Outlaws - Hyperspace: соберите команду, чтобы совершить самое дерзкое ограбление в галактике. Наше пошаговое руководство проведет вас через первые шаги Кей в галактике, включая гиперпрыжок на вашу первую планету.

- [Выбор первого пункта назначения](#)
- [Собираем команду](#)

## Прохождение гиперпространства

После завершения The Wreck настало время отправиться во вселенную и собрать нашу звездную команду. Эта миссия по сути запустит нас в основную часть сюжетной линии Star Wars Outlaws, открывая новые планеты и разветвляя историю в нескольких разных направлениях.



Когда будете готовы начать, поговорите с **ND-5** в кабине Trailblazer. Он преграждает вам путь к креслу пилота, так что его трудно не заметить. Поговорите с ним, и он коротко побеседует с вами, прежде чем сесть в кресло второго пилота. Потратьте минуту, чтобы оценить, насколько этот парень лучше второго пилота, чем Вака, затем садитесь и взлетайте.

### ✕ Выбор первого пункта назначения

Когда вы достигнете космоса, ND-5 и Кей обсудят миссию. ND подключит навигационный компьютер, а затем вкратце расскажет нам, что мы будем делать во втором акте игры. Мы можем посетить три разные системы: **Киджими**, **Татуин** и **Акива**.



Отсюда игра по сути просто скажет вам идти куда угодно. Вы можете выбрать любую из этих планет и начать выслеживать команду для ограбления. ND специально скажет вам, что **Киджими — лучшее место для начала**, но не стесняйтесь выбирать то, которое вам больше всего нравится.



Как только вы определились, куда хотите отправиться, **нажмите вправо на D-Pad / клавишу X**, чтобы открыть список доступных систем. Выберите выбранное место назначения, введите его, а затем двигайтесь вперед, чтобы включить варп-скорость и прыгнуть в выбранное место назначения.



По мере того, как вы это сделаете, вы увидите небольшой сюжетный обзор того, что произошло до сих пор, а затем запустите катсцену. Когда она закончится, квест будет завершен, но давайте быстро рассмотрим, как все будет работать в этой части кампании.

---

## Собираем команду

С тем, что Кей наконец-то смог выбраться из Тошары и работать вместе с Джейленом, чтобы вернуться в особняк Слиро и обокрасть его, наша миссия теперь значительно прояснилась. Мы можем путешествовать по галактике, посещая три новые планеты, каждая из которых имеет свои цели.





Нам нужно найти **Пулеметчика**, **Взломщика сейфов** и **Дроидсмита**, но порядок, в котором мы будем выполнять эти задачи, зависит от вас. Чтобы учесть это, мы собираемся разделить прохождение по каждой планете, которую вы посетите, так что не стесняйтесь переходить в зависимости от того, в каком порядке вы хотите проходить различные миссии.



Сейчас также время, когда мы призываем вас отправиться на исследование. Тощара была большой, но с тремя дополнительными планетами для исследования, есть масса новых вещей, которые можно собирать, создавать и завершать, так что не стесняйтесь делать перерыв в основной кампании, наращивать арсенал Кея и выполнять побочные задания.

Но когда вы будете готовы, вот руководства по следующим крупным заданиям :

- [Прохождение The Safecracker / Взломщица сейфов](#)
- [Прохождение The Heavy / Громила](#)
- [Прохождение The Droidsmith / Мастер по дроидам](#)



Быстрый переход по Полному прохождению Star Wars Outlaws:

[Пояснения](#) — [Canto](#), [Toshara](#), [Kijimi](#), [Tatooine](#), [Akiva](#), [Endgame](#)

**Оглавление [sticky]:**

- [Пояснения](#)
- [Canto](#)
- [Toshara](#)
- [Kijimi](#)
- [Tatooine](#)
- [Akiva](#)
- [Endgame](#)

---

## Полное прохождение Star Wars Outlaws — Kijimi / Киджими



Киджими / Киджими: [The Safecracker / Взломщица сейфов](#) ↓ — [Gunsmith / Оружейник](#) ↓ — [Breakout / Побег](#) ↓ — [The Hive / Улей](#) ↓

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Kijimi](#) — [The Safecracker / Взломщица сейфов](#)

Автор: [Maksim Takoi](#) — 24.09.2024 - 20:44:14



Установив навигационный компьютер в Trailblazer, Кей теперь может исследовать обширные просторы галактики Star Wars Outlaws в поисках легендарной команды для ограбления. В The Safecracker мы увидим, как она делает свои первые шаги на Киджими, отслеживая ключевого члена команды и оказываясь в центре напряженной гражданской войны. Наше пошаговое руководство проведет вас через ваши поиски Safecracker, с советами о том, как пробраться сквозь каждую встречу с врагом, найти полезные ресурсы для улучшений и отследить ключевые точки интереса.

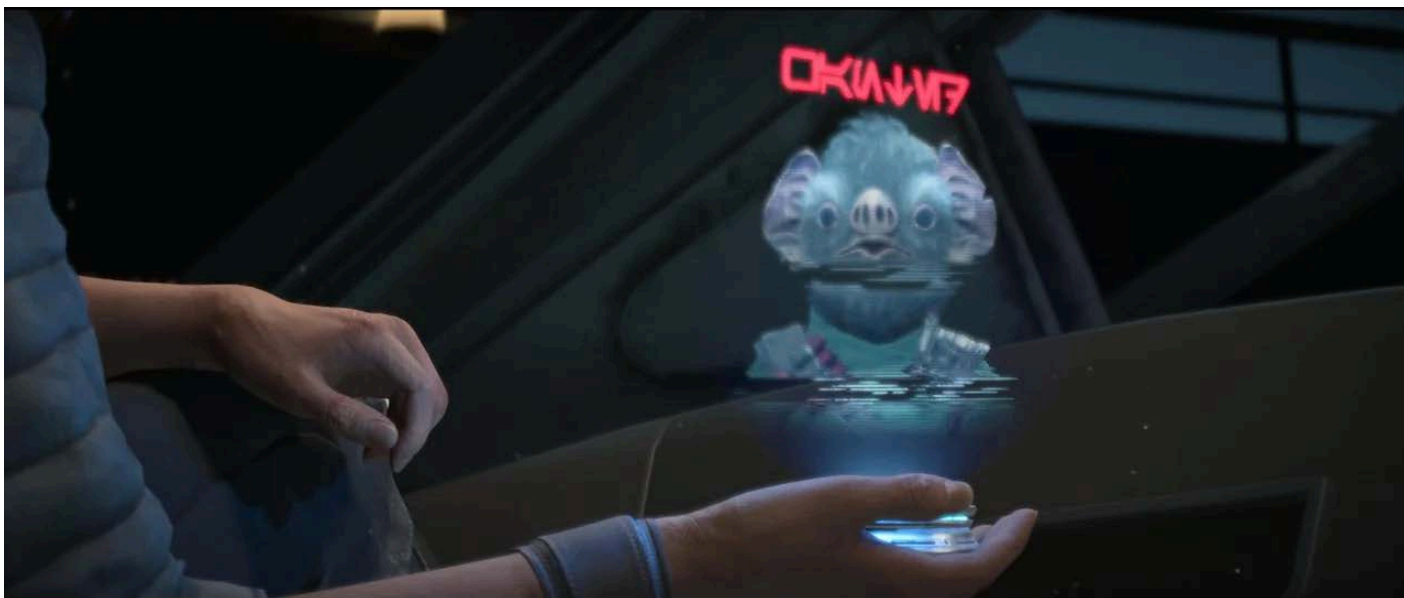
- [В поисках Анка](#)
- [Возвращение реликвии клана Асига](#)
- [Побег из источника](#)
- [Доставка реликвии](#)

---

## Прохождение Safecracker



После завершения [Hyperspace](#) вы сможете свободно перейти на **Kijimi**, **Tatooine** или **Akiva**. Safecracker — ваш первый квест на Kijimi, поэтому, когда вы будете готовы начать, перейдите туда. Когда вы прибудете, ND расскажет вам о предыстории клана **Ашига**. Слушайте его, пока вы летите к Kijimi и приземляетесь на планете.



Когда вы приземлитесь, вас встретит кат-сцена, в которой мы узнаем об **Анке**: мастере по взлому сейфов, которого Джейлен хочет видеть в команде, но который также тонет в долгах. Нам придется помочь ей, если мы хотим взять ее на борт команды ограбления.

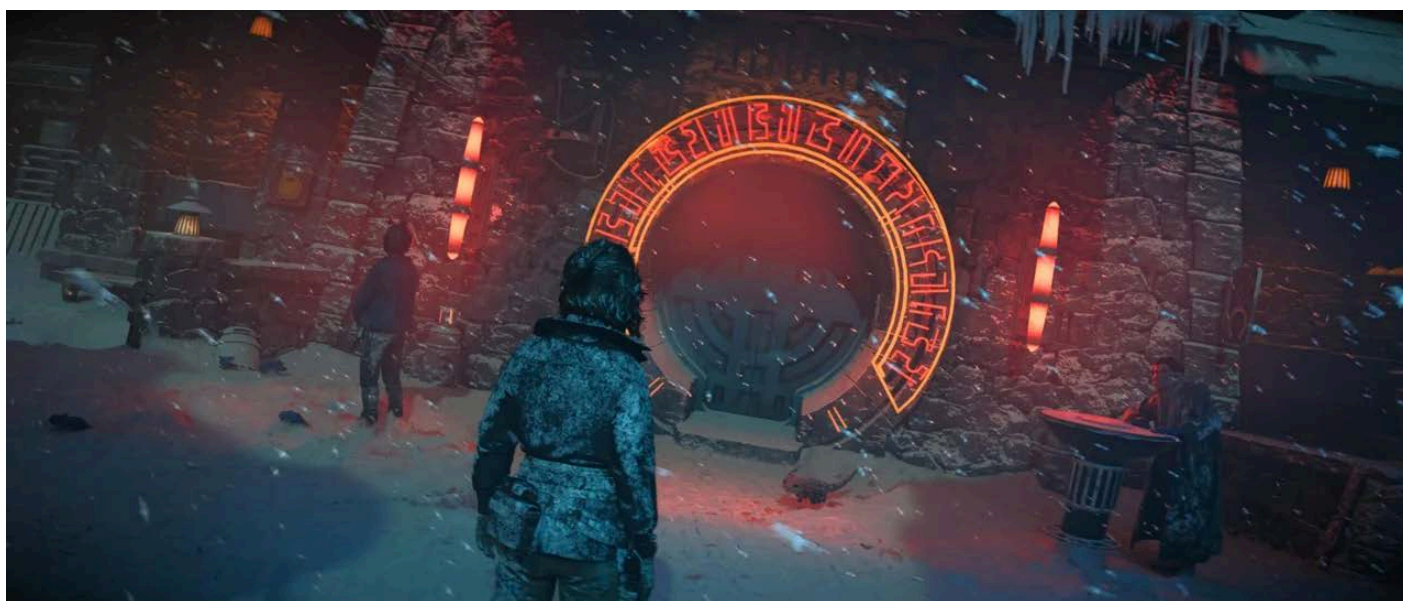


Когда заставка закончится, покиньте корабль и идите к входу в город. Когда вы это сделаете, вас ждет соответствующий ледяной прием от клана Ашига, который скажет Кей, что, по их мнению, она работает на Багровый Рассвет. После завершения разговора мы увидим, что **клан Ашига был официально добавлен в наш список фракций**.



С этого момента вам также нужно будет следить за своей репутацией у них, поэтому убедитесь, что вы играете хорошо и не попадаете на их плохую сторону. Когда вы будете готовы двигаться дальше, отправляйтесь в Киджими. Кей позвонит НД и скажет ему, что собирается осмотреть кантину, так что это наш следующий шаг.

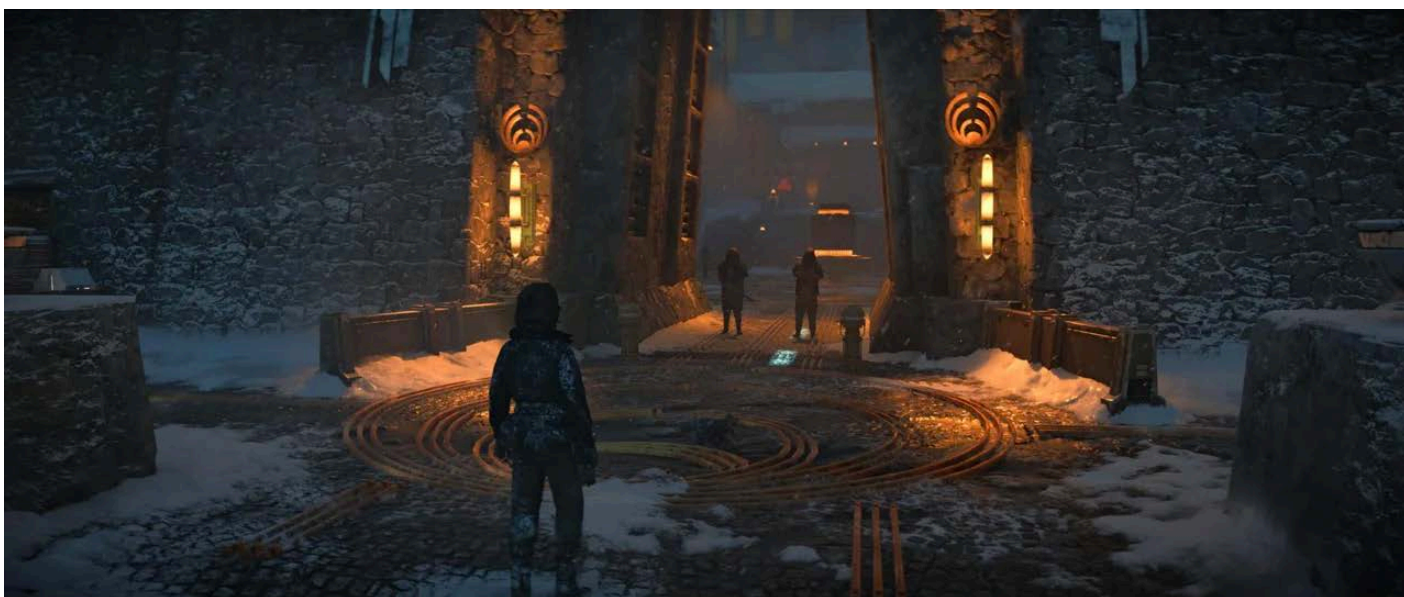
## В поисках Анка



Теперь, когда вы в Киджими, направляйтесь к маркеру квеста, чтобы добраться до кантины, которую часто посещает Анк. Ее легко заметить, поскольку **дверной проем отмечен большой круглой неоновой красно - оранжевой вывеской**.



Зайдите в кантину, спуститесь в бар и поговорите с барменом. Она скажет вам, что Анк была захвачена кланом Ашига и сейчас работает на них на фабрике. Похоже, нам придется освободить ее, чтобы взять в команду.

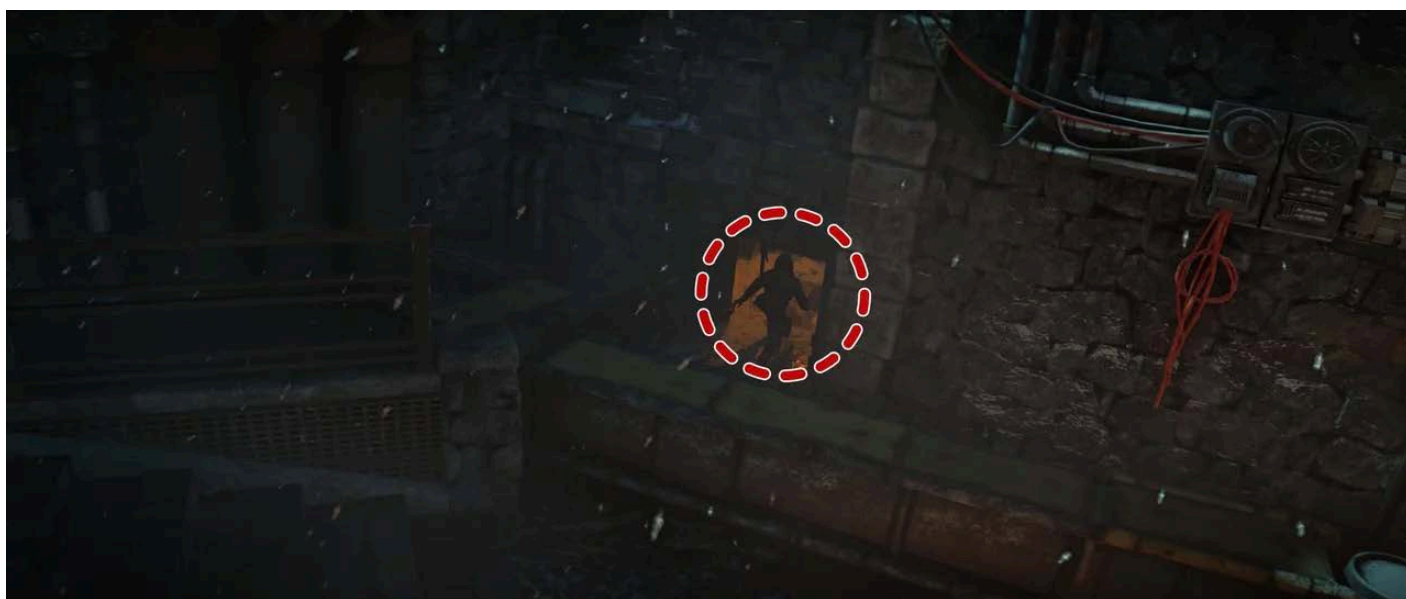


Однако сначала нам нужно найти ее. После звонка ND Кей узнает, что лучше всего отправиться **на территорию клана Ашига и взломать терминал, чтобы узнать, где они ее держат**. Затем маркер задания изменится на пределы территории клана Ашига, так что направляйтесь к нему.



### [Открыть карту](#)

Как и ожидалось, он хорошо охраняется, и клан Асига не собирается нас пропускать, учитывая, что нас не очень хорошо представили. Идите к маркеру карты, показанному выше. Если вы посмотрите в область, отмеченную кругом, вы найдете небольшое отверстие в ближайшей стене.



Когда вы будете готовы пробраться на территорию клана Асига, пробирайтесь сквозь нее, и вот мы уже внутри.



Пройдите мимо ящиков на другой стороне, затем поднимитесь по лестнице слева и присядьте у стены впереди. Если вы посмотрите сюда, вы увидите именно то, на что ND говорил нам обратить внимание: **здание с радарными тарелками на крыше**.

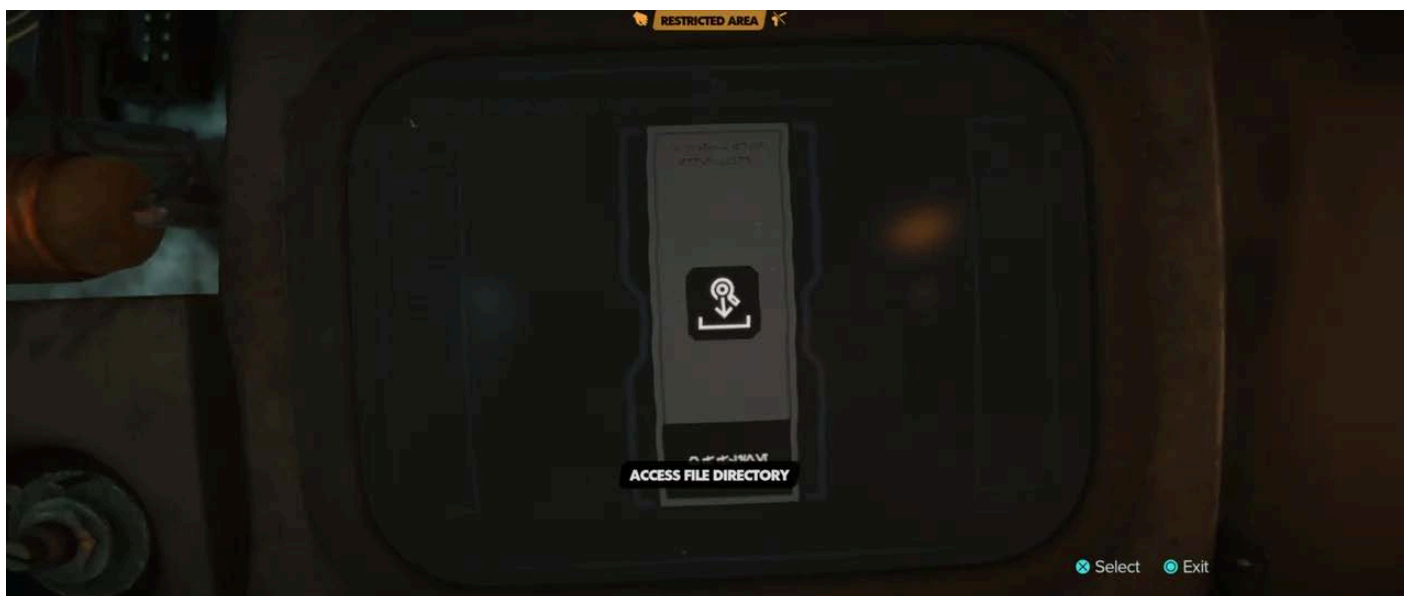


Однако вход заблокирован членом клана Ашига. Присядьте у правой стороны стены и свистните, чтобы привлечь их. Когда они подойдут к вам, вырубите их, оставаясь в укрытии, чтобы спрятать тело. Теперь, помня о члене клана Ашига **слева от вас и снайпере на крыше**, идите через дверь, перед которой стоял охранник. Направление указано стрелкой на картинке выше. Войдя в дверь, посмотрите налево. Вы увидите запертую дверь.





Используйте **Data Spike**, чтобы взломать его, затем проберитесь к терминалу внутри. Взломайте его с помощью слайсера, а затем заберите данные **на** консоли. Это покажет, что клан **Ашига** в настоящее время ищет реликвию, украденную **Багровым Рассветом**. Кей решает, что она должна выследить эту реликвию, решив обменять ее на свободу Анка.



Теперь, когда у вас есть данные, покиньте район клана Ашига и вернитесь на улицы Киджими. НД скажет вам, что для того, чтобы найти реликвию, Кей должен обыскать **Термальный район**, так что это наш путь.

---

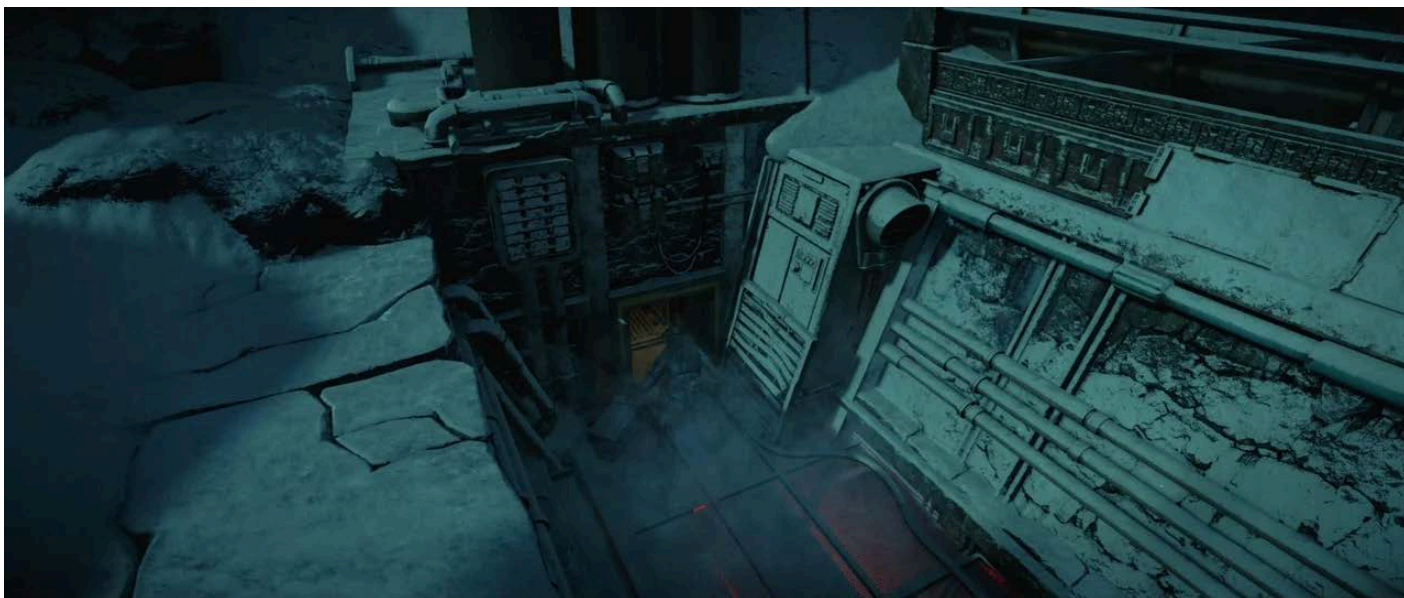
## Возвращение реликвии клана Ашига



Когда вы выйдете из района клана Ашига, отправляйтесь в **Термальный район** и найдите **Источник**, следуя по сюжетной точке на компасе. Когда вы придете в упомянутый Источник ND, вас развернет у двери охрана, а Кей скажет, что должен быть другой вход... так что давайте его найдем.



Если вы посмотрите **направо от входа в Уэллспринг**, вы увидите тропу, ведущую вокруг здания сбоку. Идите по ней, затем протиснитесь через две ледяные колонны в конце тропы. Когда вы выйдете с другой стороны, спрыгните в канал под вами.



Приземлившись, поверните налево, нырнув в **открытую вентиляцию**, которую вы найдете. Идите по ней до конца, и вы попадете на кухню. Ограбьте ближайшие прилавки, затем пройдите через дверь в левой части комнаты.



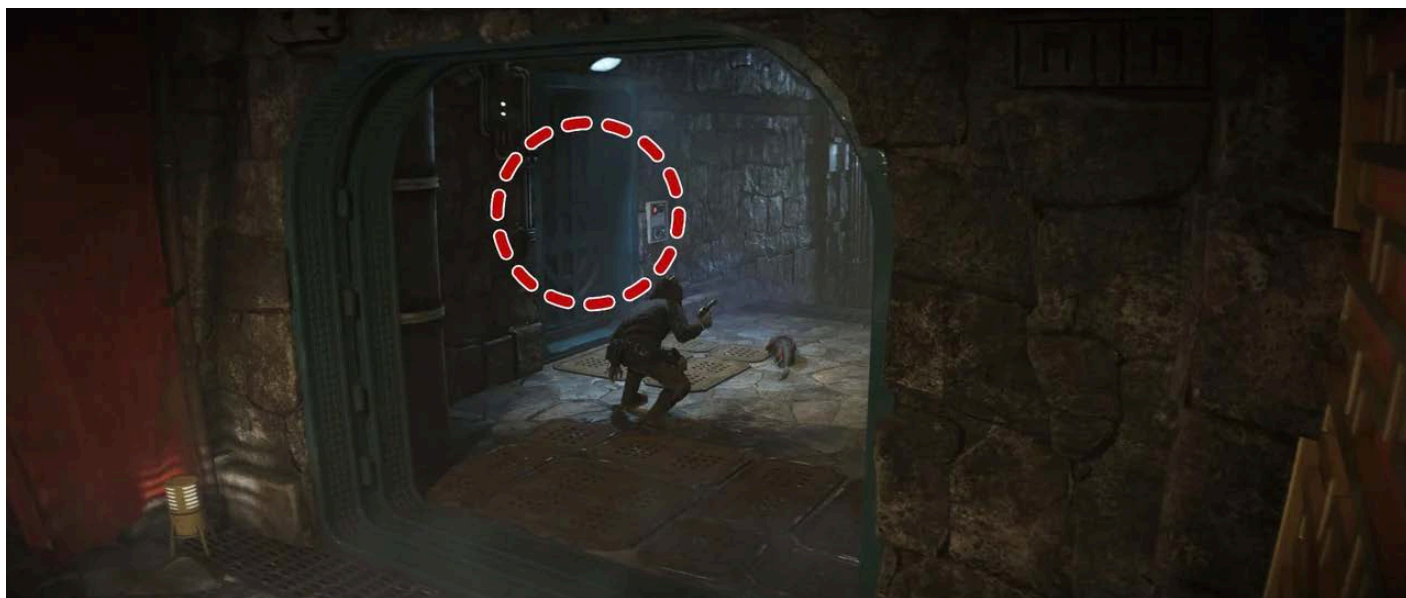
Впереди будет охранник, так что устраните его бесшумно, затем поверните направо и проберитесь через двойные двери напротив стойки.



Вы окажетесь в **большой комнате трофеев Багрового Рассвета**, где Кей заметит реликвию в **экранированном контейнере в центре комнаты**.



Когда вы восстановите контроль, **поверните направо и нырните за кашпо перед вами**. Вы увидите **двух солдат Багрового Рассвета, охраняющих коридор**. Один стоит, глядя на перила, а другой патрулирует по кругу. Заманите охранника, смотрящего на перила, к себе и убейте его бесшумно, затем быстро выстрелите во второго оглушающим выстрелом, чтобы прикончить и его.



Когда они оба будут повержены, протолкнитесь в конец коридора и **взломайте дверь слева с помощью Data Spike**. Это обеспечит доступ к центральной компьютерной комнате. Обыщите ящик справа и ресурсы на столе в дальнем правом углу, затем обратите внимание на два терминала перед окном.



**Разрежьте один из терминалов, а затем отключите безопасность.** С этого момента дела пойдут хуже, и бродячие солдаты станут немного более предсказуемыми, поскольку они поймут, что что-то не так.



Выйдите через дверь, противоположную той, в которую мы вошли, и убейте другого охранника на верхнем этаже. Теперь нам не нужно беспокоиться о том, что кто-то заметит нас с *высоты*, пока мы движемся за реликвией. Когда верхний этаж будет свободен, спускайтесь по лестнице, пока не достигнете арки, ведущей на первый этаж.



Реликвия прямо по курсу, но слишком много охранников, чтобы прорваться к ней. Итак, давайте расчистим путь. Войдите в комнату, затем **поверните направо и следуйте по дорожке, пока не присядете за край низкой стены, тянущейся вдоль дорожки**. Вы увидите охранника, расхаживающего взад и вперед по этой стороне комнаты. Подождите, пока охранник приблизится, свистните, чтобы привлечь его внимание, затем бесшумно убейте его.



Это еще один падший, а это значит, что нам осталось разобраться только с двумя врагами: **охранником в левой части комнаты и дроидом в центре комнаты, охраняющим реликвию**. Дроид в центре — это тот, о ком нам следует беспокоиться, так как он неуязвим к любым видам атак ближнего боя, включая скрытные убийства.



Учитывая, что остальные члены Багрового Рассвета, патрулирующие эту область, почти уничтожены, давайте просто разберемся с ним по старинке. Найдите **другого агента Багрового Рассвета** на противоположной стороне этого этажа и **убейте его оглушающим выстрелом**. Когда они выйдут на связь, обратите внимание на дроида в центре и **откройте огонь по его голове**, уничтожив ее. Когда комната будет зачищена, **подойдите к реликвии и взаимодействуйте с ней, чтобы украсть ее**. Теперь, когда все сделано, используйте лестницу справа от реликвии, обыщите комнату, которую вы найдете наверху лестницы, чтобы найти полезные ресурсы, а затем выйдите через дверь.

## Побег из источника



Когда мы выйдем через дверь, нас заставят вступить в хаотичную перестрелку с Багровым рассветом. Присядьте за ближайшей стеной, а затем вытащите свое оружие и начните открывать огонь.



На этой арене много врагов, поэтому нам нужно быть осторожными. Для начала нам нужно зачистить первую половину двора, чтобы добраться до каменной дорожки в центре области, так как там есть мощный бластер, с помощью которого мы можем быстро расправиться с Багровым рассветом.



Уничтожьте трех врагов в первой секции, оставаясь за укрытием и мудро выбирая выстрелы. Если у вас накоплен **Adrenaline Rush**, используйте его сейчас, чтобы быстро уничтожить их всех, прежде чем выдвигаться на центральную платформу и нырять за стену, которую вы там найдете. Во второй половине двора будет еще несколько врагов, поэтому возьмите **бластерную винтовку** на стене, за которой вы приседаете, и используйте ее, чтобы быстро нанести большой урон. **Постарайтесь сначала убрать небронированных врагов**, так как они падут после нескольких удачных выстрелов в голову, минимизируя урон, который вам предстоит получить.





Как всегда, если вам нужно здоровье или другие предметы, **Никс может быть отправлен, чтобы схватить их для вас** и принести обратно. Легко забыть о нем в пылу битвы, но он оказывает огромную помощь, если у вас мало здоровья и вам нужна пробирка с бактерией, чтобы вернуться в бой.

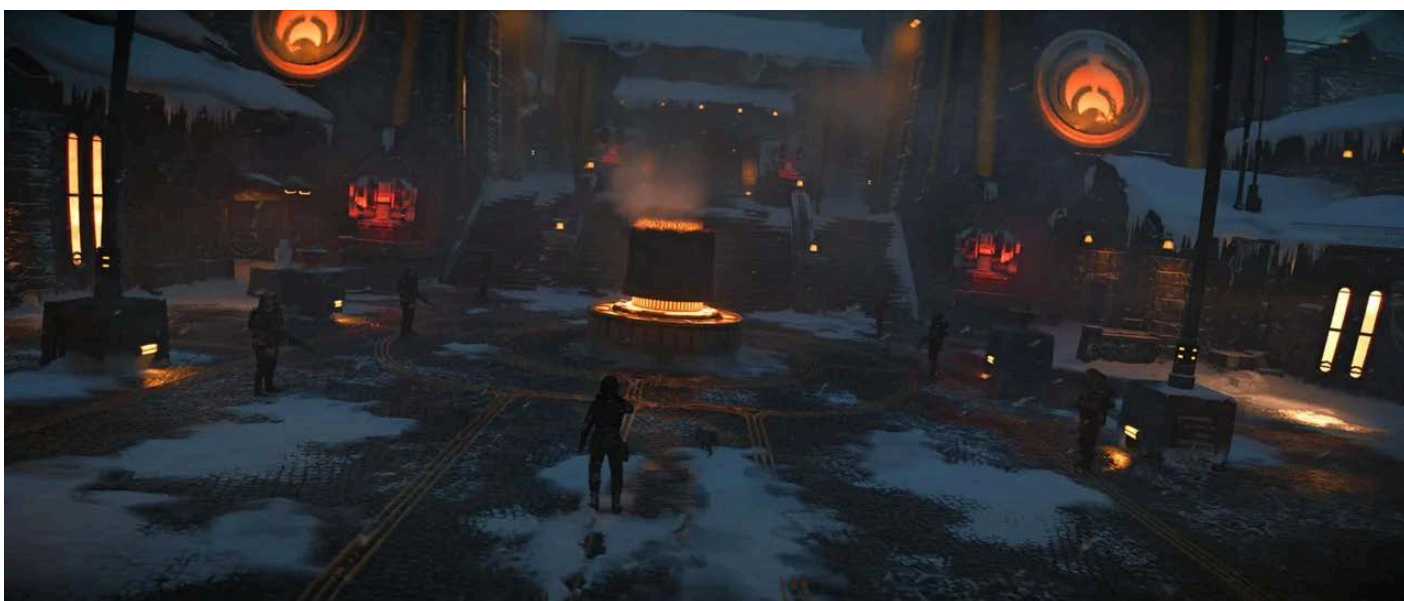


Уничтожьте последних врагов, затем пройдите к **двери в задней части двора**. Взломайте ее с помощью шипа данных, чтобы открыть ее, затем пройдите в баню за ней. Справа от вас Никс сможет схватить **ящик через металлический забор**, так что отправьте его туда и попросите принести его вам. Когда будете готовы идти, поверните налево и следуйте по тропинке.



Вы войдете в душевую. Возьмите ящик за бусинами слева от вас при входе, затем откройте и прыгайте в **вентиляционное отверстие справа**, следуя маршруту. Он высадит вас на улицы Кимидзи, что означает, что мы официально покинули Источник. **Пришло время отнести реликвию королеве клана Асига.**

### Доставка реликвии



Теперь, когда у нас есть реликвия и мы свободны от Источника, пришло время вернуть ее клану Асига и обменять на свободу Анка.



Следуйте за маркером квеста на компасе, и он приведет вас к **главным воротам, ведущим во дворец клана Ашига**. Когда прибудет Кей, она поговорит со стражниками, сказав им, что у нее реликвия. Они согласятся пропустить ее, что позволит Кей поговорить с королевой клана.



Поднимитесь во дворец, войдите через главные ворота и в тронный зал. Когда вы это сделаете, вы увидите заставку, в которой Кей и королева заключат сделку: если Кей решит работать с кланом Ашига, то Анк будет освобожден. Кей заключает сделку, и на этом квест заканчивается. Вы также получите неплохое повышение репутации у клана Ашига, что означает, что теперь вы можете свободно ходить по их территории.

Далее следует прохождение миссии [Gunsmith / Оружейник](#).

---

Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Kijimi](#) — [Gunsmith / Оружейник](#)

Автор: [Maksim Takoi](#) — 26.09.2024 - 8:10:07



Заклучив новый союз с кланом Асига в [«Взломщике сейфов»](#), Кей получит звонок от ND-5, который скажет ей вернуться на корабль для улучшения.

Это взаимодействие даст сигнал к заданию Gunsmith и разблокирует полезную новую модификацию бластера. Наше пошаговое руководство проведет вас через установку этого обновления и даст вам краткий обзор того, что именно оно делает.

- [Прохождение Gunsmith](#)

---

## Прохождение Gunsmith

Сразу после завершения миссии «The Safecracker» Кей получит очень короткий новый квест под названием «Gunsmith». Квест начинается, когда ND-5 звонит Кей и говорит ей встретиться с ним у верстака для модификации бластеров в Trailblazer. Когда будете готовы, идите к верстаку, и ND будет стоять рядом с ним.



Поговорите с ним, и он скажет вам, что у него есть некоторые детали для сборки дополнительного режима стрельбы для вашего бластера. Затем он даст вам детали, позволяющие вам построить модуль Bolt.



Когда он закончит общаться, повернитесь к верстаку и взаимодействуйте с ним. Вы увидите новый модуль, доступный для установки на вкладке модулей. Откройте его и прокрутите вниз до третьей опции: Power.



Установите модуль конфигурации Bolt из меню Power, и вот так квест будет завершен. Теперь у Кей есть возможность стрелять разрывными болтами из своего бластера. Чтобы переключиться на модуль питания, наведите пистолет и удерживайте ТРЕУГОЛЬНИК / удерживайте Y / нажмите кнопку 3.



После того, как вы экипируете его, вы можете удерживать кнопку огня, чтобы выстрелить болтом, который взрывается при попадании во врага. Болты — это мощные снаряды, которые наносят большой урон, но недостатком является то, что вы не можете стрелять ими быстро, и они быстро перегреют ваш бластер. Тем не менее, они отлично подходят для нанесения урона группам врагов или для нанесения сильного удара, когда вы сталкиваетесь с превосходящим противником.

Следующая миссия — [Breakout / Побег](#).

---

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Kijimi](#) — Breakout / Побег

Автор: [Maksim Takoi](#) — 24.09.2024 - 11:44:14



Теперь, когда Кей официально заключила союз с кланом Ашига во время миссии [«Взломщик сейфов»](#) и улучшила свой бластер в [«Оружейнике»](#), в «Побеге» мы встретимся с Криском и организуем дерзкий побег из тюрьмы. Наше пошаговое руководство проведет вас через наше скрытное проникновение и освобождение Анка, а также даст советы по тому, как пробраться сквозь каждую встречу с врагом, найти полезные ресурсы для улучшений и отследить ключевые точки интереса.

- [Добраться до оружейного завода](#)
- [Проникновение на фабрику](#)
- [В поисках Анка](#)
- [Найдите талисман Анка](#)
- [Побег из оружейной мастерской с Анком](#)

## Прохождение Breakout

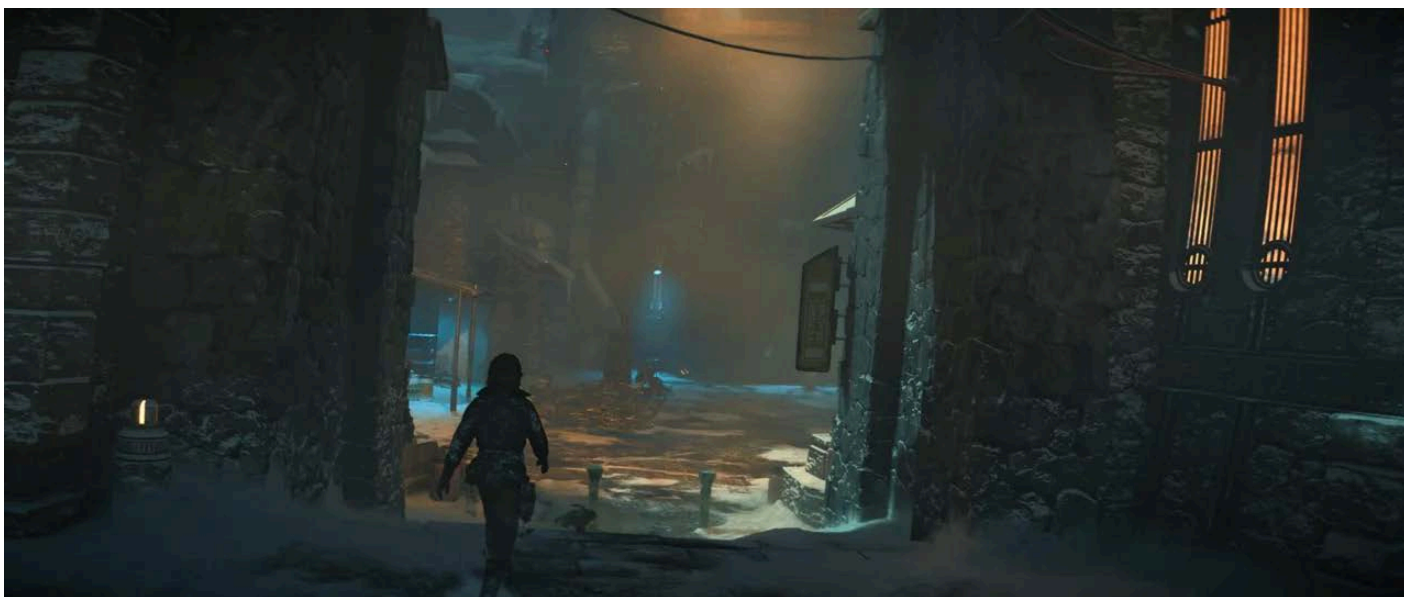


Побег сработает после того, как Кей завершит квест Gunsmith, и начнется с того, что дочь королевы Ашиги, **Криск**, позвонит Кей, чтобы обсудить освобождение Анка. Когда вы будете готовы встретиться с Криск, отметьте квест в своем журнале и следуйте по маркеру в **трапезную Домака в Киджими**. Это тот же бар, который мы посетили, чтобы узнать информацию об Анке в **миссии The Safecracker**. Когда вы придете, пройдите в заднюю часть бара и найдите **лестницу, ведущую в VIP-зону** на втором этаже.



Здесь вы запустите кат-сцену, в которой Кей встретится с Криском и **Ки'рой**, главой Багрового Рассвета. Они скажут Кей, что дни королевы Ашиги сочтены, и Кей должен помочь им посадить Криска на трон. Они заверяют Кей, что перспектива переворота пойдет ей на пользу, и эта пара дает нам **ключ-карту**, чтобы попасть на фабрику, где держат Анка. После того, как взаимодействие будет завершено, Кей спустится по лестнице, и мы восстановим контроль в баре. Пришло время освободить Анка и запутаться в какой-нибудь грязной политике преступного мира, пока мы этим занимаемся.

## Добраться до оружейного завода



Когда будете готовы, следуйте за маркером задания, чтобы добраться до **Оружейной фабрики**. Когда вы будете идти туда, Криск скажет вам, что некоторые из ее людей ждут вас на фабрике, гарантируя, что вы сможете безопасно пройти через ворота.



Когда вы достигнете ворот в туннель, ведущий на фабрику, подойдите к охранникам. Они подтвердят, что вы Кей Весс, и пропустят вас.





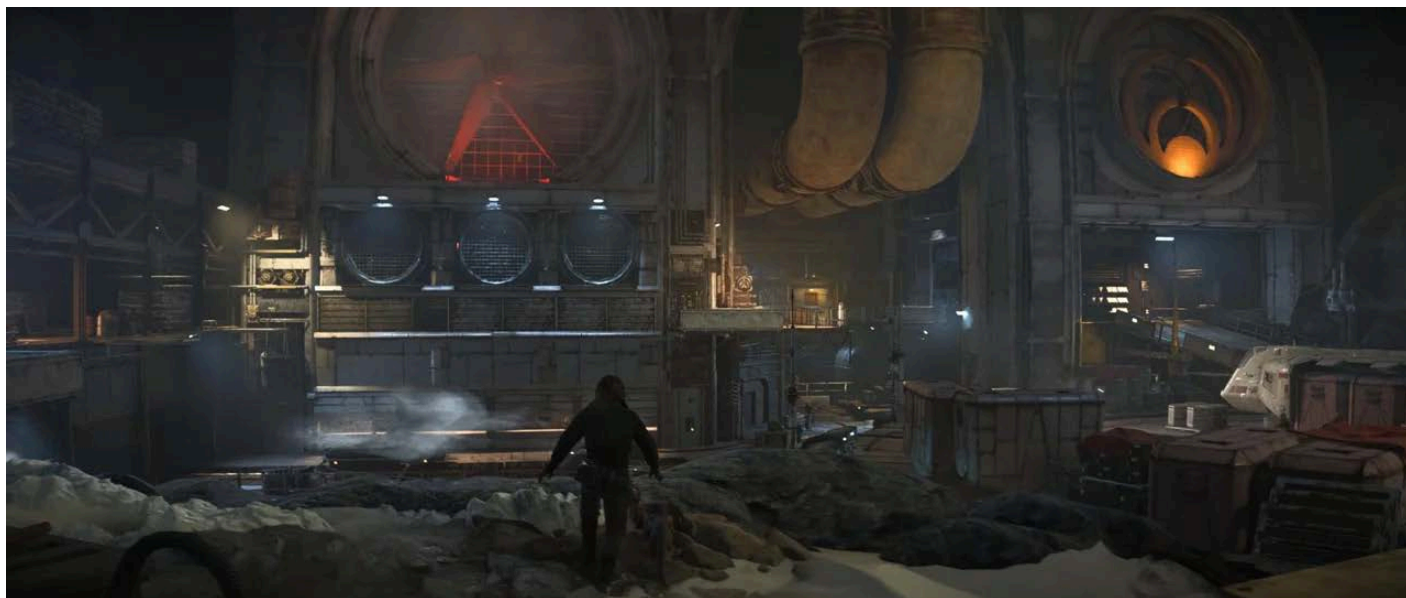
Как только вы пройдете, **запрыгивайте в свой спидер** (который удобно расположен прямо перед входом) и продолжайте движение по туннелю. В конце концов, вам придется идти пешком, а Кей обнаружит, что часть туннеля обрушилась.



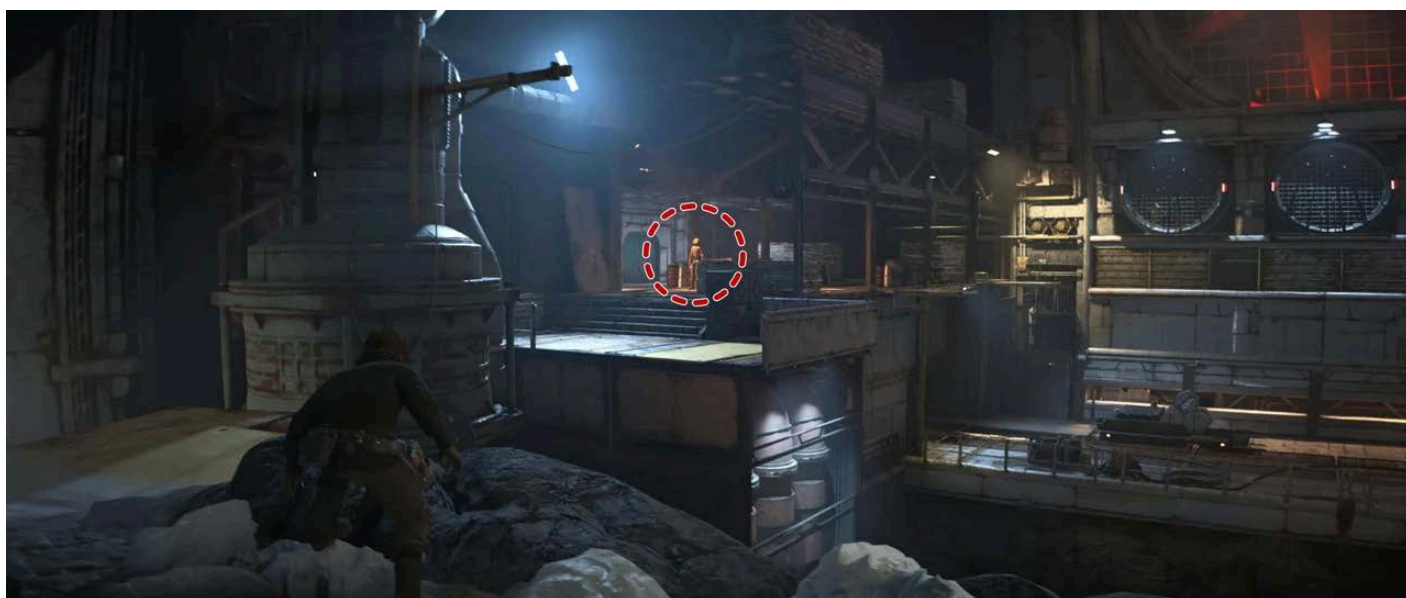
Спешитесь со спидера, затем **пройдите через дыру в стене справа**. Вы пройдете через трещину в камне впереди и окажетесь на окраине оружейного завода.

---

## Проникновение на фабрику



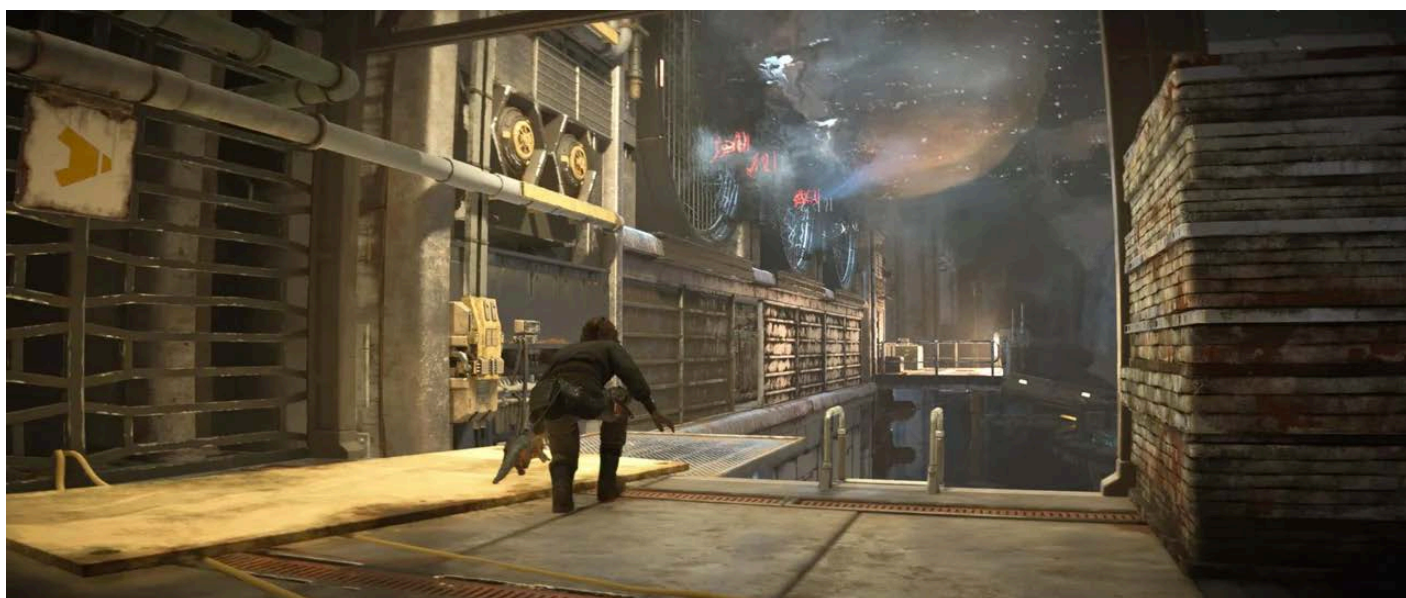
Пока вы будете осматривать окрестности оружейного завода, Криск позвонит вам, чтобы сообщить несколько вещей. Во-первых, охранники здесь *не находятся* под командованием Криска и **будут стрелять в нас, как только увидят**, а во-вторых, мы имеем право применять против них смертельную силу, если это будет необходимо.



Когда она повесит трубку, настанет время выяснить, как мы попадем внутрь. Поверните налево и посмотрите на **приподнятую дорожку с левой стороны области**. Вы увидите **дроида**, патрулирующего туда-сюда. Подождите, пока он не повернется и не уйдет от вас, затем **используйте точку захвата** над пропастью впереди, чтобы перебраться на дорожку.



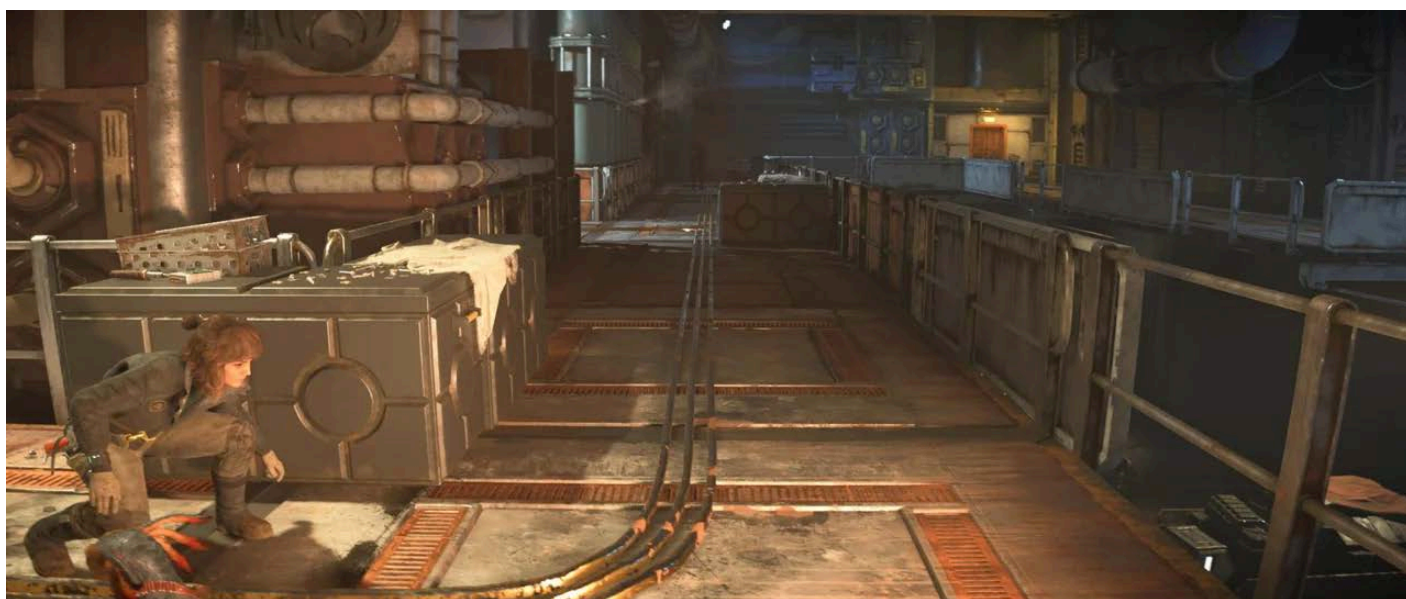
Когда приземлитесь, быстро проберитесь к ящикам с правой стороны тропы, пока дроид смотрит в другую сторону от вас. Мы не можем вывести этого парня из строя бесшумно, так что давайте не будем с ним связываться. Подождите, пока он снова пройдет мимо вас, затем тихо перейдите в область, обведенную на изображении выше.



Справа вы увидите **несколько труб, по которым можно подняться, которые ведут к серии из трех вентиляторов**. Поднимитесь по трубам и ждите рядом с первым вентилятором. Это возвращение нашего любимого препятствия-платформера. Как и раньше, эти вентиляторы будут периодически включаться и выключаться, и мы не хотим, чтобы нас застали за перемещением по решетке перед одним из них, когда он включен.



Что касается того, как работают эти вентиляторы, мы заметим, что **средний вентилятор постоянно активен**, в то время как вентиляторы слева и справа активируются и деактивируются как обычно. Подождите, пока первый вентилятор активируется, а затем деактивируется, прежде чем пересечь его и прыгнуть на столб справа от него. Теперь спрыгните на уступ под средним вентилятором и пересечь его, затем перепрыгните на уступ под последним вентилятором.



Подождите, пока последний вентилятор активируется и деактивируется, прежде чем запрыгнуть на решетку перед ним, подняться на правую сторону и перепрыгнуть на трубы рядом с ним. Когда вы окажетесь над платформой рядом с вентиляторами, спрыгните вниз. Вы приземлитесь на дорожке, которая изгибается вокруг каменной стены впереди.



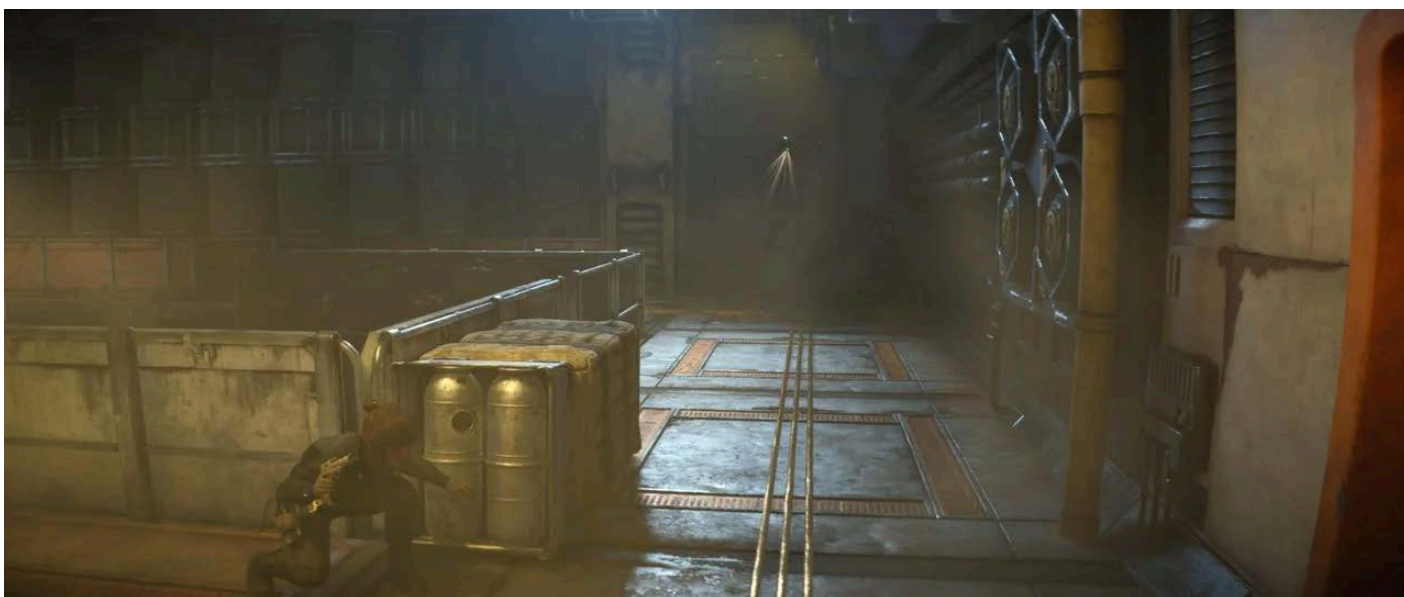
Перед вами охранник, камера за ним, а затем **второй охранник справа**. Подождите, пока охранник впереди вас не пойдет к набору коробок прямо по тропинке. Он повернется, подставляя вам спину. Прокрадитесь вперед, нырните за коробки рядом с ним и **убейте его, присев за коробки, чтобы спрятать тело**.



Один убит. Теперь **посмотрите на охранника справа**. Направьте бластер и **ударьте его оглушающим выстрелом**, бесшумно вырубив его. Теперь нам просто нужно пройти мимо камеры, не будучи пойманными.



Подойдите к камере и подождите, пока **белая визирная сетка** повернется в правую сторону. Когда она будет на месте, **наклонитесь под камеру, чтобы оказаться прямо под ней**. Положение, в котором вы должны находиться, обведено на схеме выше.



Когда он двинется, чтобы осмотреть другую часть дорожки, прижмитесь к левой стене и быстро скройтесь из его поля зрения, спрятавшись за ящиками, прислоненными к перилам впереди.



Подождите, пока камера сделает еще один круг и отвернется от вас, затем подойдите к **оранжевой двери** рядом с вами. **Это то место, куда идет ключ-карта**, так что вставьте ее, чтобы открыть дверь, затем пройдите на другую сторону. С этим мы официально проникли на фабрику.

## В поисках Анка



Теперь, когда мы внутри, пора выследить Анка. Посмотрите налево, и вы увидите **желтую решетку**, которая не дает нам пройти дальше вглубь фабрики. Поднимитесь по этой решетке и пройдите в верхнюю правую сторону, затем запрыгните на трубы на стене и поднимитесь на небольшой выступ, ведущий к сломанному вентилятору.



**Пройдите под сломанным вентилятором** и следуйте по трубе вокруг, прежде чем спуститься через люк в конце пути. Вы приземлитесь в комнате на противоположной стороне решетки, по которой мы только что поднялись. Общитесь **сундук** прямо перед собой, затем **перепрыгните через генераторы**, проходящие через центр комнаты.

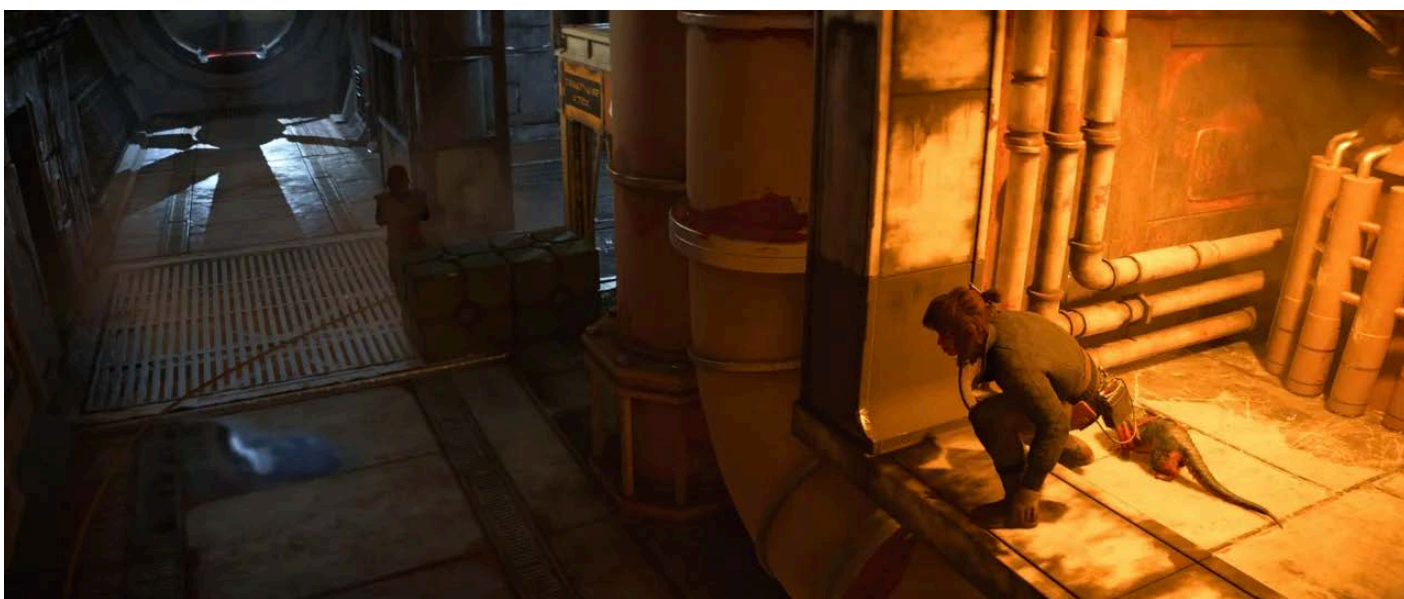


Когда вы достигнете другой стороны генераторов, **вы увидите над собой трубы и выступы**. Поднимайтесь по ним, пока не достигнете дорожки наверху. С правой стороны этой дорожки есть **сундук**, так что **возьмите его и спрыгните через желтый люк в центре дорожки**.





Вы приземлитесь в другой трубе, поэтому следуйте по ней, пока не доберетесь до сломанного вентилятора. Развернитесь и увидите, что путь справа ведет к запертому **сундуку**. Взломайте его, чтобы получить бесплатные ресурсы, затем вернитесь к сломанному вентилятору и пройдите под ним. Продолжайте следовать по пути, пока не увидите дверной проем слева.



Пройдите через него, и вы окажетесь у входа в трубу. Прямо впереди вас будет солдат, прислонившийся к ящику. Спуститесь вниз и убейте его, затем идите к **окну** справа. **Вы увидите Анка за столом ниже, которого ругает солдат Асига.**



Посмотрите направо от окна, и вы увидите **желтую решетку, ведущую вверх**. Поднимитесь по ней, затем запрыгните на решетку на стене слева от силоса, который вы найдете наверху пути. Следуйте по пути из решеток, пока он петляет вверх и вокруг комнаты, в конечном итоге выведя вас на возвышенную область с двумя вращающимися вентиляторами.



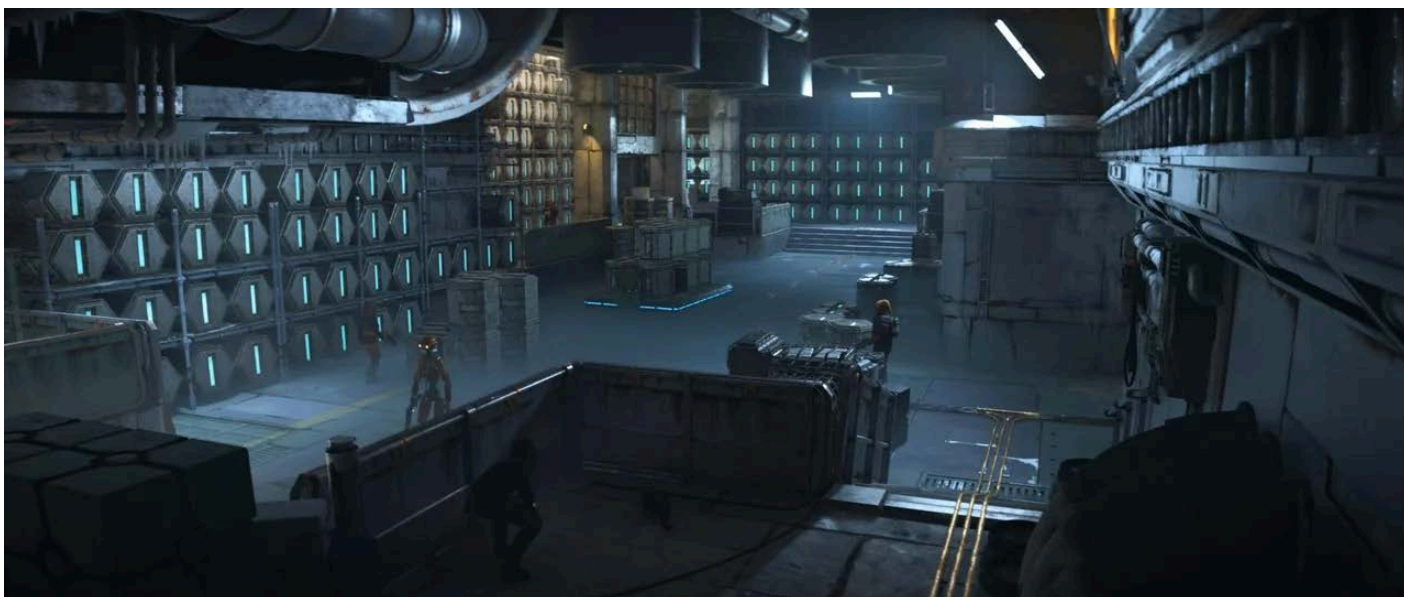
Идите в правую сторону прохода, по которому вы находитесь, затем развернитесь. Вы увидите **кнопку на стене напротив вас**. Войдите в **командный режим Никса** и прикажите ему нажать кнопку. Когда он это сделает, два из трех вентиляторов в этой комнате выключатся.



Пройдите за **вентилятор с левой стороны дорожки, по которой мы сейчас идем**, чтобы найти сундук, затем **спуститесь на нижний этаж комнаты и нырните под вентилятор напротив того места, где изначально стоял охранник**. Следуйте по тропинке с другой стороны вентилятора и спуститесь в отверстие в конце трубы, чтобы увидеть кат-сцену, показывающую, как Кей наконец-то встречается с Анком.

### Найдите талисман Анка

Когда Кей и Анк знакомятся, мы узнаем, что Анк строит бомбу, чтобы разрушить крепость клана Ашига. Однако, чтобы использовать ее, ей нужно сбежать, но она не может уйти, не прихватив свои личные вещи.



Когда вы восстановите контроль, нам нужно будет отправиться в раздевалку, чтобы забрать вещи Анка. Следуйте за маркером задания через ближайшую дверь, и вы попадете в **складское помещение**. Быстро нырните за ящики впереди вас и осмотрите комнату. Здесь шесть **охранников и дroid, который патрулирует центральный путь**. Это много рабочей силы, поэтому давайте просто сосредоточимся на том, чтобы пройти через эту комнату невредимыми.



Первым делом, найдите **вентиляционное отверстие**, которое вы можете взломать на стене слева. Оно обведено на изображении выше. **Подождите, пока дроид в центре комнаты отвернется от вас**, затем быстро перейдите к нему, войдите внутрь и следуйте за ним до конца.



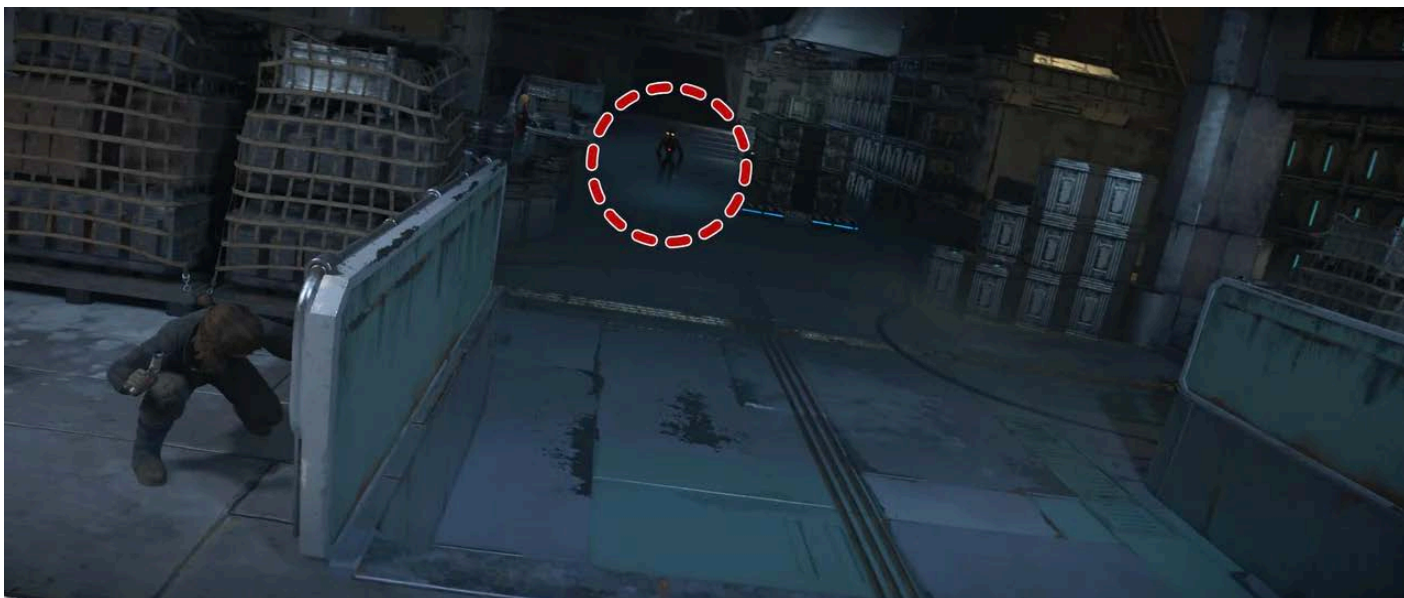
Он поместит вас за бочки рядом с двумя охранниками в левом дальнем углу комнаты. Здесь нам нужно действовать умно. **Охранник перед вами останется на одном месте, а тот, что напротив него, будет патрулировать небольшую область**. Подождите, пока второй охранник не начнет двигаться, затем специально подойдите к **колонне рядом с неподвижным охранником** и дайте сигнал к **бесшумному тейкдауну**, прижавшись к нему, гарантируя, что Кей выполнит анимацию тейкдауна из укрытия.



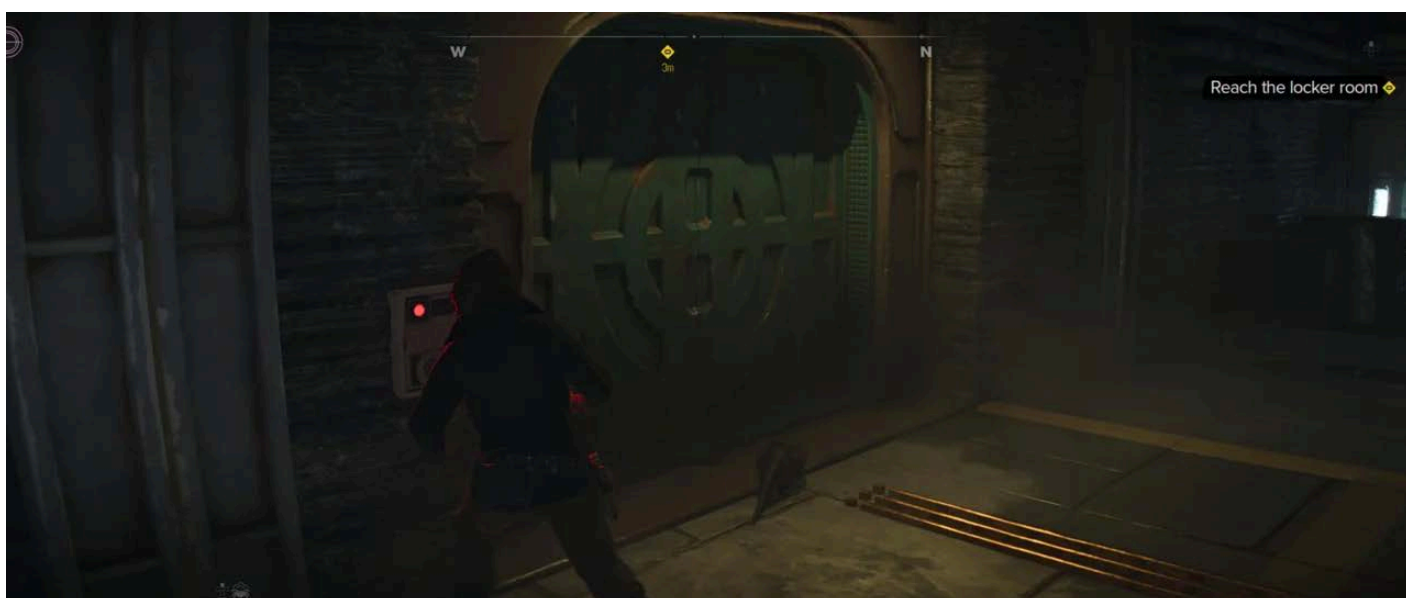
Анимация снятия с прикрытия скроет тело за колонной, так что второй охранник не наткнется на их бессознательное тело. Когда они упадут, подождите, пока другой охранник вернется в точку своего цикла патрулирования, где он будет смотреть на полки перед вами. Подкрадитесь к ним сзади и снимите их, затем **запрыгните на верх полка**.



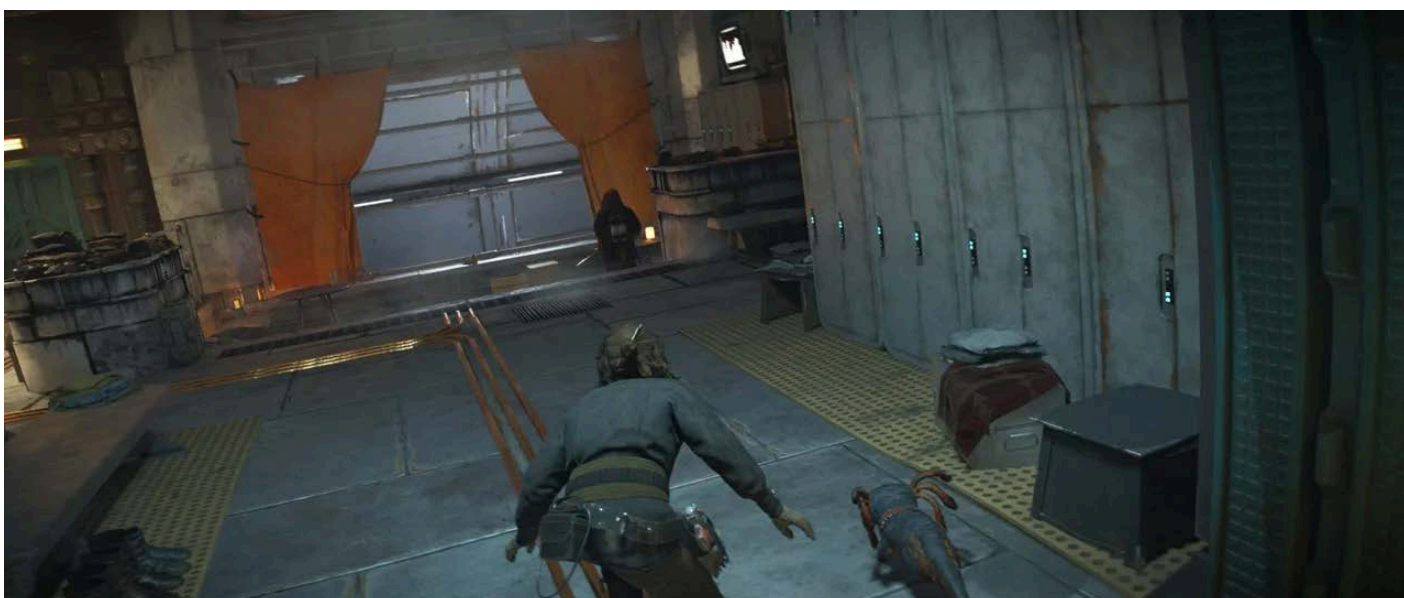
Следуйте по пути вдоль верха полков, пока не достигнете другой стороны комнаты. Под вами вы увидите охранника, стоящего без дела. **Ударьте его с воздуха**, затем вырубите охранника напротив, где вы приземлитесь, **оглушающим выстрелом**. Когда оба этих парня упадут, давайте быстро проверим, где находится дроид в центре комнаты.



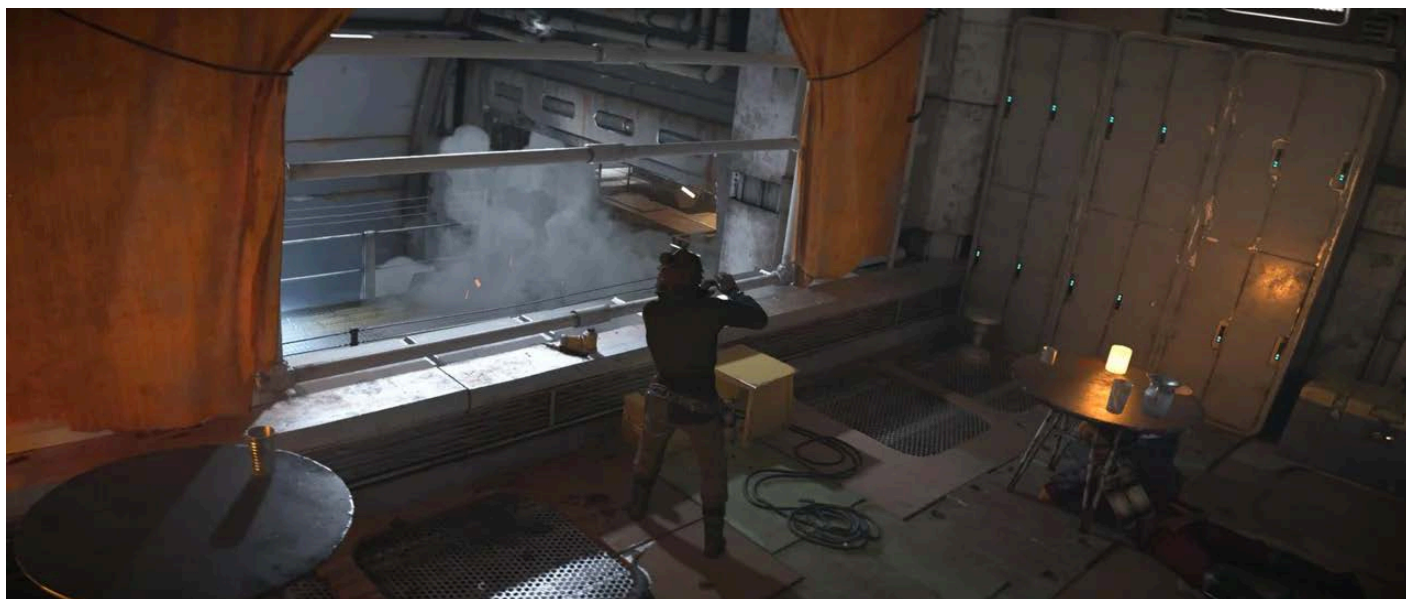
Нам нужно взломать замок на двери слева, но **патрульный режим дроида** означает, что он может легко нас заметить и испортить весь план.



Подождите, пока он приблизится к нашей стороне комнаты, затем, когда он повернется, чтобы уйти обратно, подкрадитесь к двери и взломайте ее отмычкой как можно быстрее. Как только она откроется, протолкнитесь.



Следуйте по тропинке вверх по лестнице, и наверху вы найдете дверь, ведущую в раздевалку. Убейте охранника, который здесь находится, и обыщите комнату, чтобы найти сундук и некоторые свободные ресурсы. Когда вы будете готовы двигаться дальше, возьмите **Ank's Lucky Charm**на выступе под окном.



Когда вы это сделаете, вы увидите, как дверь ее камеры взорвется, когда Анк совершит свой дерзкий побег. Пришло время взорвать это место.

---

### Побег из оружейной мастерской с Анком

С талисманом Анка в руке выйдите через дверь рядом со шкафчиками в левой части комнаты и спрыгните через вентиляцию впереди.



Вы приземлитесь на пол ниже. Двигайтесь вперед, следуя маршруту, который мы только что видели, как Анк использовала, чтобы сбежать из своей камеры. В конце концов вы доберетесь до запертой двери, но вы заметите **дыру в стене справа от вас**. Протиснитесь через нее и продолжайте идти по тропинке, пока не дойдете до прохода.



Спрыгните с правой стороны дорожки, и вы приземлитесь рядом с рельсом, на котором висят ящики. Посмотрите направо, и вы увидите **неактивный узел**, который мы можем активировать с помощью нашего **ионного бластера**. Выстрелите в узел, и рельс начнет двигать ящики.



Подождите, пока ящик проедет над платформой, на которой мы сейчас находимся, и **прыгайте на него**, цепляясь за него, пока он перемещает вас через пропасть впереди на платформу в центре пещеры. Спрыгните вниз, когда достигнете конца, и спрячьтесь за ящиками перед вами.





Вы увидите **трех охранников** и **дроида**, патрулирующих платформу впереди, все они находятся прямо на пути нашего **побега** : **точка захвата** около **желтых перил** в северо-западном углу платформы. Ее местоположение показано на изображении выше.



Есть **два способа пройти мимо этих парней**. Первый способ — испачкать руки. Сигнализация уже воеет, так что вы можете свободно стрелять в них, не беспокоясь о том, что на нас нападут новые волны. Второй способ — действовать скрытно, приказав Никсу взорвать **взрывоопасную бочку** рядом с охранником слева от нас, убив его и приманив к себе других врагов, чтобы оценить происходящее. Какой способ вы выберете, решать только вам.



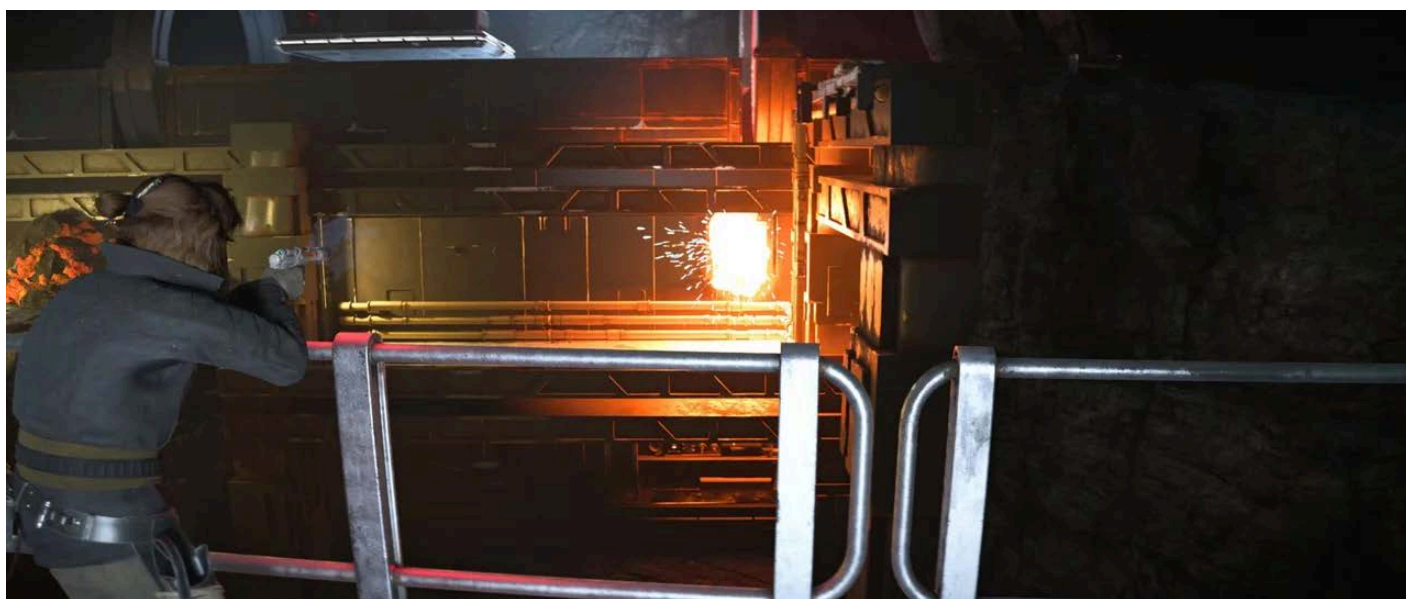
В любом случае, проберитесь к точке захвата, затем зацепитесь и спуститесь на платформу обслуживания внизу. Напротив вас вы увидите несколько охранников на мостике рядом с **взрывоопасной бочкой**. Взорвите ее, чтобы убить их всех, затем используйте **точку захвата** в центре пропасти впереди, чтобы перебраться на платформу.



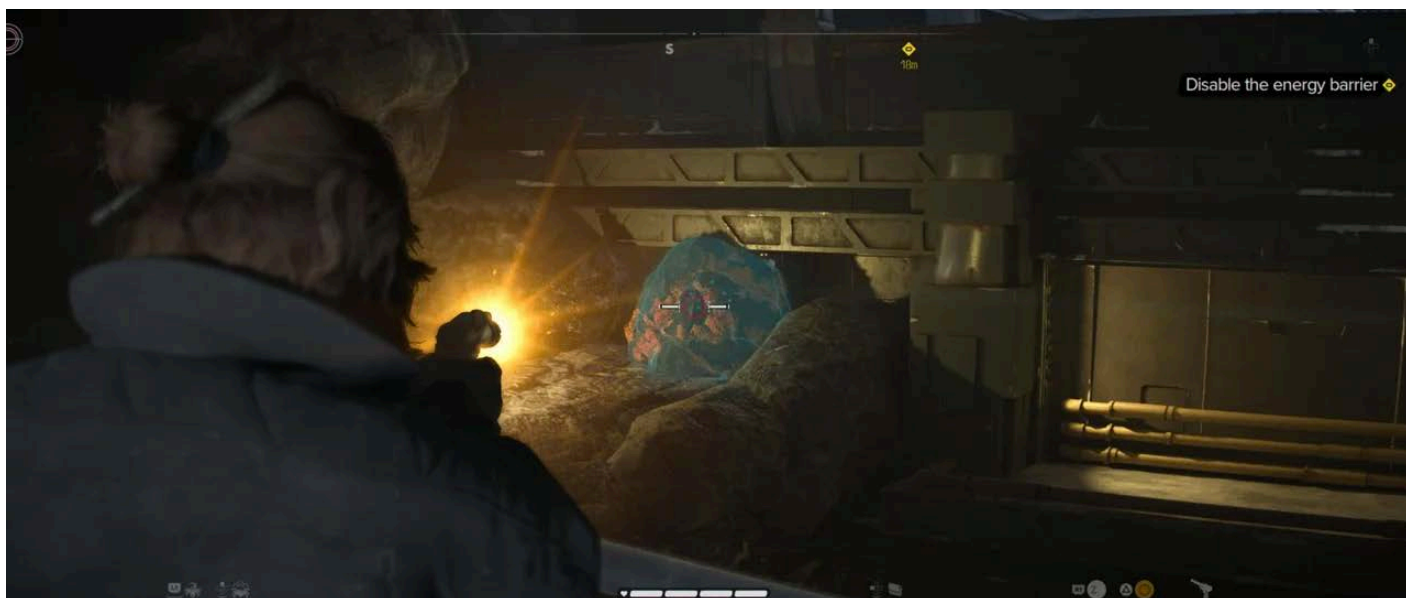
Как только вы приземлитесь, поднимитесь по решетке в задней части платформы и поднимитесь по ней, следуя по пути уступов, пока не достигнете одного прямо под платформой над вами. **Подождите здесь секунду**. Над вами есть охранник, который патрулирует прямо в зоне прямой видимости того места, куда нам нужно подняться.



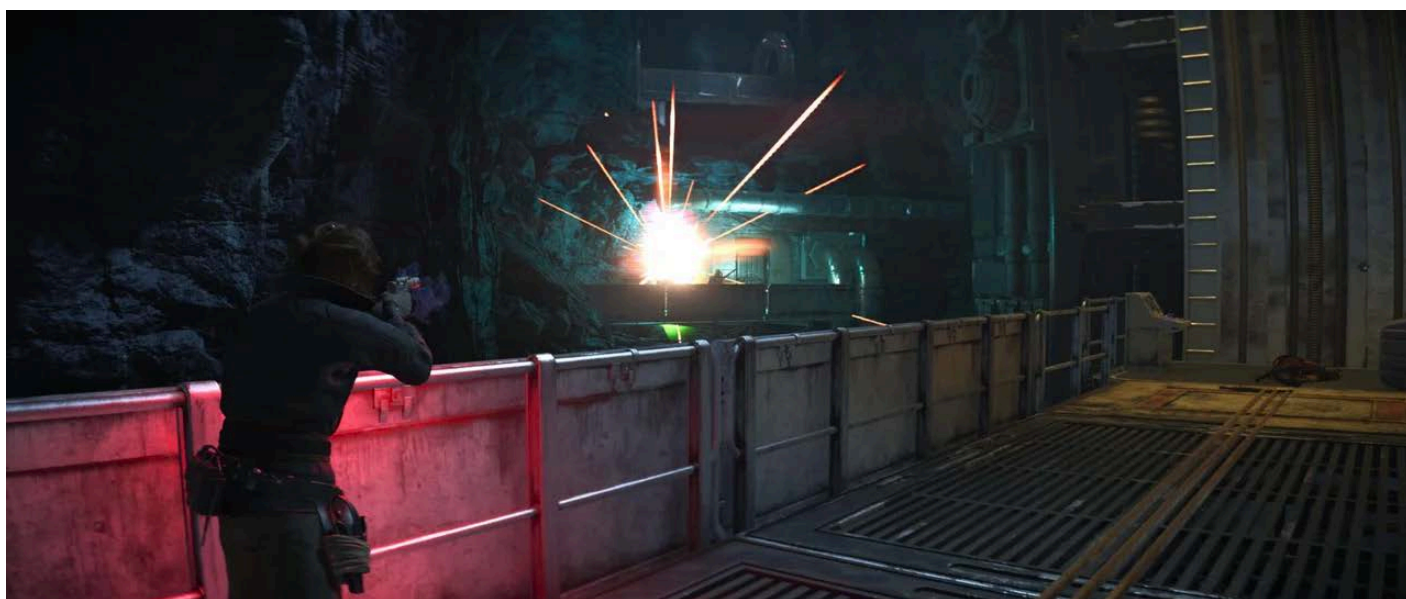
Когда он повернется, выпрыгните и поднимитесь на платформу. Как и прежде, то, как вы справитесь с этой платформой, зависит от вас. Там всего **три охранника**, так что **пристрелите их, если хотите**, или **перемещайтесь и используйте скрытые приемы, чтобы прикончить их**. Оба варианта являются жизнеспособными, поскольку враги относительно рассредоточены.



Когда они все выйдут на счет, направляйтесь к перилам на противоположной стороне платформы, откуда мы поднялись. Вы увидите тележку Анка на рельсах рядом с **энергетическим барьером**. Войдите в **командный режим Никса** и посмотрите под рельсы. Вы увидите **затвор, который Никс может держать открытым**. Пусть он его откроет, и вы увидите **красный силовой узел**. Стреляйте в него, чтобы взорвать.



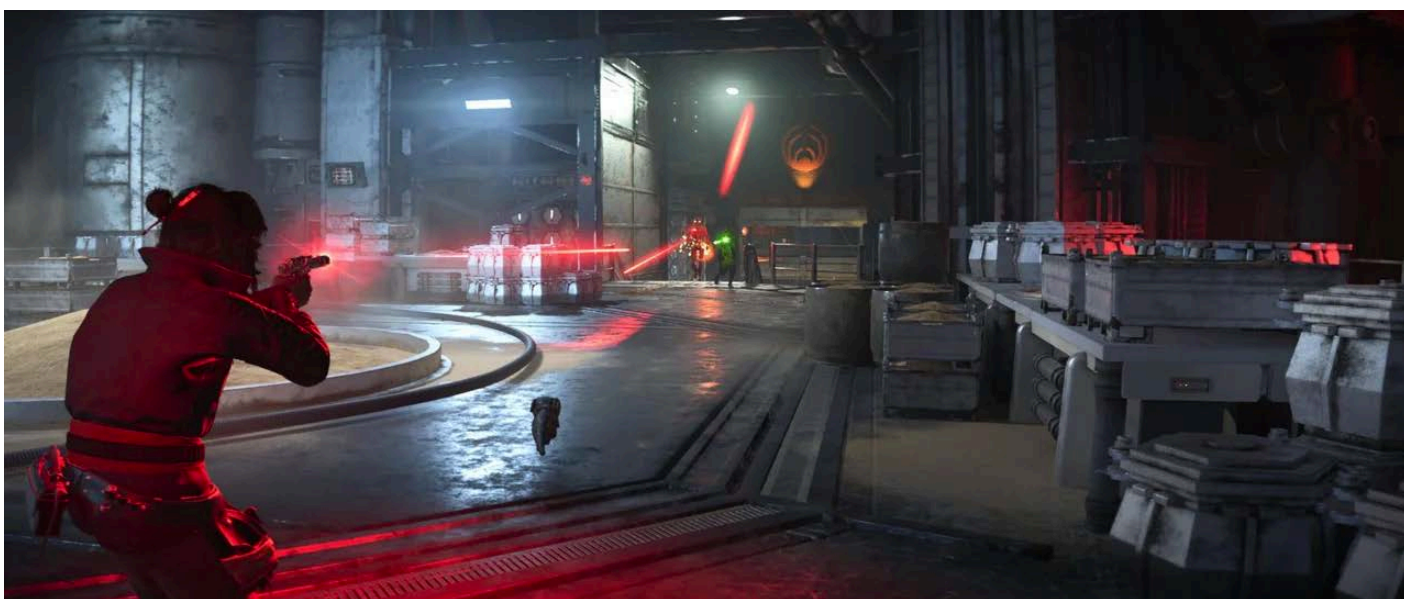
Когда это будет сделано, посмотрите на **оранжевый камень** с левой стороны пути. Прицельтесь и переключитесь на свой **модуль питания**, удерживая **ТРЕУГОЛЬНИК / Y / нажав клавишу 3**. Когда он будет задействован, **выстрелите болтом** в камень, чтобы **взорвать его**. За камнем вы найдете еще один **красный узел питания**. **Взорвите и его, чтобы снизить энергетический барьер**.



Анк продолжит свой путь по рельсам. Когда она уйдет, развернитесь и увидите, как **три врага появились у лифта на противоположной стороне платформы**. Убейте того, что внизу лифта, затем обратите внимание на двоих на балконе слева от вас. **Взорвите взрывчатую бочку** между ними, чтобы убить обоих одним выстрелом.



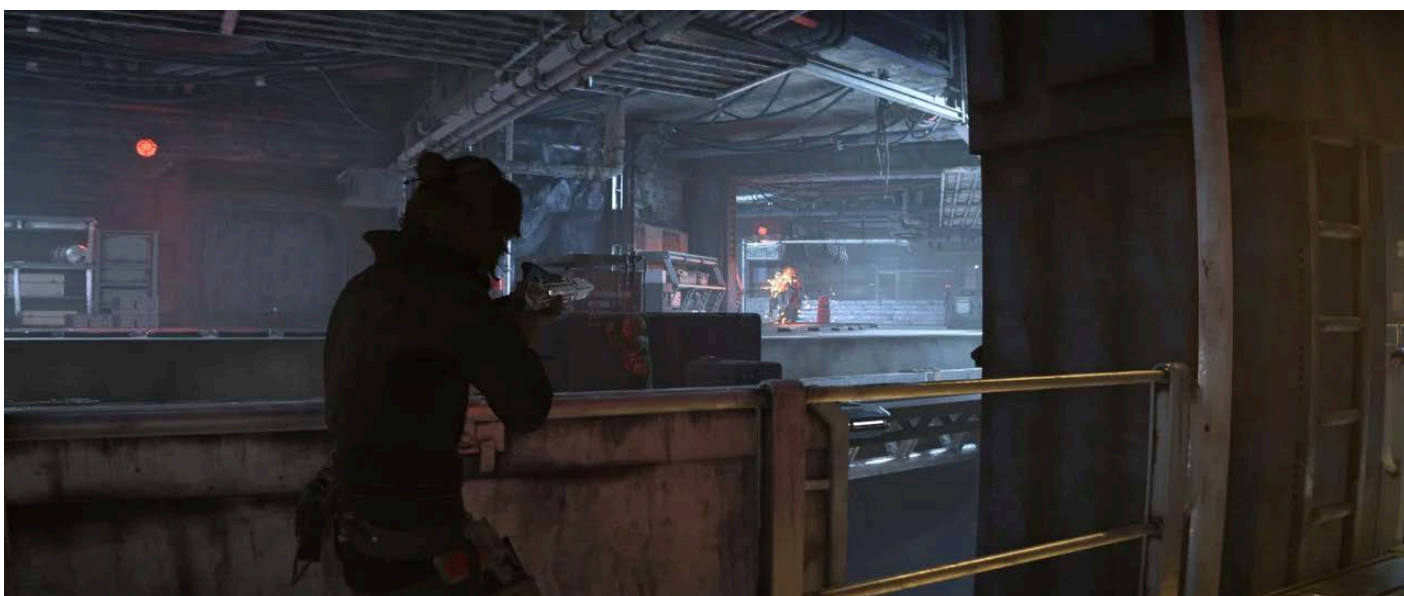
Когда они будут мертвы, ступайте в лифт, и он начнет подниматься. Однако на полпути он останавливается, заставляя Кей позвать на помощь Анка. Пока она ждет, когда ее новый соучастник преступления придет ей на помощь, солдаты начнут стрелять по вам с платформ рядом с лифтом. Нырните за ящик рядом с вами и отстреливайтесь, используя близлежащие **взрывные бочки**, чтобы уничтожить нескольких врагов одновременно.



Как только лифт снова заработает, поднимитесь на платформу над вами, затем поверните направо. **Дроид и солдат поднимутся по лестнице перед вами**, так что нырните в укрытие и снимите их, затем продолжайте спускаться по лестнице, по которой они пришли.



Он приведет вас к длинному мостику рядом с рельсами, где вы наконец догоните Анка. Однако времени праздновать нет, так как **на пути напротив вас появятся враги**. Цельтесь и стреляйте в них, используя **взрывоопасные бочки**, разбросанные по платформе, чтобы взорвать их быстро и эффективно.



Если вы чувствуете, что вас подавляют, войдите в **командный режим Никса** и попросите его **принести один из бластеров ваших павших врагов на противоположной платформе**. Он может быстро пересечь границу и принести его обратно, что позволит вам заполучить мощное огнестрельное оружие, чтобы уравнивать шансы.



В конце концов, вы доберетесь до **двери, которую можно открыть с помощью вашей ключ-карты**. Откройте двери и пройдите на небольшую боевую арену впереди. Убейте **трех врагов**, которые загнали вас в угол, затем **поднимитесь по лестнице** и спуститесь по тропинке слева, чтобы снова встретиться с Анком.



Поговорите с ней, и она откажется от работы в Канто, сказав Кей, что слишком занята уничтожением клана Ашига. Похоже, нам придется помочь ей закончить то, что она начала, если мы хотим получить ее в команду. После разговора покиньте оружейный завод (там нет охраны, так что вас не побеспокоят), и миссия будет завершена. Теперь пришло время снова встретиться с Анк и помочь ей завершить ее миссию в [Улье](#).

---

Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Kijimi](#) — The Hive / Улей

Автор: [Maksim Takoi](#) — 24.09.2024 - 11:44:14



После нашего драматического освобождения Анка во время миссии [Breakout](#), Кей узнает, что Анк не присоединится к работе Канто, пока она и так усердно работает над заданием Ки'ры. Так что, похоже, мы собираемся ускорить процесс, нырнув с головой в переворот клана Ашига. Наше пошаговое руководство проведет вас по этой миссии по проникновению в крепость клана Ашига, с советами по скрытному прохождению через встречи с врагами, поиску полезных ресурсов для улучшений и отслеживанию ключевых точек интереса.

- [Прорыв крепости Ашига](#)
- [Отключение турелей](#)
- [Кража нити происхождения](#)
- [Судьба Исходной нити \(оба варианта\)](#)

---

## Прохождение Hive

Как только вы закончите с [Breakout](#) и выйдете в туннель, ведущий из Оружейной фабрики, вам позвонит Ки'ра и назначит квест **The Hive**. Она скажет вам отправиться на территорию клана Ашига и встретиться с ней, так что возвращайтесь в Киджими и следуйте за маркером квеста, чтобы добраться до района банды.



Когда окажетесь там, продолжайте следовать за маркером задания, пока не дойдете до **ставня**. Откройте его, и вы увидите кат-сцену, в которой Кей встречается с Ки'рой и



Анком, которые рассказывают ей о перевороте. Роль Кей *предположительно* проста. Она собирается **прорваться в район, проделать дыру в стене крепости Ашига и отключить турели.**



Как только Анк и Ки'ра уйдут, пора начинать. Когда вы восстановите контроль, протолкнитесь через пролом в стене перед вами.

---

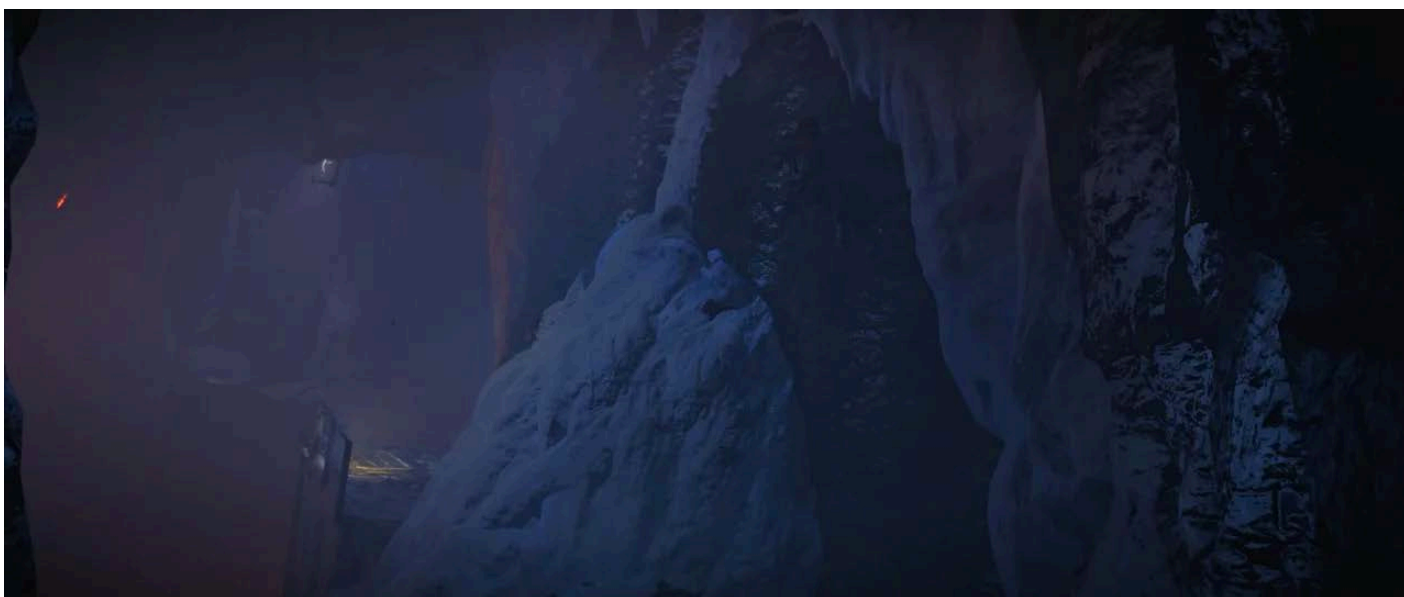
### Прорыв крепости Ашига



Как только вы пройдете через стену, следуйте по тропе вперед через ряд ледяных пещер под крепостью. Они будут тянуться вокруг, пока вы не достигнете гигантской пещеры с парой больших генераторов слева от вас.



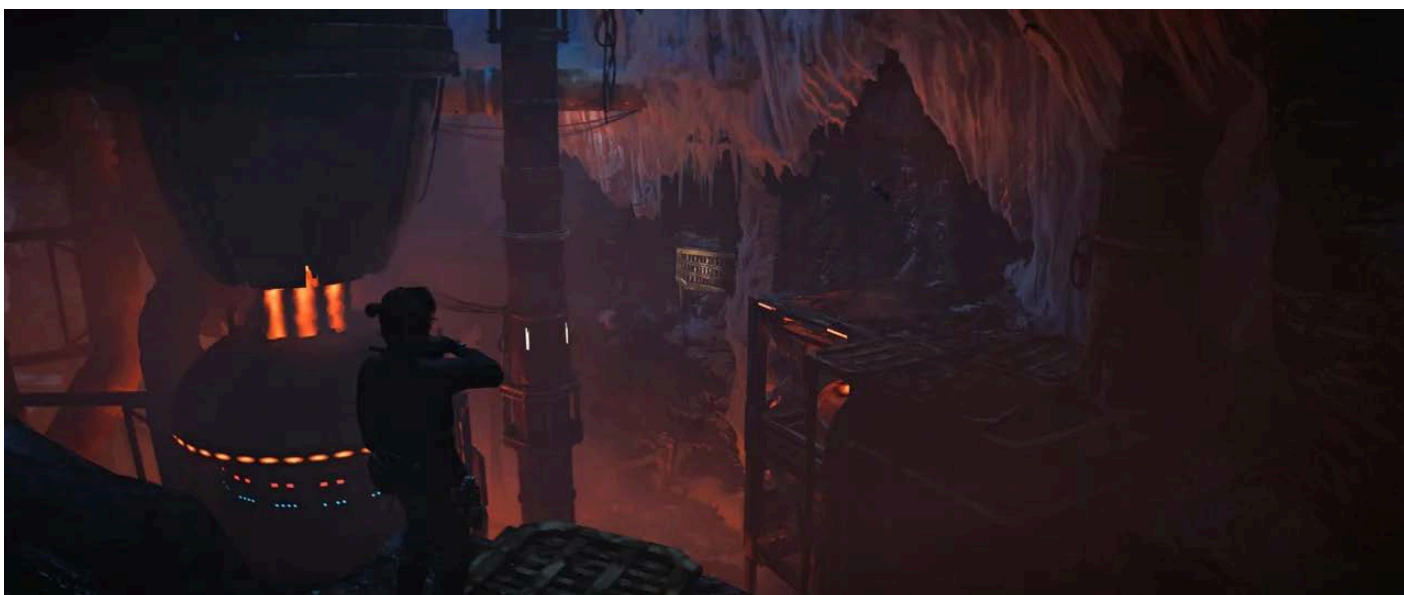
Продолжайте идти вперед, пока не дойдете до развилки пути. Быстро идите по дороге направо, чтобы найти **кучу ресурсов около гигантского скелета**, затем вернитесь к развилке дороги и идите налево.



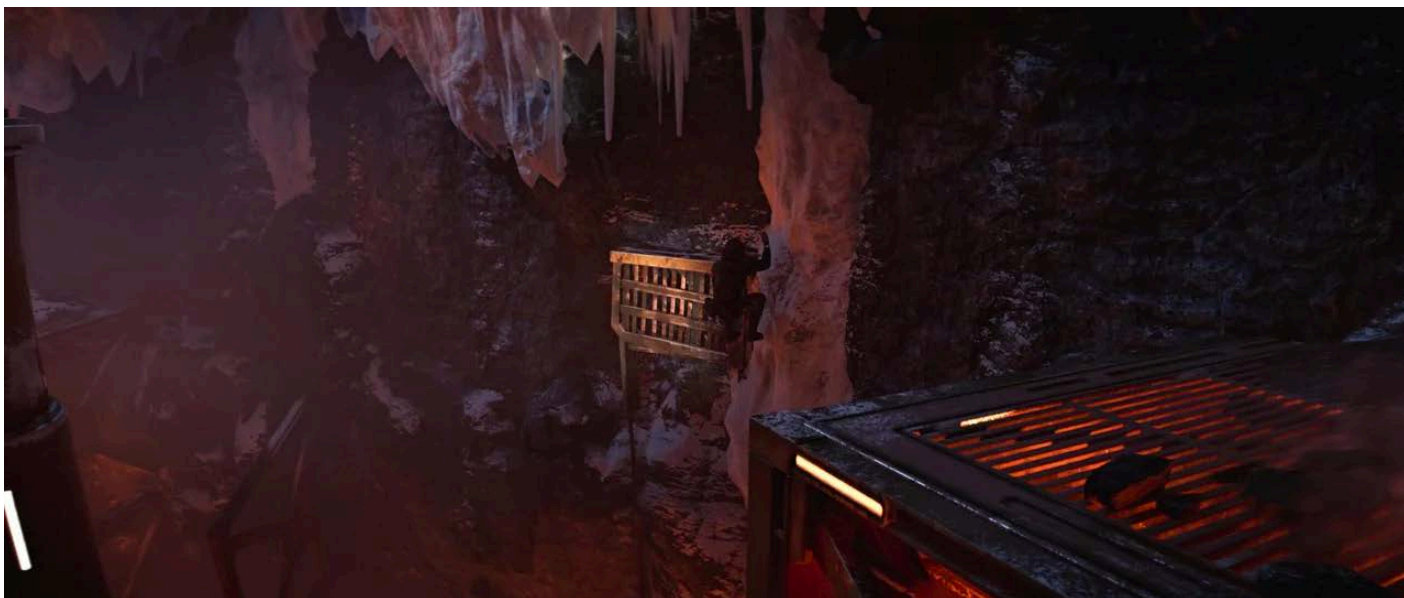
В конце маршрута вы найдете **скальную стену**, на которую можно взобраться. Запрыгните на нее и поднимитесь по ней, затем следуйте по стене пещеры налево и спуститесь на мостик. Посмотрите через пропасть впереди вас на мостик, и вы увидите точку **захвата**.



Ухватитесь за него и переберитесь на скалу напротив вас, затем нырните в отверстие в скалах впереди и продолжайте следовать по тропе.



Вы попадете в другую большую пещеру с генератором в центре. Перепрыгните на платформу напротив вас, используя **крюк** наверху, затем ухватитесь за **стену, по которой можно подняться, в задней части платформы** и используйте ее, чтобы перебраться к **желтой решетке** слева.



Отсюда продолжайте двигаться по скальным стенам слева от вас, затем спрыгивайте на платформу впереди и используйте ее, чтобы перепрыгнуть на каменистую тропу, ведущую из пещеры. Тропа приведет вас в последнюю комнату, а Кей замечает, что **точка прорыва должна быть прямо над нами.**



Когда вы войдете в эту комнату, вы увидите **справа от себя вентилятор, который периодически включается и выключается.** Как всегда, подождите, пока он включится, а затем выключится, прежде чем **схватиться за трубы, выступающие из стены за вентилятором,** и использовать их, чтобы подняться на желтую платформу выше.



Поднявшись, используйте лестницу перед собой, чтобы добраться до прохода с другим вентилятором. Подождите, пока он активируется и деактивируется, затем бегите через проход, прыгайте на камень слева и **забирайтесь на желтую решетку** перед собой.



Это приведет вас к ряду труб, по которым вы сможете перебраться через близлежащую металлоконструкцию и на скальный выступ. Когда вы снова будете на ногах, развернитесь и увидите еще один каменный выступ по ту сторону пропасти впереди. Используйте **точку захвата** над собой, чтобы забраться на него, затем поднимитесь по **скалам, по которым можно подняться**, в задней части выступов.



Тропа вверх по каменной стене приведет вас к области с **двумя вентиляторами**, которые постоянно активны рядом с металлическими дорожками. Если вы посмотрите вверх, вы увидите **точку захвата** наверху платформы над вами. Прикрепитесь к ней и поднимитесь по стене. Когда вы достигнете вершины, вы обнаружите себя стоящим рядом с верхним вентилятором.



Если вы посмотрите на проход с противоположной стороны вентилятора, вы увидите **оранжевый камень** прямо рядом со стеной с правой стороны прохода. Переключитесь на **силовой модуль** на вашем бластере и уничтожьте его. Вы откроете **затвор**. Войдите в режим команд Никса и скажите ему держать затвор открытым, открывая **красный силовой узел**. Взорвите силовой узел, и вентилятор остановится.



Перепрыгните на противоположную дорожку и **подойдите к ставням, обозначенным маркером квеста**. Здесь Кей должен прорваться в крепость. Нажмите кнопку-подсказку, чтобы **прикрепить взрывчатку, которую дал вам Анк**, а затем наблюдайте, как она взрывается, расчищая путь в крепость.

---

### Отключение турелей

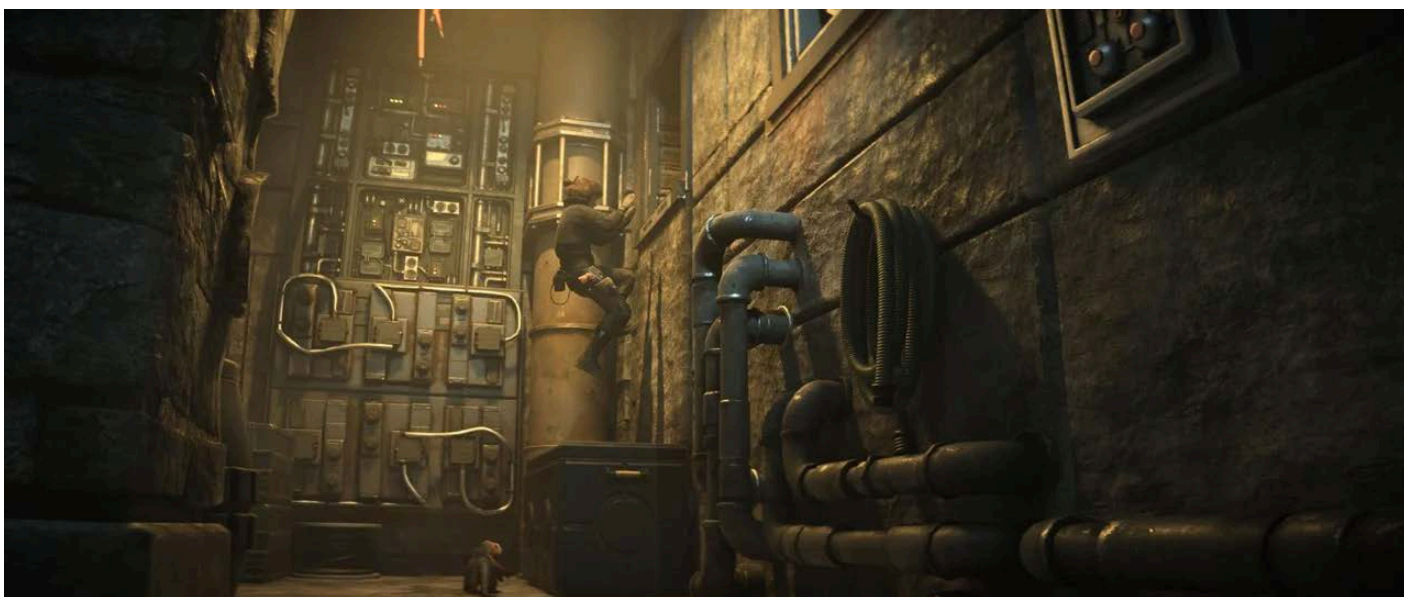
Теперь, когда мы проделали огромную дыру в стене, пришло время проникнуть в крепость и отключить турели. Пройдите через дыру, и солдат Ашига выскочит из-за угла и бросится прямо на вас. Если вы не будете очень быстрыми, этого парня будет трудно убить скрытно, так что вытащите свой бластер и пристрелите его.



Когда он умрет, идите за угол, дойдите до конца тропы и прыгните через дыру в стене справа.



Она приведет вас вниз в котельную. Пройдите в центр комнаты и найдите **желтую решетку** справа. Запрыгните на нее и поднимитесь наверх, затем схватитесь за трубу справа и используйте ее, чтобы перебраться на второй этаж.

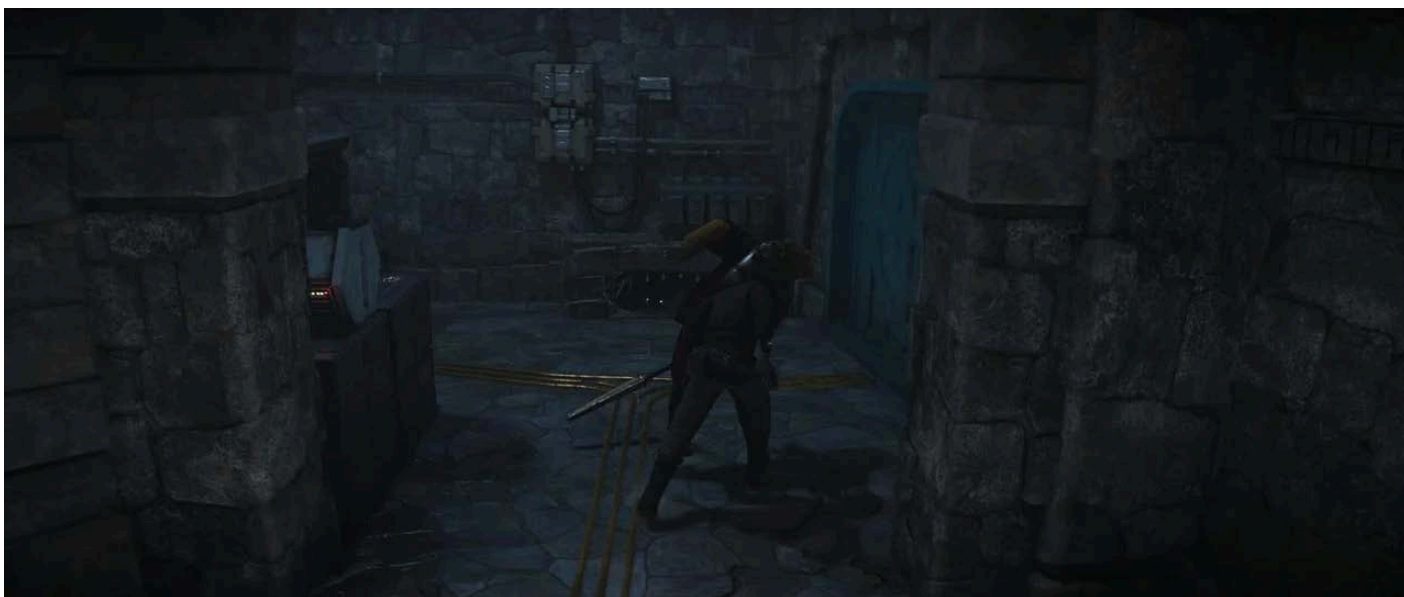


Обыщите **запертый сундук**, который вы найдете здесь, затем обойдите **решетку**, по которой мы только что поднялись, и вы увидите **вентиляционное отверстие** на стене. Взломайте его и прыгайте внутрь, следуя за ним.

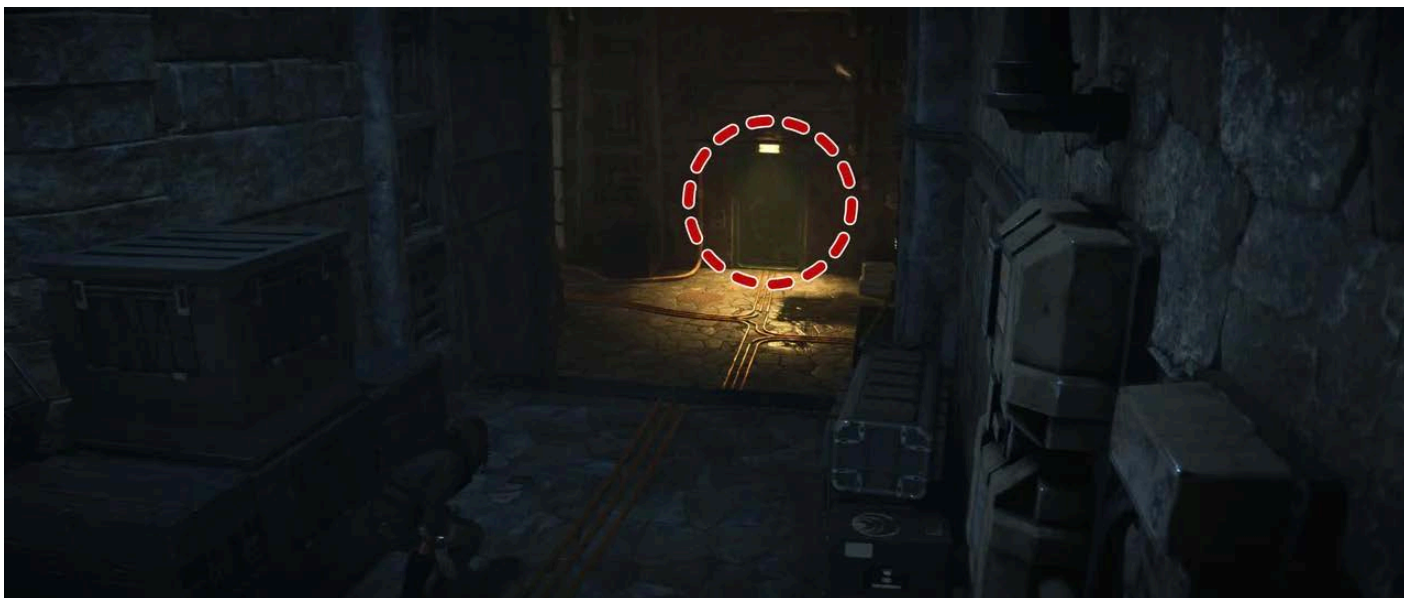




Он высадит вас в большой области с **двумя генераторами в центре**. Кей будет утверждать, что нас здесь не могут заметить, поэтому пришло время для еще одного обязательного стелс-сегмента. Для общего представления о планировке этой комнаты, мы сейчас находимся на **проходе с одним охранником, наблюдающим за ним**. Между тем, в центре комнаты находятся **четыре охранника и дроид**. Трое из этих охранников стоят без дела в группе, в то время как дроид патрулирует левую сторону комнаты, а четвертый охранник патрулирует правую сторону.



Когда будете готовы, идите вперед, выйдите на дорожку и укройтесь за одной из низких стен. Охранник, следящий за этой зоной, находится справа от вас. Подождите, пока он повернется, затем следуйте за ним и тихо убейте его. Просто убедитесь, что его тело **не находится прямо перед ступенями слева от вас**, так как его могут заметить охранники, патрулирующие центр комнаты.



Когда он будет без сознания, выйдите из арки позади того места, где он патрулировал, и посмотрите налево. Спуститесь по лестнице впереди, вы увидите дверь. Нам нужно быстро войти туда, но сначала присядьте и укройтесь за низкой стеной слева от вас, когда достигнете низа лестницы. Рядом с этой низкой стеной будет патрулировать охранник, поэтому подождите, пока он подойдет, и убейте его.



Теперь идите в дверь и вы найдете **панель управления** камерой. Отключите ее, затем вернитесь к низкой стене, протолкнитесь мимо нее и поднимитесь по ступенькам справа.



Раньше здесь была активная камера, но без нее мы могли бы легко подняться по ступенькам и спрятаться за ближайшими перилами.



Отсюда вы сможете увидеть трех охранников в центре комнаты и патрулирующего дроида. Нам нужно взломать дверь рядом с нами, и хотя охранники не представляют проблемы, так как они смотрят на противоположную сторону комнаты, дроид может поймать нас, если мы не будем осторожны. Подождите у перил, пока дроид не отвернется.



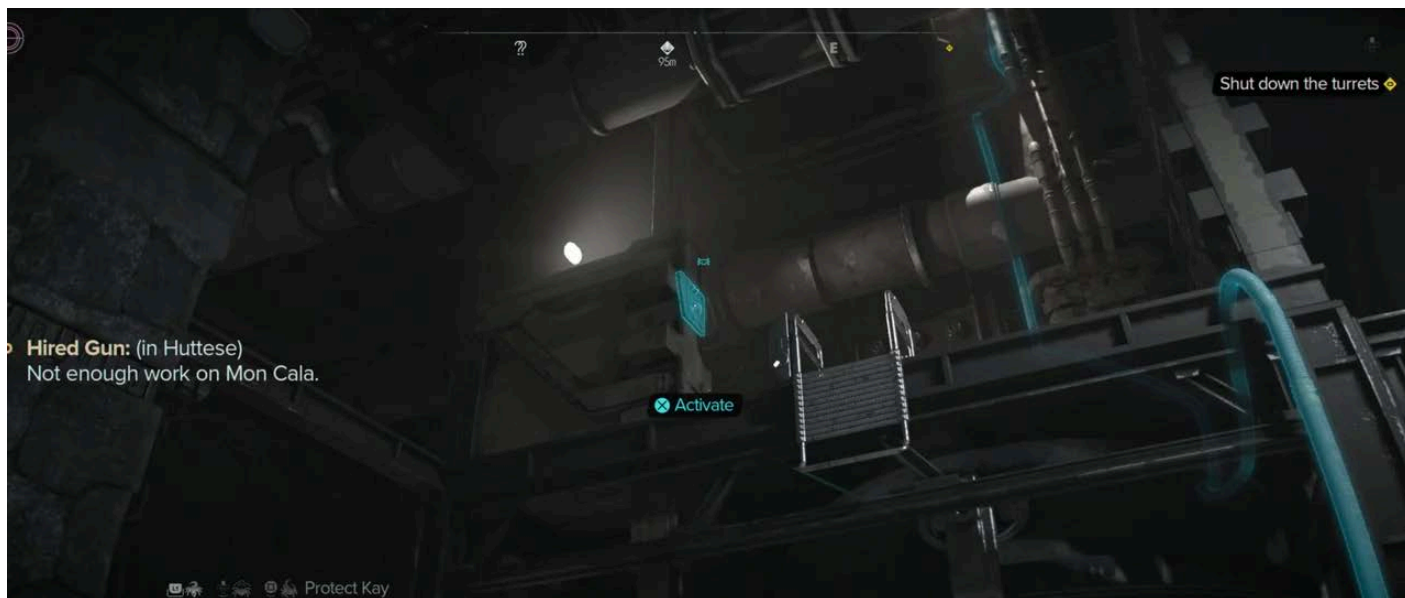
Когда он уйдет, найдите дверь слева, затем подойдите к ней и взломайте терминал рядом с ней с помощью шипа данных. Быстро откройте его, затем пройдите на другую сторону.



Вы окажетесь на возвышенной смотровой площадке. Возьмите обилие ресурсов, которые вы найдете здесь, затем посмотрите в комнату за ней. Вы увидите **энергетический барьер** в задней части области. Наша цель — снять барьер и взломать терминал за ним.



Перепрыгните через перила и спуститесь на землю внизу. Убейте солдата, прислонившегося к стене, затем быстро прочесывайте комнату в поисках ресурсов. Когда будете готовы снять энергетический барьер, вернитесь к нему и активируйте чувства Никс. Вы увидите **три провода, выходящие из барьера, которые все разбегаются в разных направлениях**. Нам нужно будет деактивировать их все, чтобы опустить барьер.



Для первого провода направляйтесь на юго-запад комнаты и найдите **убранную лестницу, свисающую с прохода над вами**. Войдите в режим командования Никса, и вы увидите **кнопку рядом с лестницей**, которую вы можете отправить его нажать. Как только он нажмет на нее, лестница опустится, позволяя вам подняться вверх.



Поднимитесь по лестнице, а затем посмотрите прямо над собой, и вы увидите дыру в потолке с **красным узлом внутри**. Выстрелите в красный узел, чтобы взорвать его, деактивировав первый провод.



Теперь вернитесь к барьеру и посмотрите прямо направо от него. Вы увидите **желтую решетку**, по которой можно подняться, чтобы добраться до **пары выступов**, которые **движутся вокруг колонны** и **опускают вас на приподнятую платформу**. Следуйте за ними, спрыгните на платформу и развернитесь.



Вы увидите **затвор** прямо по курсу. **Прикажите Никсу удерживать затвор закрытым**, открывая **красный силовой узел**, а затем взорвите его. Это два вниз.



Наконец, **вернитесь к энергетическому барьеру и посмотрите прямо налево от него**. Вы увидите **третий и последний узел в стене рядом с ним**. Уберите и его, и барьер опустится.



Пройдите мимо теперь уже деактивированного барьера, и вы найдете впереди терминал. Разрежьте терминал, а затем выберите **отключение защиты турелей**, как только вы пройдете.

---

### Кража нити происхождения

С отключенными турелями пришло время перегруппироваться с Анком и бежать. Выходите через главные двери напротив вас и возвращайтесь в комнату, через которую мы пробрались ранее.



Когда вы это сделаете, вы запустите скриптовую перестрелку, когда Кей нырнет за стену. Когда вы восстановите контроль, убейте **двух пауков**, которые прямоком на вас направятся. Эти ребята будут постоянной угрозой в этом бою, так что если вы увидите, как они приближаются, обратите на них свое внимание. **Они бросятся на вас и взорвутся, когда подойдут близко**, нанося большой урон.



Когда вы не расстреливаете пауков, сосредоточьте огонь в основном на **дроиде**, которого мы видели патрулирующим эту комнату ранее. Он окажет наибольшее сопротивление, поэтому очистите поле боя от него, прежде чем он сможет вас убить.





Когда дроид будет повержен, переключите свое внимание на других врагов, добивая их и зачищая комнату. Это легко пропустить, потому что игра решает разыгрывать большую часть разговоров Анк посреди боя, то есть вы не можете читать ее субтитры, но Анк только что предложила изменить план.



Прежде чем мы уйдем, она хочет, чтобы мы отправились в **Криокамеру**, говоря, что она вознаградит нас, если мы примем миссию Канто. Вот почему мы здесь, так что это наш следующий пункт назначения. Следуйте за маркером задания к двери с правой стороны арены, которую мы только что зачистили. Пройдите внутрь, и вы найдете дыру в полу.



Спрыгните с него, затем **следуйте по тропинке под вентилятором впереди и через отверстие в трубе слева**. Вы окажетесь в коридоре. Следуйте по тропинке вниз по лестнице и через дверь впереди, чтобы войти в криокамеру.



Когда вы протолкнетесь внутрь, в комнату войдет группа воинов клана Асига. Спрячьтесь за ближайшим укрытием и начните стрелять. В этой комнате может быть сложно сражаться, так как она большая и относительно открытая, что позволяет врагам заходить с фланга. Просто следите за тем, что справа и слева, и старайтесь загнать врагов за укрытие, стреляя, если они попытаются зайти с фланга.



По мере того, как бой продолжается, враги будут продолжать входить в комнату. Оставайтесь в укрытии и старайтесь поймать врагов, когда они войдут на арену, убивая их до того, как они успеют пробраться в укрытие. После нескольких небольших волн в бой **вступит дroid**. Как и в предыдущем бою, сначала сосредоточьтесь на нем, убрав его из ситуации, прежде чем он сможет нанести серьезный урон.



Как всегда, если вы видите какие-либо **бластеры**, разбросанные по окружающей среде, поручите Никсу эту работу. Таким образом, вы сможете принести с собой мощную огневую мощь, оставаясь в безопасности за укрытием. Этот бой будет продолжаться некоторое время, так что просто держитесь на месте, обязательно уничтожайте всех флангеров, подтягивайте оружие к себе и лечитесь, когда это необходимо. В конце концов, после нескольких волн, вы очистите комнату.



Когда комната будет зачищена, **пройдите к центральной консоли и взаимодействуйте с ней**. Кей подберет **Первоисточник**, поскольку Анк скажет ей, что этот небольшой предмет содержит в себе огромную силу. Тот, кто держит нить, контролирует улей Ашига. Похоже, нам придется тщательно подумать, что с ней делать.

---

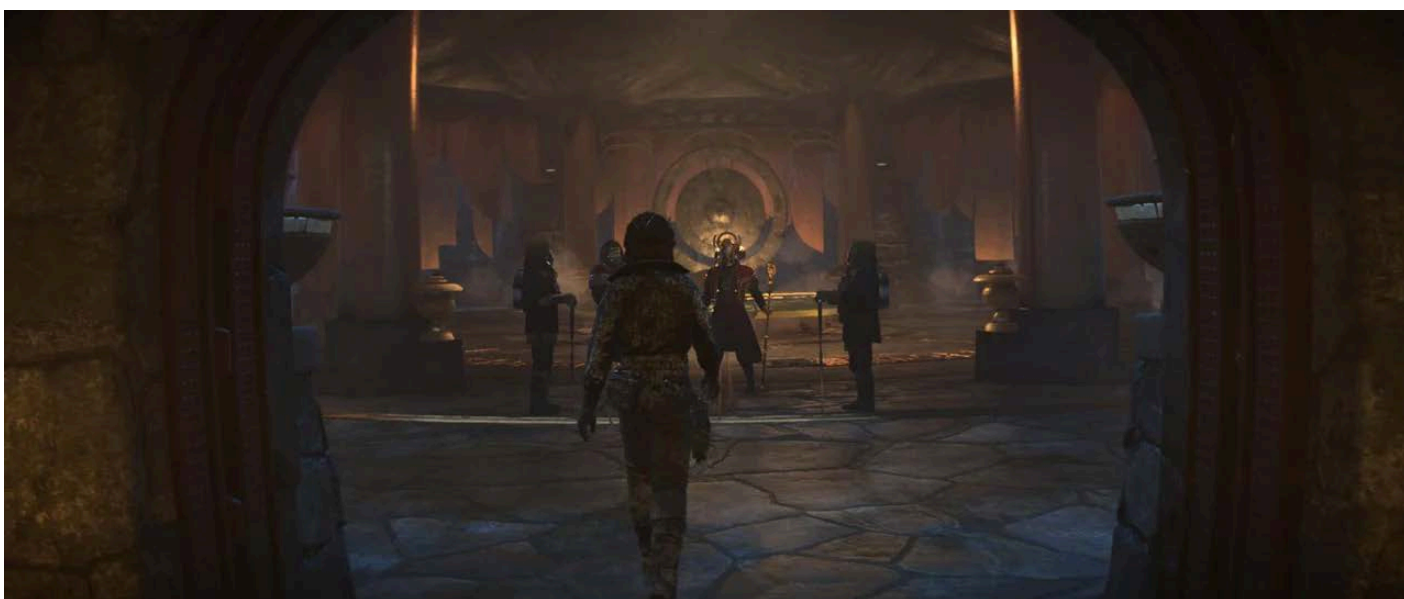
## Судьба The Origin Strand



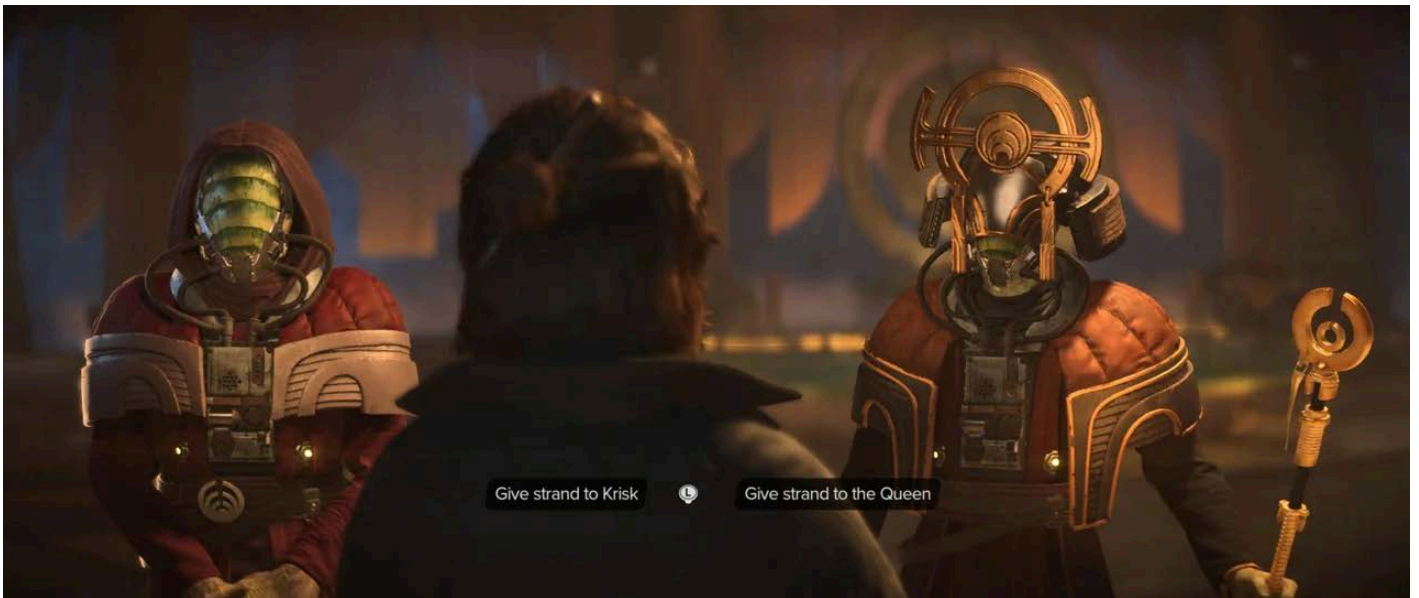
Теперь у нас есть нить, **следуйте за маркером задания, чтобы выйти из Криокамеры через близлежащую дверь**. Обыщите комнату по другую сторону этой двери, чтобы найти кучу полезных вещей, затем поднимитесь по стене справа.



Наверху вы найдете тропу через узкую дыру в стене, которая ведет к **вентиляционному отверстию**, через которое вы можете проползти. Следуйте по нему, и вы окажетесь в полуразрушенном дворе крепости Ашига. Похоже, Ки'ра и Криск действительно постарались на славу в этом месте. Остановитесь на секунду, пока Кей размышляет о жестокости плана Ки'ры, затем пройдите в тронный зал через главные ворота.

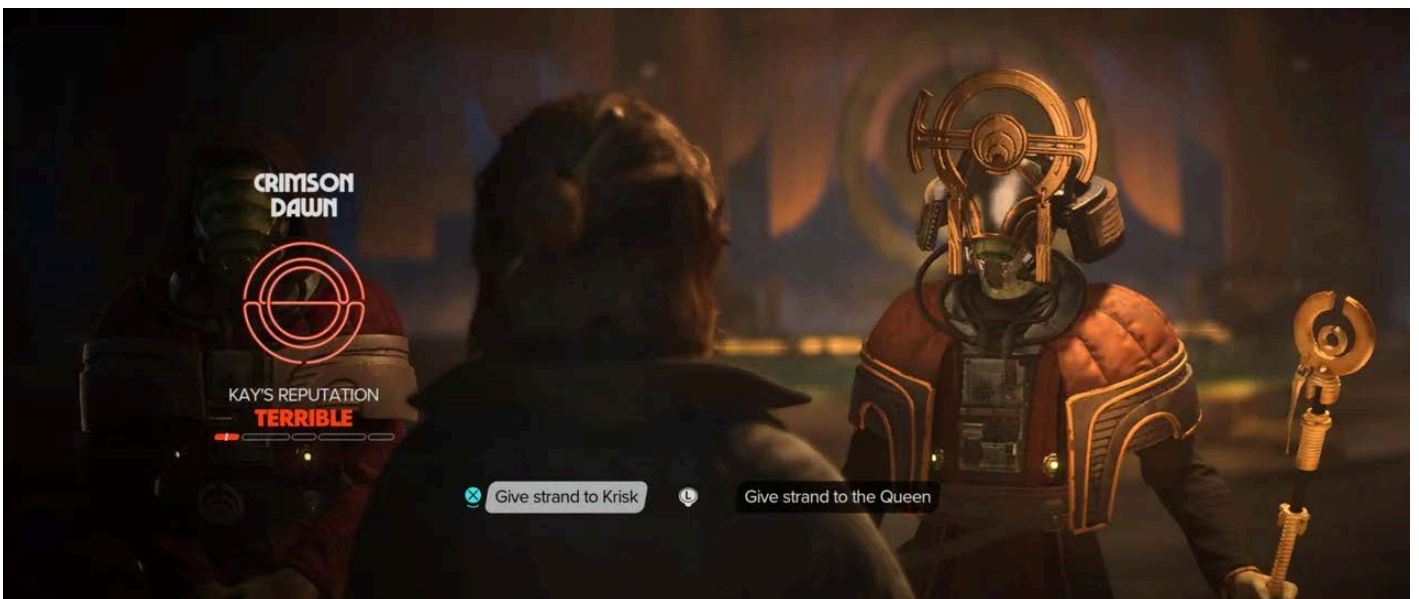


Когда вы придете, вы увидите кат-сцену, в которой Кей разговаривает с Криском и королевой Ашигой. Они будут спорить о том, каким должно быть будущее клана Ашига, но в конечном итоге все зависит от нас. **Отдадим ли мы прядь королеве или отдадим прядь Криску?**



Как всегда, вы можете свободно выбирать тот вариант, который вам больше всего подходит, но для тех, кто хочет принять более обоснованное решение, давайте рассмотрим оба варианта.

### Отдайте Стрэнд Криску



Если мы отдадим прядь Криску, она **узурпирует власть своей матери** и **станет королевой клана Ашига**. Мы получим **огромный прирост репутации у Багрового Рассвета** за выполнение их операции, а наша репутация у клана Ашига останется прежней.

### Отдайте Стрэнд Криску

#### Положительные результаты

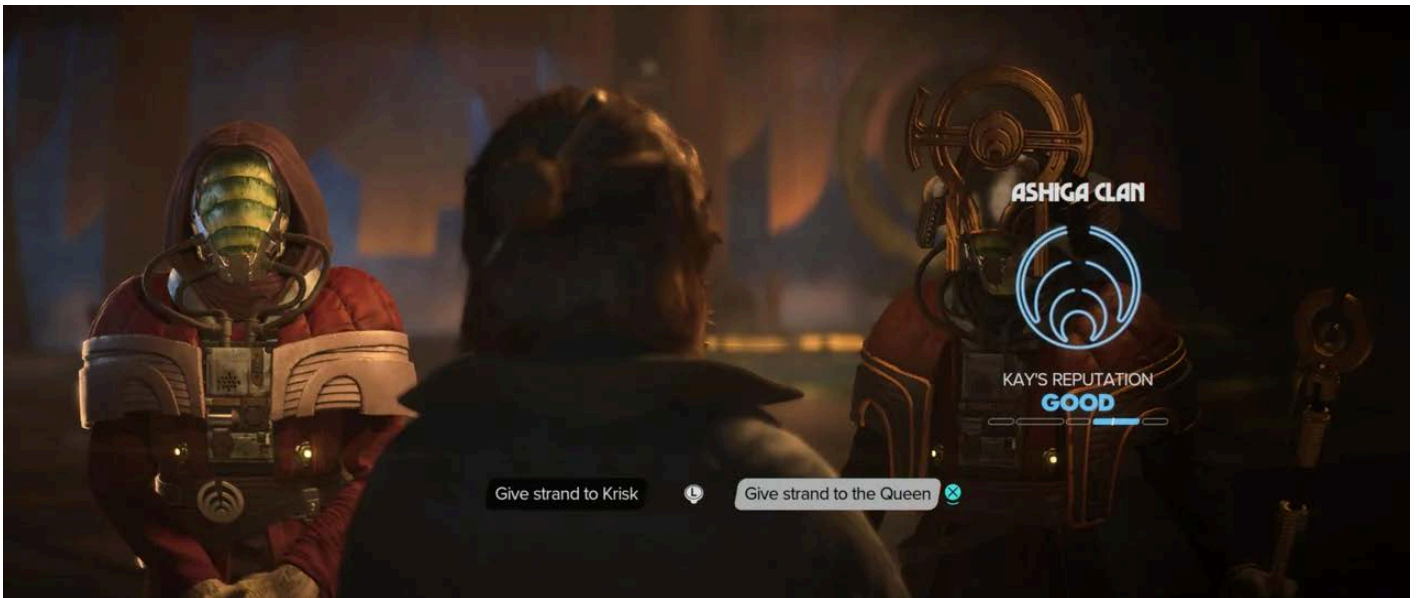
Криску становится королевой клана Ашига, узурпируя трон.

Благодаря тому, что вы выполнили планы Багрового рассвета, вы получите огромный прирост репутации Багрового рассвета.

### Отрицательные результаты

Ваша репутация у клана Ашига не повысится, однако и ухудшения у них не будет.

### Отдайте Стрэнд Королеве



Если мы отдадим прядь Королеве, она **останется правительницей клана Ашига**. Мы получим большой прирост репутации у клана Ашига, хотя Багровый Рассвет не будет рад, что мы их обманули. Наша репутация у них ухудшится.

### Отдайте Стрэнд Криску

#### Положительные результаты

Королева Асига остается правительницей клана.

Вы получите огромный прирост репутации в клане Асига благодаря своей преданности королеве.

#### Отрицательные результаты

Багровый рассвет будет недоволен тем, что вы их предали. Вы получите заметное снижение репутации в группе.



Независимо от вашего выбора, после принятия решения **вы вернетесь на посадочную площадку с Анк**. Она официально присоединилась к нашей миссии, и мы будем готовы покинуть Киджими и перейти к вербовке следующего союзника, завершая Улей.



Быстрый переход по Полному прохождению Star Wars Outlaws:

[Пояснения](#) — [Canto](#), [Toshara](#), [Kijimi](#), [Tatooine](#), [Akiva](#), [Endgame](#)

**Оглавление [sticky]:**

- [Пояснения](#)
- [Canto](#)
- [Toshara](#)
- [Kijimi](#)
- [Tatooine](#)
- [Akiva](#)
- [Endgame](#)

---

## Полное прохождение Star Wars Outlaws — Tatooine / Татуин



Tatooine / Татуин: [The Heavy / Громила](#) ↓ — [Partners / Партнёры](#) ↓ — [Jabba's Favor / Услуга Джаббы](#) ↓

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Tatooine / Татуин](#) — [The Heavy / Громила](#)

Автор: [Maksim Takoi](#) — 26.09.2024 - 15:01:50





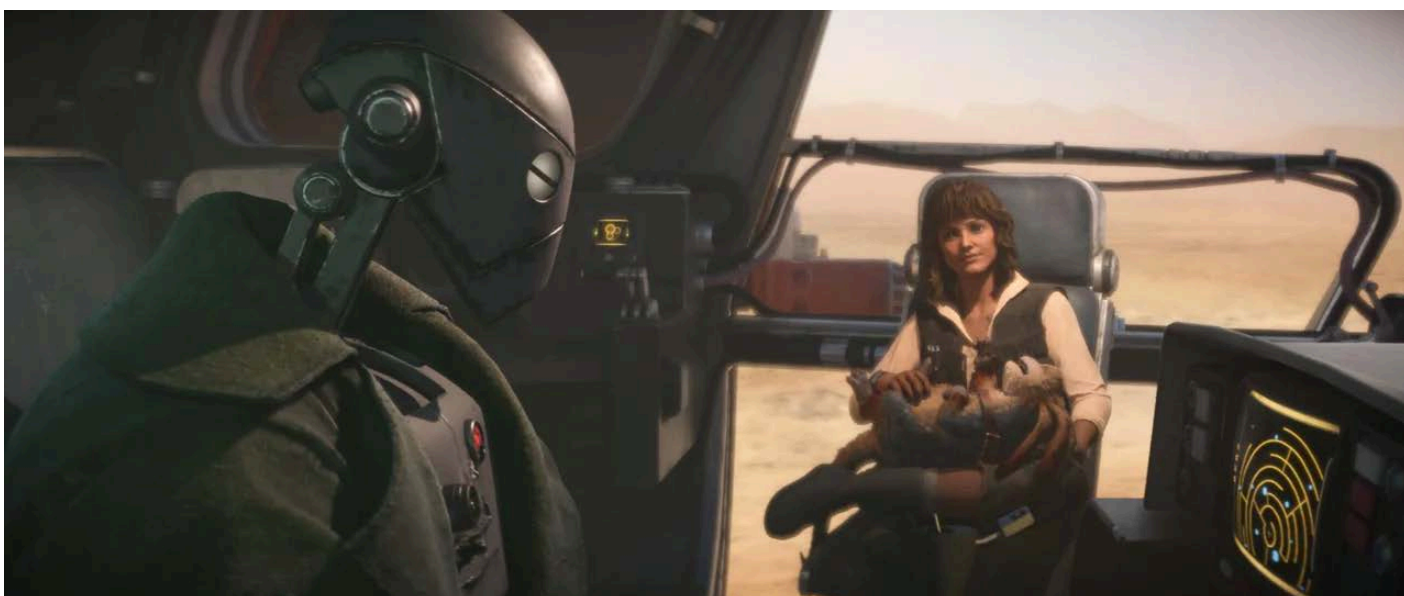
С установкой навигационного компьютера в Trailblazer Кей теперь может исследовать обширные просторы галактики Star Wars Outlaws в поисках легендарной команды для ограбления. В The Heavy мы станем свидетелями ее приземления на Татуине, где она выслеживает почитаемого наемника, известного как Хосс, и вынуждена вернуть ценное сокровище для племени тускенских рейдеров. Наше пошаговое руководство проведет вас через ваши поиски Heavy, с советами по скрытному прохождению через каждую встречу с врагом, поиску полезных ресурсов для улучшений и отслеживанию ключевых точек интереса.

- [Встреча с шерифом Квинтом](#)
- [Исследование фермы по производству влаги](#)
- [Выслеживание Хосса](#)
- [В поисках жемчужины Крайт-Дракона](#)

---

## Прохождение

Когда вы будете готовы приземлиться на Татуине и завербовать Хосса, **отправляйтесь на Татуин**. По прибытии вы окажетесь в эпицентре битвы между Картелем Хаттов и группой пиратов.

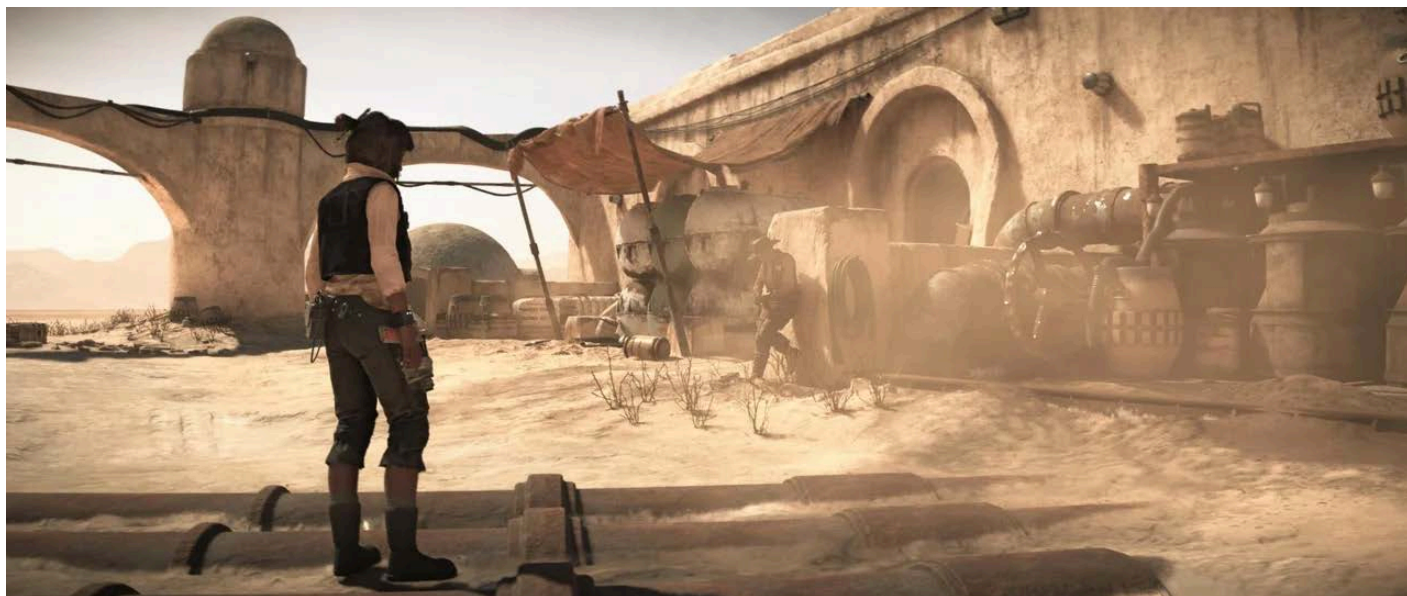


Либо уничтожьте пиратов и отправляйтесь на Татуин, либо летите прямо на Татуин, не вступая с ними в схватку. В любом случае, **подойдите к планете и посадите Trailblazer**,

**чтобы запустить кат-сцену.** В ней Кей поговорит с ND и Джейленом о **Хоссе** — легендарном наемнике, которого Джейлен хочет взять в ограбление в качестве дополнительного оружия.

## Встреча с шерифом Квинтом

После того, как трио закончит говорить, выйдите из Trailblazer, запрыгните в свой спидер и войдите в **небольшой городок прямо справа от корабля**. Наша задача — найти шерифа, однако, когда вы приедете, Кей заметит, что он на удивление пуст. ND согласится и скажет вам провести расследование.



**Опираясь на стену напротив городского бара, вы найдете шерифа Квинта.** Она показана на картинке выше. Поговорите с ней, и она расскажет вам, почему город пуст. Оказывается, некоторые из головорезов Джеббы идут, чтобы получить награду за голову Хосса, и мы только что приземлились прямо в центре их поисков.



Послушайте, как взаимодействуют головорезы и Квинт. В конце концов, трио попытается напасть на вас, но Квинт нападет первым, быстро их уничтожив.



Кей будет восхищаться ее навыками, но пока они разговаривают, еще больше хаттов попытаются устроить вам засаду. Когда вы восстановите контроль, вытащите свой бластер и убейте **двух дополнительных головорезов**, которые вступят в драку.



Когда они умрут, Квинт пригласит Кей поговорить с ней в ее офисе. Следуйте за ней, и она проведет вас в офис, показывая заставку, в которой Кей объяснит, почему она ищет Хосса. Квинт скажет вам, что Хосс скрывался **на ферме Moisture Farm неподалеку**, так что если Кей захочет его найти, она может выйти на его след там.

---

## Исследование фермы по производству влаги



Как только вы выйдете из офиса шерифа, призовите свой спидербайк. ND отметит местоположение фермы **Moisture Farm** на вашей карте, так что следуйте за маркером задания, проезжая по огромной пустой пустыне.



В конце концов, вы пересечете пустыню и прибудете на ферму. Будьте осторожны, когда войдете. Центр охраняет **группа Массифов**, и они нападут, как только вы прибудете. Слезайте со спидера и расстреливайте их, отступая назад, чтобы они не успели на вас напасть.



Когда они все умрут, обратите внимание на саму ферму Moisture. Найдите **центральный круглый купол** в середине фермы и **заберитесь на него**.



В центре купола есть **люк с местом для захвата** внутри, так что **цепляйтесь за место для захвата** и спускайтесь вниз, в область ниже.



Вы окажетесь внутри фермы Moisture Farm. Как только вы приземлитесь, найдите **открытую дверь поблизости**. Она находится прямо напротив подножия лестницы. Пройдите внутрь, и вы окажетесь в разрушенной кухне с **полуоткрытой дверью** в задней части комнаты. Исследуйте дверь, и вы увидите внутри человека, прислонившегося к стене, однако мы не сможем попасть внутрь и увидеть, кто он. Чтобы добраться до него, **нам нужно включить питание**.



Вернитесь в центр фермы Moisture Farm и найдите ставню **сбоку** от лестницы. Войдите в **режим командования Никса** и **прикажите ему открыть ставню**, затем выстрелите в узел внутри с помощью ионного бластера, зарядив его. Когда вы это сделаете, дверь справа от нее откроется. Зайдите внутрь, и она закроется за вами.



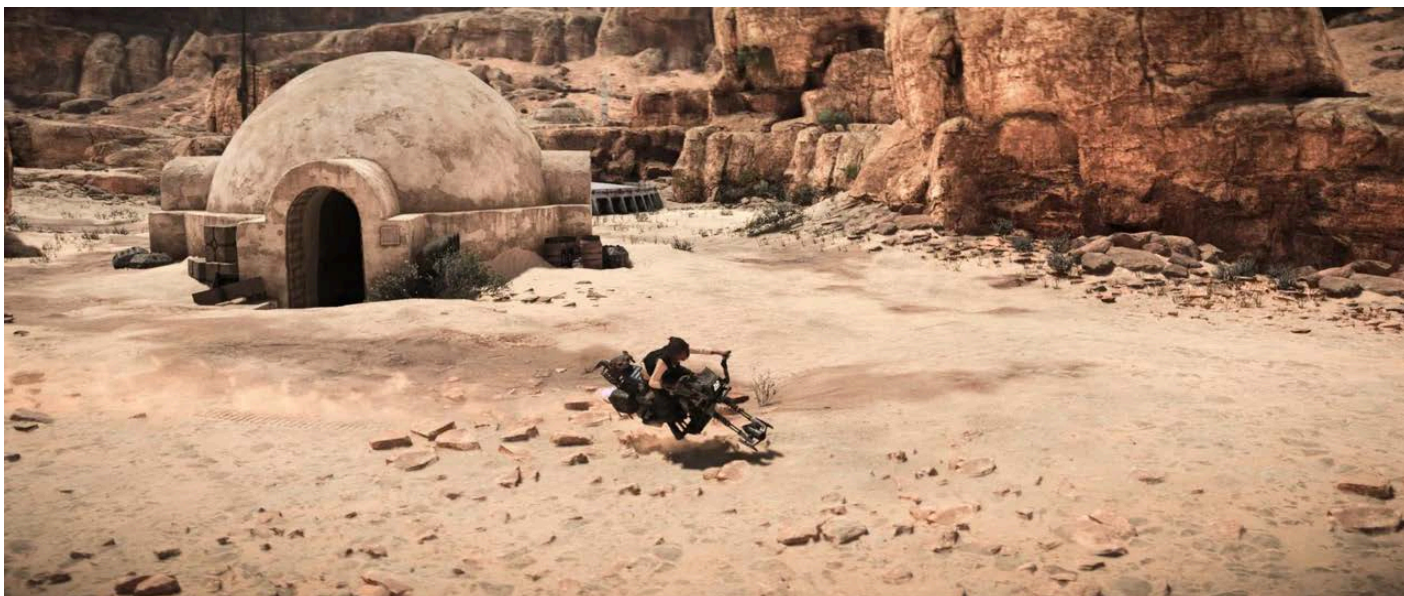
Следуйте по пути вперед, и вы придете в гараж. Стреляйте в **узлы с правой и левой стороны гаража**, и дверь впереди откроется. Пройдите через нее и **активируйте генератор** прямо перед собой. Он снова включит питание, активируя свет по всей ферме.



С этим, вернитесь по своим следам обратно к двери, через которую мы заметили человека. Теперь она открыта, так что подойдите и пообщайтесь с ним. Оказывается, он... ну, мертв, но у него есть **транспондер**, который приведет нас к Хоссу. Поднимите его и выйдите из комнаты.

## Выслеживание Хосса

Теперь, когда мы добрались до Хосса, пора его искать. Но прежде чем мы это сделаем, давайте быстро разграбим ферму Moisture. Выйдите обратно в главную зону, затем посмотрите на дверь слева. Она заперта, так что взломайте терминал и проберитесь внутрь, чтобы найти спальню. Осмотрите спальню, и вы увидите сундук и некоторые другие ресурсы для добычи.



Теперь выходите из спальни и поднимайтесь по лестнице. Путь впереди выведет вас из фермы Moisture Farm, но в первой же комнате, через которую вы пройдете, есть ящик и некоторые свободные ресурсы. Соберите все это, а затем выйдите из фермы Moisture Farm. Когда вы выйдете, вы увидите **новую точку квеста для сигнала транспондера**. Вызовите свой спидер, запрыгивайте и следуйте за ним.

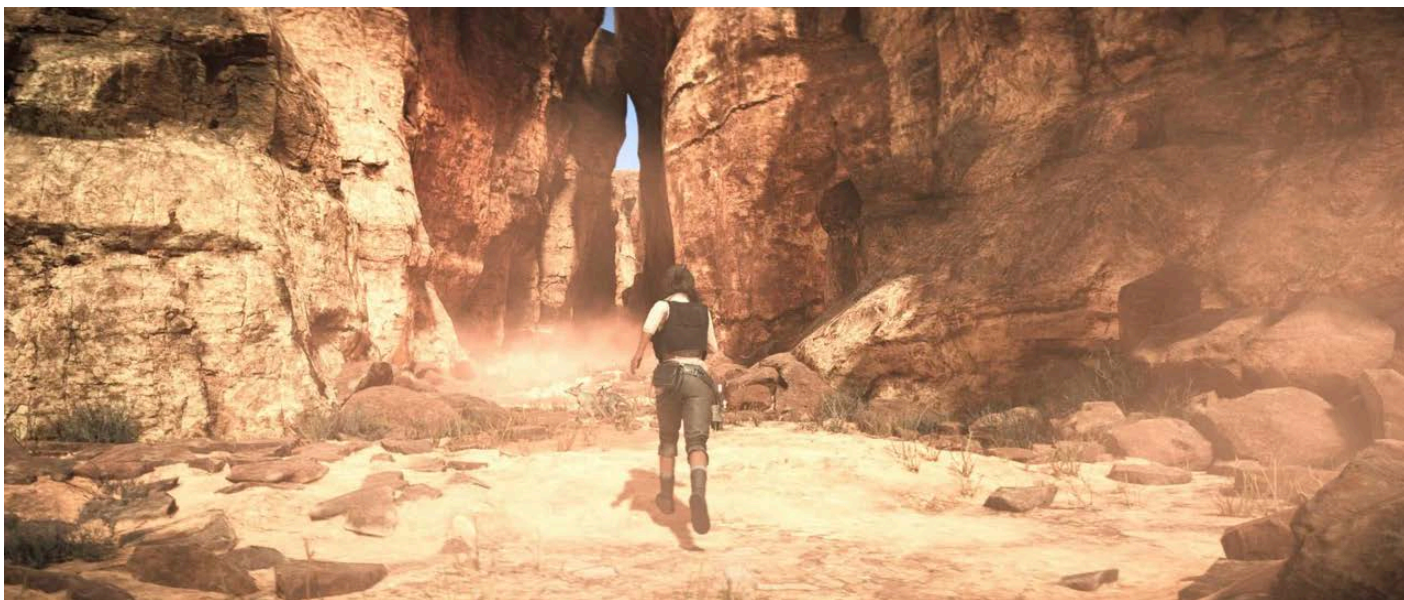


Когда вы придёте, вы найдёте **разбитый спидер у скал**, на которые можно забраться. Спешите со спидера, пройдите мимо спидера и поднимитесь по тропе из камней, следуя по ним к скале, на которую вы сможете забраться. Поднимитесь по скале и поднимитесь на вершину скалы.



Слева вы увидите несколько железных балок, ведущих к **точке захвата**. Зацепитесь за точку захвата и поднимитесь по балкам, используя их, чтобы достичь скалы над вами. Когда вы подниметесь, Кей заметит, что **рейдер-таскен** молча наблюдает за ней неподалеку. Пока что давайте не будем беспокоиться о наших молчаливых наблюдателях.





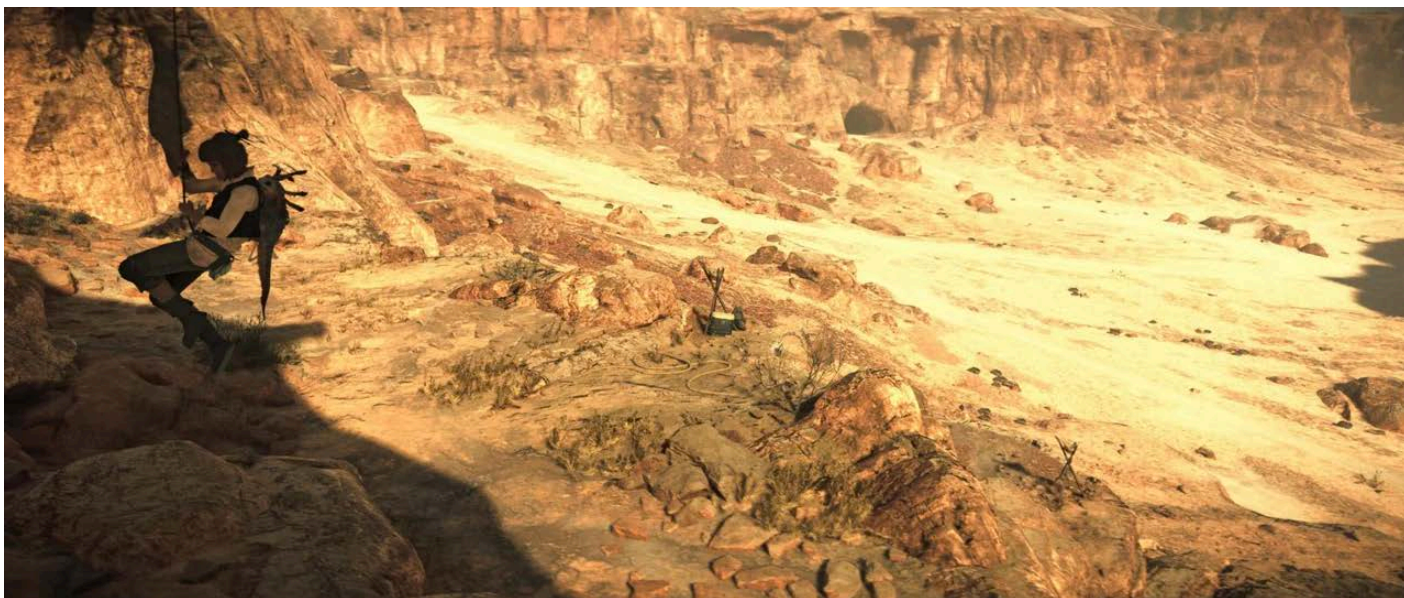
Когда вы снова встанете на ноги, посмотрите налево, и вы увидите **точку захвата**, которая позволит вам зацепиться за скалы впереди. Перепрыгните, затем следуйте по тропе вверх по камням и в длинный каньон. Продолжайте идти вперед, пока не достигнете узкого прохода в конце каньона, затем протолкнитесь через него.



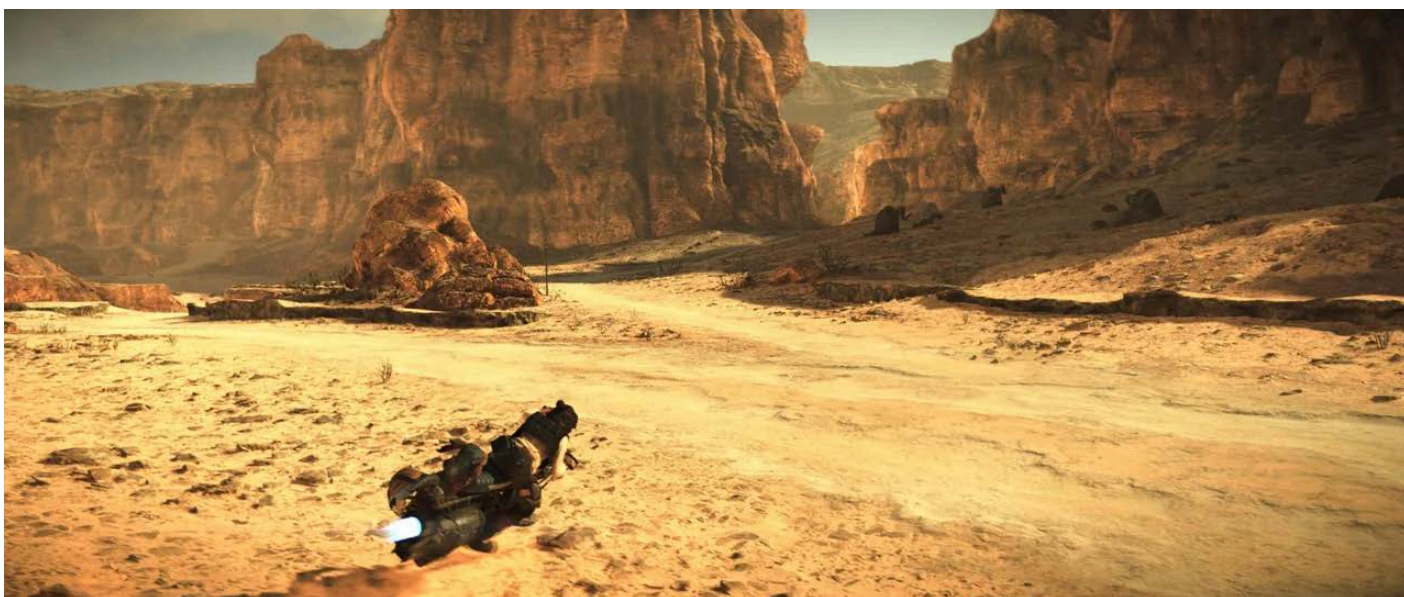
С другой стороны, вы увидите кат-сцену, в которой пара рейдеров Тускенов удерживает Кей. Смотрите, как разворачивается сцена, пока они ведут ее через другую сторону каньона в свой лагерь. Когда вы прибудете, **вы найдете Хосса**, который в настоящее время связан. Он скажет нам, что рейдеры Тускенов освободят его, если мы сможем **проникнуть в близлежащую пещеру бандитов и вернуть украденную жемчужину Крайт-Дракона группы**. Кей примет сделку, и мы официально отправимся в путь.

---

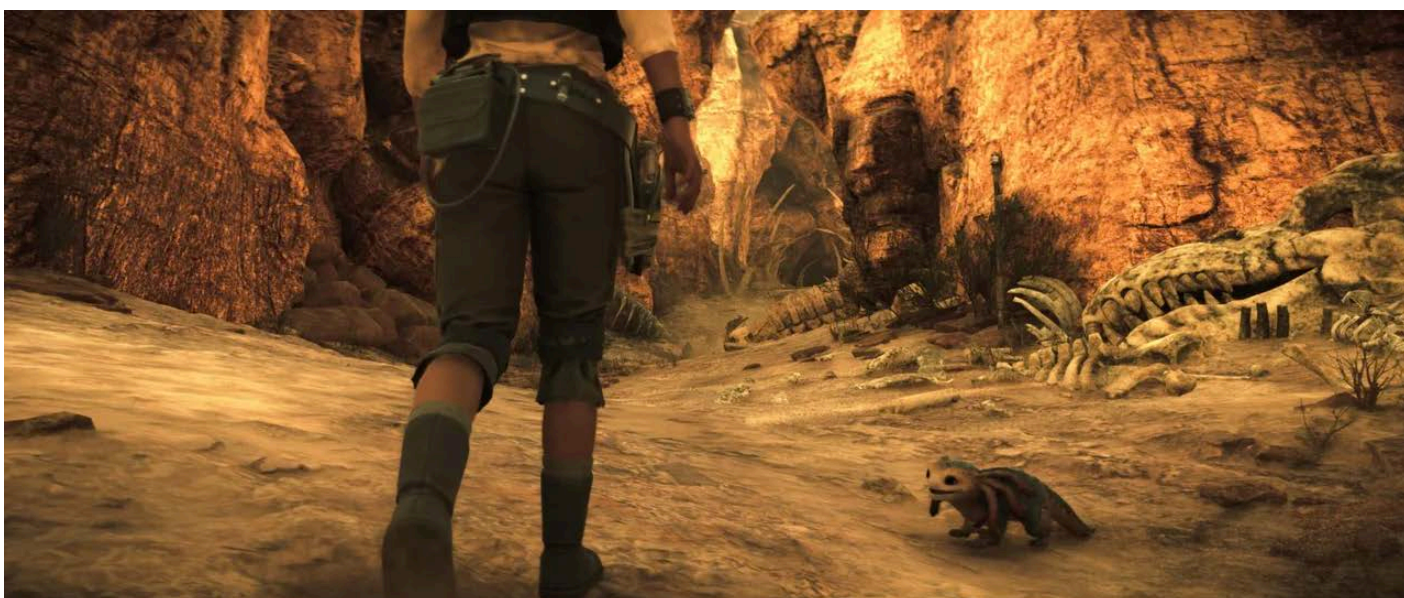
## В поисках жемчужины Крайт-Дракона



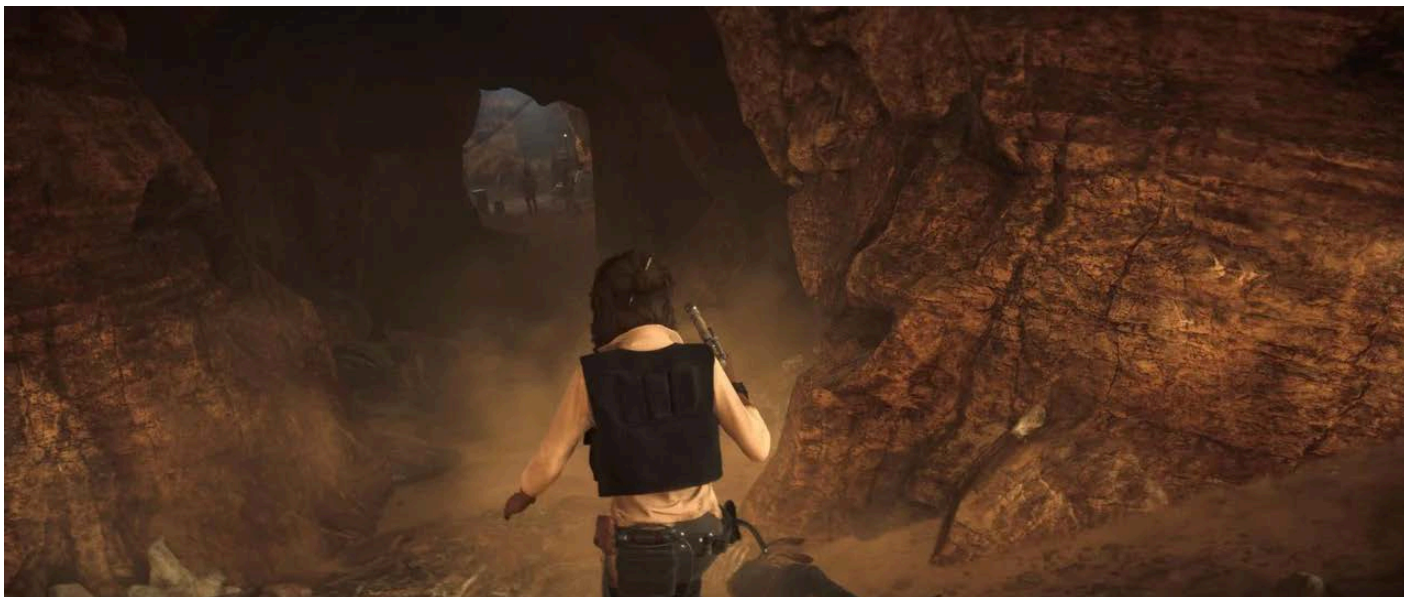
Найдя Хосса, давайте захватим нашу козырную карту. За областью, где рейдеры держат Хосса, вы найдете **точку захвата**, к которой вы можете прикрепиться и спуститься вниз в раскинувшуюся внизу пустыню.



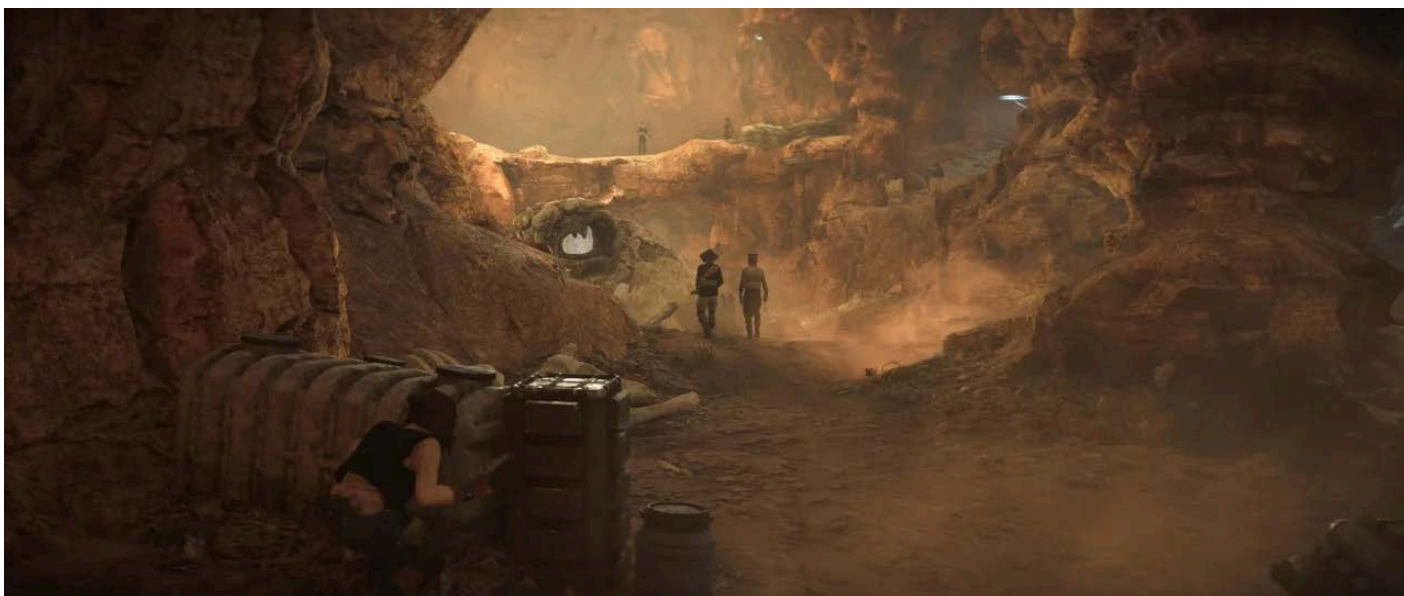
Как только вы освободитесь, вызовите свой спидер, запрыгните в него и начните движение к маркеру квеста. Он довезет вас до самого входа в пещеру.



Когда вы придёте, слезайте со спидера и запрыгивайте на скалы впереди, продолжая движение к пещере. По пути вы столкнетесь с **парой Массивов**, поэтому расстреляйте их, а затем продолжайте движение к входу в пещеру.



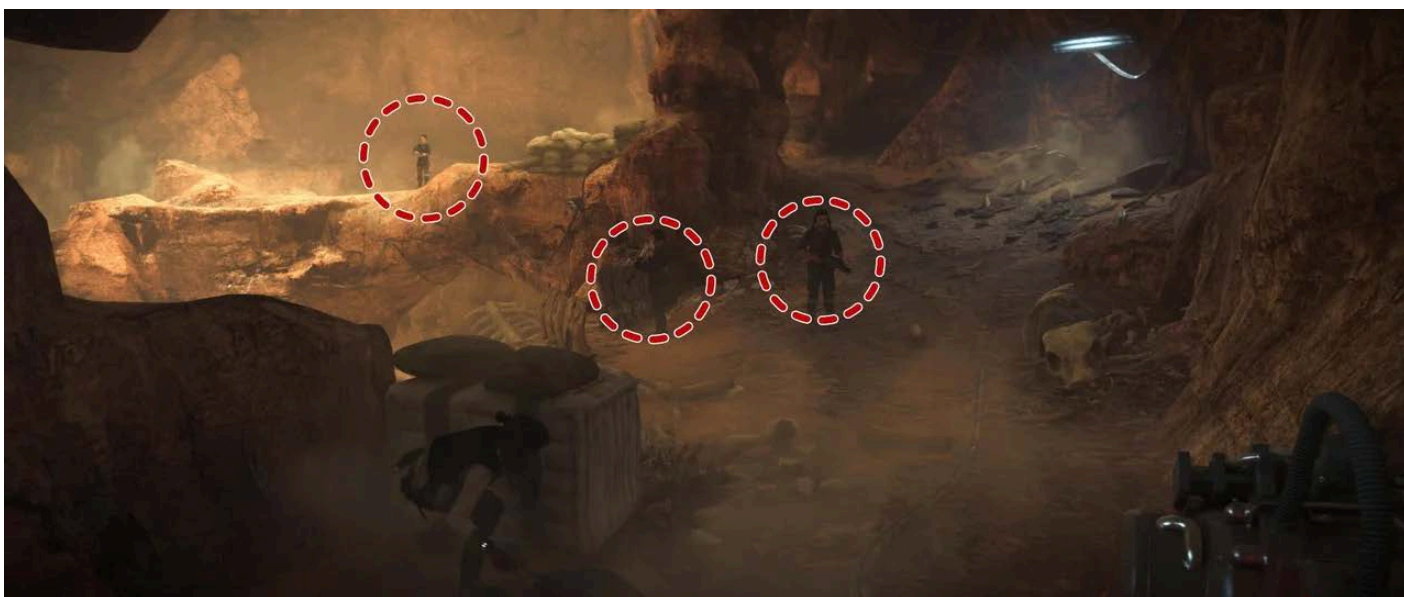
Как только вы окажетесь внутри, следуйте по тропинке, пока не увидите **двух бандитов, идущих в пещеру впереди**. Следуйте за ними, пока они не выйдут на большую поляну. Когда они это сделают, нырните за ящики у входа на поляну.



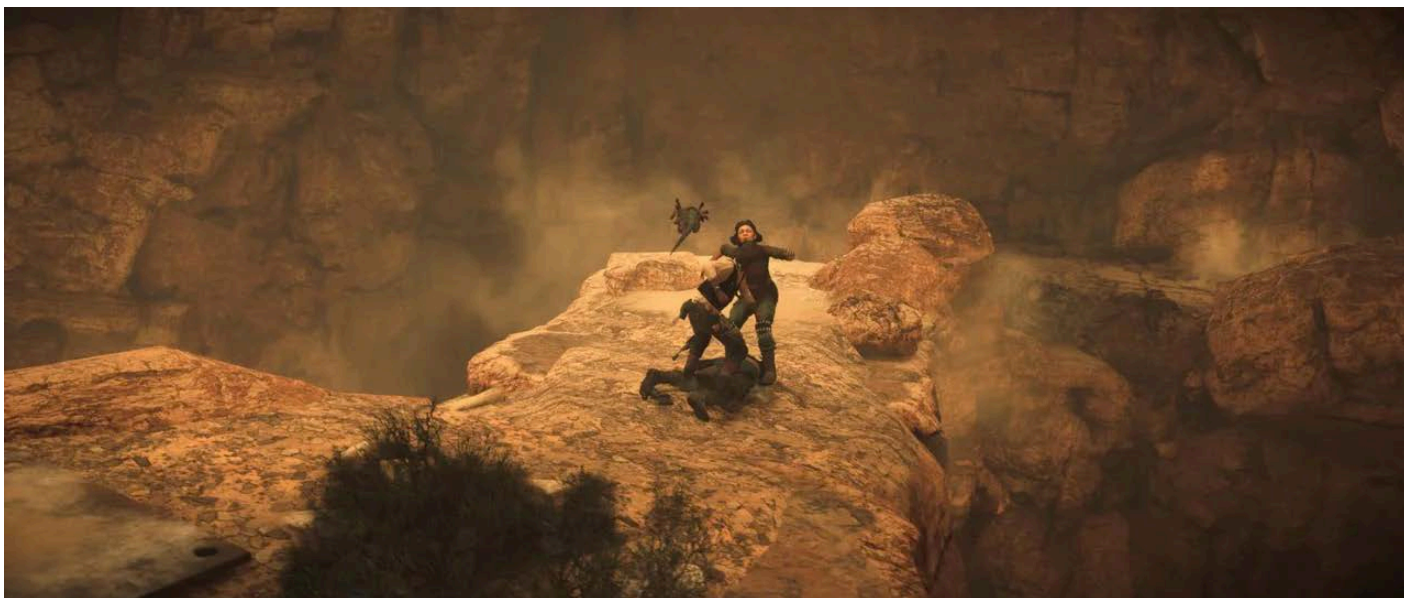
Впереди вы увидите **несколько бандитов, расположившихся вокруг поляны**, следящих за нарушителями. Как всегда, если вы настроены превратить это в перестрелку, не стесняйтесь убивать этих парней по громкому пути. Однако здесь много врагов, поэтому мы собираемся прокрасться мимо этих бандитов и использовать скрытность в своих интересах.



Как только двое бандитов впереди уйдут, пройдите мимо ящиков и **поверните направо**, поднявшись по склону впереди. Продолжайте следовать по склону вверх, и в конце концов вы достигнете ящиков перед **снайперским гнездом**.



Здесь есть три врага, за которыми мы хотим следить. **Снайпер перед нами неподвижен** и будет стоять в гнезде, наблюдая за тропой внизу. Как вы можете видеть на мосту дальше по туннелю, здесь также сидит второй снайпер. Как и первый, они не будут двигаться. Наконец, есть **патрульный солдат**, который будет двигаться между обоими снайперами.



Подождите, пока патрулирующий солдат сделает круг и вернется ко второму снайперу, затем убейте первого снайпера. Когда он выйдет, идите по тропе и остановитесь перед ящиками, которые вы найдете здесь. Вы увидите, что последнее действие на маршруте солдата — это насест в конце моста. Когда вы будете на позиции, **отправьте Никса атаковать солдата**, затем застрелите второго снайпера **оглушающим выстрелом** и выполните тейкдаун солдата.



Когда вы будете свободны, идите к концу моста и прыгайте на скалы впереди, затем пробирайтесь в туннель справа. Следуйте по туннелю, затем используйте **точку захвата**, которую вы достигнете в конце пути, чтобы перебраться на скалу напротив вас. Однако вместо того, чтобы идти прямо вверх, поднимитесь налево к выступу с другой точкой захвата.



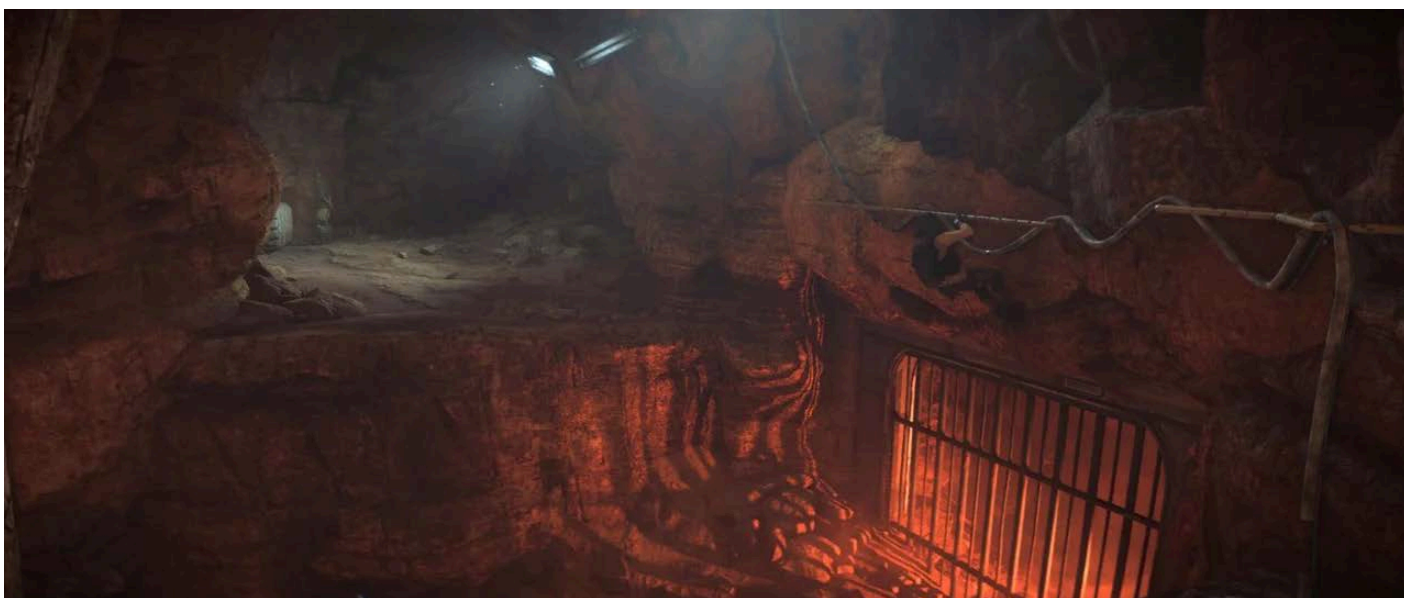
Спуститесь вниз с помощью крюка-кошки, чтобы достичь нижней области, где находится сундук с полезными материалами. Когда будете готовы, поднимитесь обратно и поднимитесь по стене в следующую часть пещеры.



Когда вы снова будете на ногах, пройдите через следующий участок пещеры, и вы остановитесь, когда Кей достигнет железной панели, которую она использует в качестве укрытия. Камера автоматически приблизится к задней части пещеры впереди, когда **Кей заметит жемчужину на столе рядом с каким-то электронным оборудованием**. Однако, чтобы добраться до нее, нам нужно будет обойти большой лагерь врагов, поэтому давайте сохраним тишину.



Войдите в пещеру и подойдите к ящикам перед вами, затем поверните направо. Вы увидите **охранника, стоящего без дела у стены перед вами.**



Бесшумно разберитесь с ними, затем прыгайте на **трубы** рядом с тем местом, где они стояли, пересекайте **ворота** вниз и спрыгивайте с другой стороны.



Впереди вы увидите еще одного охранника. Убейте их бесшумно, затем продолжайте идти через пещеру, опасаясь охранника в конце прохода. **Поверните направо на первом повороте**, и вы попадете в область, на которую ранее указал Кей.



Здесь есть охранник, так что вырубите его оглушающим **взрывом**, прежде чем он вас заметит, и пройдите в комнату. Обыщите все, что увидите, затем возьмите со стола **жемчужину дракона**.

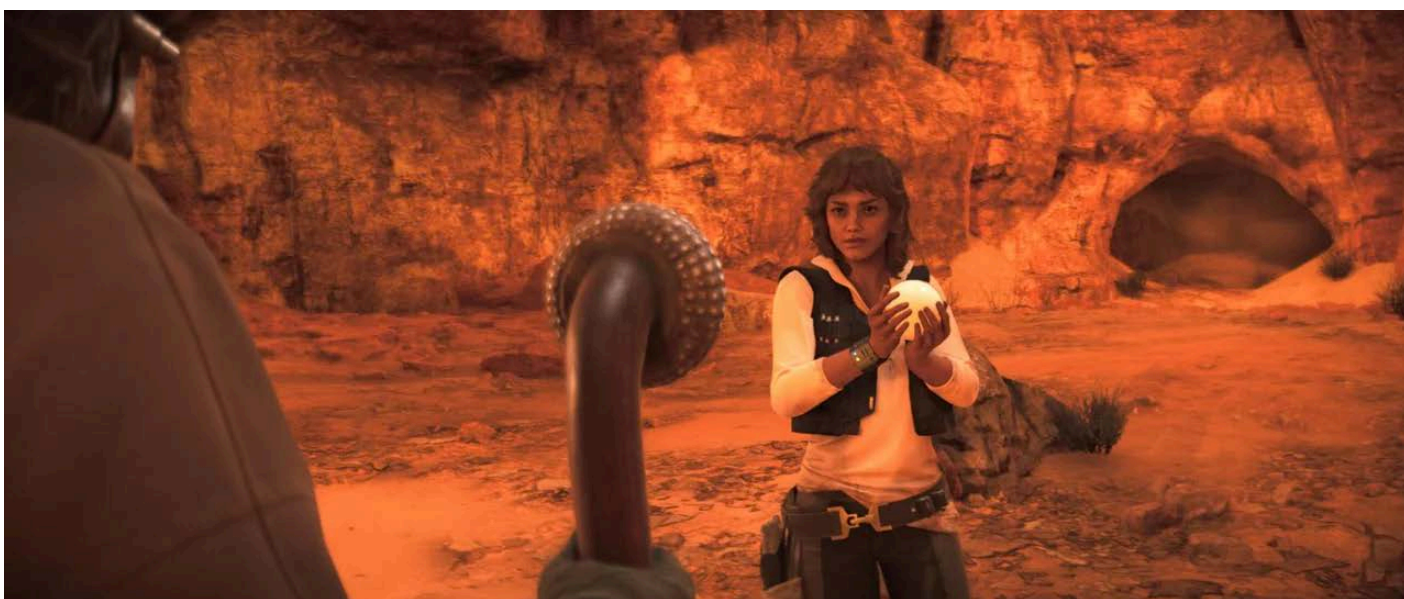


Получив его, выйдите через **арку в задней части комнаты** и осторожно проберитесь к **красной двери** напротив вас, не забывая о **двух охранниках**, стоящих перед ней.





Когда вы закончите, вы пройдёте по длинной тропе и выйдете из пещеры. Следуйте по тропе впереди, пока не достигнете большого провала, затем **зацепитесь за точку захвата** над собой и переместитесь на тропу с другой стороны. Как только вы сойдёте с веревки, продолжайте следовать по маршруту, взбираясь на **стену скалы**, продолжая идти по тропе и возвращаясь в пустыню.

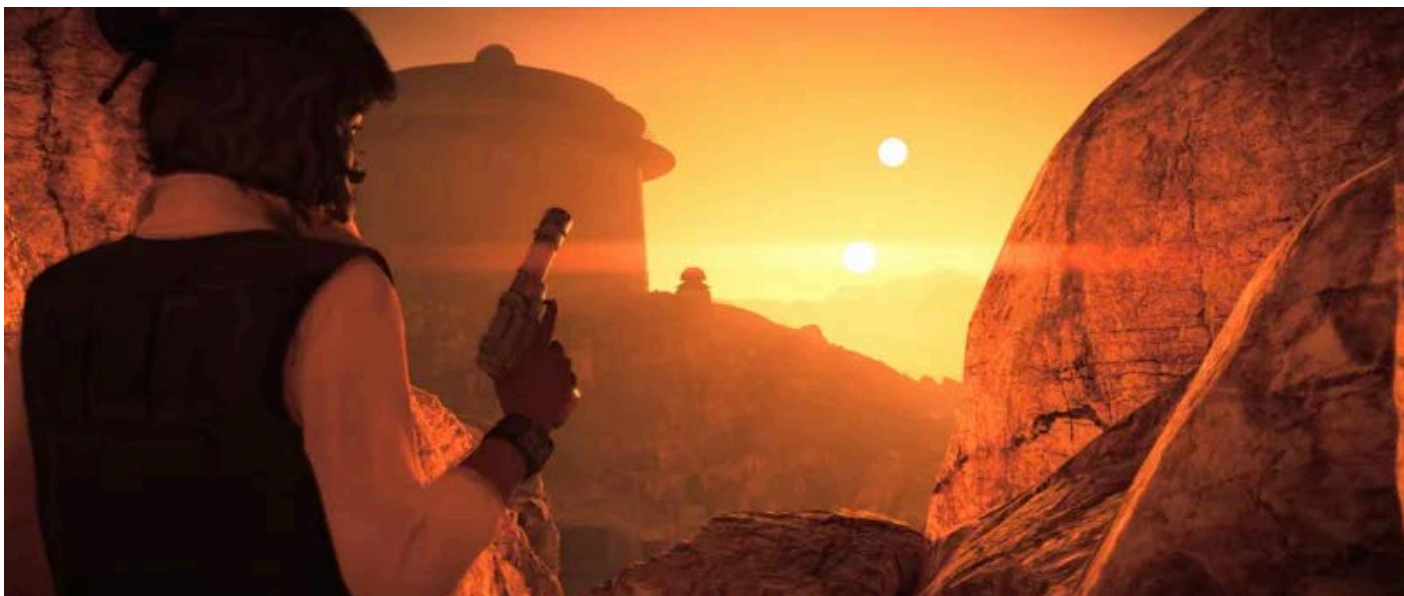


Здесь вы увидите кат-сцену, в которой Кей ждёт рейдеров Таскена, а затем обменивает жемчужину на Хосса. Когда сцена закончится, миссия официально завершится. Хосс скажет вам прийти к нему в **Мос-Эйсли**, когда вы будете готовы, что является для нас сигналом к началу следующей миссии в этой цепочке: [Partners / Партнёры](#).

---

Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Tatooine / Татуин](#) — [Partners / Партнёры](#)

Автор: [Maksim Takoi](#) — 26.09.2024 - 8:23:32



С Кей, находящим и вербующим Хосса в миссии [The Heavy / Громила](#), пришло время перегруппироваться с ним в Мос-Эйсли и разобраться с ситуацией, которая очень быстро выходит из-под контроля, заставляя вас проникнуть в дом одной из самых знаковых угроз Звездных войн. Наше пошаговое руководство проведет вас через ваши поиски по проникновению в Дворец Джаббы Хатта/Jabba's Place, с советами по тому, как пробраться сквозь каждую встречу с врагом, найти полезные ресурсы для улучшений и отследить ключевые точки интереса.

- [Проникновение во дворец Джаббы](#)
- [В поисках Никса](#)
- [Получение ключа-карты для доступа в кладовую](#)
- [Исследуя зверинец](#)
- [Побег из дворца Джаббы](#)
- [Бой с боссом Ранкором](#)

---

## Пошаговое руководство



Теперь, когда Хосс в команде, мы готовы покинуть Татуин. Когда будете готовы, отметьте **«Партнеров»** как активный квест и отправляйтесь в **Мос-Эйсли**.



Когда вы окажетесь в городе, нам нужно будет **встретиться с Хоссом в док-станции 94**. Следуйте за маркером квеста, чтобы найти его. Когда вы войдете, Кей позвонит ND и скажет ему, что мы забираем Хосса. Когда звонок закончится, пройдите к лифту, который доставит вас на посадочную площадку. Как только он остановится, направляйтесь в центр посадочной площадки.



Хосса нигде нет, так что давайте вызовем Trailblazer, пока мы убиваем время. Нажмите на подсказку на экране, и корабль приземлится. Как только он приземлится, следуйте за маркером квеста к **ближайшему ящику** и сядьте на него, чтобы дождаться Хосса.

---

## Проникновение во дворец Джаббы



Когда станет ясно, что он не появится, Кей получит звонок от Хосса. Он скажет ей, что **сейчас находится в кантине и будет там позже**. Однако Кей решает, что пойдет проверить его. Когда вы восстановите контроль, **следуйте за маркером задания вверх и из док-станции 94**, а затем в **кантину Мос-Эйсли**.



Когда вы придете, вы увидите заставку, в которой Кей прерывает Хосса во время жаркой игры в сабакк. Будьте готовы к тому, что Хосс будет полностью ненавидеть вас, потому что в этой заставке он **обменяет Никса на своего противника, чтобы погасить свой долг**. Через несколько мгновений дела идут наперекосяк, и Кей оказывается в нокауте.



После короткого флешбэка она придет в сознание. Оказывается, **Никс был продан Джаббе Хатту**, и мы не собираемся оставлять нашего мальчика там, так что пора его вернуть. Вы восстановите контроль за пределами кантины, когда Кей позвонит НД и расскажет ему о ситуации.



ND расскажет Кей, что есть **секретный черный ход во дворец Джаббы**, поэтому нам нужно будет найти его, пробраться внутрь и вернуть Никса. Следуйте за маркером задания из Мос-Эйсли, затем запрыгивайте в свой спидер и летите к маркеру задания. Он приведет вас к туннелю, который ведет к тропинке вокруг предместий дворца Джаббы.



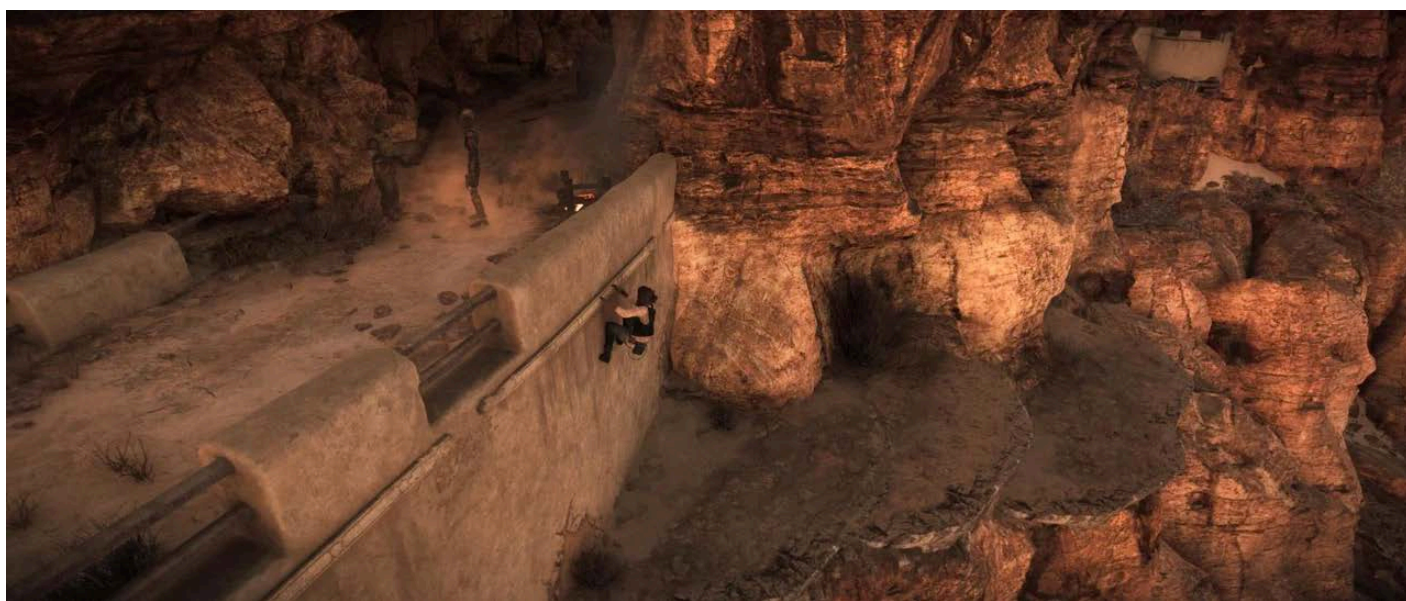
В конце концов, вам придется слезть со спидера. Слезьте и пройдите через трещину в стене впереди, чтобы продолжить путь по окраинам. В конце концов вы достигнете скальной стены, на которую можно взобраться, что приведет к прыжку через пропасть на вторую скальную стену впереди. Прыгайте на стену, взбирайтесь наверх и следуйте по маршруту вокруг, пока не найдете **точку захвата**, через которую можно перебраться.



Когда вы приземлитесь на тропинке напротив вас, следуйте по ней, пока не дойдете до сломанной **каменной башни**. Поднимитесь на ее сторону, и вы увидите **охранника, наблюдающего за долиной внизу**. Поднимитесь и бесшумно снимите их, затем продолжайте следовать по маршруту.



Впереди вы увидите **патрулирующего охранника, идущего вверх и вниз по мосту, ведущему через пещеру**. Дальше по мосту вы увидите **охранника и дроида, стоящих друг напротив друга**. Спрячьтесь за металлическими турбинами рядом с тропой и свистите, чтобы заманить патрулирующего охранника к себе. Устраните их бесшумно, затем найдите дыру в каменной стене позади вас. Стрелка на изображении выше указывает на ее местоположение.



Прыгайте через него, и вы увидите, **что в нижней части моста есть выступы**, позволяющие нам пройти мимо двух охранников незамеченными. **Запрыгивайте на выступы** и пересекайте их, пока не достигнете камней на другой стороне, затем следуйте по тропе из камней вокруг, и вы вернетесь к мощной дорожке. Запрыгивайте на нее и затем поверните направо.



В конце пути впереди вы увидите **охранника, стоящего спиной к вам**. Подойдите к ним и тихо вырубите их, затем идите вперед. Вниз по пути впереди вы увидите **охранника, наблюдающего за костром**, **охранника, патрулирующего мост впереди**, а затем **третьего охранника, наблюдающего за тропой вверх по лестнице в конце моста**. Давайте попробуем избежать всех трех охранников.

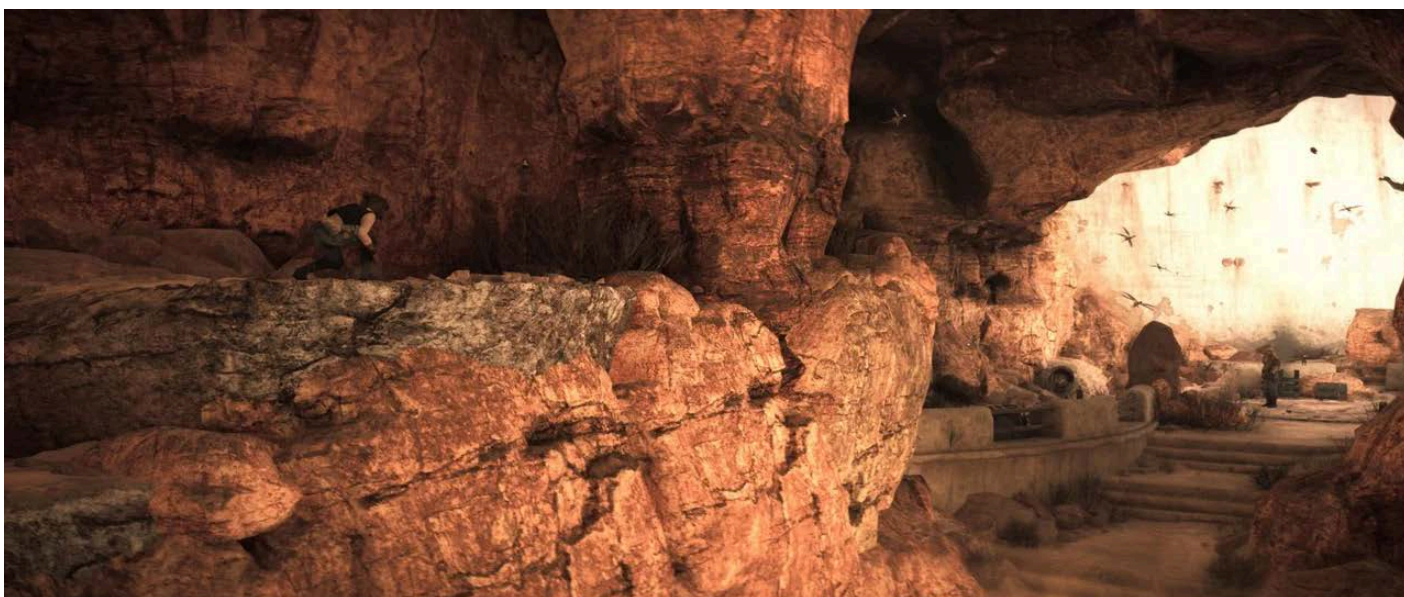


Продвиньтесь вперед и **справа** вы увидите **еще одно отверстие в стене**. Как и прежде, оно обозначено стрелкой на картинке выше.

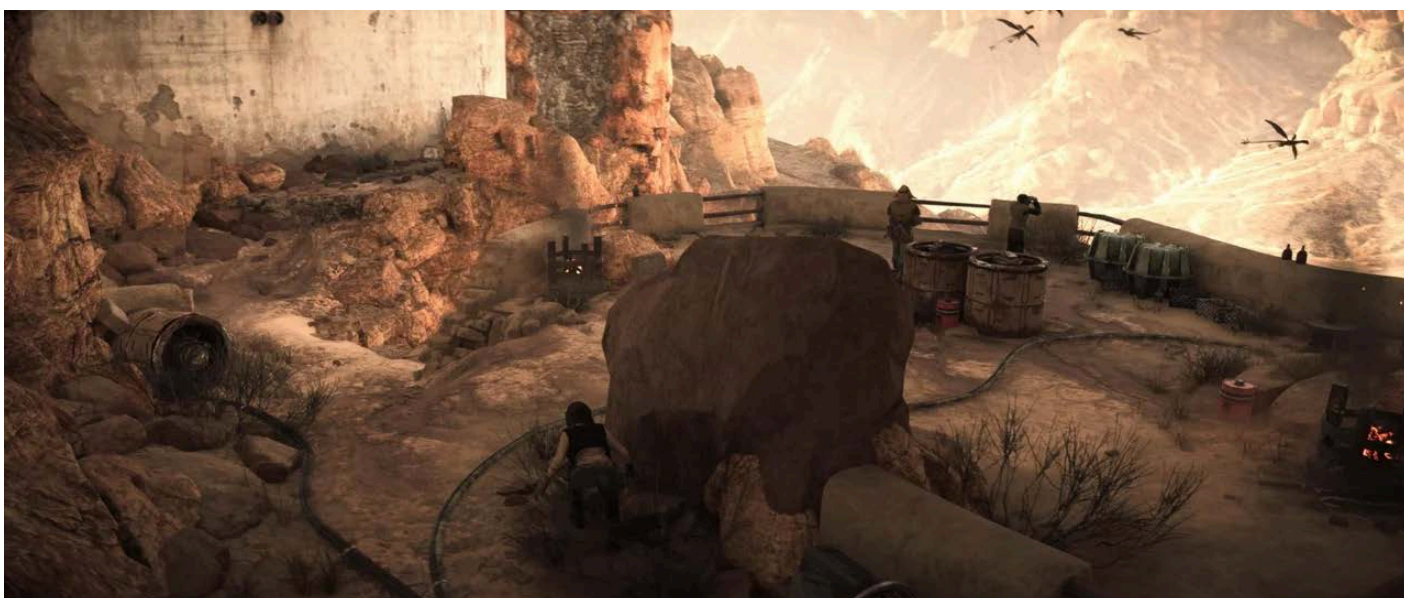




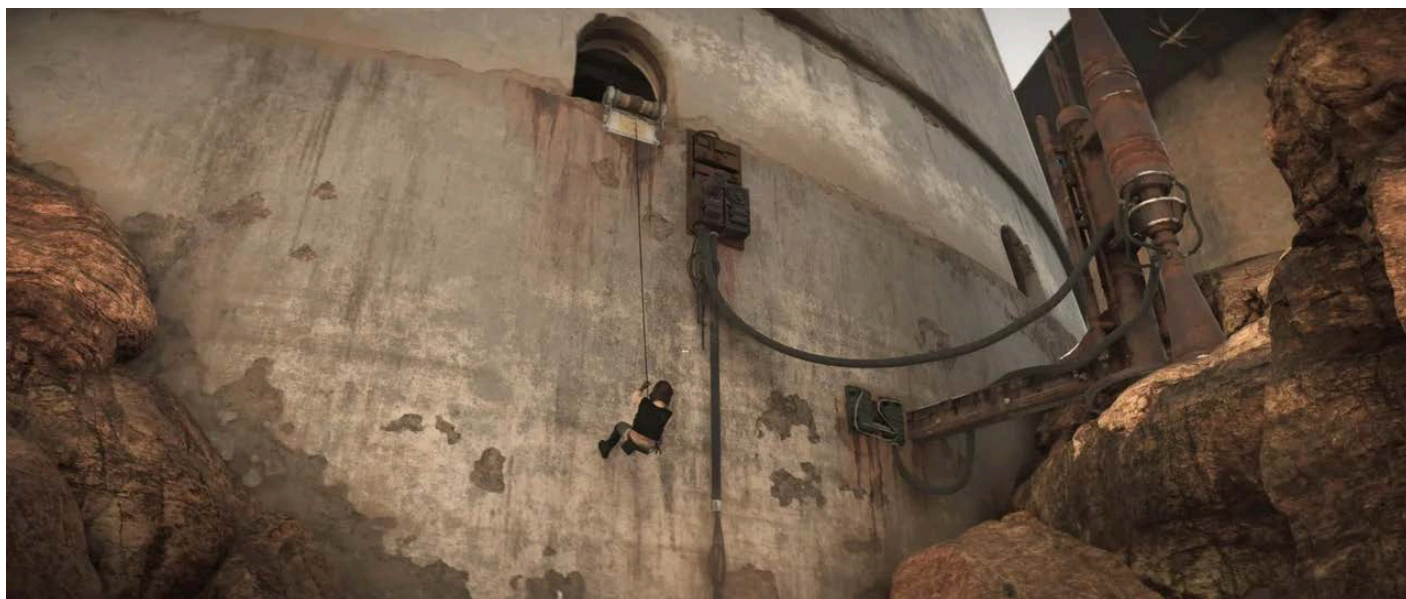
Прыгайте через него и, снова, **используйте выступы на стороне моста, чтобы пройти под ним незамеченным**. Когда вы достигнете последнего выступа, спрыгните на камни внизу и пройдите под мостом, затем продолжайте подниматься к скальной стене за мостом.



Поднявшись по ней, вы увидите тропу, идущую через ряд скал перед вами и проходящую рядом с тропой за мостом.



В конце концов, он высадит вас у небольшой башни с **охранником, наблюдающим за долиной внизу, и патрулирующим охранником**. Пригнитесь за валуном впереди вас и подождите, пока патрулирующий охранник отвернется, затем продвиньтесь вперед и спрыгните на каменистую тропу перед вами.



Следуйте по нему, пока не достигнете **щели между каменной тропой и скалой, на которую можно подняться**. Используйте **крюк** над собой, чтобы перебраться на скалу, а затем поднимитесь по ней. Следуйте по маршруту вокруг, и если вы посмотрите вверх, вы увидите **крюк** под окном над вами. Зацепитесь за него и подтянитесь через окно.

---

## В поисках Никса



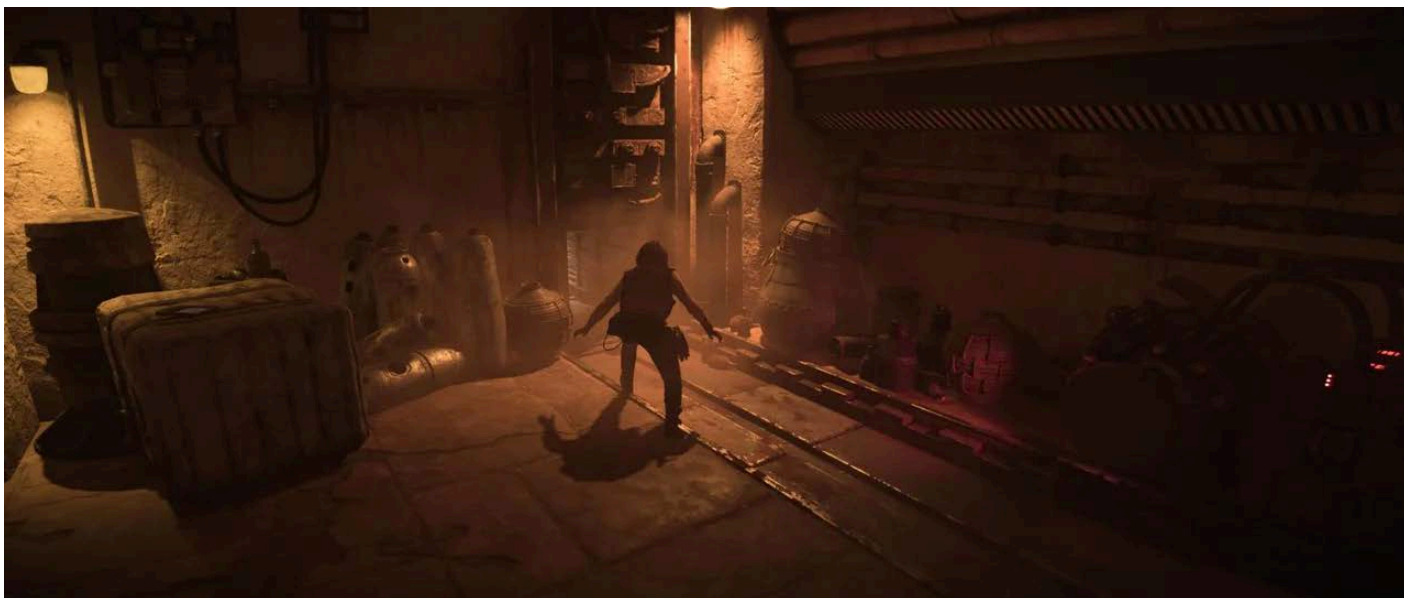
Теперь мы внутри, пора спасти нашего верного маленького помощника. Идите по коридору вперед, пока не дойдете до двери, ведущей к **лестнице**.



Быстро идите налево, поднимитесь по лестнице и **соберите ресурсы наверху**, затем вернитесь и спуститесь по лестнице. Будьте здесь очень осторожны. Впереди **в дверном проеме стоит охранник-гаморреанец**, и на него легко наткнуться, если вы не будете осторожны. Гаморреанцы — сильные противники; как и **дроиды**, их нельзя убить оглушающим выстрелом или скрытым убийством, поэтому нам придется полностью их обойти.



Чтобы пройти мимо него, придерживайтесь **правой стороны коридора** и толкайтесь к ящикам впереди. Подождите здесь, пока он не повернется и не войдет в комнату позади себя, затем продолжайте идти вперед, спускаясь по лестнице.



Внизу вы найдете комнату, заполненную ресурсами для добычи и **датападом** от Биба Фортуны. Возьмите все это, затем идите через **вентиляцию** слева. Следуйте по маршруту через вентиляционную шахту, и вы окажетесь в **комнате обслуживания**.



Спрячьтесь за ящик впереди. Перед вами **неподвижный охранник**, а **охранник-гаморреанец патрулирует коридор** через арку перед вами. Убейте охранника впереди, затем присядьте рядом с дверным проемом. Подождите, пока охранник-гаморреанец повернет направо и продолжит следовать по коридору впереди, затем выскользните через дверь и следуйте за ним.



Оставайтесь у него на хвосте, пока он спускается по лестнице, останавливается внизу и смотрит налево. Когда он это сделает, прокрадитесь **вокруг него и направо**. Впереди вы увидите еще одного охранника-гаморреанца. Подождите, пока этот охранник повернется и поднимется по лестнице перед вами, затем прокрадитесь вперед к тому месту, где он стоял.



Слева от вас обычный охранник-хатт, так что убейте его, затем посмотрите направо. Вы увидите арку, ведущую в гигантскую генераторную комнату с **точкой захвата** на выступе сразу за ней. Пройдите через арку, зацепитесь за точку захвата и спускайтесь.



Когда вы спуститесь вниз, камера покажет охранника-гаморреанца, выходящего из генераторной. Не беспокойтесь о нем. Он не вернется, так что **давайте соберем немного добычи, пока мы здесь**. Когда вы приземлитесь, развернитесь, и вы увидите терминал перед генератором. **Разрежьте его**, и вы получите возможность **отключить защитную дверь**. Отключите ее, и камера покажет, что дверь на нижнем этаже генераторной теперь открыта.



Спрыгните на выступ справа от терминала и перейдите на второй выступ рядом с вами, чтобы достичь платформы на противоположной стороне генератора. Подтянитесь, затем спуститесь по лестнице напротив вас и пройдите через теперь открытую дверь безопасности.



Вы найдете **два сундука** и некоторые **свободные ресурсы** в комнате за защитной дверью, так что заберите их все, затем вернитесь к терминалу и пройдите через **красную дверь по коридору напротив нее**. Прежде чем открыть ее, убедитесь, что вы находитесь справа от двери, так как один из маршрутов патрулирования охранников в комнате впереди смотрит прямо на эту дверь. Когда вы будете на месте, откройте ее.



Впереди вы увидите **двух охранников-гаморреанцев**. Вышеупомянутый патрулирующий охранник будет перемещаться между тем, чтобы смотреть на дверь, через которую мы входим, и тем, чтобы смотреть на коридор напротив него. Между тем, в правой части комнаты также есть охранник, который будет стоять неподвижно.



Подождите, пока патрулирующий охранник отвернется от вас, затем **тихо пройдите в комнату впереди** и найдите **вентиляционное отверстие** справа. Взломайте его, прокрадитесь внутрь и следуйте по маршруту. Он приведет вас на противоположную сторону комнаты, прямо рядом с другой позицией, где останавливается патрулирующий гаморреанец.



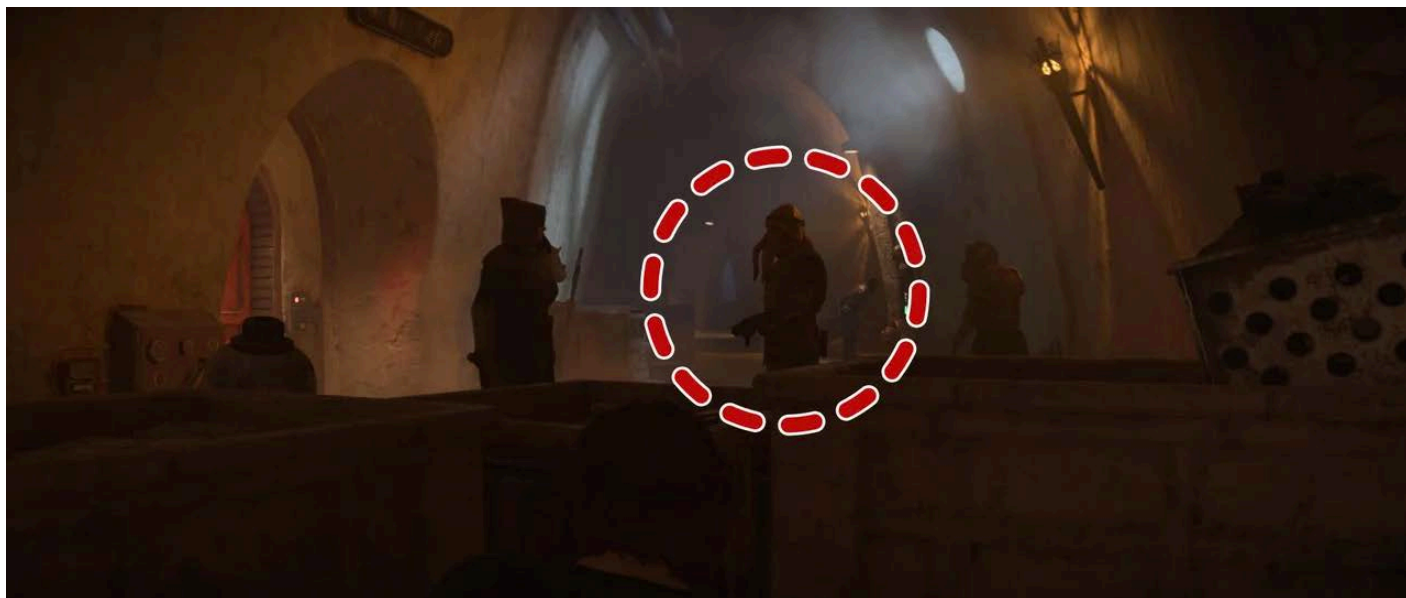
Подождите, пока он вернется к наблюдению за дверью, через которую мы вошли, затем выскользните и пройдите по коридору справа. Здесь все становится немного суматошным. Нам нужно взломать **замок двери перед нами**, но охранник-гаморреанец в конце концов вернется и заметит нас, если мы будем слишком медлительны. Так что идите к двери и начинайте взламывать ее. Если вы чувствуете, что у вас недостаточно времени, **выпрыгивайте, возвращайтесь к вентиляционному отверстию, подождите, пока патрульный маршрут охранника замкнется, а затем попробуйте снова.**

---

### Получение ключа-карты для доступа в кладовую

Когда вы наконец закончите, Кей мгновенно толкнет дверь, вызвав сцену, в которой мы видим, как двое охранников говорят о Никс.





Один из охранников скажет, что она собирается *«сломать его»*, **заперевшись в кладовой слева и направившись на поиски Никс**. Охранник, с которым она общалась, заберет ключ от кладовой, а это значит, что нам придется вырвать его у него, чтобы освободить Никс. Охранник с ключом (которого мы будем называть держателем **ключа** в дальнейшем) обведен на изображении выше. Когда вы восстановите контроль, подождите, пока держатель ключа не двинется. **Он начнет идти по коридору, сопровождаемый двумя гаморреанцами.**



Следуйте за ними, убейте охранника справа, который проверяет сигнализацию, когда троица находится вне зоны слышимости, а затем следуйте за ними в комнату в конце коридора.



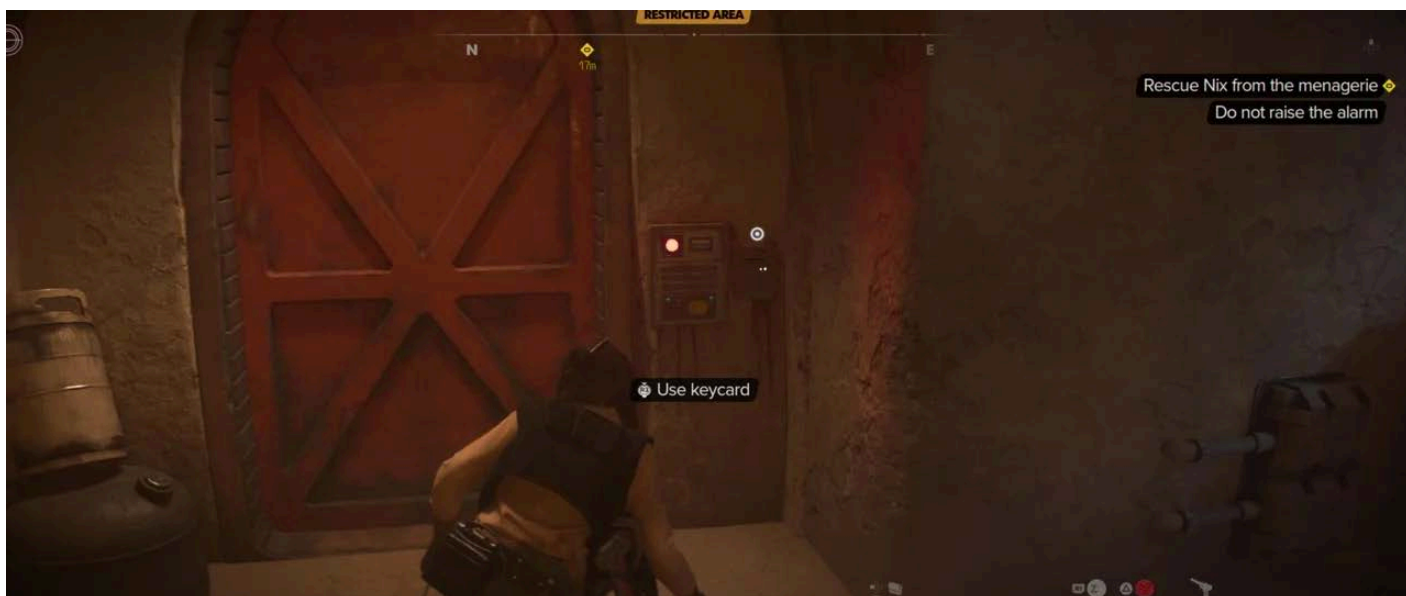
Когда вы окажетесь внутри комнаты, присядьте за ящиками около входа. Вы увидите, как два гаморреанца остановятся и будут ждать в этой комнате, пока **держатель ключа выйдет через дверь в левом дальнем углу**. **Один из гаморреанцев будет стоять неподвижно на правой стороне комнаты, а другой будет патрулировать взад и вперед**. Подождите, пока патрулирующий гаморреанец отвернется от вас, затем перейдите на правую сторону секции, в которой вы сейчас находитесь, и войдите в **вентиляционное отверстие**, которое вы найдете здесь. Оно обведено на изображении выше.



Пройдите через вентиляцию и проверьте патрулирующего гаморреанца. Когда он повернется к вам спиной, используйте **коробки** слева, чтобы осторожно обойти заднюю левую дверь.



Вы пройдете в другой коридор. Там **работает охранник, повернувшись к вам спиной**, в то время как **держатель ключа** стоит лицом к решетке слева от вас. Устраните охранника, а затем сбейте держателя ключа. Когда он будет без сознания, вы сможете снять с его тела **ключ-карту от кладовой**.



Теперь осторожно вернитесь по своим следам обратно в кладовую, прокравшись мимо **гаморреанских стражников** в предыдущей комнате и вернувшись к двери, через которую, как мы видели, вошел палач.

---

## Исследуя зверинец



Вставьте ключ-карту в дверь и пройдите в коридор кладовой. Когда вы дойдете до конца коридора, вы увидите, что дверь в кладовую заперта. Однако слева от вас есть **вентиляционное отверстие**. **Пройдите внутрь и следуйте по вентиляционной шахте, взглянув через прутья слева**, пока вы идете за **милой маленькой пасхалкой**. Приятно увидеть знакомое лицо, а?



В конце вентиляционной шахты выпрыгните и окажетесь в **морозильной камере**. Продвигайтесь вперед к двери впереди и откройте ее, затем поверните направо и **пройдите через туннель, полный клеток**. В конце, слева, вы увидите распределительную коробку с переключателем, который вы можете бросить, чтобы открыть дверь позади вас.



Как только она откроется, **пройдите через дверь**, следуя по туннелю с другой стороны, пока не достигнете комнаты с несколькими ящиками, разбросанными по ее центру. Укройтесь за одним из ящиков, и вы увидите, как в комнату входят **два охранника-гаморреанца**. Подождите несколько секунд, пока они идут по туннелю впереди.



Этот раздел сложный. В этом туннеле размещены **три охранника-гаморреанца**. **Первый охранник-гаморреанец находится прямо перед тем местом, где мы сейчас притаились.** Он двинется к нам, остановится, а затем вернется к камере с левой стороны от входа в туннель. **Второй охранник-гаморреанец будет стоять неподвижно у двери в конце туннеля.** Что касается **третьего охранника**, он будет **двигаться между самым концом туннеля и его серединой.**



Чтобы пройти мимо них, нам нужно **переключить переключатель** прямо рядом с камерой, мимо которой проходит **первый охранник-гаморреанец**. Это откроет **камеру** рядом с тем местом, где стоит **второй охранник-гаморреанец**. Когда будете готовы, подождите, пока первый охранник-гаморреанец повернется лицом к камере, которую он охраняет, затем прокрадитесь к ящикам справа от него и ждите. Отсюда вы должны увидеть переключатель. Он обведен на изображении выше.



**Подождите, пока охранник вернется на свою другую позицию патрулирования, а третий охранник-гаморреанец вернется в конец туннеля, затем быстро пройдите вперед и включите его, прежде чем отступить к ящикам. Когда вы будете в безопасности, продолжайте движение вперед, убедившись, что не попадаете в поле зрения двух других охранников-гаморреанцев. Когда вы дойдете до открытой двери (обведенной на изображении выше), нырните внутрь.**



Маршрут проведет вас через **пещеру** и завершится на **точке патрулирования, где останавливается третий охранник-гаморреанец**. Когда вы дойдете до конца, подождите, пока охранник-гаморреанец развернется, затем прокрадитесь на другую сторону туннеля и через дверь впереди.



Как только вы окажетесь внутри, пройдите к столу в комнате, в которой вы сейчас находитесь. Вы найдете **ключ-карту от Зверинца** на столе. С ней у вас, наша новая цель — попасть в дверь Зверинца. Повернитесь к двери, через которую мы попали в эту комнату. Встаньте сбоку от нее, затем откройте ее.



Дверь в Зверинец находится слева от нас, как показано на рисунке выше. Чтобы добраться до нее, подождите, пока **третий** охранник-гаморреанец вернется на свою позицию, наблюдая за выходом из пещеры. Когда он развернется и начнет свой маршрут патрулирования, вынырните из этой комнаты, используйте ключ-карту, чтобы открыть дверь, и пройдите внутрь.



Быстро осмотритесь, чтобы увидеть некоторые необычные существа, содержащиеся в каждой клетке, затем пройдите в дальний левый угол, чтобы найти **Никса** внутри клетки. Когда вы доберетесь до него, в комнату войдут **два охранника-гаморреанца** .





Эти парни сложены как мешки с песком и могут выдерживать безумный урон, однако они используют топоры, поэтому могут атаковать только с близкого расстояния. Давайте используем это в своих интересах. Отбивайтесь от задней ноги, бегая назад и стреляя от бедра в пару. Если вам нужна дополнительная огневая мощь, не стесняйтесь переключаться на свой **силовой модуль**, если он у вас есть, поражая их мощными выстрелами.



Постарайтесь не попасть в угол и быстро нанести урон, и в конце концов пара падет. Когда они это сделают, в бой вступят **охранник** и **два масифа**. Как только они войдут, быстро убейте охранника, чтобы вы могли сосредоточиться на беге назад и атаке массивов с расстояния. Подобно гаморреанцам, эти парни могут атаковать только вблизи, поэтому чем больше мы отступаем, тем меньше урона они могут нанести.



Когда они умрут, мы сможем освободить Никса. Возвращайтесь к его клетке и отпирите ее. Он выскочит и снова присоединится к нам. Наконец, динамичный дуэт воссоединяется, и Никс может снова нести команду.

---

### Побег из дворца Джаббы



Выходите через дверь в задней части Зверинца и спускайтесь по лестнице. Когда вы достигнете низа, Кей поймет, что ее разыграли. В заставке мы увидим, как она лицом к лицу сталкивается с любимым монстром-слизнем, и Джабба не в особо прощающем настроении.



Во время этой сцены Кей, Никс, Вейл и Хосс попадают в культовую яму Ранкора из «**Возвращения джедая**». Однако, к счастью, мы не имеем дело ни с одним Ранкором. Вместо этого мы сталкиваемся с кучей очень разъяренных Массифов. Когда вы восстановите контроль, Вейл скажет вам бежать к двери в задней части ямы, чтобы сбежать.

Стоит отметить, что за эту встречу вы получите **заскриптованное снижение репутации хаттов**. Теперь, когда мы на Татуине, будет легко поднять эту репутацию до хорошего уровня, но если вы хотите стать с ними лучшими друзьями, то вам придется восстановить немного доброй воли в будущем.



Расстреляйте двух Массифов, которые нападают на вас, затем развернитесь и бегите к двери на противоположной стороне ямы. Вам нужно будет использовать свой информационный шип, чтобы пройти через дверь, поэтому взломайте его и пройдите дальше. Вы войдете в туннель на противоположной стороне. Следуйте по нему, и Вейл скажет вам, что вам нужно добраться до ее корабля в ангаре, чтобы сбежать.



Пока вы продолжаете идти по туннелю, **три головореза-хатта** вбегут и начнут стрелять. Прикажите **Никсу схватить бластер со стойки справа**, затем поднимите его и быстро расстреляйте всех троих.



Когда они будут мертвы, пройдите через арку впереди, не выпуская из рук бластерную винтовку. По мере того, как вы продолжите идти по туннелю, **в бой вступят еще четыре охранника** и дроид. Быстро расстреляйте их всех, сначала уничтожив дроида, чтобы свести к минимуму входящий урон.



Пройдите до конца туннеля, и вы увидите еще трех охранников в комнате слева. Снова прорвитесь через них с винтовкой, затем протолкнитесь через дверь на другой стороне комнаты.



Продолжайте следовать по туннелю, пока не упадете в гигантский ангар. Здесь поверните налево, бегите к кораблю Вейла прямо за дверью ангара. Когда вы будете двигаться к кораблю, вы заметите подозрительное количество **красных бочек**, свисающих с потолка. Конечно, это не может означать ничего зловещего...

---

## Бой с боссом Ранкором



О, вот он! Оказывается, **Ранкор** выскочил из своей ямы, чтобы выполнить некоторые поручения, но теперь он здесь, и он определенно не рад. После короткой заставки нам придется столкнуться с этим зверем один на один.



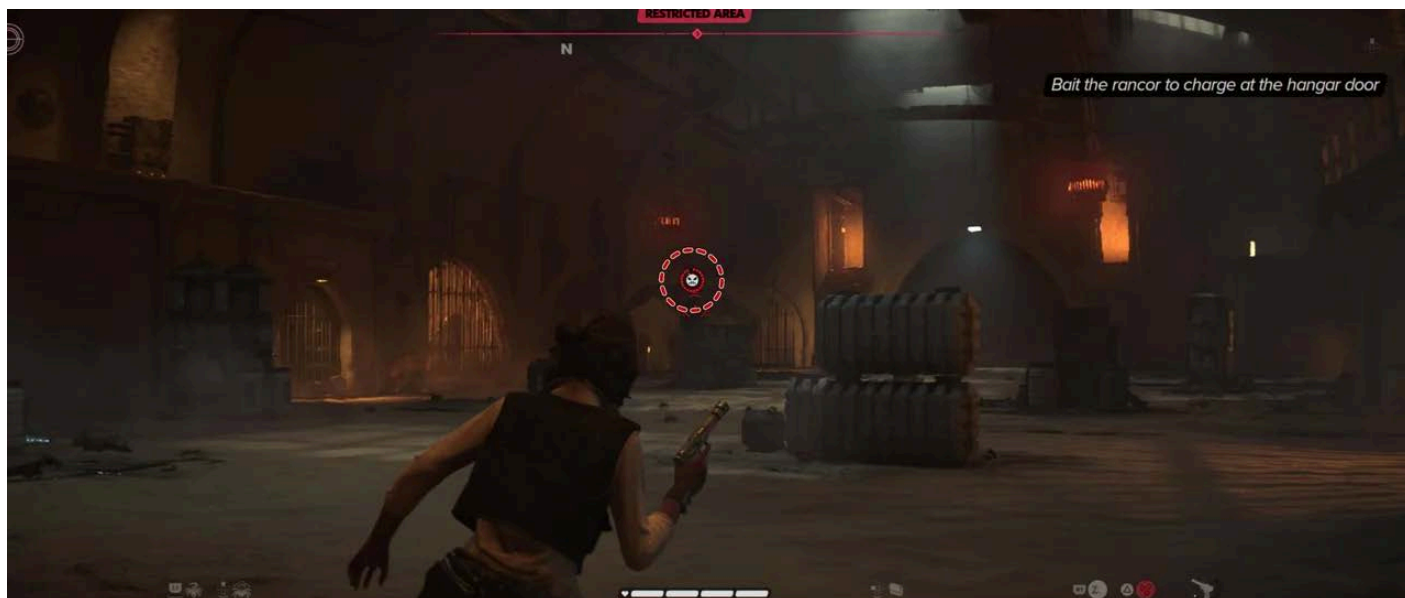
Давайте быстро разберем, как работает этот бой. По сути, у Ранкора есть **два режима атаки**. Я назову эти режимы **стандартным** и **рывком**. В стандартном режиме атаки он будет преследовать нас по арене, атакуя. Он будет использовать **удары, удары и различные другие атаки ближнего боя**, и, учитывая, что он один большой старый юнит, он быстро пересечет поле боя. Его атаки наносят большой урон; если вы все еще действуете со стандартной полосой здоровья, они могут даже убить вас одним ударом. Это означает, что мы должны убедиться, что мы постоянно остаемся вне его хватки. Лучший способ обойти его атаки ближнего боя — постоянно **бежать и нажимать кнопку приседания, чтобы скользить, когда он начинает атаку**, что фактически позволяет нам уклоняться с пути.



Это будет нашей основной стратегией в бою, однако, **мы можем заставить Ранкора переключиться в его альтернативный режим атаки, рывок, взорвав одну из бочек, подвешенных к крыше, пока он находится поблизости.** Чтобы подставить его под одну, расположитесь так, чтобы бочка оказалась подвешенной между вами и Ранкором.



**Цельтесь в ствол, ждите, пока ранкор пробежит под ним, а затем стреляйте.** Когда он взорвется, он упадет. Когда он поднимется, он будет полагаться исключительно на **атаки с рывком.**



Вы увидите, как над его головой появится круглая шкала с сердитым лицом в центре, которая постепенно заполняется **красными сегментами**. Когда она заполнится, **Ранкор бросится туда, где вы стояли, когда шкала достигла своего пика**.

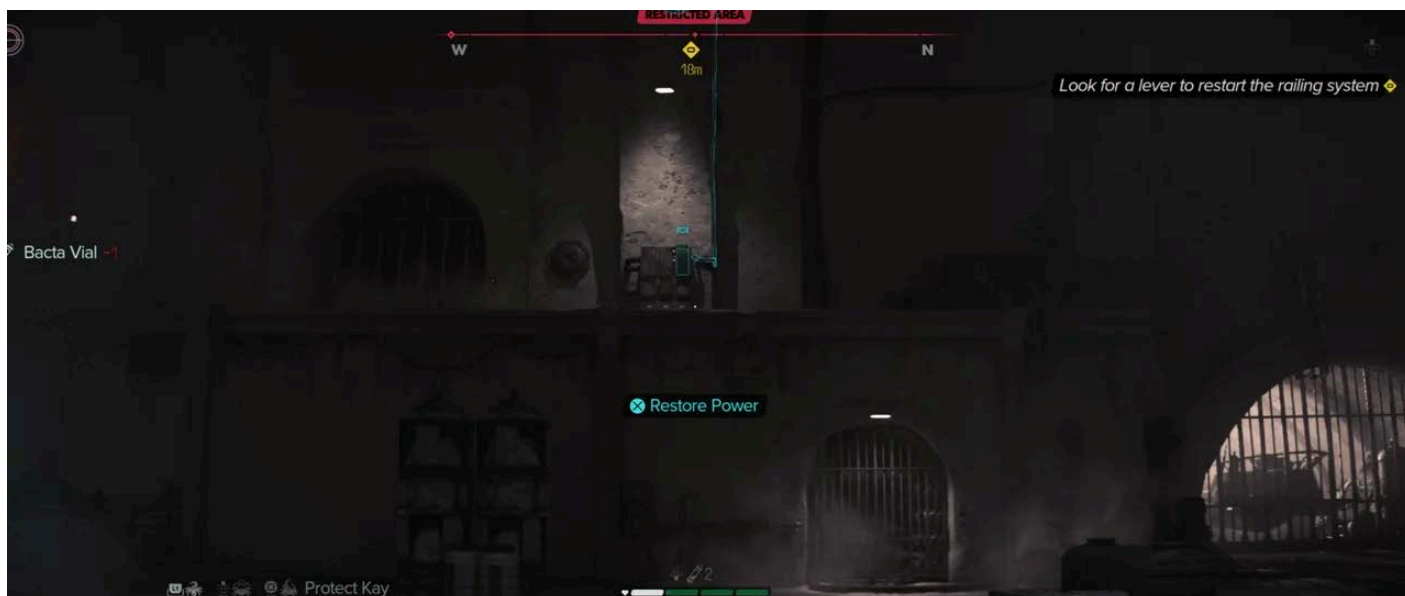


Фактически битва состоит из четырех фаз. В первых двух наша цель проста. **Активируйте режим зарядки, подождите у двери ангара, пока его счетчик заряда не заполнится, а затем отойдите в сторону, чтобы он столкнулся с дверью ангара, выломав ее**. Дверь огромная и находится на противоположной стороне ангара от того места, где вошел Ранкор. Вы поймете, что вам это удалось, когда увидите короткую заставку, в которой Ранкор ударяет по двери и частично ее выламывает. Во время второй фазы войдут головорезы Хатта, поэтому убейте их как можно скорее, а затем снова обратите внимание на Ранкора.





После того, как Ранкор дважды ударит в дверь, **Вейл скажет Кей, что ей нужно перенаправить питание на терминал на втором этаже ангара**. В этот момент ваш маркер квеста укажет на **распределительную коробку на противоположной платформе от Вейла**. Она обведена на изображении выше.



Эта распределительная коробка находится на верхнем этаже ангара, и поэтому недоступна для нас, но к счастью, у нас есть наш верный помощник. Найдите распределительную коробку, затем **скомандуйте Никсу** включить ее.



Держитесь подальше от Ранкора, когда Никс активирует его, а затем Вейл скажет нам, что нам нужно заставить Ранкора ударить по двери в последний раз. Посмотрите вверх, и вы увидите, как **подвешенные бочки начинают двигаться по комнате по кругу**. Бегите за одной и попытайтесь выстроить ее так, чтобы она оказалась между вами и Ранкором. Это может занять несколько попыток, и **уклонение от Ранкора важнее, чем попадание в него взрывом**, поэтому будьте терпеливы и отдавайте приоритет уклонению, а не сбиванию его с ног. Когда он пробегает под бочкой, взорвите ее. Как обычно, Ранкор вернется в режим рывка.



Отсюда бегите обратно к двери ангара, заставьте его броситься на вас, а затем **отойдите с дороги, чтобы вырубить нашего большого друга навсегда**. Когда вы убежите, люди Джаббы снова схватят вас, что послужит сигналом к кат-сцене. Когда это будет сделано, миссия будет завершена. Пришло время помочь Джаббе в обмен на нашу свободу, что послужит сигналом квеста [Jabba's Favor / Благосклонность Джаббы](#).

---

Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Tatooine / Татуин](#) — Jabba's Favor / Благосклонность Джаббы

Автор: [Maksim Takoi](#) — 27.09.2024 - 8:06:32



Несмотря на спасение Никса и победу над Ранкором в миссии [Star Wars Outlaws' Partners / Партнёры](#), Кей попадет в руки Джаббы, который заключит сделку ради ее свободы. Наше пошаговое руководство поможет вам помочь Джаббе вернуть себе хорошие отношения, даст советы по тому, как пробраться сквозь каждую встречу с врагом, найти полезные ресурсы для улучшений и отследить ключевые точки интереса.

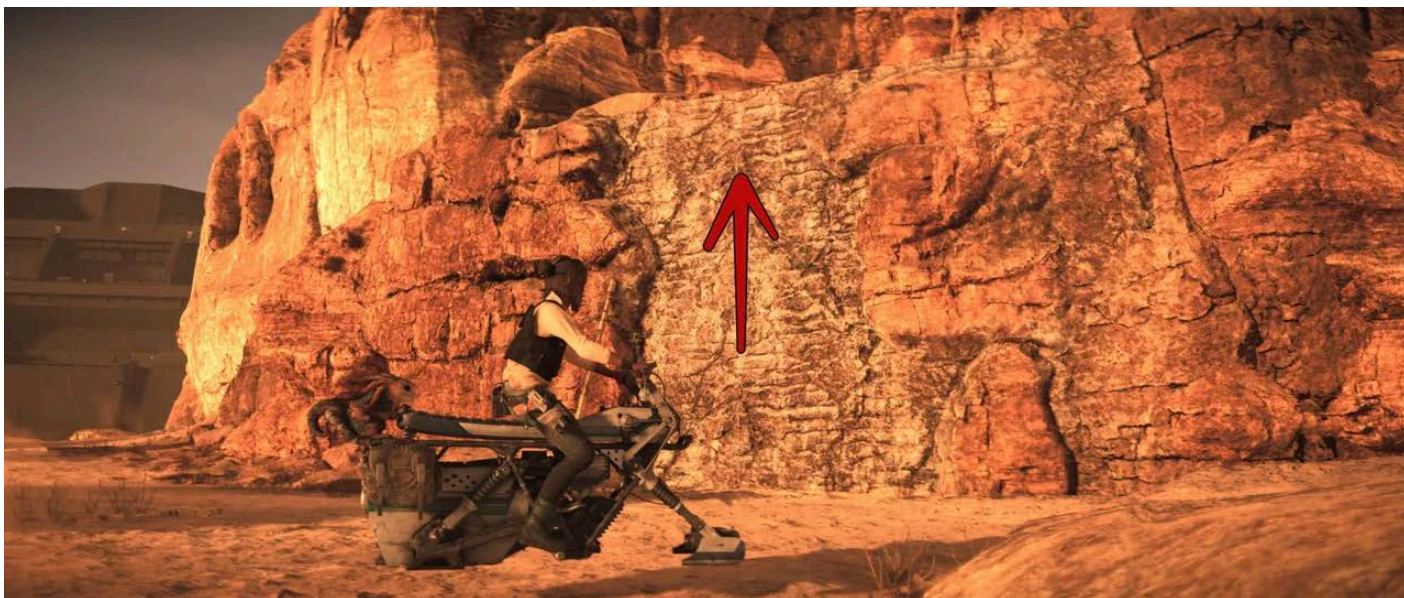
- [Проникновение на Имперскую базу](#)
- [Поиск данных Джаббы](#)
- [Побег из Имперской крепости](#)
- [Возвращение данных Джаббе](#)
- [Пережить нападение штурмовиков](#)

## Прохождение квеста «Благосклонность Джаббы»

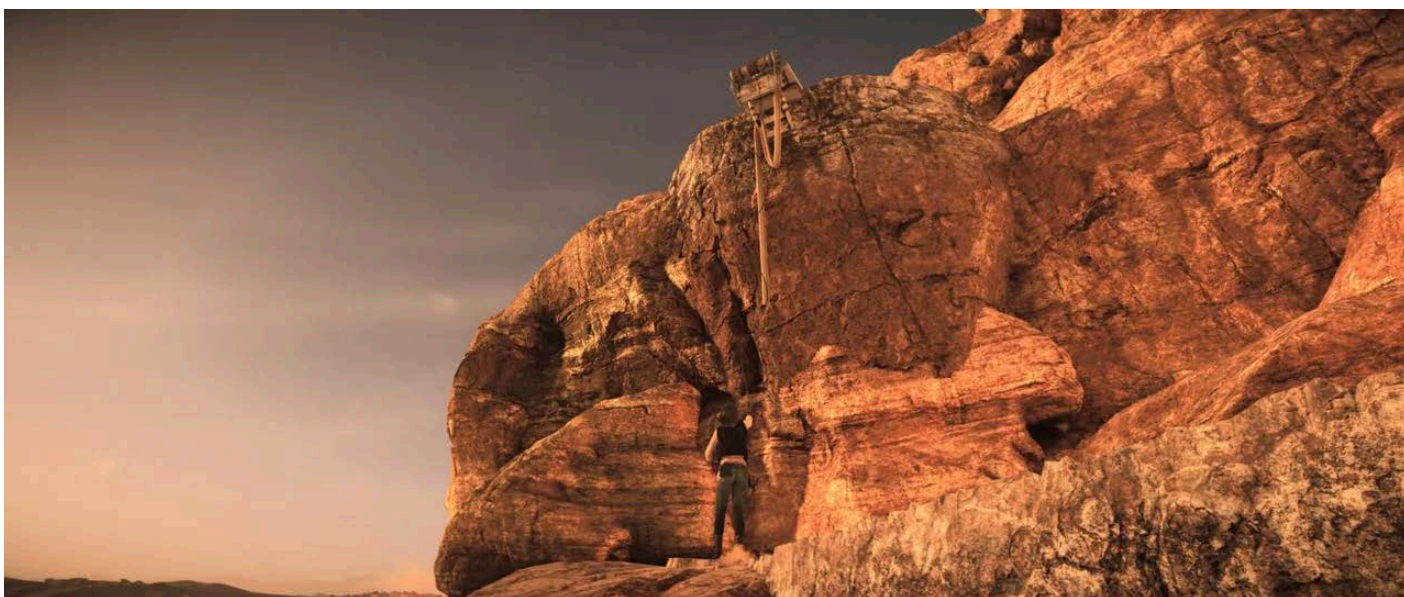


[Открыть карту](#)

После того, как вы договоритесь с Джаббой, Кей и Вейл покинут его дворец и начнут выяснять, как справиться с просьбой Джаббы. Кей позвонит Джейлену, а затем Вейл перехватит наши сообщения. Она скажет нам, что нашла точку разведки за пределами **Форта Санфайр**; имперскую базу, на которую нам нужно проникнуть. Отметьте Благосклонность Джаббы как свой активный квест, затем **вызовите спидер** и **отправляйтесь к контрольной точке**. Она показана на карте выше.



Он приведет вас на хребет прямо перед входом на имперскую базу. Когда вы подниметесь на хребет, следите за стеной пропасти справа. В конце концов, вы увидите **стену скалы, на которую можно подняться**.



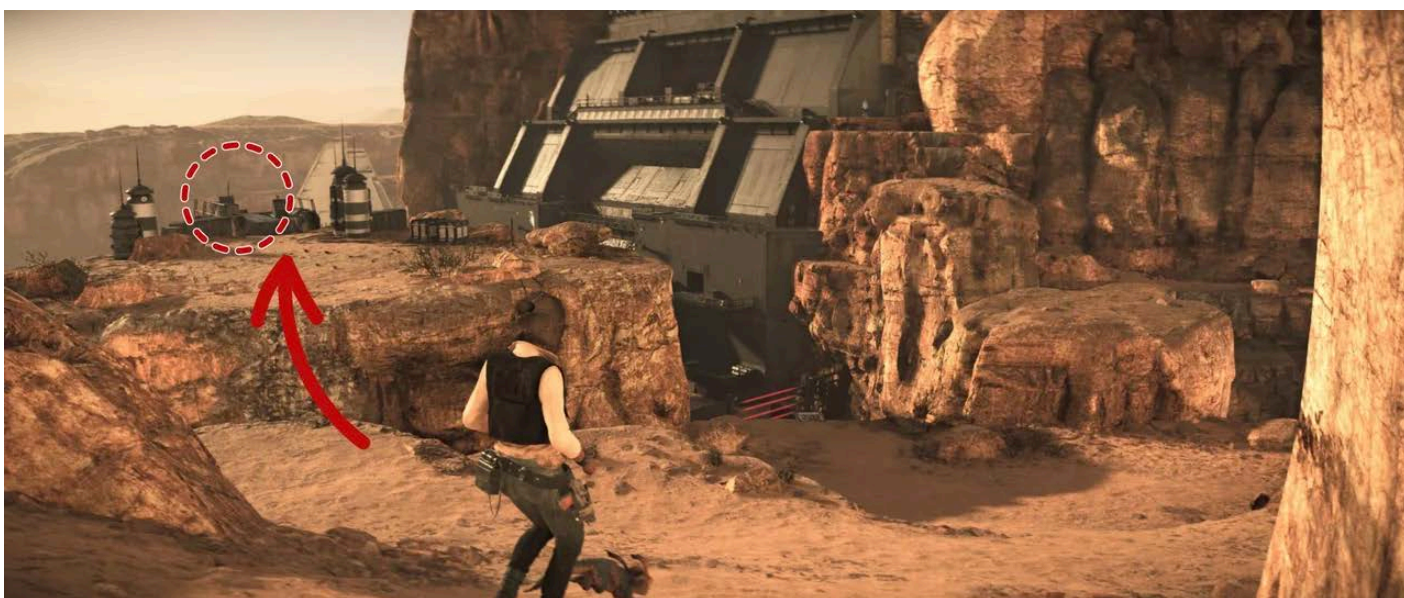
Когда вы достигнете его, слезьте со спидера и поднимитесь на стену. Наверху вы найдете **крюк** на краю скалы над вами. Зацепитесь за него, затем подтянитесь и поднимитесь на ноги. Когда вы окажетесь наверху, следуйте по тропе скал впереди, пока не выйдете на небольшую поляну, где вы увидите Вейл.

---

## Проникновение на Имперскую базу



Поговорите с ней, и вы увидите заставку, в которой Вейл и Кей обсуждают план. *Шокирующе*, Вейл скажет вам, что вы собираетесь проникнуть на базу, пока она будет проводить разведку. После того, как вы закончите обсуждать план, поверните направо, **следуя по грунтовой тропе вниз**, пока не попадете в область с двумя путями.



Возьмите тот, что отмечен на изображении выше, поднимитесь на скалу, возвышающуюся над объектом, а затем зацепитесь за **точку захвата** перед вами, используя ее, чтобы спуститься вниз к стене внизу. Повернитесь, и вы увидите **платформу справа от себя**.



На этой платформе находятся **два охранника** . Один из них — имперский офицер, работающий за компьютером, а другой — штурмовик, который патрулирует мост на противоположной стороне платформы, прежде чем вернуться на платформу и встать в дальнем левом углу.



Пройдите на платформу, а затем следуйте за ящиками, которые идут по **правой стороне**. Остановитесь, когда достигнете ящика рядом с тем местом, где работает **Имперский офицер** . Подождите здесь, пока штурмовик не проберется обратно через мост, затем прикажите Никсу **атаковать штурмовика**, открыв его для **скрытной атаки**. Убейте их, затем перейдите мост и прикончите штурмовика.



Когда платформа будет свободна, перейдите мост и направляйтесь в **открытую дверь** впереди. Теперь, когда мы внутри, пришло время отследить данные Джаббы.

### Поиск данных Джаббы



Теперь мы внутри, посмотрите направо, и вы увидите имперского стражника. Подкрадитесь к ним сзади и убейте их, затем **пройдите через дверь в конце коридора**. Как только вы пройдете, вы увидите мост, который простирается над комнатой ниже. На полпути через этот мост вы увидите секцию, которая простирается влево и к комнате, заблокированной **энергетическим барьером**. Барьер отмечен на изображении выше. Мы хотим добраться до этого барьера, однако с другой стороны моста за нами наблюдают **штурмовик** и **имперский стражник**, а это значит, что мы не можем просто пройти.



Когда вы окажетесь на мосту, **нырните за ящики слева и посмотрите направо**. Вы увидите **платформу**, идущую рядом с проходом, который находится вне досягаемости. **Прикажите Никс нажать кнопку, которую вы видите на этом проходе**.



В это время **подвешенный ящик начнет двигаться по перилам над вами**. Поднимитесь по ящикам, за которыми вы сейчас присели, и схватите ящик, прокатившись на нем к энергетическому барьеру.





Когда вы придёте, спрыгивайте вниз. Теперь вы будете прямо рядом с **энергетическим барьером**. Взломайте терминал справа от энергетического барьера, чтобы открыть его, затем пройдите внутрь. Когда вы войдете, вы увидите штурмовика, **работающего над панелью справа от вас**, и **Имперского стражника, использующего терминал слева**. К счастью, ни один из них не смотрит друг на друга, так что разберитесь с ними по отдельности.



Когда они оба будут без сознания, пройдите через **вентиляционное отверстие на стене слева от того места, где стоял штурмовик**. Оно обведено кружком выше. Пройдите через него, и вы окажетесь в комнате техобслуживания. Пройдите в дальнюю часть комнаты и поднимитесь по **желтой решетке, ведущей вверх по стене**.



Идите по тропе желтых решеток, пока не дойдете до прохода. Здесь вы найдете еще ряд решеток и труб, так что продолжайте и поднимайтесь по ним, пока не дойдете до **вентилятора**.



Нам нужно будет перейти через этот вентилятор, однако **он будет периодически включаться и выключаться**. Подождите, пока он включится, а затем выключится, прежде чем перейти по нему к трубе на другой стороне, а затем подняться на **желтую решетку** рядом с ним.



Это приведет вас к **проходу** в верхней части комнаты. Поднимитесь на проход, затем пройдите через **вентиляцию** слева.



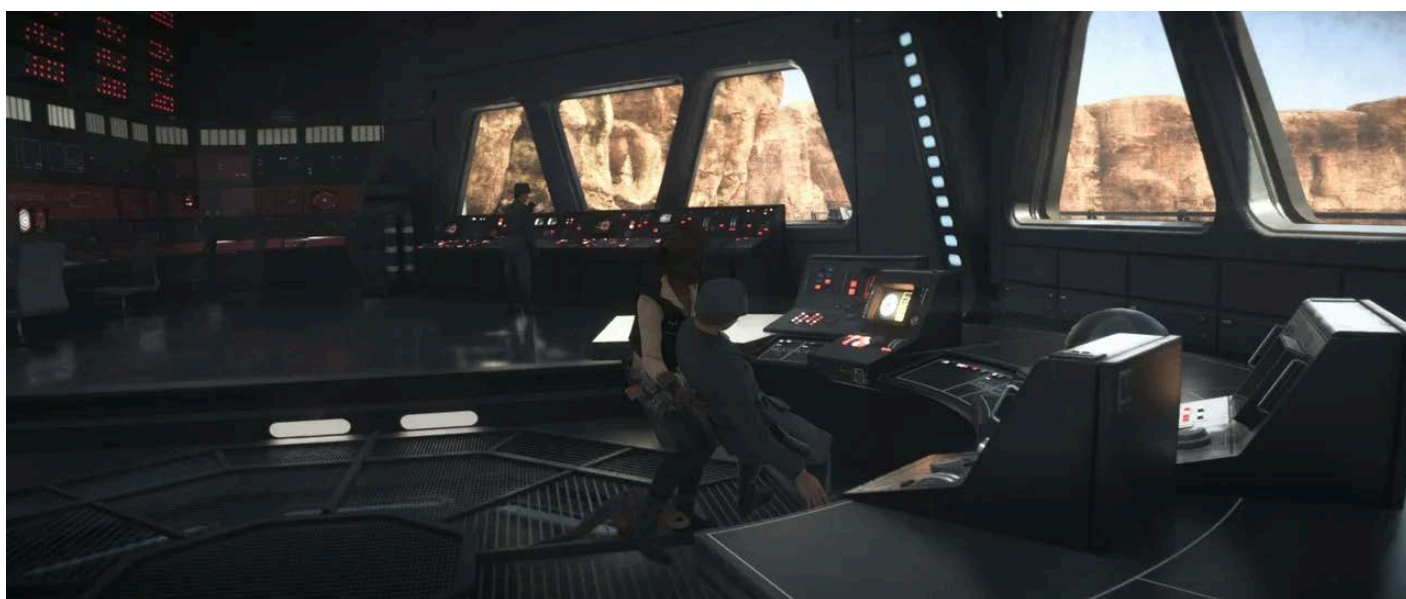
Вы окажетесь в большой комнате с **лестницей**, освещенной красным светом впереди. Игнорируйте пути справа и слева и **направляйтесь прямо к лестнице**. Идите по ней до самого верха, и наверху вы найдете дверной проем в коридор.



Прежде чем протолкнуться через эту дверь, будьте осторожны. **По ту сторону двери коридор патрулирует штурмовик**, так что подождите, пока он пройдет мимо вас, затем прокрадитесь за ним и убейте его. Когда они будут повержены, осмотритесь по коридору. **В конце пути вы увидите камеру, охраняющую затвор.**



Справа от этой двери находится **небольшой офис**. Зайдите внутрь, убейте штурмовика, работающего на терминале напротив того места, где вы входите, затем посмотрите на терминал, обращенный к окну слева. **Взломайте этот терминал**, и вы сможете **отключить камеру** и **открыть дверь** в конце коридора. Сделайте и то, и другое, затем выйдите и проберитесь к двери.

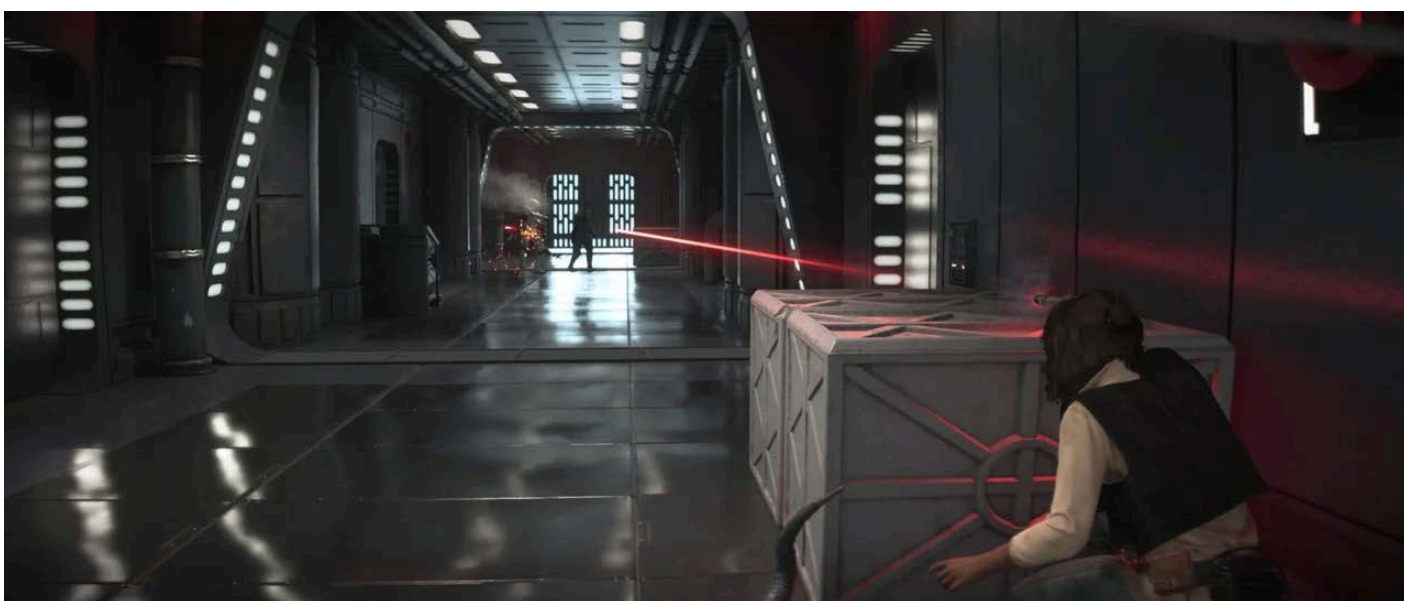


Это комната, где хранятся данные, поэтому нам нужно попасть внутрь и **взломать терминал в центре**. Однако, **два имперских охранника преграждают нам путь**. Один будет стоять неподвижно, работая над терминалом в центре комнаты, а другой будет двигаться вперед и назад между терминалами в правой и левой части комнаты. Подождите, пока патрулирующий охранник остановится у терминала, затем подкрадитесь к нему сзади и убейте его. Когда они будут без сознания, проберитесь к другому охраннику и прикончите его тоже.

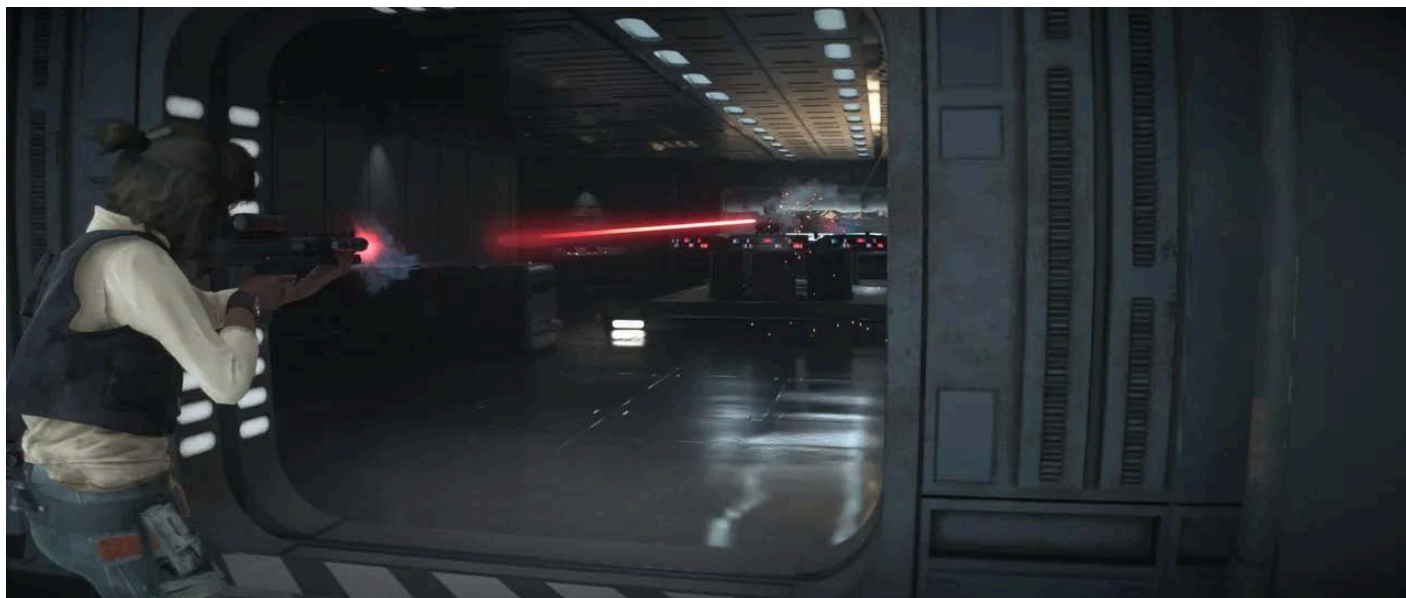


Когда путь будет свободен, **отправляйтесь к центральному терминалу, разрежьте его и получите данные Джаббы**. Как только вы их получите, вы увидите кат-сцену, в которой Кей наблюдает за тем, как Вейл сталкивается лицом к лицу с агентом Зерека Беша.

## Побег из Имперской крепости



После того, как заставка закончится, настанет время взорвать этот косяк. Выбегайте из двери напротив консоли, и **в конце коридора появятся два врага**. Когда они это сделают, нырните за ящик справа.



Выскачите и застрелите обоих врагов, затем возьмите **бластерную винтовку**, которую нес штурмовик, и направляйтесь в лифт. Он начнет спускаться, в конечном итоге прибыв в комнату управления, через которую мы прошли ранее. Пристрелите **Имперского офицера**, которого вы видите впереди, затем выходите через **дверь энергетического барьера**, которую мы взломали ранее.



Когда вы придете на мост, **большая группа штурмовиков** заполнит территорию. Используйте оставшиеся выстрелы из бластерной винтовки, чтобы быстро уничтожить некоторых из них, а затем добейте оставшихся несколькими бластерами. Некоторые из этих отрядов будут использовать **энергетические щиты**, поэтому, если вам нужно, **переключитесь в ионный режим**, чтобы снять щиты и сделать их уязвимыми.



Когда толпа рассеется, следуйте по мосту налево и через **большой ставень** впереди. Он выведет вас наружу. Следуйте по тропе перед вами, уничтожая всех **штурмовиков** или **имперских офицеров** на своем пути, и в конце маршрута вы найдете **Вейл** рядом со своим **спидером**. Запрыгивайте на свой спидер и отправляйтесь за Вейл, следуя за ней.

### Возвращение данных Джаббе



Продолжайте следовать за Вейл, которая ведет вас по тропинке впереди, и, увидев **блокпост штурмовиков, блокирующий главный путь**, держитесь позади нее и съезжайте с пандуса справа.



Как только вы приземлитесь, **за вами начнут гоняться несколько штурмовиков на спидерах**. Если вы накопили, используйте свой **Adrenaline Rush**, чтобы уничтожить их всех, затем продолжайте следовать за Вейл. Она ударится о другой трамплин, перепрыгнув через **пропасть** и оказавшись на скалах впереди.



Когда вы приземлитесь, вы увидите **несколько блокад штурмовиков и контрольно-пропускных пунктов** на пути впереди. **Поверните вниз по пути справа**, чтобы оказаться на дороге под вами, затем продолжайте двигаться вперед. По мере того, как вы будете следовать по пути, появится еще одна группа штурмовиков на спидерах. К этому моменту вы, вероятно, накопили еще один **Adrenaline Rush**, так что расстреляйте их еще раз и оставайтесь на хвосте у Вейла.

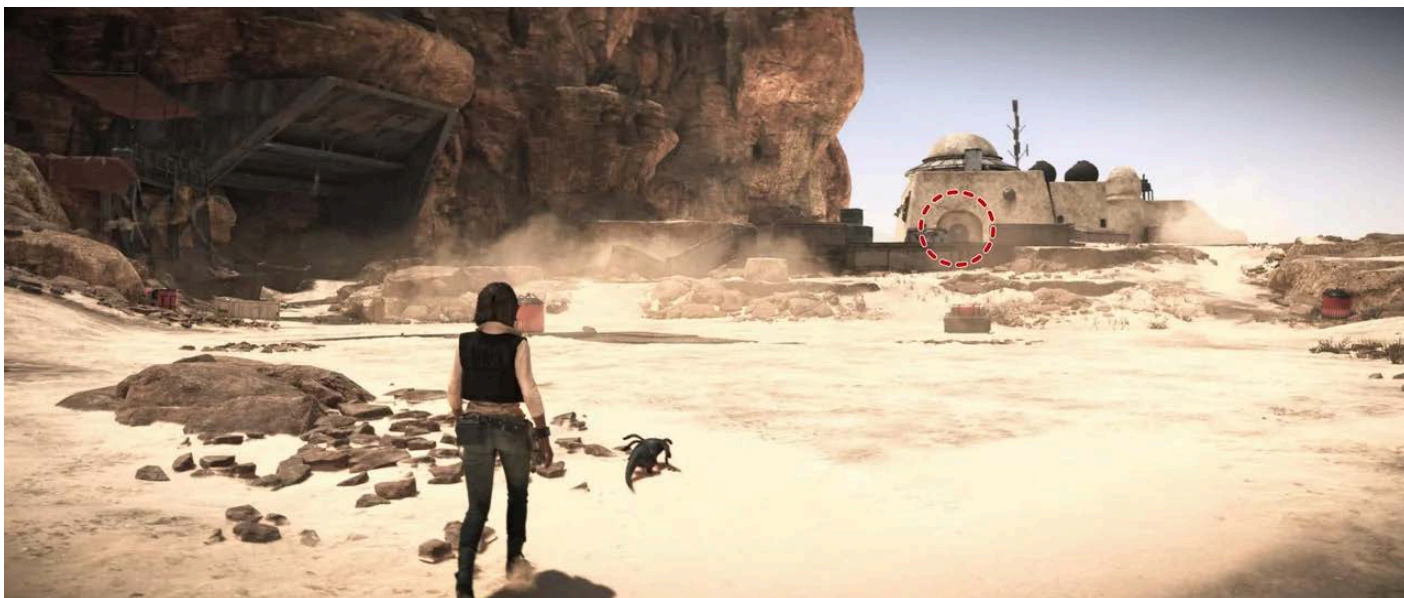




В конце концов, вы попадете на **контрольную точку с лазерным барьером, блокирующим вас**. Вейл скажет вам **повернуть направо в пещеру впереди**, так что следуйте за ней туда. Прорубите себе путь через пещеру, и, в конце концов, штурмовики откажутся от погони. Когда они это сделают, вы окажетесь в большом каньоне.



Здесь Кей и Вейл остановятся. Вейл скажет нам, что нам нужно встретиться с хаттскими головорезами в **Мос-Алго**, так что отсюда держитесь позади Вейла и наслаждайтесь поездкой.



Она проведет вас до самого города, а затем посоветует вам пойти и поговорить с хаттскими силовиками, собирающими данные. Пройдите через поле битвы впереди и к дому, **отмеченному эмблемой хаттов**. Он обведен на изображении выше.



Когда Кей постучит в дверь, вы увидите кат-сцену, в которой Биб Фортуна скажет паре, что за ними следили. Как раз в тот момент, когда они подвергают сомнению его обвинения, на холм подъедет грузовик со штурмовиками.

---

### Пережить нападение штурмовиков



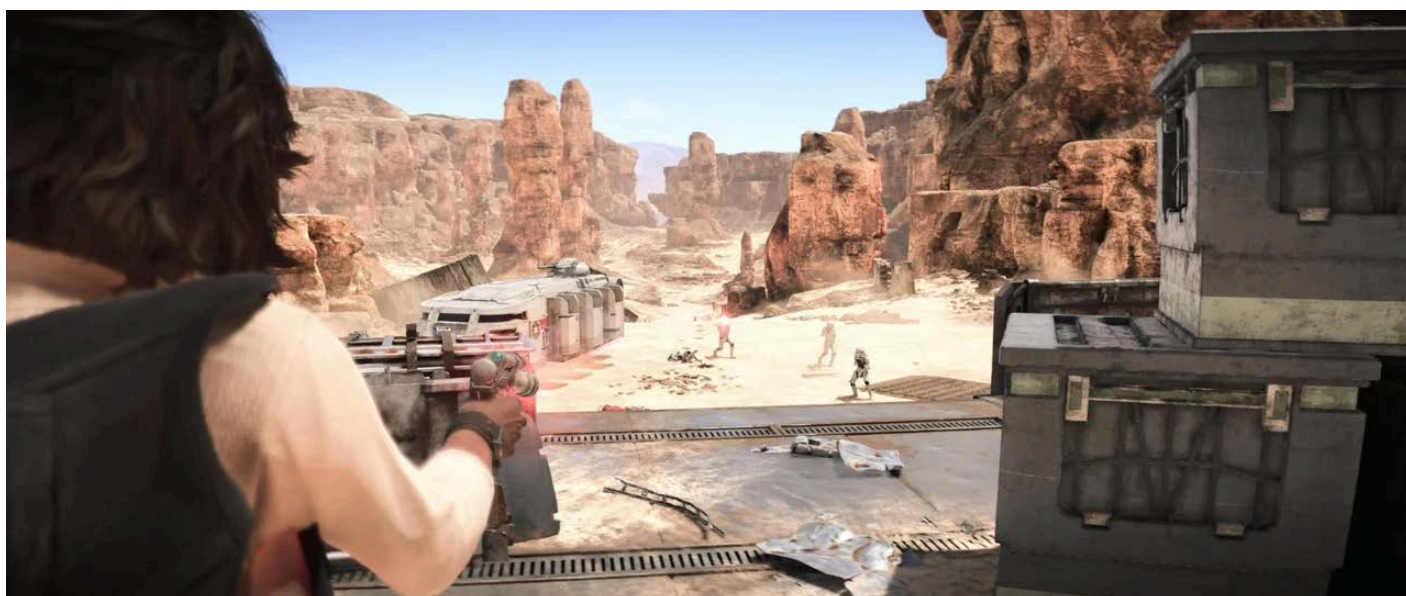
Как только вы восстановите контроль, **нырните за ящики перед вами**. Вы увидите, что армия штурмовиков начинает собираться внизу. Наша задача на следующие несколько минут — просто выжить. В конце концов, этот бой будет прерван, но до тех пор мы должны оставаться в бою.



Большую часть боя мы будем **прятаться за ящиками, за которыми сейчас прячемся**. Эта позиция не только обеспечивает надежное укрытие от врагов внизу и дает нам возвышенность, но и дает прекрасную возможность поразить **различные взрывоопасные бочки, разбросанные по окружающей среде**. Эти бочки по сути являются вашим спасательным кругом в этом бою. Учитывая, что штурмовики будут вступать в бой большими группами, постарайтесь уничтожить как можно больше, дождавшись, пока они соберутся возле бочек, а затем взорвав их высоко в небе.



Кроме того, вы найдете **лазерную винтовку** за ящиком слева, так что хватайте ее и начинайте стрелять, целясь исключительно в головы. Как только винтовка будет готова, вы можете **отправить Никса, чтобы он нашел вам новую**, поэтому убедитесь, что вы всегда используете одно из самых мощных временных оружия на время перестрелки.



В остальном, **подлечивайтесь** (отправляйте Никса за флаконами с бактой, если они вам понадобятся), не забывайте использовать **Adrenaline Rush**, когда он станет доступен, и будьте всегда готовы переключиться в **режим Ion**, когда увидите **врагов со щитом, который нужно уничтожить**. Примерно через три волны вы увидите заставку, в которой ND в последний момент вступает в бой и спасает нас.



Когда сцена закончится, то же самое произойдет и с миссией. Вот так **наше время на Татуине закончилось**, и **мы больше не на земле**, а это значит, что мы готовы отправиться в путешествие на новую планету.

Следующая миссия на планете Akiva / Акива — [The Droidsmith / Мастер по дроидам](#).

---



Быстрый переход по Полному прохождению Star Wars Outlaws:

[Пояснения](#) — [Canto](#), [Toshara](#), [Kijimi](#), [Tatooine](#), [Akiva](#), [Endgame](#)

**Оглавление [sticky]:**

- [Пояснения](#)
  - [Canto](#)
  - [Toshara](#)
  - [Kijimi](#)
  - [Tatooine](#)
  - [Akiva](#)
  - [Endgame](#)
- 

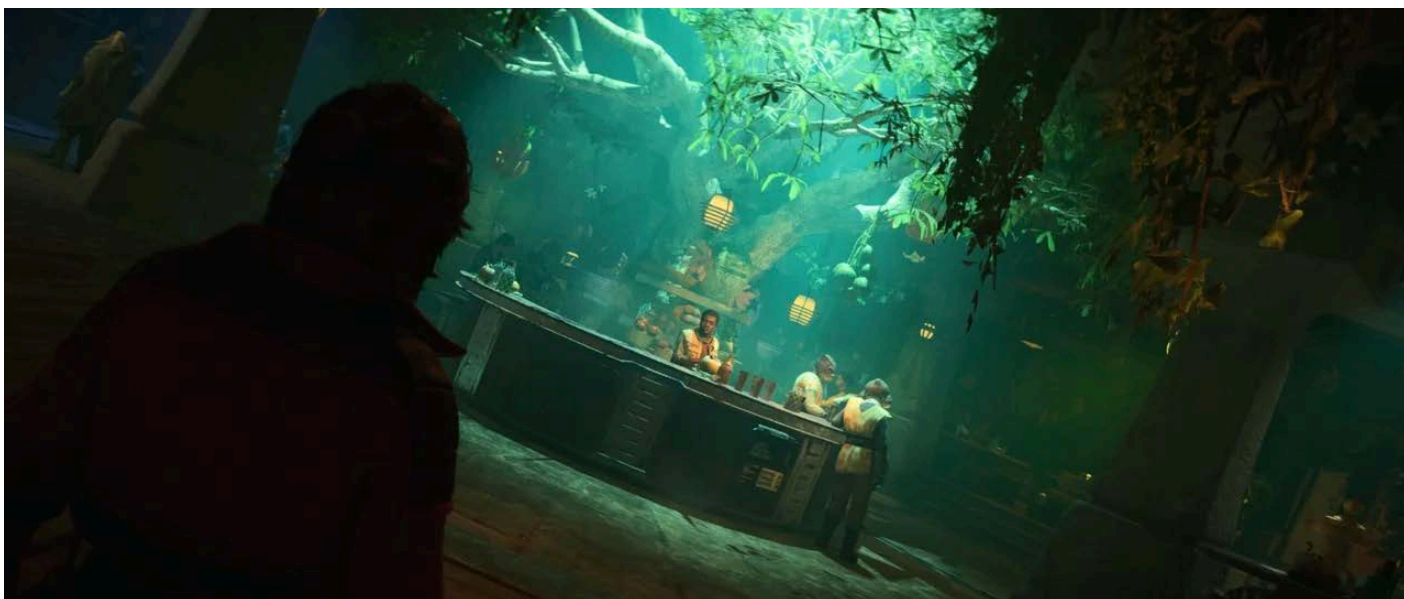
**Полное прохождение Star Wars Outlaws — Akiva / Акива**



Акива / Акива: [The Droidsmith / Мастер по дроидам](#) ↓ — [The Scavenger / Мусорщик](#) ↓ — [Viper / Гадюка](#) ↓

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Акива / Акива](#) — [The Droidsmith / Мастер по дроидам](#)

Автор: [Maksim Takoi](#) — 27.09.2024 - Пт 7:55:45



Установив навигационный компьютер в Trailblazer, Кей теперь может исследовать обширные просторы галактики Star Wars Outlaws в поисках легендарной команды для ограбления. В The Droidsmith мы приземлимся на Акиве в надежде завербовать бывшего партнера Кей, Гедика. Наше пошаговое руководство проведет вас через ваши поиски Droidsmith, с советами о том, как пробраться сквозь каждую встречу с врагом, найти полезные ресурсы для улучшений и отследить ключевые точки интереса.

- [Встреча с Сурат Нуат](#)
- [Проникновение на Имперскую базу](#)
- [В поисках Гедека](#)
- [Обход башни](#)
- [Возвращение на тропу Гедика](#)

- [Побег с Имперской базы](#)

## The Droidsmith / Мастер по дроидам



Когда вы будете готовы начать, совершите прыжок в **систему Акива**, а затем **немедленно отправляйтесь в Акиву** и посадите Trailblazer в **космопорте Мирра**.



Когда вы приземлитесь, вы увидите кат-сцену, в которой Кей и НД говорят о **Гедике**. Когда все закончится, покиньте корабль и вы окажетесь в городе **Мирра**.



ND позвонит сюда и скажет вам найти человека по имени **Сурат Нуат**. По словам ND, Сурат не особенно приятный парень, но если Гедик что-то сделал на этой планете, Нуат его узнает.

## Встреча с Сурат Нуат



[Открыть карту](#)

Когда разговор закончится, у нас появится **дополнительная точка маршрута для Сурата в кантине Алькасар**. Следуйте квестовой точке маршрута в область, показанную на карте выше. Когда вы прибудете, идите в кантину и следуйте по пути, пока не дойдете до бара.





**Поговорите с барменом здесь**, и Кей спросит его о Сурате. Он будет очень щедрым с информацией, сказав вам пойти в заднюю часть и поговорить с Суратом. **Квестовая точка** приведет вас к двери в офис Сурата, поэтому поверните направо у бара и подойдите к входу. По пути Кей позвонит Джейлен и скажет ей, что она может предложить Сурату специи в качестве разменной монеты.



Продолжайте следовать по пути через дверь и вниз по лестнице в офис Сурата. Когда вы достигнете низа лестницы, вы увидите двух головорезов, прислонившихся к стене около двери. Когда вы приблизитесь, Кей скажет им, что она собирается увидеть Сурата. Нажмите кнопку у двери, и вы увидите кат-сцену, в которой мы наконец-то встречаемся с этим печально известным гангстером.



Сурат, безусловно, *интересный* персонаж. Если его репутация не сказала вам достаточно, его склонность использовать замороженное карбонитом тело брата в качестве стола, вероятно, заполняет пробелы. Однако он явно находчив. Он скажет Кею, что Гедик в настоящее время работает с Империей на имперской базе. Когда мы закончим с ним говорить, Кей оставит Сурата наслаждаться своим уникальным вкусом в мебели.

---

## Проникновение на Имперскую базу



Теперь, когда у нас есть местоположение Гедека, давайте найдем его. Покиньте Алькасар, а затем следуйте за маркером квеста, чтобы добраться до входа в Мирру.



[Открыть карту](#)

Когда вы уйдете, **вызовите свой спидер, запрыгните в него и откройте карту**. Вы увидите новую точку маршрута для **имперской базы**. Она показана на изображении выше. Когда будете готовы, отправляйтесь на базу.



[Открыть карту](#)

По пути вы пройдете через пышные джунгли, а затем начнете подниматься к базе, пересекая мосты и двигаясь через туманные болота. В конце концов, вы достигнете окраины объекта. **Маркер задания укажет вам на хребет прямо рядом со входом на базу**. Местоположение хребта обведено на карте выше.



Когда придёте, слезьте со спидера и поднимитесь на хребет. Отсюда вы сможете хорошо рассмотреть базу.



После того, как вы немного разведали, немного отойдите назад, затем поверните направо. Вы увидите тропу, которая спускается вниз по скалам, а затем огибает периметр базы.



Следуйте по нему, спустившись на **грязную тропу, прилегающую к озеру к востоку от базы**, а затем **вверх по тропе, ведущей к точке захвата**. Когда вы придёте, **зацепитесь за точку захвата** и используйте ее, чтобы перебраться на **платформу** прямо над водопадом перед вами. Когда вы приземлитесь, толкните до конца коридора за платформой, затем перепрыгните через перила слева, чтобы оказаться на вершине **третьей платформы** над водопадом.



Справа вы увидите **несколько ящиков на дорожке**. Прыгайте к ящикам, затем следуйте по дорожке вокруг, пока не найдете лестницу, которую вы можете отпустить, чтобы она упала на пол ниже.



Отпустите лестницу, затем спуститесь по ней и перепрыгните через перила прямо справа. Местоположение показано на изображении выше. Вы окажетесь на короткой тропинке за **большими силосами**. Идите по ней до конца и ждите у стены.



Сразу за стеной вы увидите **двух охранников**, патрулирующих возле **двери с камерой**. Подождите, пока эти двое охранников отойдут от двери, затем быстро выскользните из своего укрытия.



Входите в дверь, **огИБая белый контур поля зрения камеры**, чтобы добраться до нее. Вот так, мы внутри базы.

---

## В поисках Гедека



Теперь, когда мы внутри, нам нужно выследить Гедика и вытащить его отсюда. Впереди вы уже увидите, что наш путь заблокирован. **Камера на стене справа от вас** не даст вам двигаться вперед, а **пара штурмовиков** будет стоять неподвижно в коридоре слева от нее.



Подождите, пока камера переместится к двери в конце коридора, затем прокрадитесь по коридору слева от вас, быстро **приказав Никсу атаковать одного из штурмовиков**, **порадите другого электрошоковым выстрелом**, а затем **вырубите того, на кого нападает Никс, скрытным приемом**.

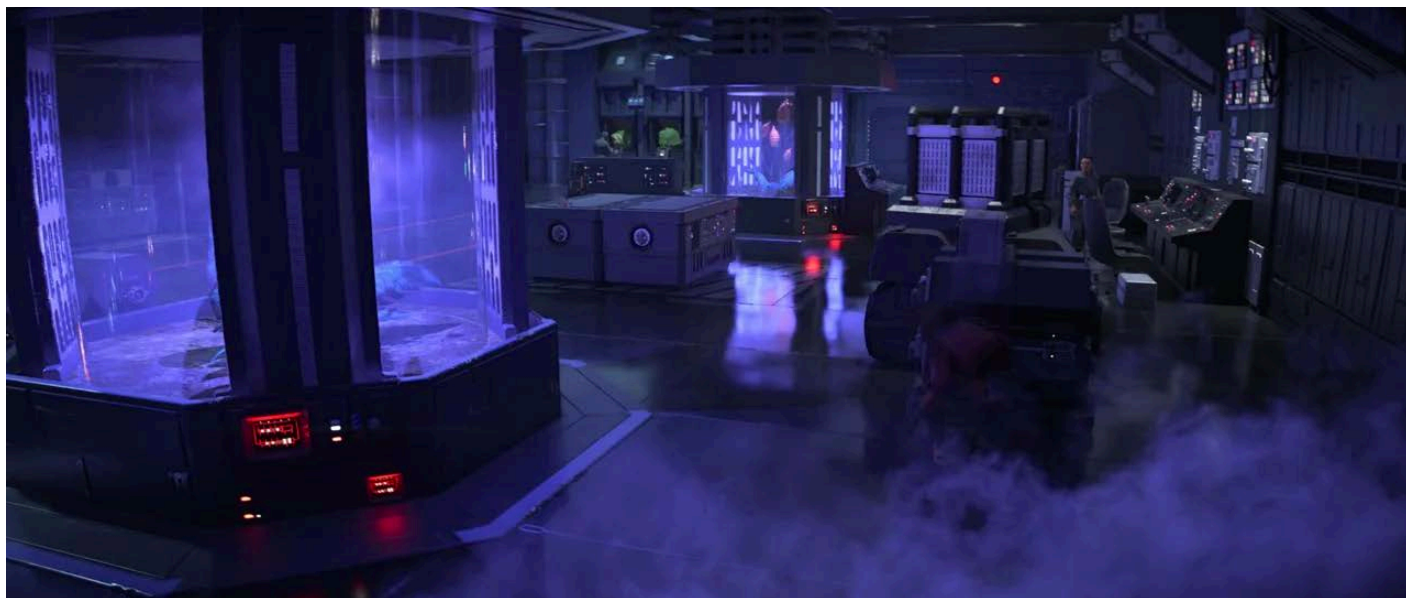


Когда они оба будут без сознания, спрячьтесь за коробками, рядом с которыми они стояли, и снова обратите внимание на камеру. Подождите, пока она **пересечет дверь, через которую мы изначально вошли**, затем быстро прокрадитесь мимо нее и войдите в дверь слева. Внутри вы увидите охранника, смотрящего через окно в **комнату, полную подопытных**.



Устраните их тихо, затем взломайте терминал, на котором они работали. Как только вы закончите, у вас появится возможность **отключить камеру**. Выберите ее, затем выйдите из терминала и откройте дверь в лабораторию.





Здесь три охранника. Один работает слева, другой работает справа, и последний работает в задней части комнаты. Никто из этих парней не пошевелится, так что смело вырубайте охранника слева, затем охранника справа и, наконец, охранника в задней части комнаты, не слишком беспокоясь о том, что они вас заметят.



Когда все трое будут повержены, **обыщите комнату на предмет полезных ресурсов**, затем пройдите через дверь в правом дальнем углу лаборатории. С другой стороны вы найдете **турболифт**, который вы можете вызвать. Вызовите его, затем войдите внутрь, и он отвезет вас глубже в здание.



Выйдя из лифта, следуйте по пути вокруг, и вы найдете **энергетический барьер**. Быстро взломайте и ограбьте **запертый сундук справа от барьера**, затем взломайте **вентиляционное отверстие** слева от барьера и прыгайте внутрь. Следуйте по пути, и он высадит вас в комнате техобслуживания.



Посмотрите на правую сторону комнаты, и вы увидите **точку захвата**. Зацепитесь за нее и используйте ее, чтобы спуститься в область ниже, затем найдите **желтую решетку** на стене впереди.



Вы увидите **трубу с крюком** над собой, поэтому цепляйтесь за нее и раскачивайтесь до решетки, затем идите в верхнюю левую часть, чтобы найти **путь из труб**, по которому можно добраться до платформы.



Когда вы спуститесь на платформу, **посмотрите на стену слева**, и вы увидите **вентиляционное отверстие**. Взломайте его, прыгайте внутрь и следуйте за ним. Оно высадит вас в **большую комнату с турелью**. Когда она начнет стрелять, Кей автоматически укроется.

---

## Обход башни



В этом сегменте турель в центре комнаты будет постоянно стрелять в нас, когда мы выходим на открытое пространство. Это значит, что из укрытия, за которым мы сейчас притаились, нам нужно использовать различные укрытия по всей комнате, чтобы уклониться от турели. Элемент неожиданности теперь окончательно и бесповоротно исчез, так что все сводится к тому, чтобы выбраться отсюда целыми и невредимыми, чтобы мы могли найти Гедика и сбежать.



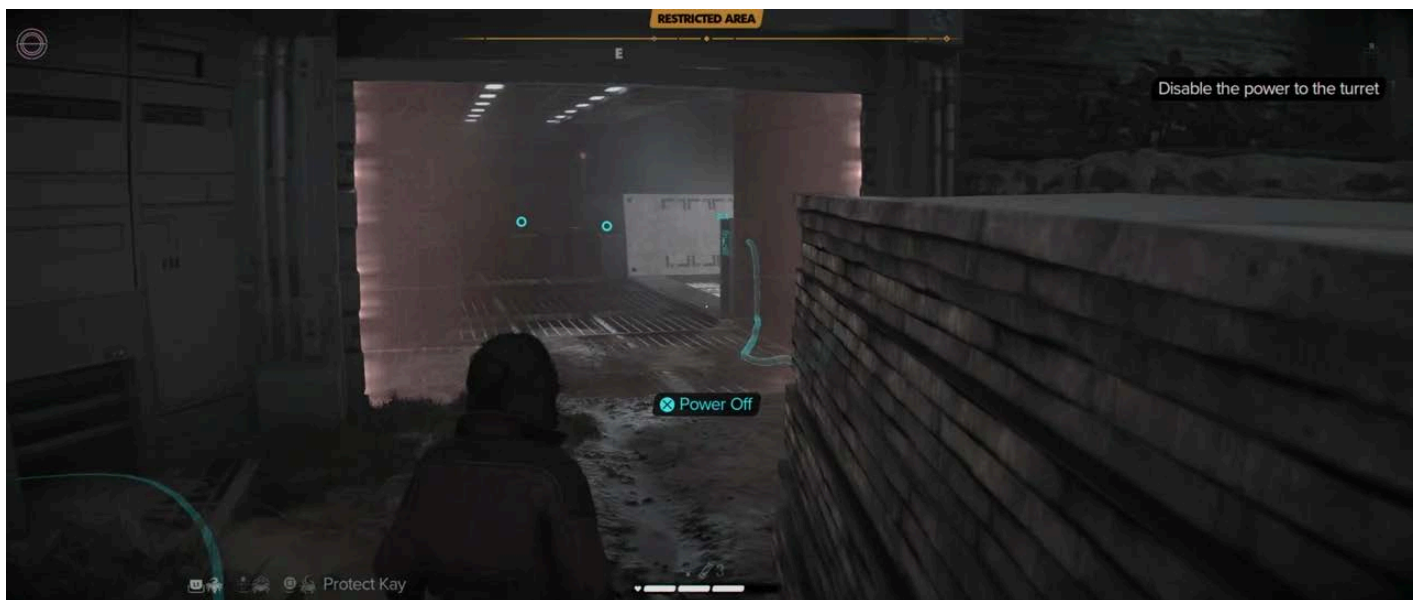
Когда вы будете готовы двигаться, найдите **мост** слева от себя. Вы увидите, что у него есть **перила**, которые тянутся вдоль него. Займите позицию, затем **бегите к перилам** и **скользите за ними**. Общий совет при движении от башни: старайтесь не **бежать вперед**. Если вы это сделаете, прицел башни легко сможет вас догнать. Однако, если вы все время двигаетесь влево или вправо, ей будет трудно поспевать.



Теперь вы снова за укрытием, посмотрите налево и увидите **ящик** перед собой. Бегите к нему и снова скользите в укрытие. Башня может **активировать взрывную бочку** рядом с ящиками. Если это произойдет, держитесь правой стороны ящиков, и вы не получите урона.



Снова слева вы увидите **стену**, а затем **канаву** впереди. **Бегите к стене** и **ждите**, прежде чем спрыгнуть в канаву впереди и спрятаться за грудой каменных стен. Слева вы увидите **энергетический барьер**. Он отмечен на изображении выше.



Внутри энергетического барьера вы увидите кнопку. **Войдите в командный режим Никса** и прикажите ему **нажать кнопку**. Это опустит энергетический барьер, позволяя вам войти внутрь. Когда вы пройдете барьер, заверните за угол и войдите в лифт впереди, чтобы подняться в **комнату управления**.



Здесь есть **рычаг**, который можно нажать, чтобы затащить ящик, подвешенный на рельсе, в ангар рядом с нами. Подтяните его, затем идите к ящику. **Прикажите Никсу потянуть рычаг, который вы только что потянули**, и, когда он направится, чтобы потянуть его, **запрыгните на бок ящика**.



Когда Никс потянет за него, ящик сдвинется, перенеся вас через поле боя в **комнату, где управляется турель.**



Выпрыгните из ящика, а затем **воспользуйтесь терминалом под окном, выходящим на арену с турелями, и выключите турель.**

---

**Возвращение на тропу Гедика**



Теперь мы можем расслабиться. Активируйте круглый терминал слева от вас, чтобы **получить сообщение о планах Гедека**. Послушайте его, затем спуститесь в комнату с башней и направляйтесь в **лифт** в левом дальнем углу арены. Поднимитесь на нем, и вы попадете в **мастерскую Гедека**.



Обыщите эту комнату, а затем **идите к двери в правом дальнем углу**. Когда вы приблизитесь к ней, вы увидите кат-сцену, в которой Кей наконец-то найдет Гедека.





После напряженного разговора с участием очень агрессивного подразделения СЗ, Гедеек согласится присоединиться к миссии. Когда вы выйдете из комнаты, Гедеек скажет вам, что ему нужна помощь в работе, прежде чем мы сможем уйти. Однако мы узнаем больше о том, что именно это такое, как только выйдем с базы. Когда вы закончите говорить, он откроет **дверь с левой стороны своей мастерской**.

---

## Побег с Имперской базы



Войдите в дверь, которую открыл Гедеек, и вы окажетесь в коридоре. Идите до конца, затем **обыщите сундук справа** и **взломайте дверь слева**. Когда вы это сделаете, вы наткнетесь на **лабораторию, полную врагов**.



Ну, похоже, пора начинать взрыв. Пригнитесь за ящиками перед вами и начните их уничтожать. В комнате есть несколько **взрывоопасных бочек**, так что **используйте их в своих интересах**, и, как всегда, не забудьте отправить Никса за винтовкой или оружием получше, если вы заметите их в окружающей среде.



Когда все они будут мертвы, пройдите через **маленькую дверь в дальнем правом углу арены**, затем поднимитесь по лестнице и соберите ресурсы перед вами.



Когда вы выйдете через дверь впереди, вы выйдете на проход и столкнетесь с **двумя штурмовиками** и **двумя имперскими охранниками**. Быстро уничтожьте их, используя **взрывные бочки**, разбросанные по проходу, а затем убейте отставших. Когда путь вперед будет свободен, идите через дверь с правой стороны прохода.



Вы войдете в коридор с **турболифтом**. Соберите ресурсы в этом коридоре, затем запрыгните в лифт и поднимитесь вверх. Перед вами дверь, ведущая в другой коридор с **двумя штурмовиками**.



Прокрадитесь, затем взорвите **взрывную бочку справа**, убив их обоих одним ударом. Когда они будут мертвы, продолжайте идти по коридору и через дверь в конце.



Теперь мы снова у **водопада**, который мы пересекли, чтобы попасть на базу ранее. **Здесь три штурмовика**, так что уничтожьте их всех.



Когда путь будет свободен, пройдите до конца дорожки, ступите на платформу над водопадом справа и перекиньтесь через крюк **на** свисающей ветке дерева.



Теперь вы снова на тропе, по которой мы проникли на объект, так что следуйте по ней, вверх по скалам вперед и обратно к точке обзора, с которой мы начали. На этом миссия официально завершена. Хотя Гедику понадобится наша помощь в миссии [Viper / Гадюка](#). Во-первых, нам нужно настроить наш спидер, чтобы он мог парить над водой, а это значит, что нам нужно выследить и нанять эксперта [The Scavenger / Мусорщик](#).

---

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Akiva / Акива](#) — [The Scavenger / Мусорщик](#)

Автор: [Maksim Takoi](#) — 27.09.2024 - 7:55:45



Несмотря на то, что Кей воссоединилась со своим бывшим партнером, Гедееком, во время миссии [The Droidsmith / Мастер по дроидам](#) в Star Wars Outlaws, оказывается, что у нашей старой подруги есть долг, который нужно уплатить. Однако, чтобы помочь Гедееку связать некоторые концы с концами, ей нужно будет снова модернизировать свой спидер, что уведит нас с проторенного пути, чтобы выполнить еще одну важную экспертную миссию. Наше пошаговое руководство проведет вас через встречу Кей с Мусорщиком, даст советы по

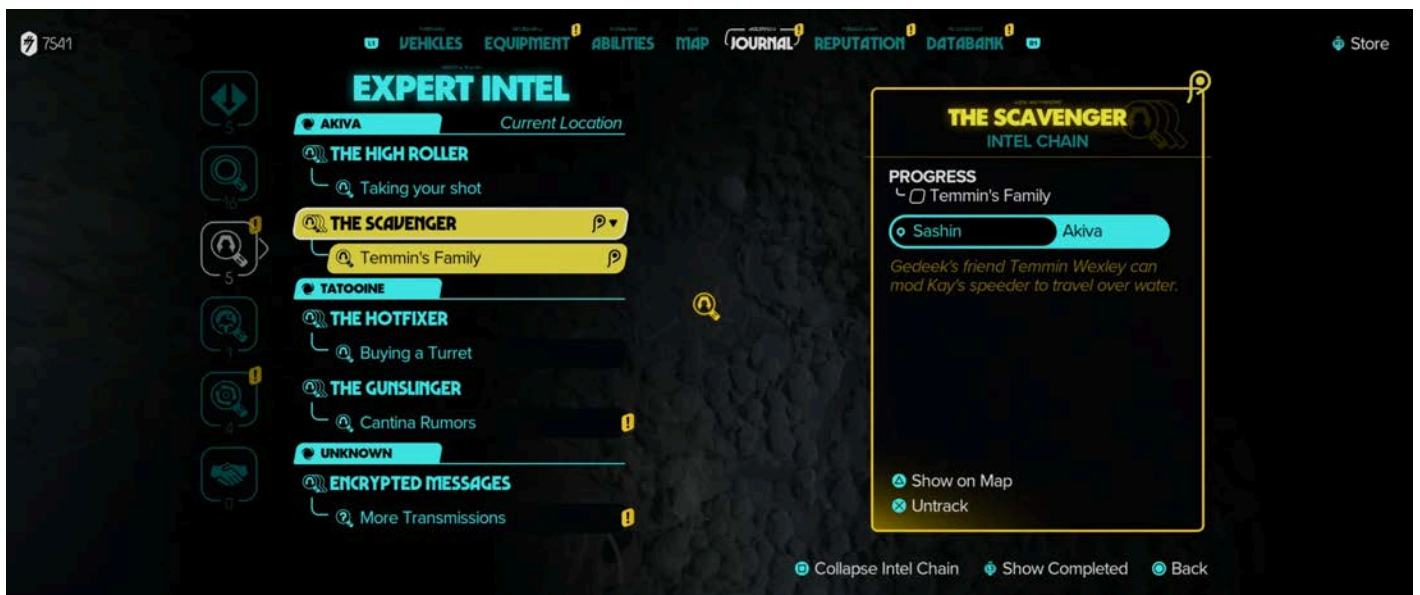
завершению скрытных встреч, поиску полезных ресурсов для улучшений и отслеживанию ключевых точек интереса.

- [Выслеживание Теммина](#)
- [Выслеживание корабля Сурата](#)
- [Погоня за кораблем Сурата](#)
- [Отправляем дюрестиловые распорки в Теммин](#)

## Прохождение игры «Мусорщик»



Как только Кей сбежит с имперской базы и освободит Гедика, он позвонит ей, чтобы сказать, что готов выполнить миссию, о которой он нам рассказал во время квеста [«Кузнец дроидов»](#). Однако, чтобы помочь Гедиду, нам нужно улучшить наш спидер, чтобы он мог проезжать по водным пространствам.



[Открыть крупнее](#)

Чтобы подойти к этой части, нам нужно выследить друга Гедека **Теммина**, который может помочь нам получить **гидрорепульсор**. Когда вы будете готовы найти Теммина, откройте свой журнал и **переключитесь на вкладку Expert Intel**. Отсюда прокрутите вниз до раздела **The Scavenger intel** на **вкладке Akiva**. Он показан на изображении выше. Отметьте его как текущий квест, и тогда вы увидите, как **появится точка маршрута для семьи Теммина**.



### [Открыть карту](#)

Выйдите и перейдите на карту, и вы увидите, что семья Теммина находится в **деревне Сашин** на **востоке предгорий Караба**. Местоположение на карте показано выше. Когда будете готовы, запрыгивайте на спидер и отправляйтесь туда.



Когда вы прибудете к маркеру, вы увидите вход в деревню впереди. Спрыгивайте со спидера и направляйтесь внутрь, направляясь к центру Сашина.



На городской площади вы встретите **двух женщин, пьющих у ящика напротив бара с громкой музыкой**. Они показаны на изображении выше. Послушайте их, и они будут **громко говорить о Теммине и о том, как они обеспокоены тем, что он в беде**. Подождите, пока они перестанут болтать, затем подойдите и спросите их об этом. Они скажут, что Теммин грызется в своей мастерской, но его давно никто не видел. Они укажут местонахождение мастерской, и мы отметим его на нашей карте.

## Выслеживание Теммина



[Открыть карту](#)

Теперь мы знаем, где Теммин, давайте его найдем. Если вы откроете карту, то увидите, что точка, которую вам дали женщины, находится **к западу от горы Селаса** на пути, ведущем к **имперской базе**. Она показана на карте выше.





Садитесь на свой спидер и следуйте по указателю, чтобы добраться до мастерской по разборке. Когда вы подниметесь по дороге, остановитесь немного перед зданием и прокрадитесь по тропинке. Вы услышите **выстрелы** и быстро поймете, что **группа головорезов** пытается ворваться, расстреливая дверь.



Здесь **пять** врагов. **Двое охранников** патрулируют лестницу с правой стороны крыльца мастерской, **один** патрулирует лестницу с левой стороны крыльца, а **охранник и дроид** стреляют в дверь. Обойдите крыльцо с обеих сторон, **уничтожив** трех охранников, следящих за левой и правой лестницей.



Когда все они отключатся, найдите надежное укрытие, **затем ударьте охранника, стреляющего в дверь, оглушающим выстрелом и откройте огонь по дроиду, целясь в его голову, чтобы быстро его уничтожить.** Когда все пять врагов будут повержены, подойдите к двери и взаимодействуйте с ней, чтобы поговорить с Теммином.

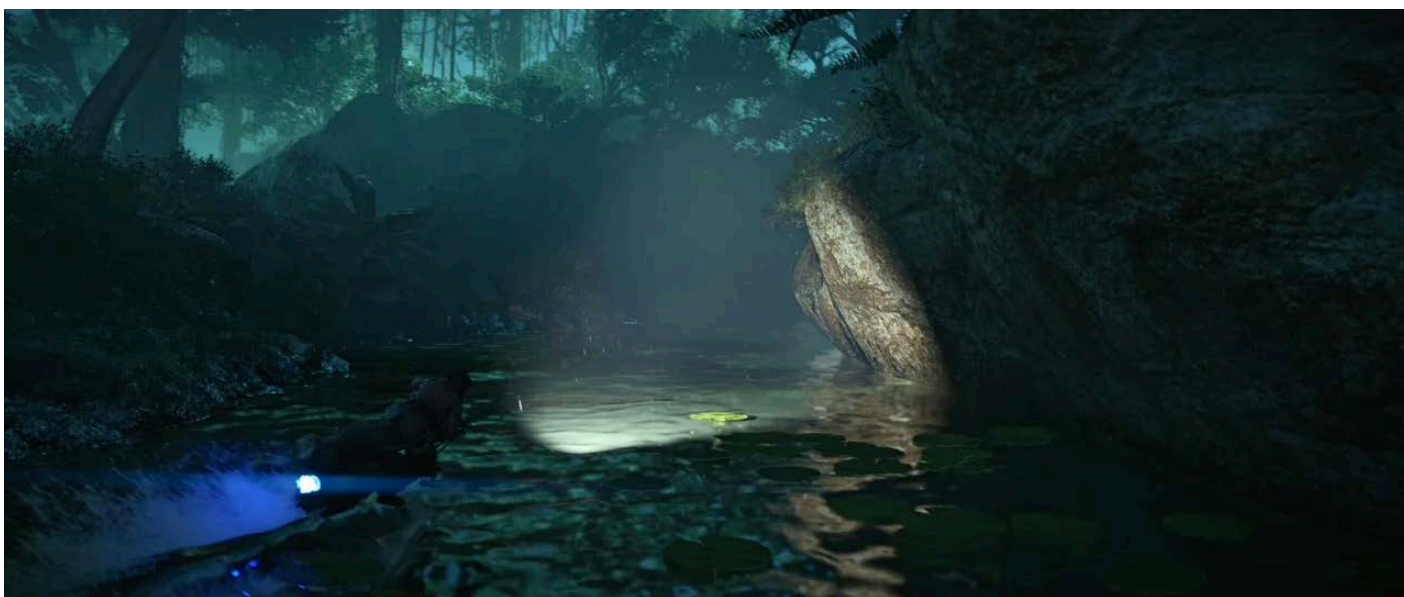
### Выслеживание корабля Сурата



После короткого разговора Теммин скажет Кей, что **он может дать ей гидрорепульсор, но он в конечном итоге сломается.** Если она хочет, чтобы он оставался прикрепленным к спидеру навсегда, ей нужно найти ему **дюрастиловые распорки.** Проблема в том, что они находятся внутри одного из кораблей Сурата, который потерпел крушение на острове ниже по реке.



Кей решает, что лучшим решением будет украсть стойки. Она скажет Теммину временно **подключить гидрорепульсор**, чтобы она могла добраться до острова, забрать стойки из дюростила и вернуть их Теммину, чтобы он мог починить спидер навсегда.



Когда вы восстановите контроль, вы окажетесь перед рекой со своим спидером, теперь оснащенным модным гидроотталкивателем. **Запрыгивайте на него, затем двигайтесь вперед по реке.** Вы будете **плыть по поверхности воды**, поэтому продолжайте движение вниз по течению и в озеро.



[Открыть карту](#)

Теперь, когда мы можем свободно ездить по озеру, **нам нужно найти разбитый корабль Сурата**. Он находится на острове где-то в этом районе, но игра не будет указывать конкретно где. Чтобы сократить время на поиски, он показан на карте выше.



Когда вы прибудете, вы увидите, что на северной стороне острова есть **рампа**. **Поставьте свой спидер на место, затем перепрыгните через рампу**. Вы приземлитесь на тропинке, ведущей ко второй рампе, которую вы можете использовать, чтобы перепрыгнуть на главный остров.



Спешитесь со спидера, затем поднимитесь на стену перед вами и посмотрите на выступ впереди. Ниже вы увидите **части обломков** и несколько людей Сурата, патрулирующих ряд узких проходов. Посмотрите вверх, и вы увидите **точку захвата**, за которую вы можете зацепиться. Используйте ее, чтобы перебраться на выступ перед вами.



Когда приземлитесь, **следуйте по тропинке вокруг и спускайтесь вниз, пока не окажетесь в области, которую мы только что видели под нами**. Будьте здесь особенно осторожны. Тропы впереди узкие, а углы узкие, поэтому трудно увидеть, где патрулируют или стоят охранники.



От того места, где мы сейчас стоим, **ждите, пока охранник с узкой тропы справа от нас выйдет на поляну перед нами**. Они подойдут к ряду бочек и остановятся, позволяя нам зайти за них и выбить их. Когда они упадут, **второй охранник с узкой тропы в конце поляны также войдет в эту область**.



**Подождите за ящиком справа от тропы, затем атакуйте их, когда они выйдут на поляну**. Когда эти двое будут повержены, **следуйте по любому из путей, по которым прошли охранники, и найдите вход в пещеру с проводами, выходящими из нее впереди**.



Подождите около входа в эту пещеру и **активируйте чувства Никса**. Вы увидите охранника немного дальше в пещере, который патрулирует туда-сюда. Подождите, пока они не повернутся спиной, затем продвиньтесь вперед в пещеру и убейте их.



Перед тем местом, где стоял охранник, вы увидите трещину в стене. Проскользните через трещину, и вы доберетесь до корабля Сурата. Однако его люди починили его, и он взлетает. **Вызовите свой спидер, запрыгните в него и преследуйте корабль**, стартуя через **рампу** в задней части посадочной площадки.

---

## Погоня за кораблем Сурата



Теперь, когда вы стартовали с рампы, **держитесь позади корабля Сурата и следуйте за ним, пока он пролетает над островом впереди**. Пока вы остаетесь на хвосте корабля, спидер начнет издавать странные звуки. Гидрорепульсор отваливается, поэтому нам нужно быстро добраться до этих дюрастиловых стоек.



Держитесь позади корабля и следуйте его пути над островом впереди. В конце концов, **он пересечет гору**, так что летите к горе и входите в пещеру перед вами. Когда вы это сделаете, Теммин позвонит и сообщит нам, что теперь мы не можем снова зависнуть над водой, так как гидрорепульсор сломан.





Выйдите из пещеры, и мы обнаружим, что корабль приземлился неподалеку. Точка маршрута для посадочной площадки теперь стала нашим маркером квеста, так что следуйте по ней. Когда вы придете к маркеру квеста, вы увидите большую **каменную арку**. С другой стороны находится посадочная площадка с кораблем Сурата.



Спрыгните со спидера и присядьте возле входа. Вы увидите **охранника, патрулирующего впереди, который следит за маршрутом в зону посадочной площадки**. Оставайтесь в укрытии, пока они не развернутся, затем быстро пройдите по тропинке и остановитесь за каменной стеной прямо перед **высокой травой**.



Технически, вы можете зайти сюда громко и начать взрывать. Вокруг тонна **взрывоопасных бочек**, так что если вы хотите посеять хаос, сделайте это. Однако мы попробуем это тихо. Впереди вы увидите **двух охранников, патрулирующих нижнюю тропу, охранника и массива, стоящих у корабля, и снайпера на поднятой стене с правой стороны области**. На нижней тропе, по которой мы сейчас находимся, есть несколько участков **высокой травы**, поэтому подождите, пока оба охранника, патрулирующие нижнюю тропу, отвернутся от вас, затем пройдите в **высокую траву, бегущую вдоль правой стороны области**.



Идите по нему и остановитесь в конце участка. Вы увидите перед собой **участок сломанной каменной стены, по которому можно подняться**, который ведет к месту, где засел снайпер. Подождите, пока двое охранников на нижней тропе не отвернутся от вас, затем быстро **прокрадитесь и поднимитесь по этим каменным стенам**.



Когда вы собираетесь подняться на насест снайпера, подождите несколько секунд. Вы увидите, как снайпер патрулирует насест, пока не посмотрит туда, куда нам нужно подняться. Через несколько секунд он повернется и пойдет обратно. Пока он это делает, поднимитесь и снимите его.



Теперь мы стоим на снайперской позиции, **направляйтесь к краю, откуда открывается вид на тропу внизу**, и вы увидите над собой **точку захвата**. Зацепитесь за нее и **перепрыгните на посадочную площадку**.



Путь к кораблю прямо впереди, но нам нужно опасаться двух вещей. Во-первых, это **охранник и Массив, охраняющие вход**. Во-вторых, это **охранник, стоящий за кораблем, который во время своего патрулирования выйдет за угол и двинется прямо туда, где мы стоим**. Устраните охранника, бродящего за кораблем, с помощью оглушающего выстрела, затем подождите, пока охранник с Массивом не доберется до корабля, и возвращайтесь обратно.



Как только Массив и стража снова начнут следить за входом, **прокрадитесь к кораблю и найдите ящик**. Откройте его, чтобы украсть **дюрастиловые стойки**.

---

**Отправляем дюрастиловые распорки в Теммин**



Теперь у нас есть распорки, тихо возвращайтесь по своим следам и **выходите из зоны**. Когда вы выйдете, езжайте или воспользуйтесь быстрым перемещением обратно в **Мирру**. Теммин вернулся сюда, и теперь его можно найти возле **мастерской спидеров**.

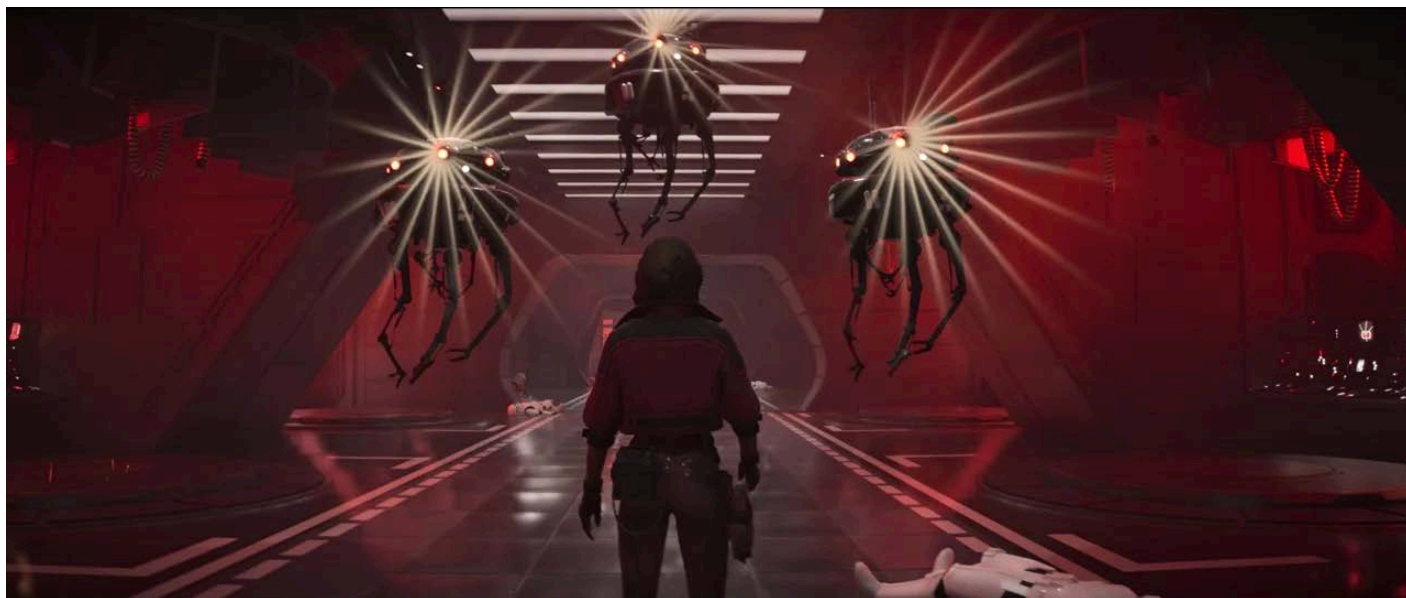


Следуйте за маркером задания в мастерскую и поговорите с ним. Он поблагодарит вас за спасение, а затем **снова оснастите ваш спидер гидрорепульсором** ; на этот раз закрепив его на месте парой **прочных дюрестиловых стоек**. Когда он закончит, миссия будет завершена. С гидрорепульсором на месте мы готовы помочь Гедику привести в порядок его дела и начать квест [Viper / Гадюка](#).

---

Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Akiva / Акива](#) — [Viper / Гадюка](#)

Автор: [Maksim Takoi](#) — 28.09.2024 - 8:15:03



Теперь, когда мы завершили квест [The Scavenger / Мысорщик](#) и получили гидрорепульсорное обновление для спидера, Вайпер увидит, как мы перегруппируемся с Гедеком и закроем некоторые свободные концы. Наше пошаговое руководство проведет вас через миссию Кей по очистке шкафа Гедека от скелетов, с советами по прохождению через каждую встречу с врагом, поиску полезных ресурсов для улучшений и отслеживанию ключевых точек интереса.



Стоит отметить, прежде чем мы продолжим, что, несмотря на то, что технически это побочная миссия, вам нужно будет завершить миссию [The Scavenger / Мысорщик](#) и разблокировать улучшение гидрорепульсора, чтобы продолжить эту миссию. Если вы еще не приобрели улучшение, у нас есть полное пошаговое руководство для миссии Scavenger [здесь](#) .

- [Битва с боссом дроида-гадюки](#)
- [Проникновение на Имперскую базу](#)
- [Отключение системы защиты базы](#)
- [Перегруппировка с Гедеком](#)
- [Взлом дроида Alpha Viper](#)
- [Помощь мятежникам](#)

## Прохождение Viper



[Открыть карту](#)

Теперь, когда мы усилили спидер гидрорепульсорным **обновлением**, пришло время вернуться к Гедику и помочь ему связать концы с концами. Когда будете готовы, отметьте **Viper** как активный квест, а затем отправляйтесь к **точке маршрута, которая появляется в Karaba Foothills**. Она отмечена на карте выше.



Когда вы прибудете, вы обнаружите себя стоящим над **большой поляной с разбитым кораблем в центре**. Спуститесь на поляну и подойдите к кораблю. Вы сможете его **осмотреть**, поэтому нажмите на подсказку, и вы увидите кат-сцену.

---

**Битва с боссом дроида-гадюки**



Во время ролика один из мощных **дроидов Imperial Viper** Гедика выйдет **на поляну** , **поднимет щит** и **начнет стрелять по вам** . Когда вы восстановите контроль , **бегите в укрытие** . Общая суть этого боя проста. Нам нужно **снять щит** , а затем **поразить дроида плазменными или взрывными выстрелами** .



**Переключитесь в режим ионного взрыва** , затем стреляйте в щит. Когда щит отключится, переключитесь в **плазменный режим** и наносите урон. Когда вы не стреляете, оставайтесь в укрытии как можно дольше. Дроид стреляет многократно и наносит приличный урон, хотя, к счастью, он не двигается слишком хаотично. Воспользуйтесь этим, оставаясь за укрытием и удерживая точку, на которой вы стоите.





Когда вы снесете около половины здоровья дроида, **он отступит**, призывая **волны менее сильных дроидов**. Начните атаковать их, и, как только вы это сделаете, **в этом районе появится группа повстанцев**. Эти ребята здесь, чтобы поддержать вас, поэтому сосредоточьте свой огонь на дрoидах и уничтожьте их всей командой.



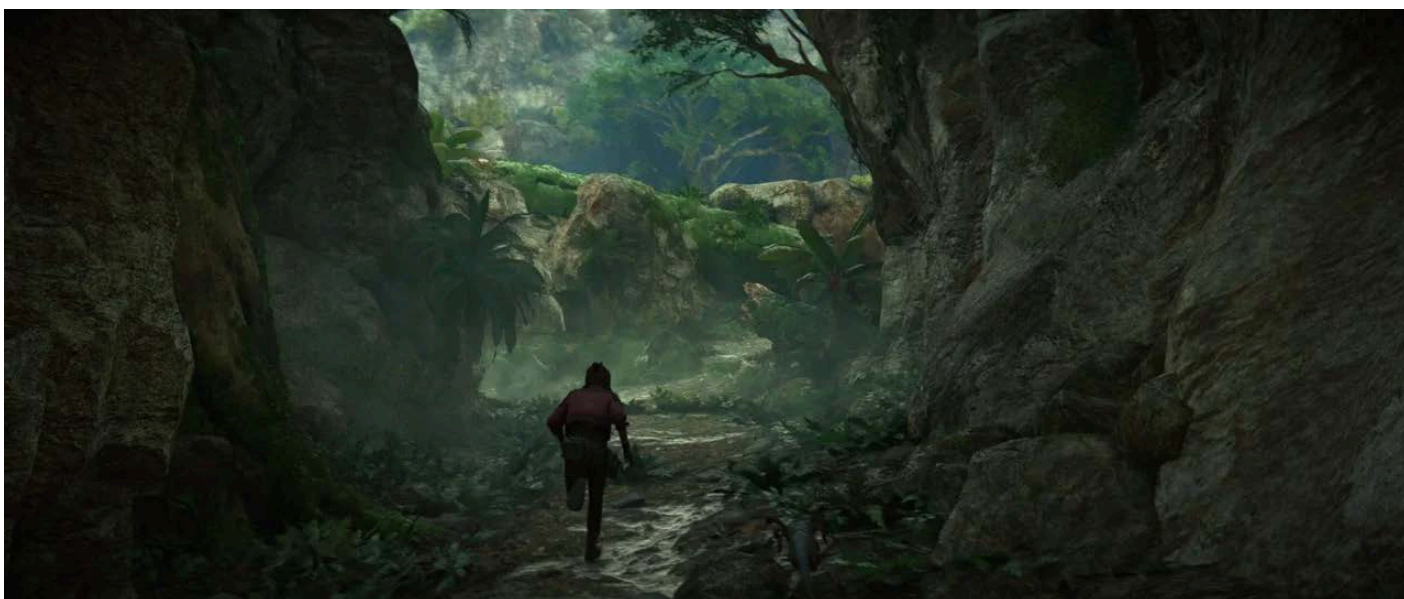
После того, как вы уничтожите несколько дроидов, **дроид Viper** вернется в центр арены. Как и в прошлый раз, наша миссия — **вывести из строя щиты дроида**, а **затем взорвать его всем, что у нас есть**. Однако на этот раз вам придется опасаться других дроидов и ловить бродяг. Не беспокойтесь о приспешниках Viper, если только они не окружают вас с фланга. Просто вложите все свои усилия в Viper и позвольте повстанцам зачистить его союзников.



В конце концов, он рухнет. После этого Кей поговорит с повстанцами. Оказывается, **план Гедика по уничтожению дроидов Viper основан на том, что мы объединимся с ними для проникновения на имперскую базу**. Кей не будет в восторге от плана, но Гедик скажет, что это его единственное условие для присоединения к команде. Похоже, пришло время прорваться в еще одну имперскую крепость.

---

## Проникновение на Имперскую базу



Когда вы восстановите контроль, вы будете стоять у входа в каньон. Следуйте по тропе через каньон, и вы найдете свой спидер, припаркованный неподалеку.



[Открыть карту](#)

Запрыгивайте и ежайте к **точке маршрута** . Она приведет вас на базу, расположенную рядом с озером между горой Селаса и Хантерс-Кэнопи . Маркер отметки показан выше.



Когда вы едете на базу, вы в конечном итоге обнаружите себя спускающимся вниз по большой реке, которая в конечном итоге достигает имперской крепости. Когда вы спуститесь к озеру, вы увидите ряд **труб** в каменной стене слева от него. Они отмечены на изображении выше.



Подъезжайте к ним, затем **слезайте со спидера** и **заходите в желтую трубу** . В начале трубы справа **вы увидите вентиляционное отверстие** , но оно заперто.



Чтобы разблокировать его, **пройдите до конца трубы** и **посмотрите через отверстие в стене справа**. Вы увидите **красный узел** . **Взорвите его**, а затем **вернитесь к вентиляционному отверстию** и **пройдите через него**.



Следуйте по вентиляционной шахте, и она приведет вас на **платформу**, которую мы видели простирающейся над озером . Платформу патрулируют три охранника , поэтому спуститесь на камни под вами , поднимитесь по стене слева, чтобы войти в небольшой ангар внизу платформы и оставайтесь за ящиками рядом с тем местом, куда вы подниметесь .

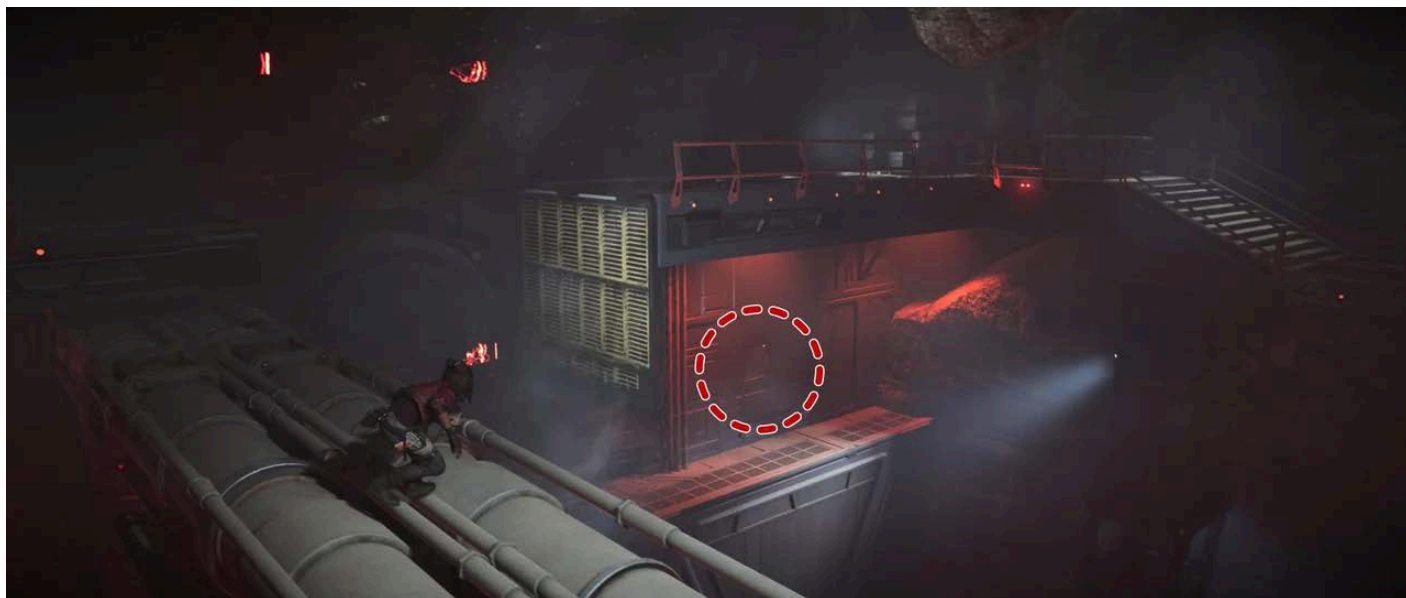


С левой стороны ангара, в котором мы находимся, вы увидите **штурмовика** , стоящего рядом с **сигнализацией** и **лифтом** . Снимите штурмовика своим **оглушающим выстрелом** , а затем тихо **войдите в лифт** .

### Отключение системы защиты базы



Теперь мы внутри, давайте следовать плану Повстанцев. Как только вы выйдете из лифта, вы окажетесь в **коридоре технического обслуживания** . Поверните налево и следуйте по пути.



В конце концов, вы достигнете точки на дорожке, где **пара вентиляторов блокирует ваш прогресс** . Выйдите на **трубы, ведущие от дорожки** , а затем посмотрите на **область, освещенную красным светом под дорожкой** на противоположной стороне комнаты. Войдя в **командный режим Никса** , вы увидите, что на стене есть ставень , который Никс может **открыть** .



Прикажите ему открыть его, а затем выстрелите в **красный узел** внутри, чтобы выключить вентиляторы. Когда они выключатся, перепрыгните через щель, которую изначально блокировали вентиляторы, затем следуйте по проходу до конца. **Здесь вы увидите два вентилятора на стене** . Тот, что слева, сломан, так что **проползите под ним** .



Следуйте по тропинке за вентилятором, и она приведет вас через трубу впереди. По пути Гедеек скажет вам, что мы хотим отключить **Защитную Сетку Базы перед атакой, а это значит, что нам нужно попасть внутрь Поста Прослушивания базы** . Следуйте по трубе, пока не дойдете до **люка** в конце маршрута, через который вы можете спрыгнуть. Ниже вы попадете в коридор. Соберите два предмета в этой комнате, затем выйдите через дверь в конце коридора, и вы окажетесь в офисе **с двумя Имперскими охранниками** . **Отвлеките одного из них с помощью Никса** , затем убейте другого, прежде чем прикончить того, на кого нападает Никс.



Пройдите к двери сразу за тем местом, где они стояли, и вы сможете **взломать ее с помощью шифра данных** . Откройте дверь, но не проходите через нее сразу. **На противоположной стороне есть комната, полная штурмовиков** . Подождите, пока **три штурмовика, патрулирующие комнату**, не повернут направо, затем поднимитесь к укрытию впереди.

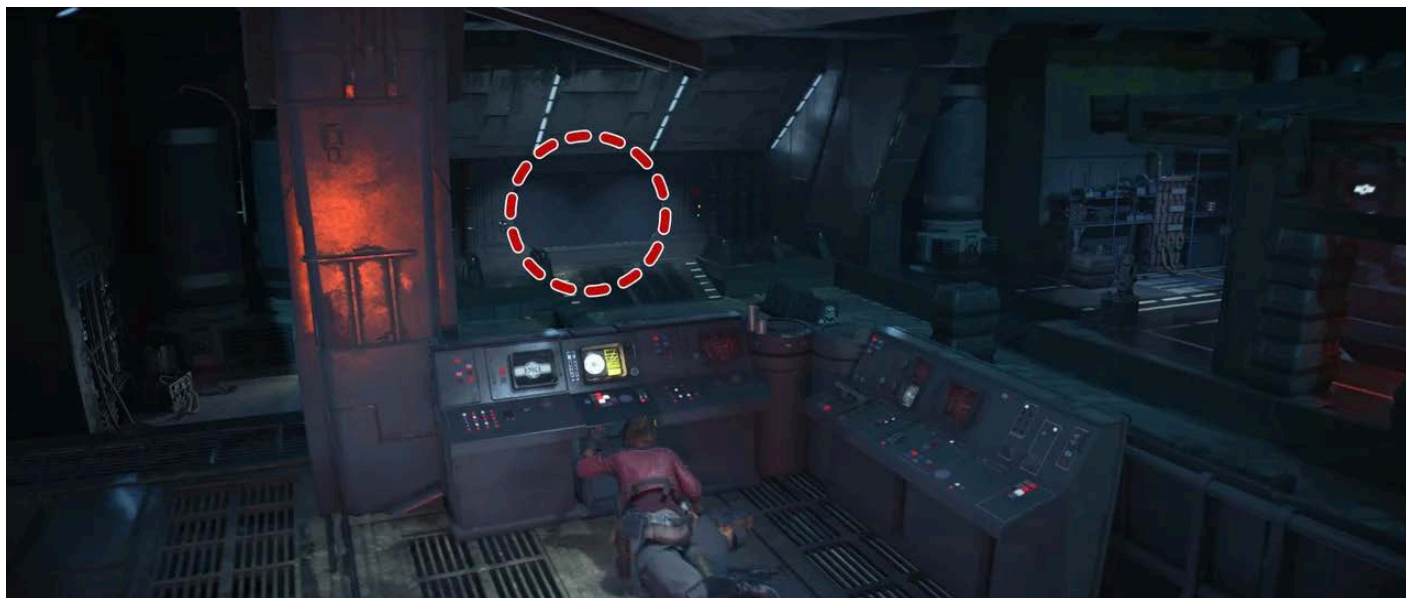


Эта комната заполнена врагами, поэтому нам нужно быть невероятно осторожными. Главную угрозу здесь представляют **три штурмовика, патрулирующие центральный путь в комнате**. Они обведены на изображении выше. Практически все остальные враги будут оставаться неподвижными в этой комнате, но эти трое могут легко застать нас врасплох, если мы не будем осторожны. Подождите, пока трио отвернется, а затем прокрадитесь к ящикам **прямо слева от вас**.



Как только вы окажетесь на месте, вы увидите **лестницу, ведущую к проходу слева**. Нам нужно подняться по этой лестнице, чтобы двигаться вперед, поэтому осторожно прокрадитесь туда, поднимитесь по лестнице и **убейте снайпера, которого вы найдете наверху**. Когда они будут внизу, поднимитесь по проходу.





Справа от вас есть **имперский офицер**, работающий над терминалом, так что убейте его, а затем взломайте терминал, над которым он работал. Как только вы его разрежете, вы сможете **выключить камеру** и **отключить блокировку затвора** в задней части комнаты. Затвор отмечен на изображении выше.



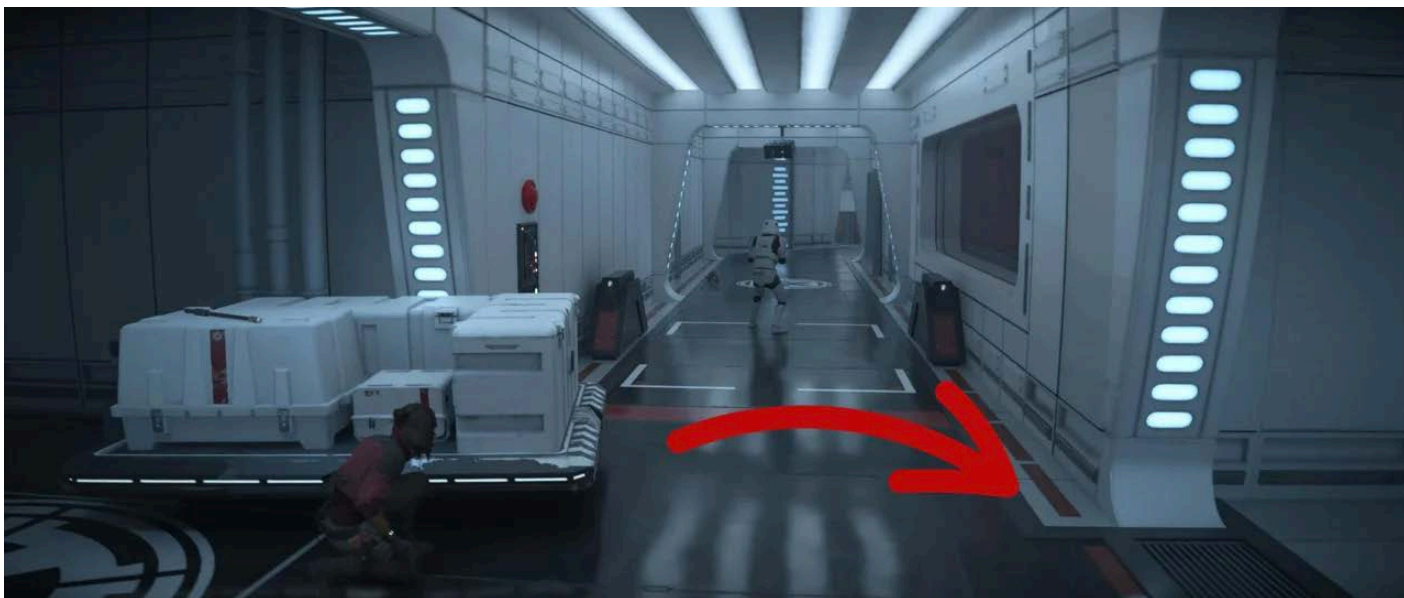
Когда это будет сделано, спускайтесь по лестнице в конце прохода. Они приведут вас к **низкой стене и ящику** рядом с парой штурмовиков. Нам нужно двигаться отсюда к двери, хотя трио штурмовиков может увидеть нас, если мы не рассчитаем время. Подождите, пока патрульная группа доберется до **двух штурмовиков рядом с нами** и **развернется**, затем прокрадитесь к ставням и пройдите через них.



Вы прибудете в **белый коридор** . Присядьте и пройдите за **парящий грузовой поддон** впереди. Внизу коридора вы увидите **неподвижного штурмовика** и **неподвижную камеру**, блокирующие наш путь вперед, а также **имперского офицера** за окном справа.



Войдите в **режим командования Никса** и **расположите его так, чтобы он отвлекал внимание позади штурмовика** . Пока он устраивает шоу всей своей жизни, прокрадитесь в правую часть коридора и войдите в кабинет, в котором мы видели Имперского офицера.



*Не снимайте их* . Штурмовик, скорее всего, увидит вас через окно и поднимет тревогу. Вместо этого прокрадитесь вокруг офиса с правой стороны и выйдите через заднюю дверь.



Дальнейший путь приведет вас обратно в коридор, но уже позади штурмовика и камеры, так что вы сможете беспрепятственно продолжить путь.



В конце коридора вы увидите окно с видом на **Пост Прослушивания** . Мы сделали это, теперь нам просто нужно попасть внутрь и опустить защитную сетку.



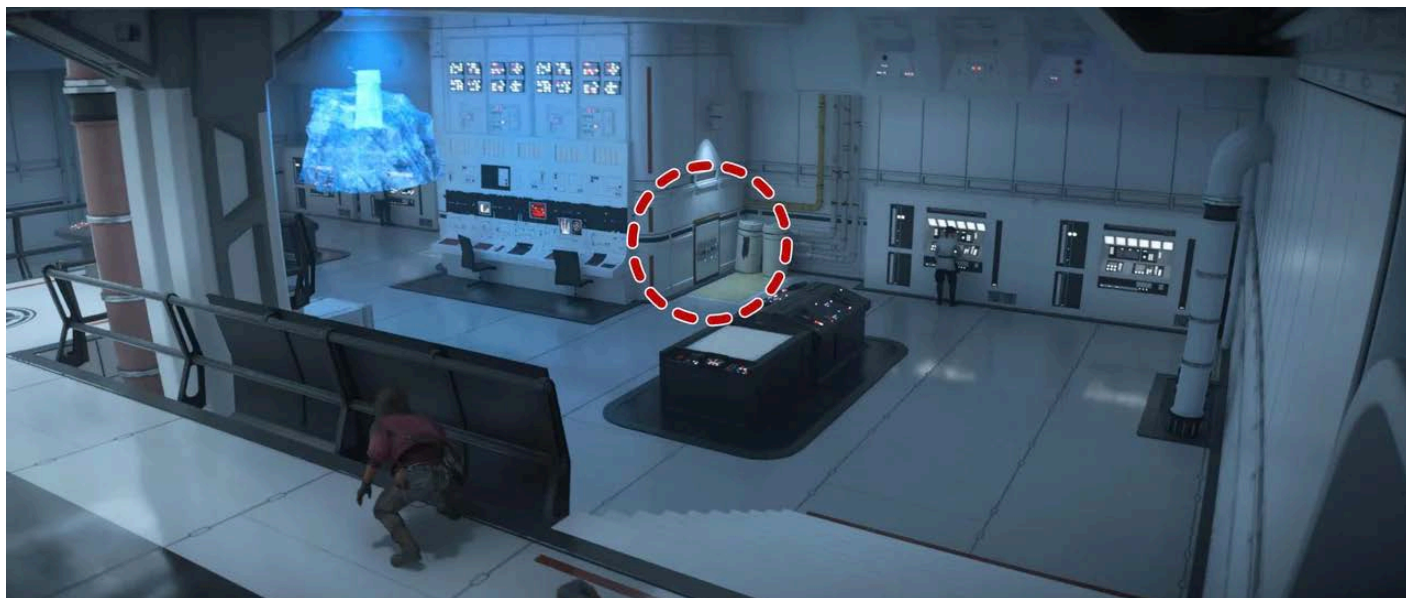
Спускайтесь по лестнице впереди и в пост прослушивания. Здесь **размещены шесть охранников** , но, к счастью, все они отвернулись друг от друга. **Устраните того, что справа** , затем **устраните двоих, работающих на терминалах рядом с лестницей на нижнем этаже** . Когда вы будете свободны, поднимитесь по лестнице и **прикончите четвертого охранника** .



Последние двое находятся внизу лестницы в задней части комнаты, но мы разберемся с ними через секунду. Сначала **получите доступ к терминалу, над которым работал четвертый охранник** . Его трудно не заметить, так как он находится перед гигантской **голограммой базы** . Когда вы внутри, **выберите «Отключить защитную сетку»**, чтобы официально разрешить повстанцам войти в ангар.

---

## Перегруппировка с Гедеком



Теперь, когда мы опустили защитную сетку, давайте найдем Гедика. Под вами вы увидите лестницу, ведущую вниз к другому участку терминалов на противоположной стороне комнаты, куда мы вошли. Последние два охранника работают здесь. **С правой стороны этой области в стене есть вентиляционное отверстие** . Оно отмечено на изображении выше.



Прокрадитесь к этой вентиляции, убейте охранника, работающего рядом с ней, а затем войдите внутрь. Вентиляция приведет вас в **комнату обслуживания за постом прослушивания** .



Используйте свой **крюк-кошку** , чтобы перейти к **желтой решетке** впереди, затем перейдите по **выступам справа** , пока не достигнете дорожки справа. Отсюда спрыгните на дорожку.



Когда приземлитесь, пройдите через дверь, и вы столкнетесь с Гедиком. Он скажет вам, что у него есть смелый план. Мы собираемся **перепрограммировать дроида Alpha Viper**, чтобы **он объединился с повстанцами** , а затем **взорвать наш путь отсюда** . Когда разговор закончится, он откроет вентиляционное отверстие, обеспечив путь вперед.

---

## Взлом дроида Alpha Viper



Пройдите через вентиляционное отверстие, которое только что открыл Гедеек, а затем идите через другое вентиляционное отверстие справа в комнате за ним.



Вы придёте в **лабораторию дроидов Viper**. Гедеек скажет нам, что комната **должна быть очищена**, если мы собираемся взломать Альфу, так что это наша первая работа. Как только вы окажетесь внутри, убейте **имперского офицера, работающего над терминалом прямо впереди**.

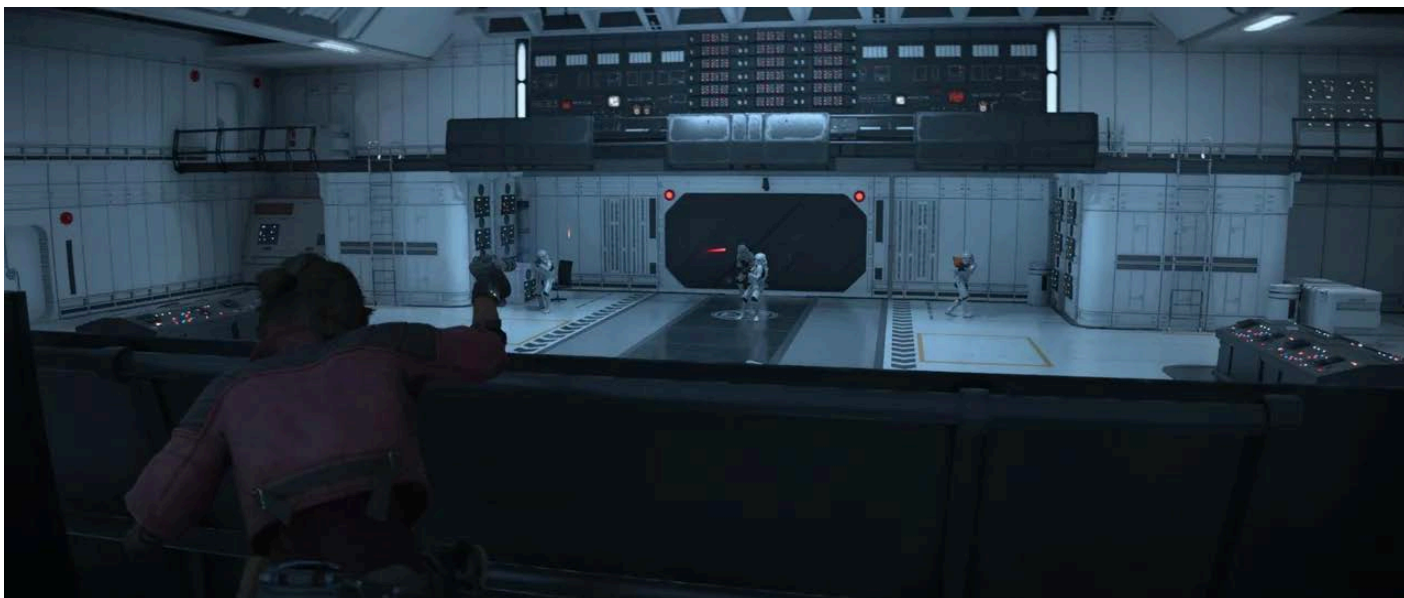


Затем тихо **поднимитесь по лестнице** и **убейте имперского офицера** на приподнятой платформе. Когда они упадут, используйте **Никс**, чтобы **отвлечь охранника, изучающего синий энергетический барьер в центре комнаты**, затем **убейте охранника напротив них**, прежде чем обойти и **прикончить охранника, на которого нападает Никс**.



Когда вы закончите, **войдет Гедеек** и начнет работать над взломом дроида. Прежде чем он сможет по-настоящему начать, он попросит вас **взломать терминал прямо перед ним**, чтобы убрать энергетический барьер. Следуйте его инструкциям, **разрезав терминал** и затем **деактивировав щит**.

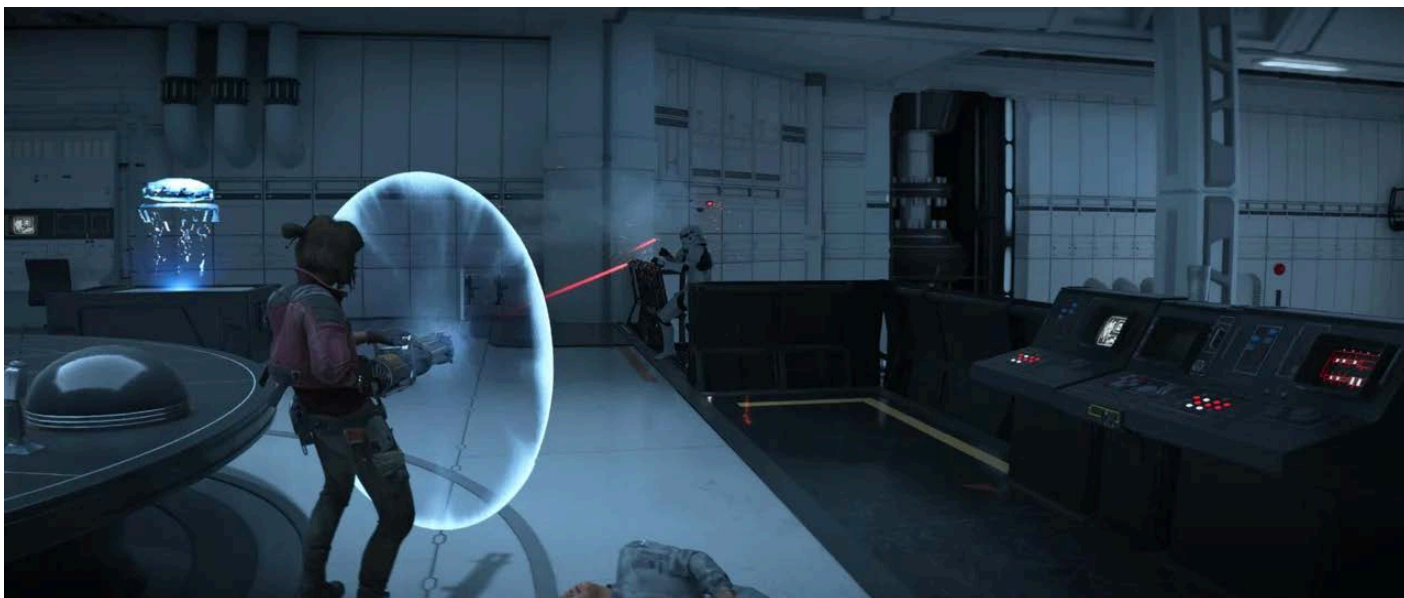




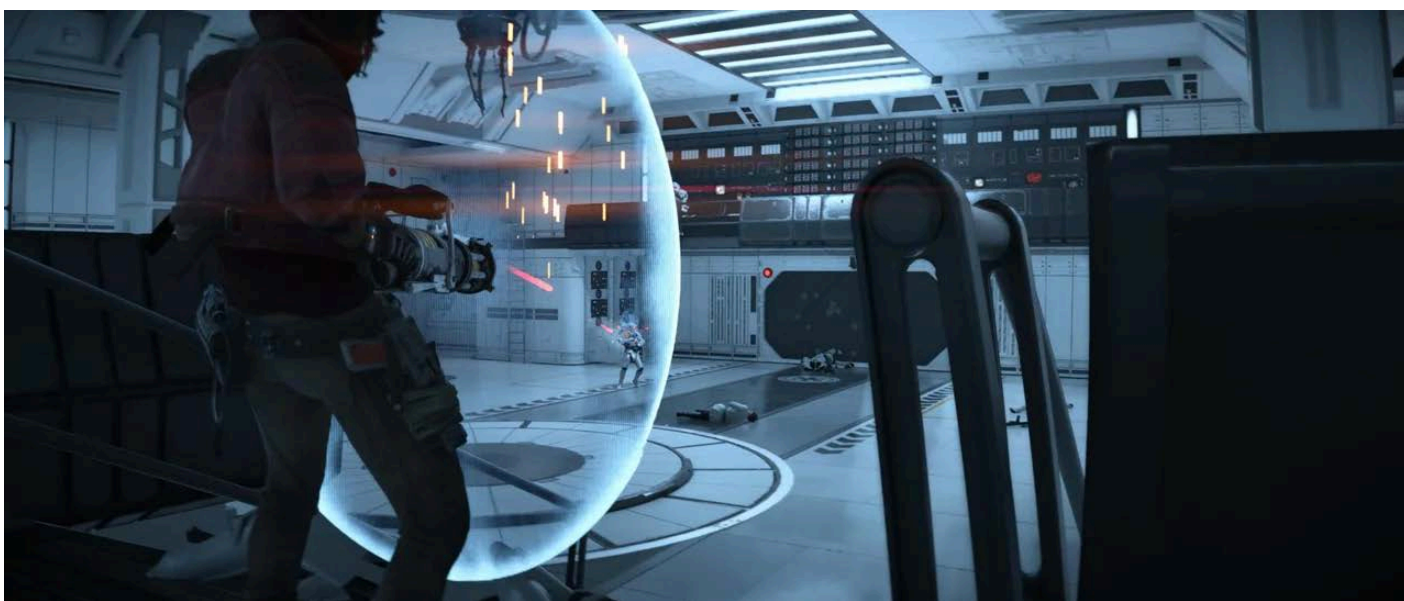
Как только вы это сделаете, **зазвучит сигнализация**, и **в комнату ворвется рой штурмовиков**. Это еще одна **ситуация на выживание**. Идея здесь в том, чтобы **защитить Гедика**, пока не прекратится прибытие имперских подкреплений. Нырните за укрытие впереди и начните стрелять.



В общем, хорошей идеей будет никогда не покидать эту позицию. Учитывая, что мы находимся на верхнем этаже, **мы можем контролировать обе лестницы, ведущие к Гедике**, гарантируя, что ни один враг не пройдет мимо. Если мы будем бегать по комнате, есть вероятность, что штурмовики успеют подняться на второй этаж, прежде чем мы что-либо сделаем. Если вам что-то понадобится из комнаты, как всегда, **Никс — ваш парень**. Убедитесь, что вы поддерживаете его активность, подбирая заблудившиеся флаконы с бактой или другие важные предметы.



Отличная идея для этой битвы — убедиться, что вы используете **винтовки и другое полезное оружие**. Прямо за вами есть **миниган**, если вы наняли **эксперта-наемника**, так что не стесняйтесь его использовать или попросите **Никс схватить вам другое оружие, которое выпадает из ваших врагов**. Если возможно, хорошо всегда иметь оружие, которое не является бластером, так вы сможете легко уничтожить любого врага, который достигнет ступенек.



Во время **второй волны боя** снайпер **войдет в приподнятый проход на противоположной стороне комнаты**. Постарайтесь быстро их убрать. Они могут нанести большой урон, но относительно слабы, так что вы сможете прикончить их до того, как они успеют нанести вам что-то серьезное.



После **трех волн** бой подойдет к концу, так как **ND** попытается войти в лабораторию, чтобы помочь нам. Когда он это сделает, перейдите к **приподнятому проходу** на противоположной стороне комнаты и поднимитесь на него. **Здесь есть терминал, которым мы можем воспользоваться, чтобы впустить ND.** Откройте его, и три штурмовика войдут вместе с ним. Убейте их всех, чтобы спасти ND.



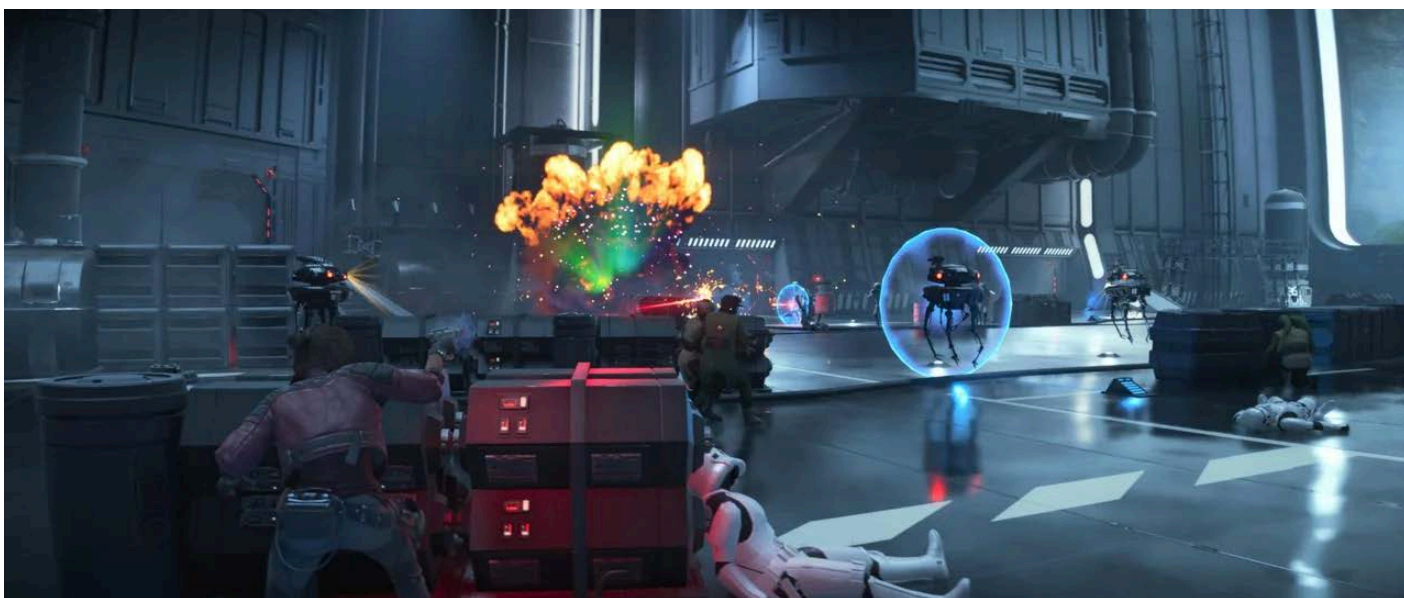
Когда вы это сделаете, вы увидите заставку, в которой Гедеек закончит взламывать дроида Viper. Когда это будет сделано, **дройды Viper официально будут на нашей стороне**. Но повстанцы все еще в опасности, и наши новые друзья горят желанием уравнять шансы. Когда вы восстановите контроль, следуйте за дроидом, пока он направляется в ангар.

---

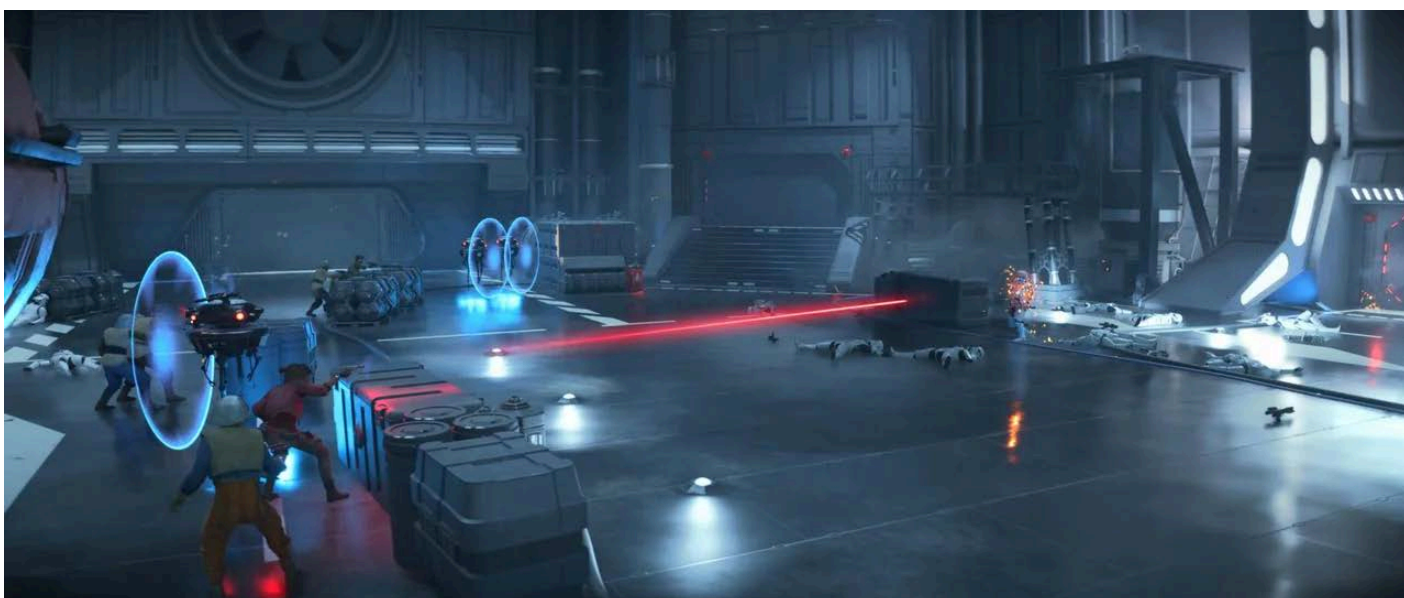
## Помощь мятежникам



Следуйте за дроидом, пока он проталкивается через базу. Он поднимет вас на **турболифте** , а затем остановится в комнате, чтобы переманить на свою сторону **других дроидов Viper** .



Продолжайте следовать по нему, и он достигнет ангара, где мы можем увидеть армию **штурмовиков, сражающихся с повстанцами**. Нырните в укрытие и поддержите их, атакуя имперские силы.



Когда вы это сделаете, дроиды Viper вмешаются, стреляя по штурмовикам. Вам придется выдержать около **трех волн непрерывных подкреплений**, но с дроидами Viper и другими повстанцами вы сможете выдержать шторм. Просто продолжайте стрелять и исцеляйтесь, когда вам это нужно, позволяя своим союзникам делать большую часть работы, пока ваше здоровье восстанавливается.



Когда последний солдат будет убит, вы увидите кат-сцену, в которой Гедеек официально присоединяется к команде. Когда вы полетите в космос, вы получите большой старый [уровень Розыска](#), но миссия будет завершена. На этом все на Акиве на данный момент, так что теперь вы можете отправиться на другую планету и продолжить историю в другом месте.



Быстрый переход по Полному прохождению Star Wars Outlaws:

[Пояснения](#) — [Canto](#), [Toshara](#), [Kijimi](#), [Tatooine](#), [Akiva](#), [Endgame](#)

**Оглавление [sticky]:**

- [Пояснения](#)
- [Canto](#)
- [Toshara](#)
- [Kijimi](#)
- [Tatooine](#)
- [Akiva](#)
- [Endgame](#)

---

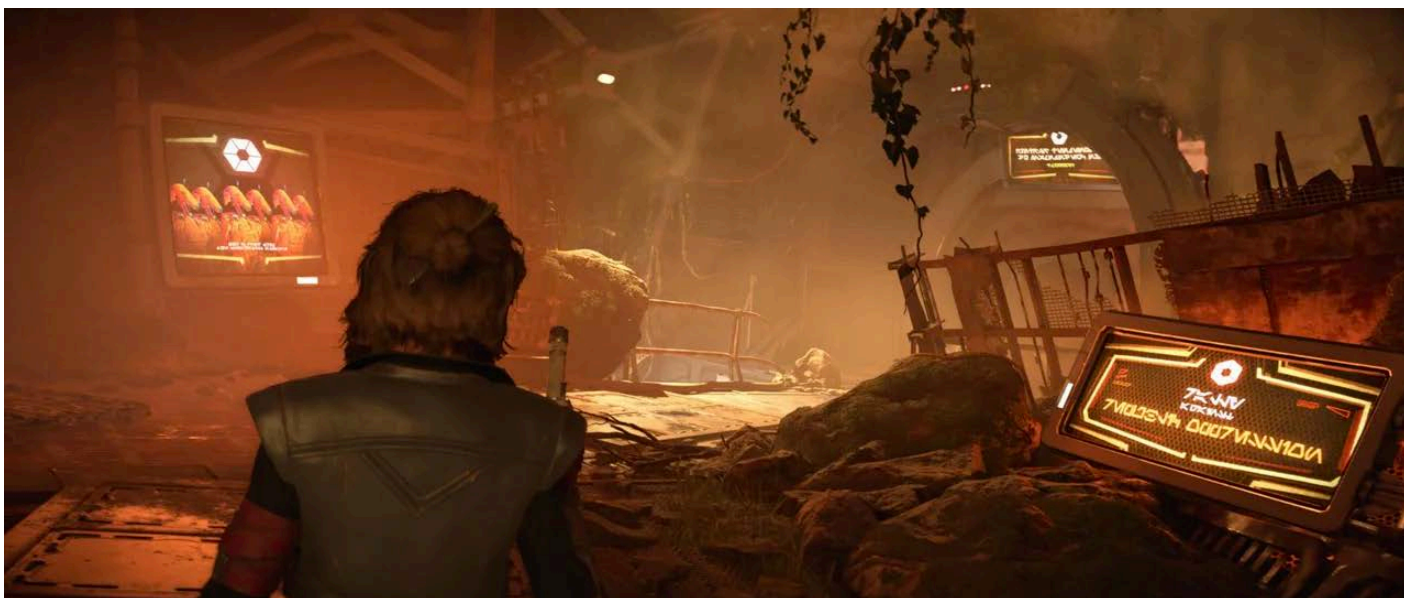
## Полное прохождение Star Wars Outlaws — Endgame / Финал



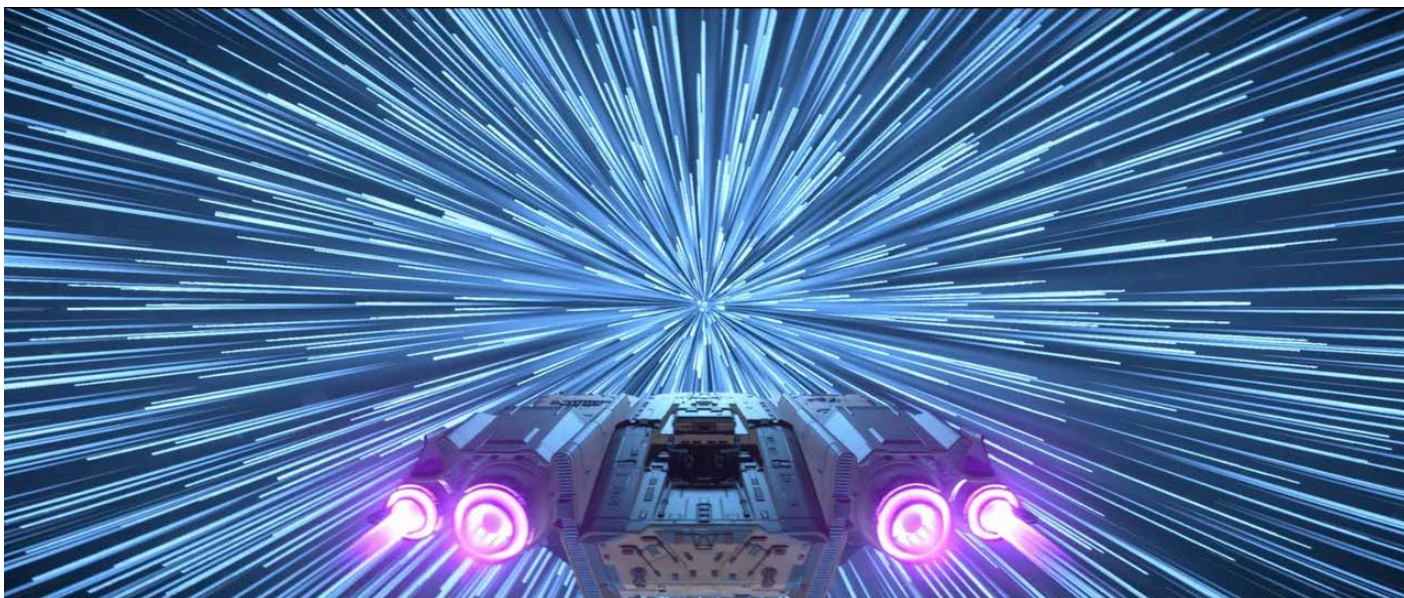
Endgame / Финал: [Legacy / Наследие](#) ↓ — [The Truth / Истина](#) ↓ — [The Heist / Ограбление](#) ↓ — [Revelator / Звездный разрушитель Откровение](#) ↓ — [Star Wars Outlaws Ending / Концовка](#) ↓ — [Ending Explained / Объяснение концовки](#) ↓ — [Postgame Content / Послеигровой контент](#) ↓ —

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Endgame](#) — Legacy / Наследие

Автор: [Maksim Takoi](#) — 25.09.2024 - 8:27:39



Теперь, когда мы нашли Гедика и Анка, посетили Татуин, Акиву и Киджими и по-настоящему подготовились к решающему ограблению, мы будем готовы отправиться в финал Star Wars Outlaws. Это последний отрезок кампании, и он начинается с того, что нашему верному (хотя и немного сварливому) второму пилоту-дроиду требуется важное обновление. Наше пошаговое руководство проведет вас через миссию Кей по ремонту ND-5, с советами по скрытному прохождению через каждую встречу с врагом, поиску полезных ресурсов для обновлений и отслеживанию ключевых точек интереса.



Если вам интересно, как разблокировать эту миссию и перейти к финалу, вам нужно полностью пройти все основные миссии на других планетах, ведущих к этой точке. После того, как вы завершите [The Hive / Рой](#), [Jabba's Favor / Услуга Джаббы](#) и [Viper / Гадюка](#), вы увидите, что Legacy появится в журнале.

- [Исследование катакомб](#)
- [Вход на фабрику](#)
- [Поиск деталей для ND-5](#)
- [Активация первого генератора](#)
- [Активация второго генератора](#)
- [Уклонение от Зерек Беш](#)
- [Дуэт Зерека Беша](#)
- [Подготовка к проникновению на базу хаттов](#)
- [Освобождение заключенных Картеля Хаттов](#)
- [Побег с хаттовского аванпоста](#)

---

## Прохождение Legacy



После того, как вы **выполните все миссии на Киджими, Акиве и Татуине**, вы активируете событие, которое произойдет, когда вы впервые вернетесь в кабину.



Пока Кей и ND-5 обсуждают, куда они направляются дальше, ND сломается. Гедек придет, чтобы починить его, но скажет Кей, что необходимые детали нелегко достать. Он посоветует нам отправиться в **Акиву** и поговорить с **Теммином** — инженером спидера, который дал нам гидрорепульсор.



[Открыть карту](#)

Когда будете готовы, отправляйтесь в **Акиву** и **приземлитесь в Мирре**. Как только вы прибудете, начнется миссия, поэтому, если вам нужно что-то подготовить или вы находитесь в середине побочной миссии, избегайте Мирры, пока не будете готовы начать. Как только вы приземлитесь, Гедек и НД покинут корабль вместе с вами, и вы увидите **маркер задания для мастерской Теммина**. Он показан на карте выше.





Пройдите в мастерскую, а затем войдите, чтобы **увидеть заставку**. В ней Кей встретится с Теммином, который даст нам надежду, что ND можно будет починить. Загвоздка в том, что нам нужно будет проникнуть в старую армию дроидов сепаратистов, чтобы найти необходимые компоненты.

---

### Исследование катакомб



Когда заставка закончится, следуйте за Теммином, и он проведет вас ко входу, а затем вниз, в свою мастерскую в подвале.



Следуйте за ним вниз по лестнице, и он приведет вас к двери катакомб. Подождите, пока он **не откроет дверь слева от вас**, и, как только он это сделает, пройдите через нее. Вы войдете в туннель, пролегающий через катакомбы. Следуйте по тропе через туннель, пробираясь через темные руины и проходы в джунглях.



В конце концов, вы доберетесь до комнаты, заполненной водой. Гедеек заметит **желтую трубу, проходящую через арку** в задней части комнаты, и скажет вам следовать по ней. Быстро пройдите через дверь слева, чтобы взять некоторые ресурсы, затем пройдите через дверь, на которую указал Гедеек.



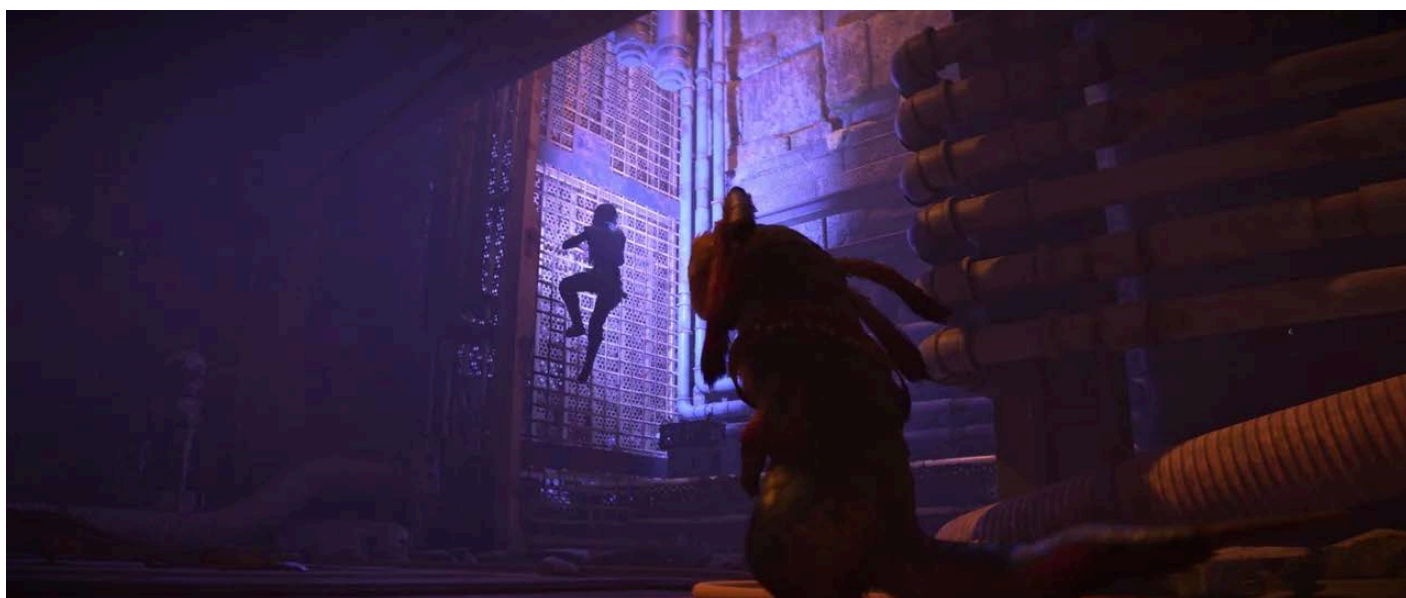
Когда вы войдете в проход впереди, вы столкнетесь прямо с враждебным **Венгой**. Достаньте бластер и расстреляйте его, затем продолжайте следовать по проходу, поверните налево и направо перед аркой, в которой прятался Венга.



Продолжайте идти по тропинке, и вы завернете за угол и столкнетесь прямо с другим Венгой. Снова вытащите бластер и пристрелите его. Когда он умрет, посмотрите на **стену** позади того места, где он стоял. Вы увидите на нем несколько **оранжевых** маркеров, указывающих на то, что его можно взорвать выстрелом **Силы**.



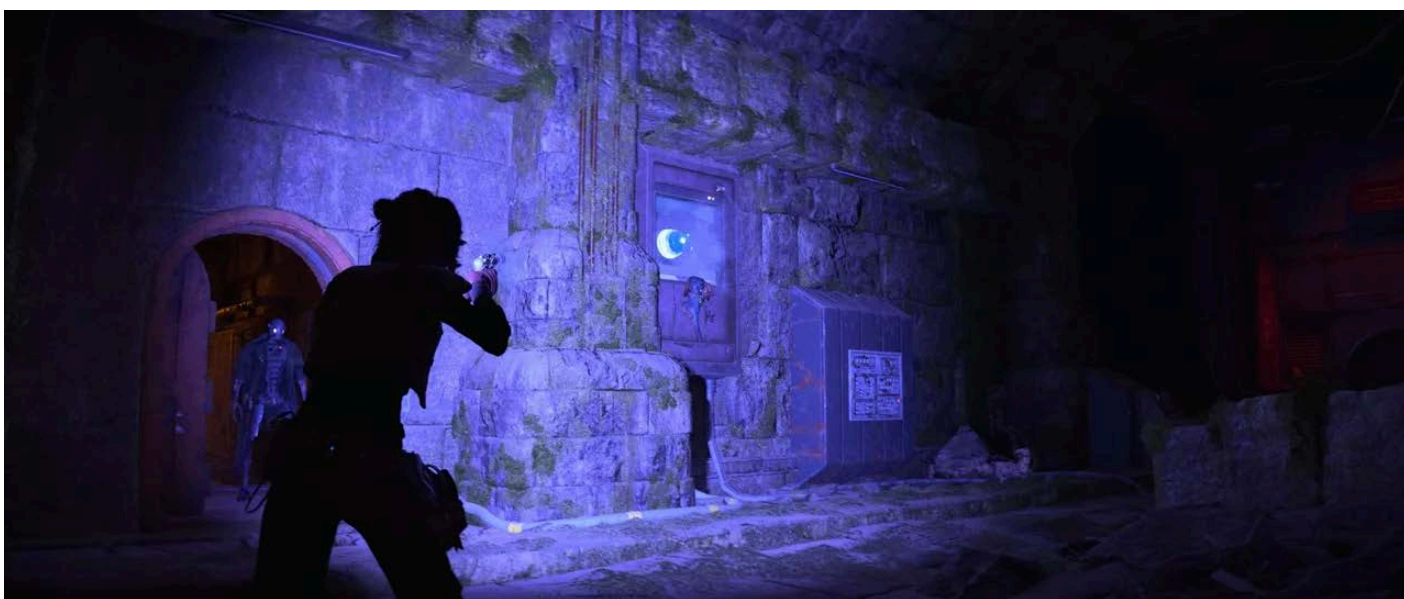
Вытащите бластер, переключитесь на **модуль питания** и взорвите стену, открыв проход за ней. Пройдите через дыру в стене, затем посмотрите направо. Кей заметит, что она не уверена, как ей попасть на фабрику впереди. Вы увидите трещину в стене, **через которую можно проскользнуть**. Она обведена на изображении выше.



Пройдите через него, затем посмотрите направо. **Вы увидите металлическую решетку**, ведущую к проходу на втором этаже над нами. Запрыгивайте и поднимайтесь по ней, затем следуйте по проходу вокруг, чтобы вернуться в комнату с Гедеком и НД. Сбейте лестницу, которую вы найдете здесь, чтобы пропустить их, затем развернитесь и идите к двери перед вами.



Путь будет заблокирован, но, к счастью, Гедеек знает путь вперед. Приблизившись к забору, он начнет резать его своим **Fusion Cutter**, создавая **отверстие размером с приседающего Кея**, через которое мы сможем пробраться. Пройдите под ним, затем обыщите коридор перед вами и справа от вас, чтобы разграбить некоторые **свободные ресурсы**. Когда закончите обыскивать, посмотрите **направо от сломанной двери** рядом с воротами, через которые мы пролезли.



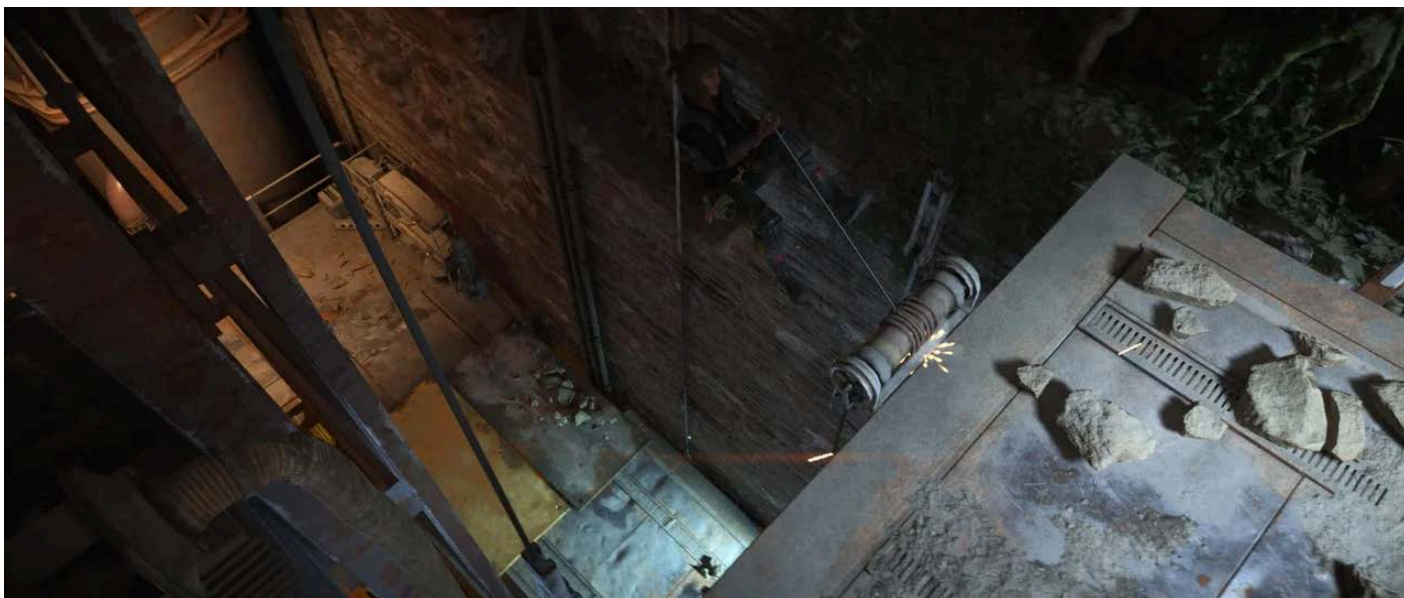
**Вы увидите ставень, который вы можете приказать Никс держать открытым.** Заставьте нашего верного друга открыть его, затем **переключитесь в режим Иона** и **выстрелите в синий силовой узел внутри**. Вы откроете дверь, позволяя НД и Гедику присоединиться к вам в коридоре.



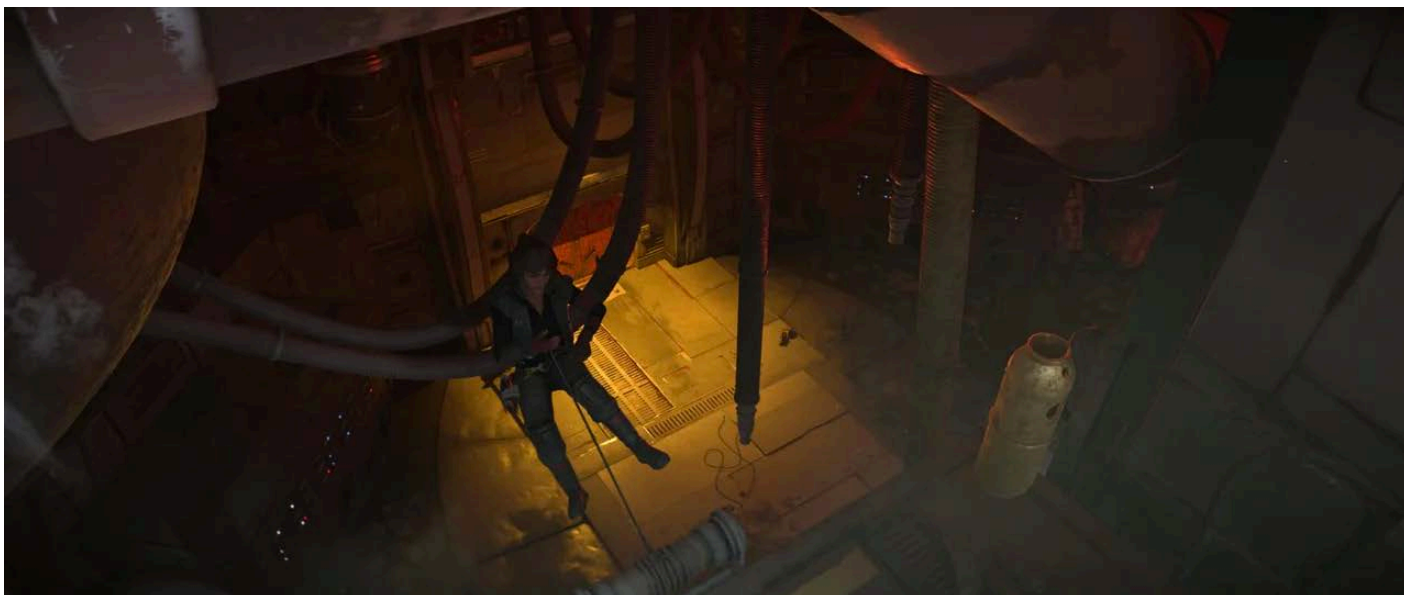
Когда они оба пройдут, продолжайте идти к двери впереди. Вы окажетесь рядом со входом на фабрику сепаратистов, окруженную бездействующими боевыми дроидами и прочей техникой Войн клонов.



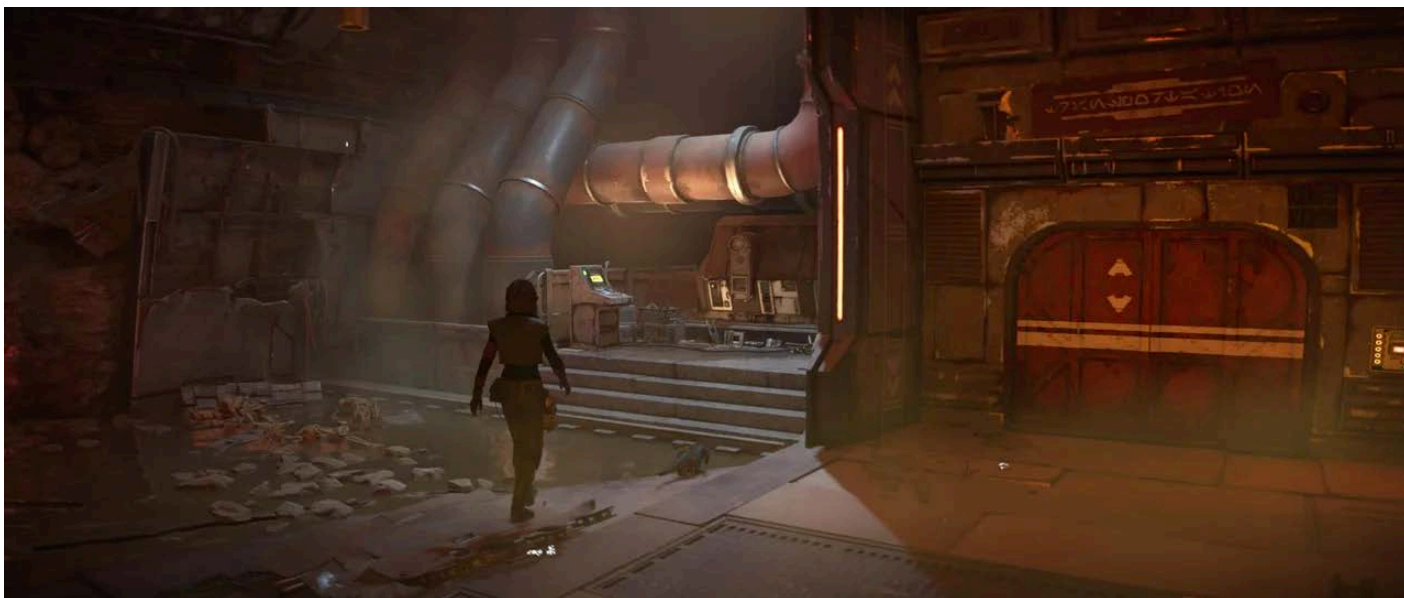
Через несколько секунд, пока Гедеек исследует и возится с лифтом у входа, он объявит, что он сломался, и предоставит нам честь снова включить его. Следуйте за ним к другому забору, и он начнет использовать свой **Fusion Cutter**, чтобы открыть нам проход. Подождите, пока он его распилит, затем пролезьте через дыру, которую он создаст.



Когда вы пройдете, прыгайте на платформу, которую видите слева, затем **зацепитесь за крюк на платформе** и **спускайтесь на этаж ниже**. Когда вы спуститесь, вы увидите еще одну **крюк**, за который вы можете зацепиться у двери впереди, поэтому снова зацепитесь и спускайтесь.



Вы достигнете ряда платформ, которые спускаются к **третьей и последней точке захвата**. Спрыгивайте с платформ, останавливаясь, чтобы открыть **запертый контейнер** на последней, затем зацепитесь за точку захвата и спуститесь вниз в область под вами.



С левой стороны комнаты, в которой вы приземлитесь, вы увидите терминал. Он показан на изображении выше. Разрежьте его, затем выберите опцию «Активировать турболифты». Когда вы это сделаете, Гедек и НД войдут в лифт у входа и начнут спускаться на ваш уровень.

### Вход на фабрику



Пока вы ждете Гедека и НД, **Венга** войдет через дыру в стене слева от вас. К ним быстро присоединятся еще Венги, которые нападут, пока мы ждем Гедека и НД. Пока они не придут, нам придется удерживать позицию.





**Вытащите свой бластер и начинайте стрелять.** В этой битве нам предстоит справиться с **двумя дырами**. Одна слева и одна справа. Постарайтесь отойти либо к двери лифта, либо ко входу на фабрику, чтобы видеть обе двери.



Отсюда **цельтесь исключительно в голову и стреляйте всякий раз, когда видите Venga**. Они не особо живучие существа с точки зрения здоровья, но они могут напасть на вас, поэтому постарайтесь быстро их прикончить, чтобы вас не **окружили звери**. После **нескольких волн Vengas** перестанут приближаться.



**Гедек и НД появятся через дверь лифта**, давая понять, что бой официально окончен. Гедек побежит к двери на фабрику, когда НД снова начнет выходить из себя. Через несколько секунд **вход откроется**, позволяя нам войти.

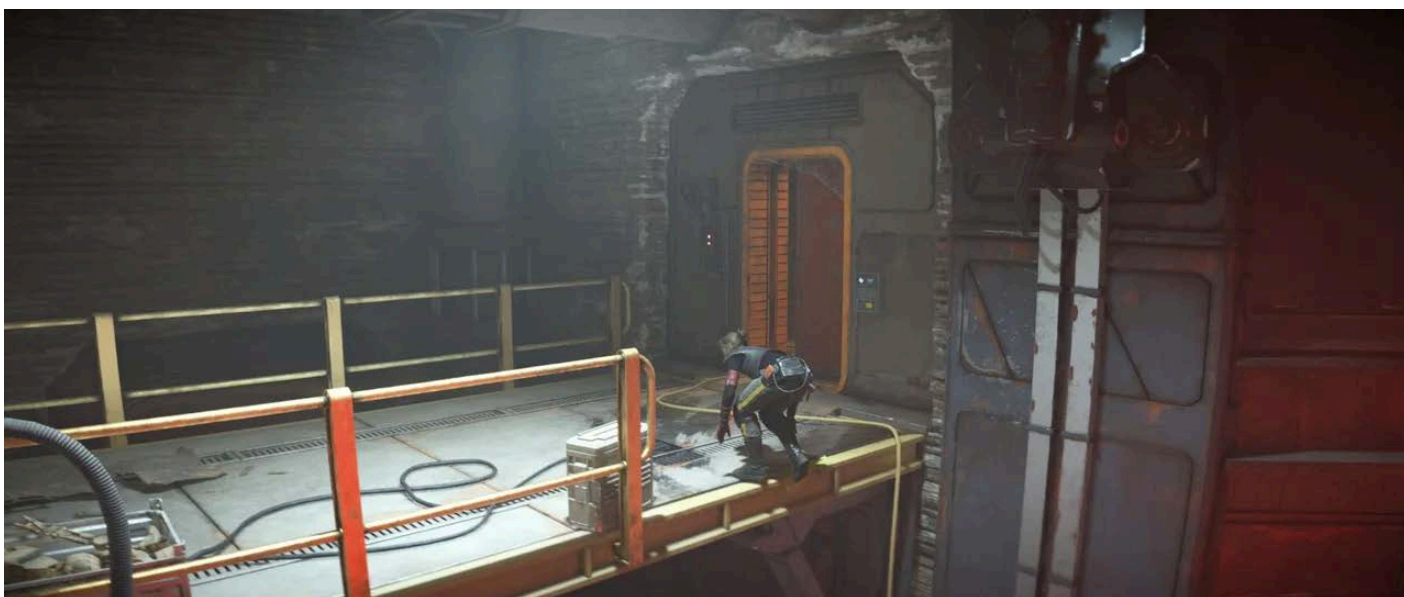
### Поиск деталей для ND-5



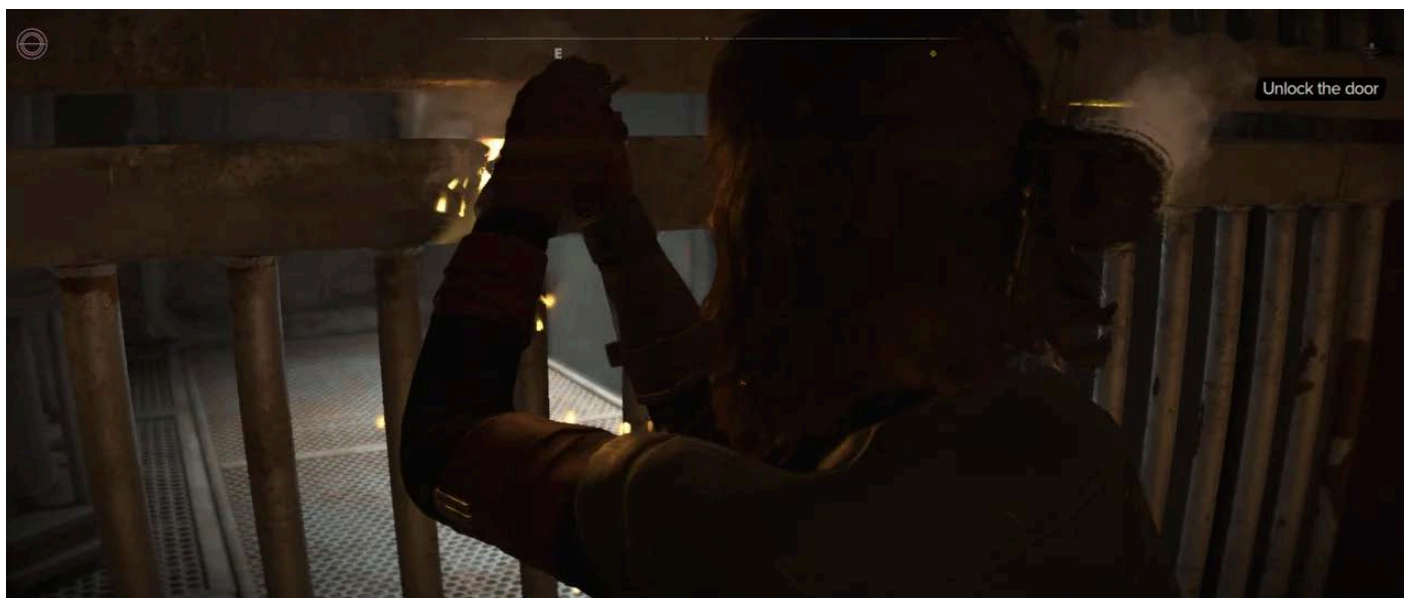
Теперь мы на фабрике, спускаемся по лестнице вперед и попадаем в длинный коридор, проходящий через вход на фабрику. Гедек заметит, что очевидно, что кто-то умудрился проникнуть сюда раньше нас.



Следуйте по коридору, и вы запустите катсцену, в которой ND полностью выходит из строя и переходит в режим транспортировки. Когда сцена закончится, Гедеек даст нам свой резак **Fusion Cutter** и скажет нам продолжать, пока он пытается починить ND.



Когда вы восстановите **контроль**, вы окажетесь перед коридором с **платформой над вами**. Запрыгните на платформу, затем поверните направо в коридор впереди. **Здесь вы найдете стальные ворота**.



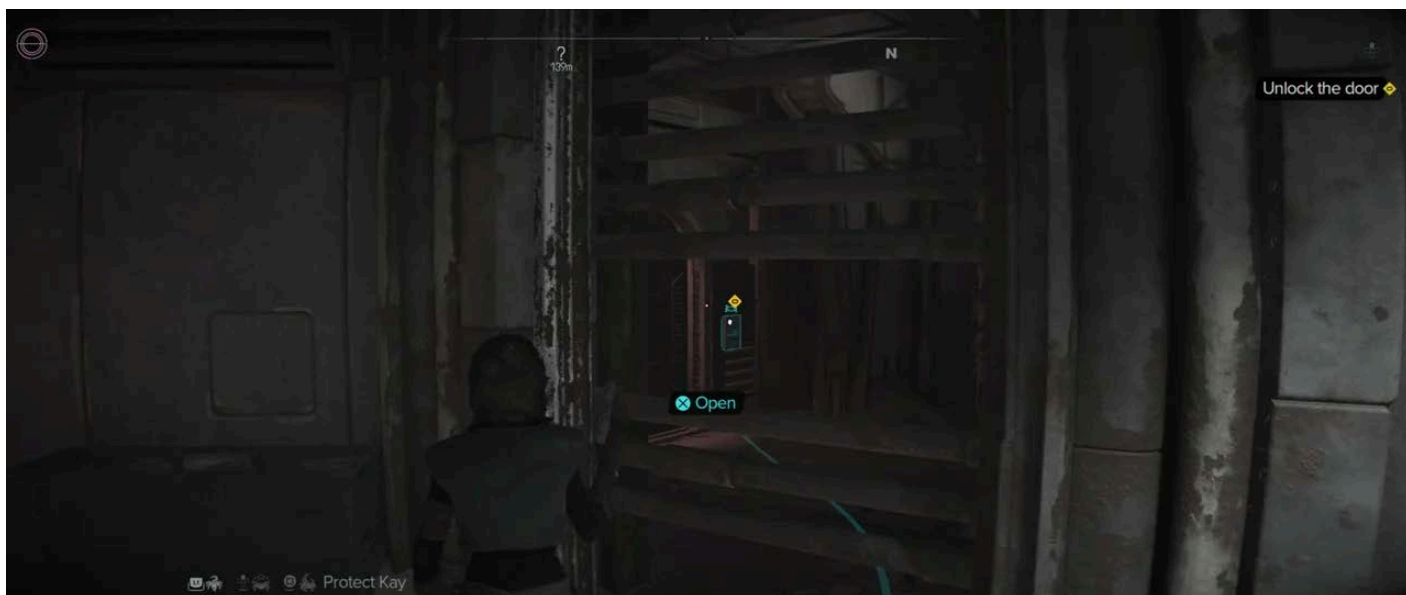
Подойдите к нему и вы увидите **подсказку** использовать **Fusion Cutter** на нем. Нажмите указанную кнопку, и Кей воспользуется **Fusion Cutter**, чтобы создать отверстие на другую сторону.



Когда вы пройдете, нажмите на дорожку, затем спрыгните в область справа. На другой стороне этой области есть некоторые **ресурсы**, так что возьмите их, а затем вернитесь к дыре в полу рядом с тем местом, где мы изначально приземлились.



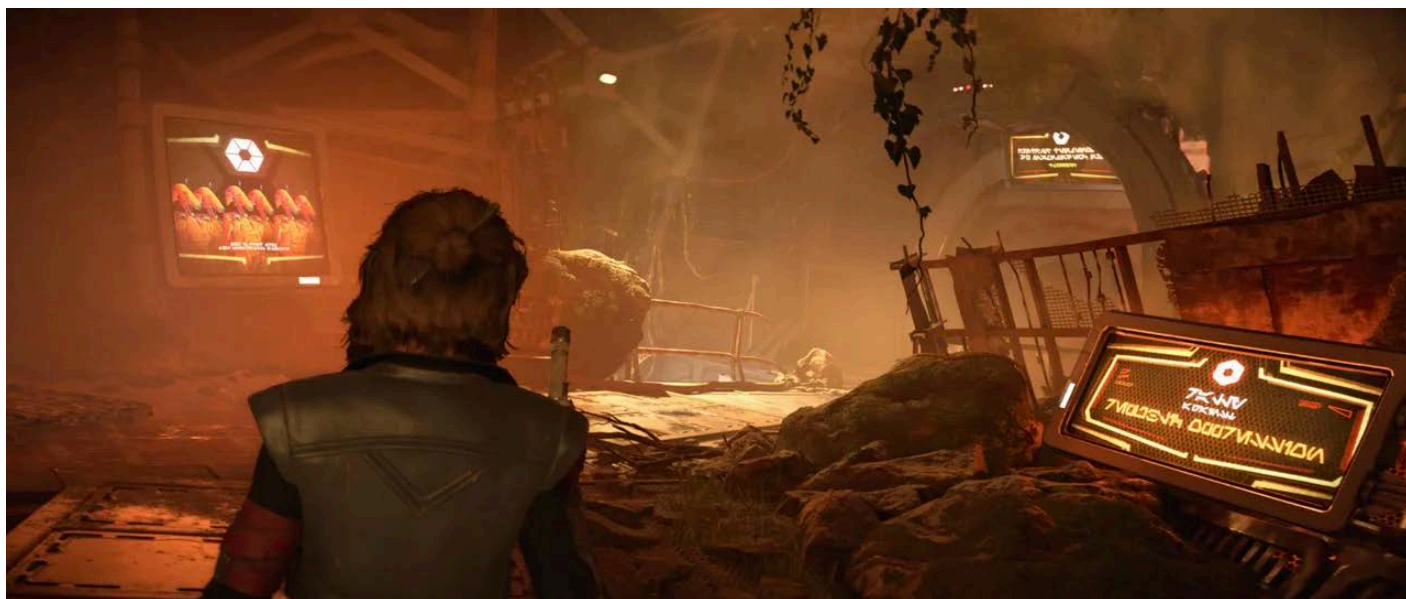
Прыгайте через эту дыру и направляйтесь к **стальному забору** впереди вас. **Разрежьте его с помощью Fusion Cutter**, затем пройдите через него и запрыгните на выступ справа. Когда вы окажетесь наверху, немедленно посмотрите через трубы **справа**.



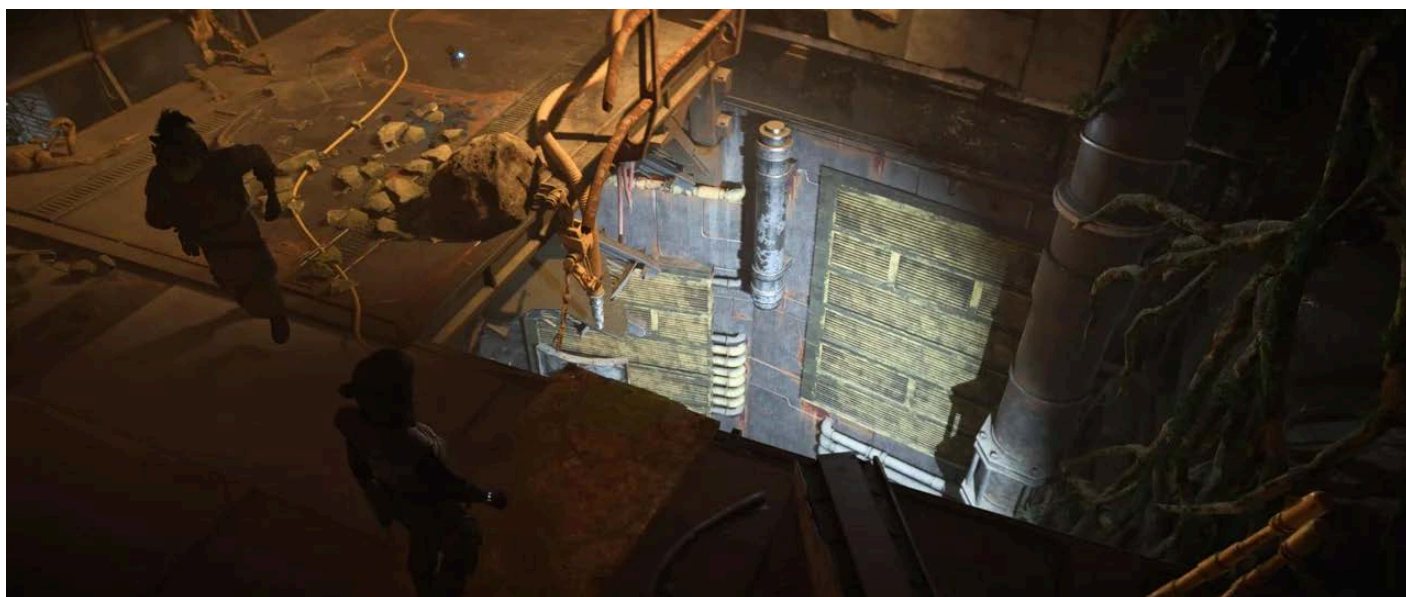
Вы увидите **кнопку** рядом с дверью, ведущей обратно в зону, где затаились **Гедеек** и **НД**. Отправьте Никс нажать кнопку, чтобы открыть ее.



Сделав это, **взломайте дверь слева**, чтобы открыть путь обратно к Гедеку и ND. Когда вы придете, Гедек скажет нам, что он выводит ND из стазиса, чтобы мы могли продолжить движение. Когда будете готовы, пройдите через дверь, которую мы только что открыли, и следуйте по коридору впереди.



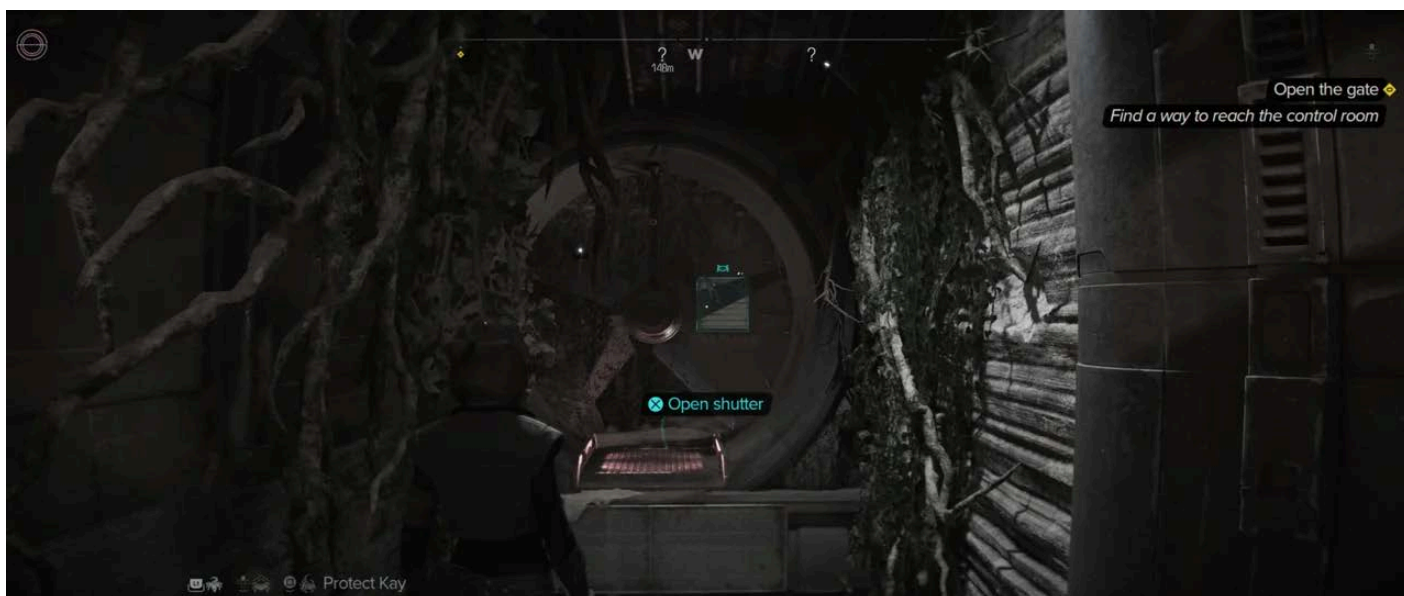
Вы придете в туннель с пропагандой сепаратистов, включая знаки для боевых дроидов. **Быстро поверните налево** у знаков и в коридор, освещенный **красными огнями** впереди, чтобы найти полезные ресурсы, затем вернитесь в область с пропагандой и следуйте по главному пути.



Когда вы пересечете мост прямо перед знаками, вы увидите гигантскую дверь, преграждающую вам путь. Посмотрите через перила с левой стороны моста, и вы увидите дыру, **ведущую вниз к решеткам на стенах под вами**. Спрыгивайте на решетки, цепляйтесь за них и следуйте по ним налево.



Когда вы достигнете **второй решетки** внизу, направляйтесь в верхний левый угол, чтобы перейти к серии **труб**, которые приведут вас на платформу на дальней левой стороне этого коридора. Когда вы спуститесь вниз, посмотрите вперед, и вы увидите **движущийся вентилятор**.



Посмотрите за **движущиеся лопасти вентилятора**, и вы увидите ставень на **стене**. Прикажите **Никсу** открыть его, и вы увидите **внутри красный силовой узел**. Рассчитайте время выстрела так, чтобы он прошел через лопасти и попал в силовой узел, взорвав его. Когда он исчезнет, вентилятор перестанет двигаться, что позволит вам перепрыгнуть и пригнуться под ним.



**Если вы посмотрите на стену слева, когда пройдете мимо вентилятора, вы увидите вентиляционное отверстие, по которому можно подняться и проползти через него. Следуйте по вентиляционной шахте и спрыгните вниз, чтобы войти в комнату управления.**

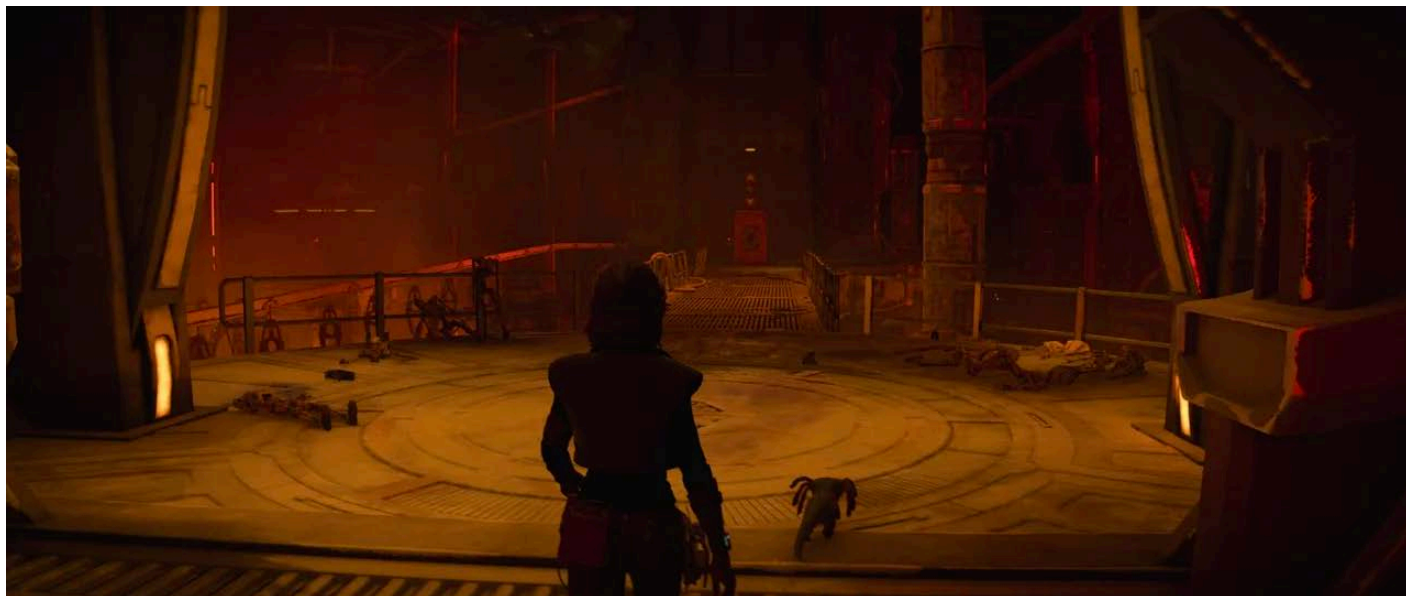


**Обыщите запертый ящик и ресурсы в задней части комнаты, затем найдите терминал рядом с окном, выходящим на запертые ворота, которые мы нашли ранее.**





**Получите доступ к нему и выберите открытие ворот, чтобы пропустить Гедика и ND.** После того, как они войдут, попробуйте выйти через дверь справа от терминала. Она заклинит, но Гедик придет и пропустит вас. Следуйте за ним вниз по лестнице впереди и на дорожку за дверью перед вами. Вы попадете в **туннель, полный висящих боевых дроидов**. Следуйте по туннелю налево, и вы найдете **дверь, которую можно взломать с помощью шипа данных**. Взломайте ее и пройдите дальше.



Слева вы увидите **небольшую зону обслуживания под вентилятором**. Общитесь с ней, чтобы получить бесплатные ресурсы, затем поднимитесь обратно и пройдите к проходу на противоположной стороне комнаты. Этот проход приведет вас в самое сердце фабрики дроидов. Впереди вы увидите **красную дверь**. Пройдите к ней.

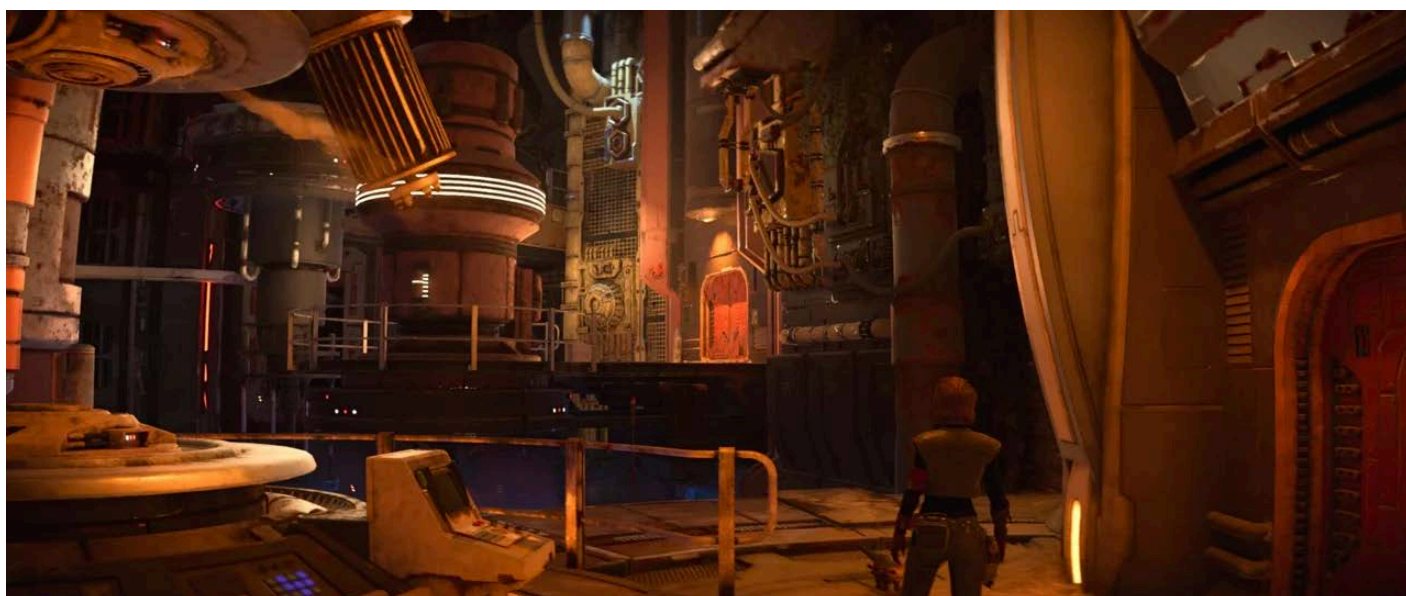
## 1 - Активация первого генератора



Когда вы приблизитесь к двери, вы увидите заставку, в которой ND снова войдет в стазис, а это значит, что **Кей нужно включить питание и поднять турболифт**. Когда вы восстановите управление, вы будете стоять прямо перед проломом в перилах. **Прыгните через него и приземлитесь на конвейерную ленту** вниз. Пробежите мимо дроидов перед вами, а затем перепрыгните на конвейерную ленту впереди.



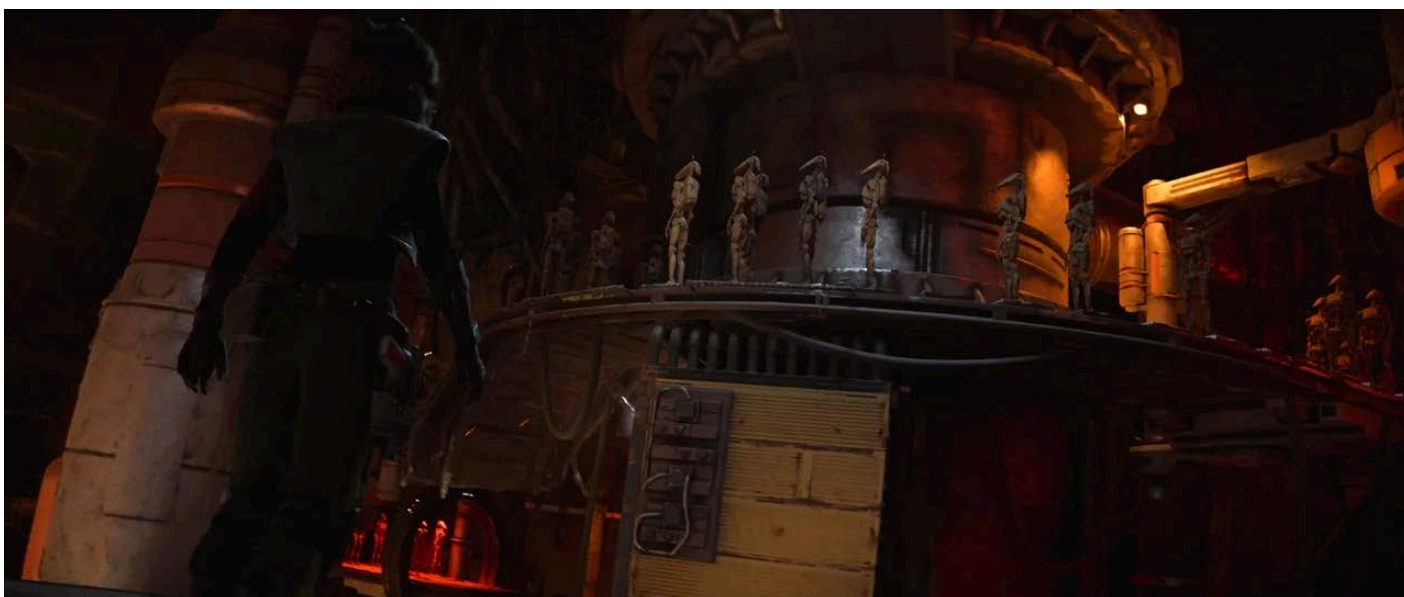
Перейдите на левую сторону конвейерной ленты, а затем спрыгните на круглую платформу рядом с конвейерной лентой. На стене справа от вас есть **решетка, на которую можно забраться**, так что заберитесь на нее, затем поднимитесь вверх, используя выступы над собой, чтобы добраться до другого набора круглых платформ.



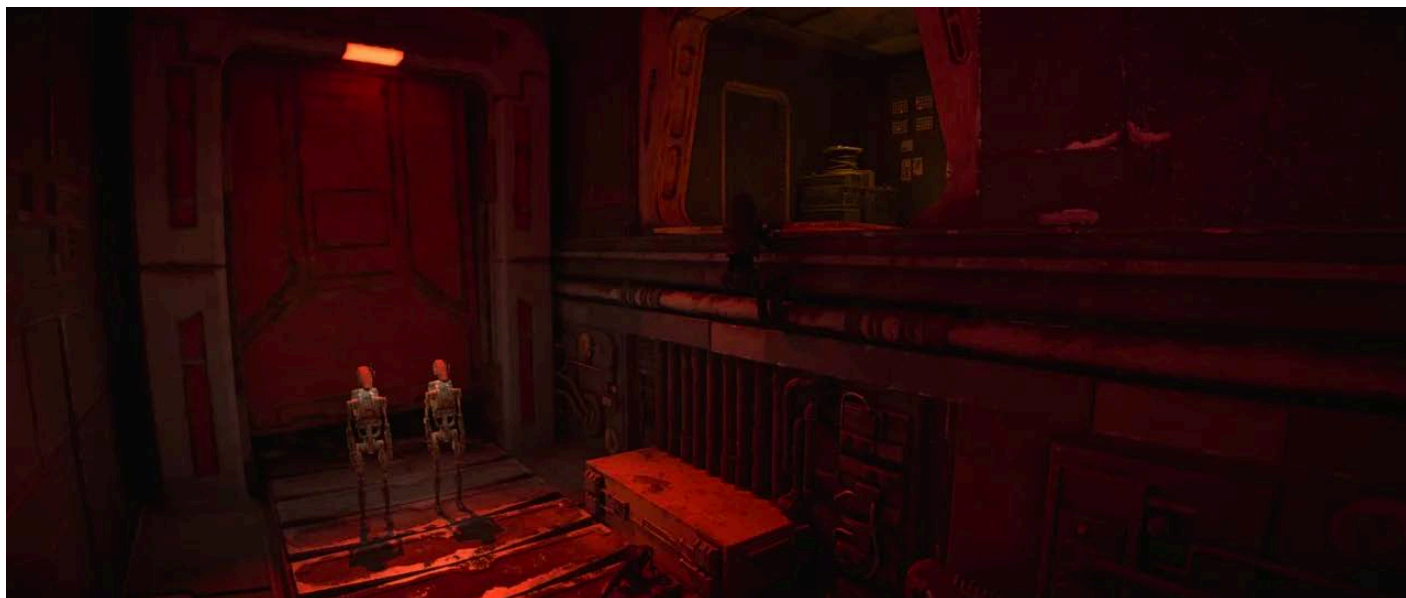
Когда вы подниметесь, Кей заметит, что **терминал слева от нее должен позволить ей активировать турболифт**, но у него **нет питания**. Один из генераторов, питающих его, функционирует, но два других — нет, поэтому наша цель — **запустить все три генератора**. Перейдите к задней части платформы, на которой мы стоим, а затем **перекиньтесь через точку захвата впереди**, чтобы добраться до другой платформы.



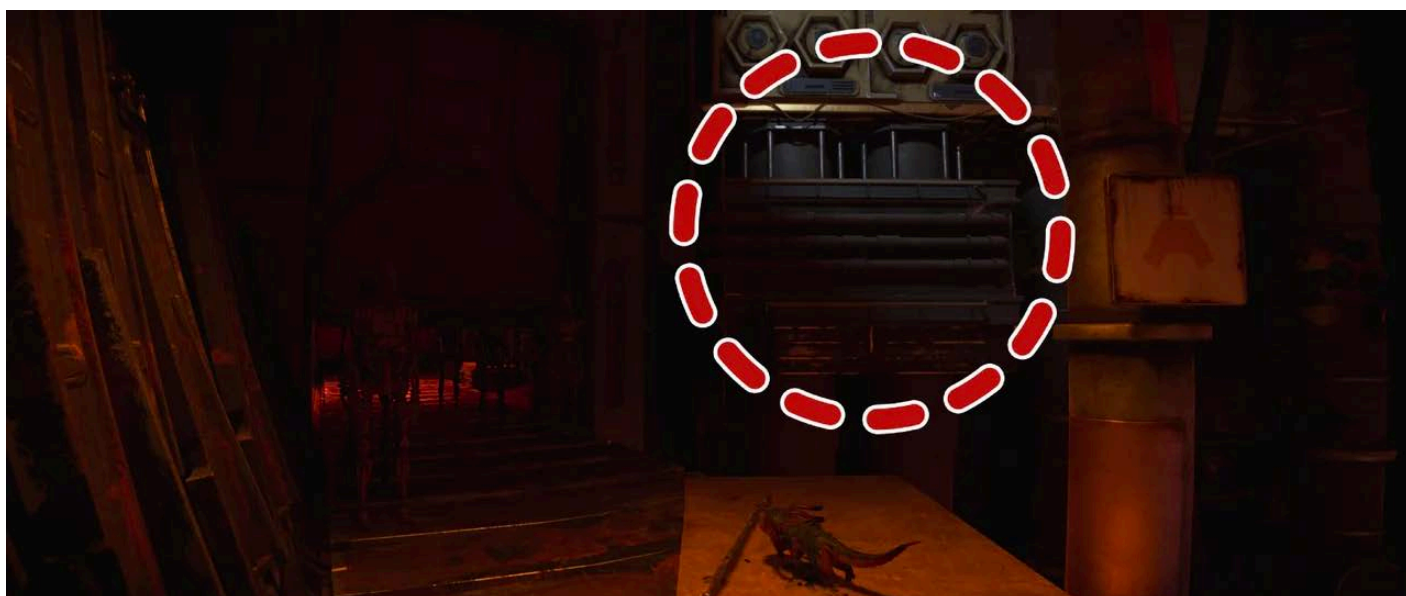
В задней части этой платформы вы увидите **желтую решетку** на стене. Поднимитесь по решетке, обойдите ее с левой стороны и затем используйте ее, чтобы добраться до **прохода** над вами.



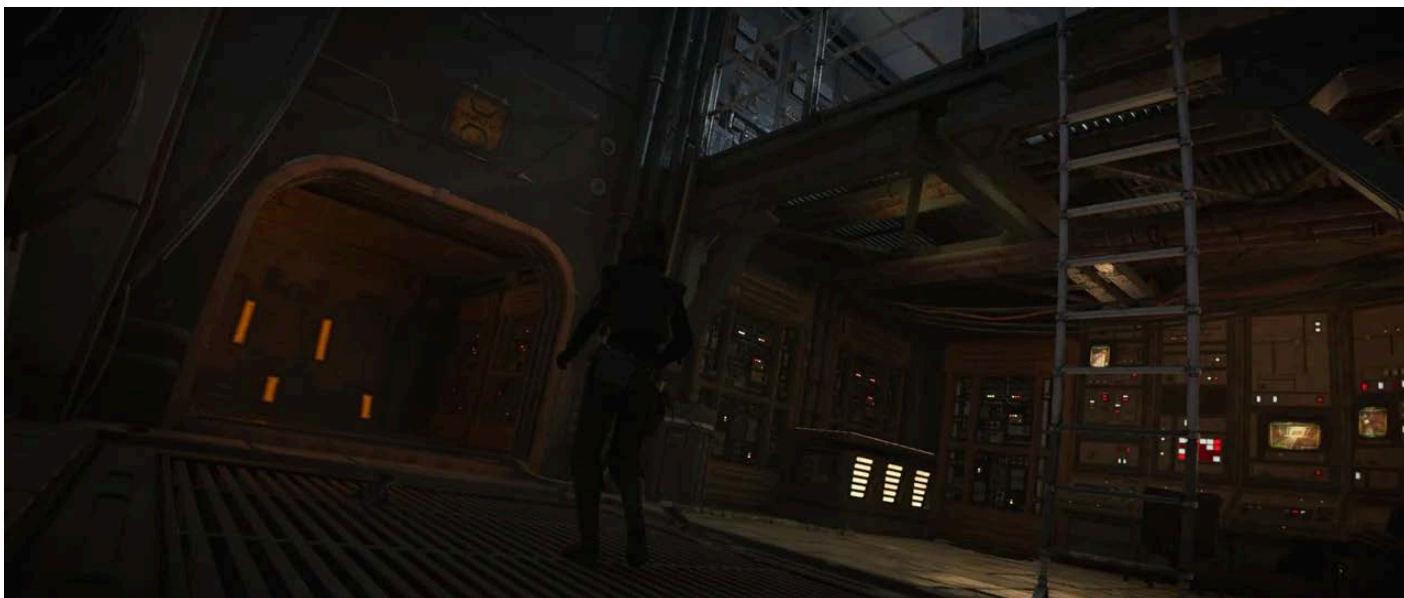
Когда вы наверху, поверните налево, и вы увидите еще одну **желтую решетку под конвейерной лентой** через щель в конце прохода. Перепрыгните на решетку, затем поднимитесь и используйте трубы над собой, чтобы добраться до конвейерной ленты.



Когда вы на конвейерной ленте, идите направо, двигаясь между неподвижными дроидами и под ставнями в конце ленты. Есть некоторые ресурсы, которые вы можете найти, взобравшись по выступам на правой стороне комнаты за ставнями, так что хватайте их, а затем ныряйте обратно под ставни.



Когда вы снова окажетесь на конвейерной ленте, посмотрите на стену справа от ставня. Вы увидите **стеновой блок с трубами**, на которые можно прыгнуть и перебраться через них. Он показан на изображении выше. Используйте лист металла, расположенный сбоку от конвейерной ленты, чтобы прыгнуть на трубы, а затем заберитесь на дорожку справа. Здесь вы найдете вентиляционное отверстие, **через** которое можно пролезть.



С другой стороны вы спуститесь в небольшую **комнату наблюдения**. Используйте лестницу, чтобы спуститься на первый этаж, затем соберите **ресурсы** на ящике под вами. Когда вы соберете все, идите через дверь слева от ящика.



Это приведет вас к **сломанному вентилятору**, под которым вы можете проползти, чтобы войти в длинную трубу, которая высадит вас обратно в комнату с **конвейерной лентой дроидов**. На пути впереди вы увидите **первый генератор**. **Включите его**, и вы увидите, как загорятся все близлежащие огни.



Это наш первый официально активный генератор, так что давайте найдем второй. Когда будете готовы, ступайте в лифт в конце маршрута. Он спустится вниз к **сломанному проходу**.

## 2 - Активация второго генератора



Перейдите дорожку, и вы увидите **два вентилятора, которые периодически включаются и выключаются** на стене перед вами. Поднимитесь по **желтой решетке** справа и посмотрите на вентиляторы.



Подождите, пока **первый** активируется, а затем **деактивируется**, затем пересеките его и прыгните на **трубу** в середине обоих вентиляторов. Когда вы будете здесь, повторите тот же процесс для второго вентилятора, затем спуститесь на другую сторону сломанной дорожки. Следуйте по нему, пока не скатитесь вниз по участку дорожки и не окажетесь прямо рядом со **вторым генератором**. Включите его, и тогда мы будем готовы вернуться в **Гедик**.

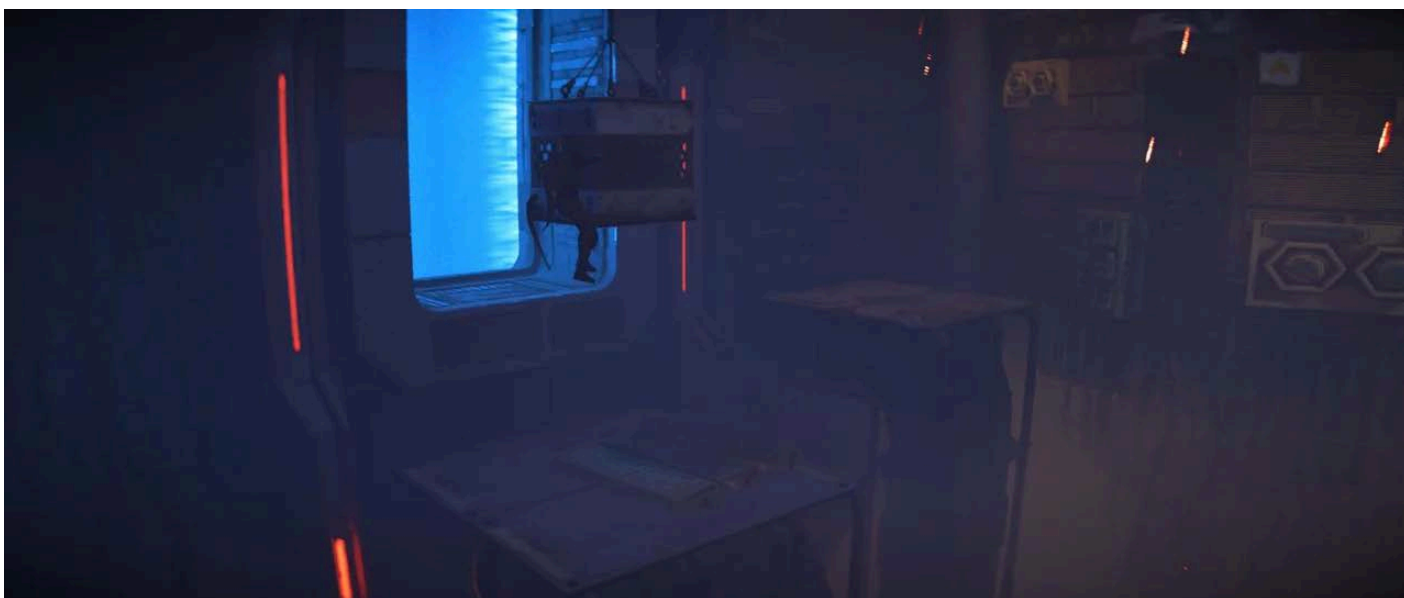
### Уклонение от Зерек Беш



Спрыгните на дорожку слева **от генератора**, затем продвиньтесь вперед к **круглой платформе** **вперед**. На втором уровне этой круглой платформы есть **точка захвата**, но прежде чем зацепиться за нее, исследуйте нижний уровень, чтобы найти **запертый сундук** и некоторые **ресурсы**.



После этого вернитесь назад, зацепитесь за крюк и подтянитесь. На этом уровне вы увидите ряд **коробок, свисающих с перил, которые проходят мимо задней части платформы.**



**Перейдите там, подождите ящик, а затем запрыгивайте** и позвольте ему отвезти вас к **энергетическому барьеру** слева. Как раз когда вы собираетесь достичь энергетического барьера, спрыгните на **платформу под вами.**





Приземлившись, следуйте по тропинке справа, и вы увидите **ряд желтых решеток, ведущих обратно к круглым платформам с лифтовым терминалом**, который мы пересекли в начале этого раздела.



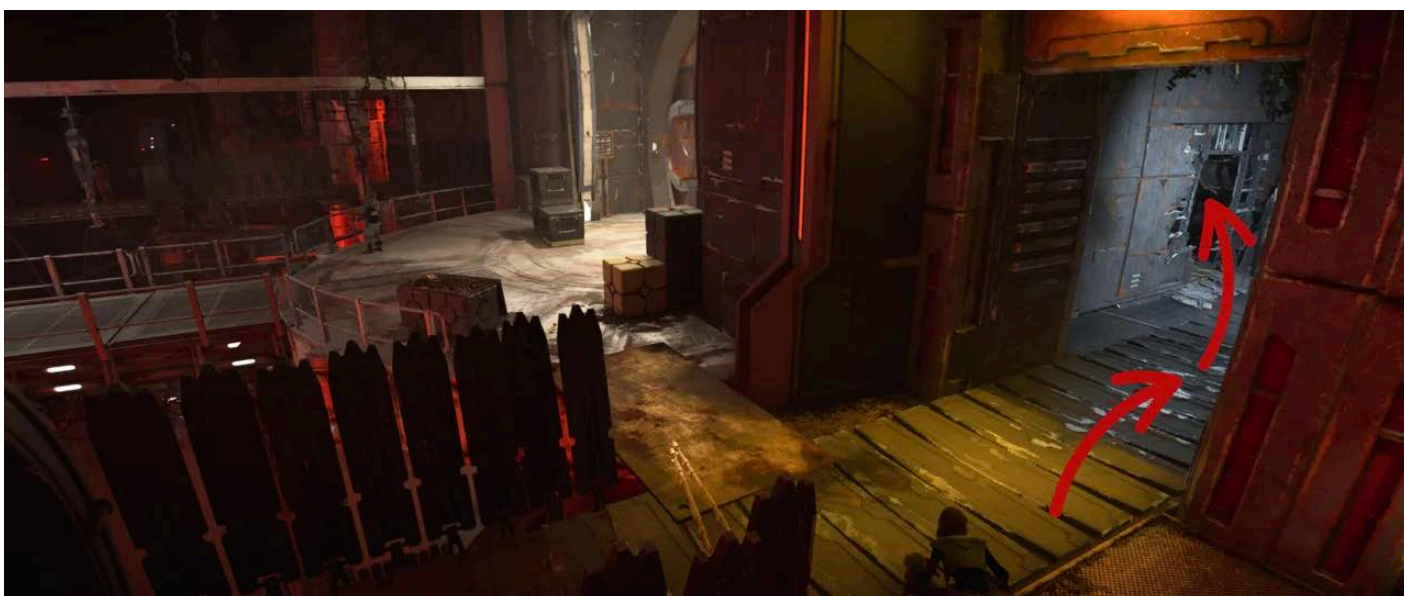
Теперь мы снова здесь, мы можем **направиться к терминалу лифта и получить к нему доступ**. Разрежьте терминал и выберите **опцию «Распределить питание»**, чтобы запустить лифт. Когда он включится, Кей остановится, чтобы заметить, что Гедеек и НД теперь в лифте. Когда короткая сцена закончится, обернитесь, и вы увидите, как дверь напротив вас приоткрывается.



Пройдите через него и следуйте по пути, пока не попытаетесь открыть дверь и не увидите кат-сцену. В ней вы увидите, что несколько солдат **Зерек Беш** вошли на объект и идут за нами. Нам нужно будет разобраться с ними, пока мы продолжаем исследовать фабрику. Когда кат-сцена закончится, пройдите в комнату впереди. Перейдите к концу платформы, на которой вы стоите, затем **перепрыгните на платформу слева от вас**. Здесь есть **колонна с поручнями** по бокам, поэтому используйте их, чтобы подняться на другую конвейерную ленту дроидов. Они показаны на изображении выше.



**Продвиньтесь до конца конвейерной ленты и посмотрите направо. Вы увидите сетчатую стену, по которой можно подняться. Включите ее и найдите трубу в правом верхнем углу. Используйте ее, чтобы добраться до другой сетчатой стены и, в конечном итоге, до набора труб выше, которые ведут к другой конвейерной ленте.**



**Когда вы окажетесь на конвейерной ленте, пройдите через дверь впереди и заверните за угол. Когда вы это сделаете, вы увидите отряд Зерек Беш, штурмующий территорию. Продолжайте идти по тропе, но вместо того, чтобы идти прямо на платформу впереди, поверните направо, следуя за последней конвейерной лентой перед вами и пробираясь через отверстие в стене в ее конце. Маршрут показан на изображении выше.**



Здесь впереди охранник, так что устраните его тихо, а затем остановитесь, чтобы осмотреть территорию. Прежде чем двигаться дальше, давайте проанализируем, куда мы хотим пойти. Справа от нас есть **генераторная зона с шестью охранниками**, которые несут караул.



Они расположены таким образом, что подход спереди приведет прямо к перестрелке, где мы будем значительно превосходить по огневой мощи, однако нам нужно обойти их, так как дверь в задней части генераторной зоны — наш билет в Гедик и ND. Когда будете готовы, **спрыгните в дыру перед вами**. Мы приземлимся в вентиляционном отверстии, проходящем под генераторной зоной. Следуйте по нему, и он приведет вас к **открытому люку, из которого вы можете выскочить с правой стороны комнаты**.



Поднимаясь, будьте осторожны и используйте **чувства Никса**. Слева от вас есть солдат, который может легко заметить вас, когда вы выскочите, поэтому подождите, пока он отвернется, прежде чем подниматься. Затем **убедитесь, что за вами не наблюдает никакой другой охранник в этом районе**, затем убейте солдата Зерека Беша, который смотрит на панель за генератором перед вами.



Отсюда ждите, пока путь будет свободен (или используйте Никс, чтобы отвлечь охранников) и **направляйтесь прямо к двери в задней части комнаты**. Как только вы пройдете, дверь за вами захлопнется, так что мы сможем безопасно продолжить путь и следовать по тропинке.

## Дуэт Зерека Беша

Продолжайте идти к двери в верхней части этого пути, обыскивая **сундук и ресурсы слева**. Когда вы войдете в следующую комнату, вас сразу же заметят два крепких **воина Зерек Беш**, с которыми мы столкнулись ранее в кампании.



В отличие от нашей битвы с этими парнями в [The Wreck](#), у нас было несколько часов, чтобы улучшить наш бластер и оснастить себя **силовым модулем**, так что на этот раз нам не придется полагаться на взрывные бочки, чтобы нанести большой урон. **Присядьте за укрытием, когда они приближаются, и стреляйте прямо им в головы**, чтобы быстро нанести тонну урона.



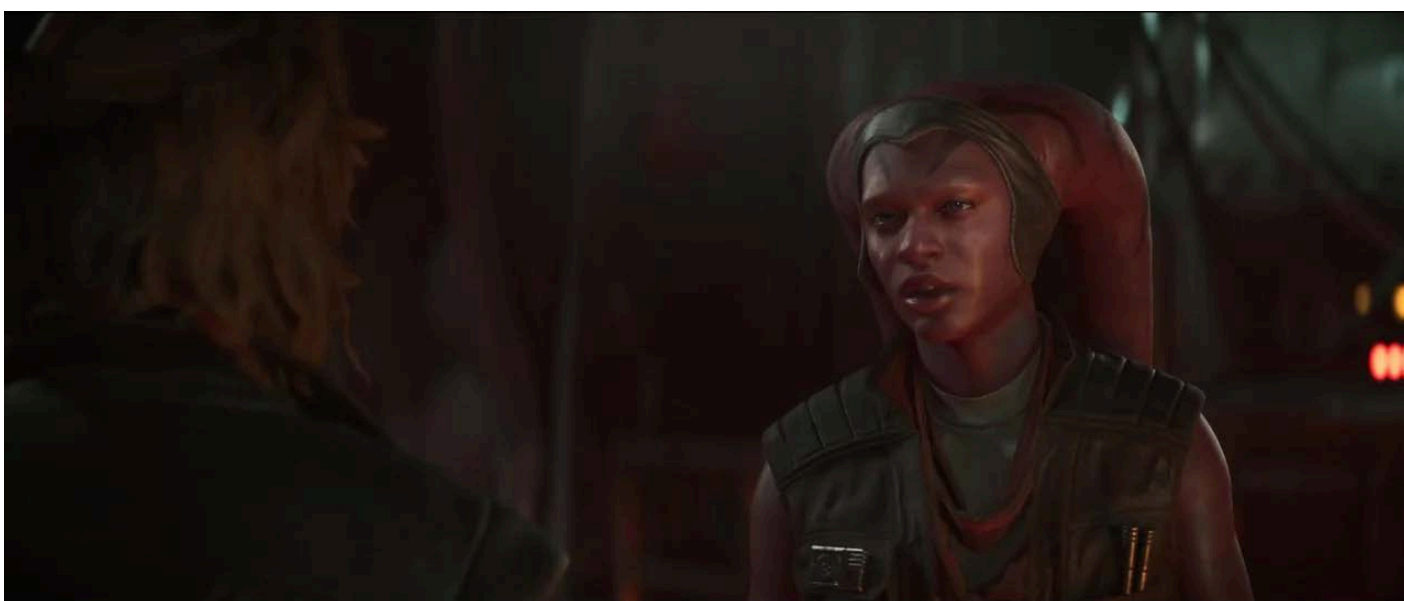
Как и в первом бою, **эти ребята будут двигаться хаотично и любят торопить вас**, поэтому бегайте по арене и используйте все возможные укрытия. Попробуйте перебежать на новое место, когда они приближаются, а затем взорвите их из ближайшего укрытия, чтобы использовать пространство. **Модуль питания** также является очень полезным инструментом для борьбы с этими ребятами. Он нанесет огромный взрывной урон, что очень удобно, учитывая, что мы не можем полагаться на взрывные бочки, чтобы выиграть бой.



В конце концов, они оба упадут, и мы продолжим искать Гедека и НД. Идите к двери в правом дальнем углу комнаты, и вы увидите **кат-сцену**, в которой мы воссоединяемся с Гедеком и НД.

---

### Подготовка к проникновению на базу хаттов



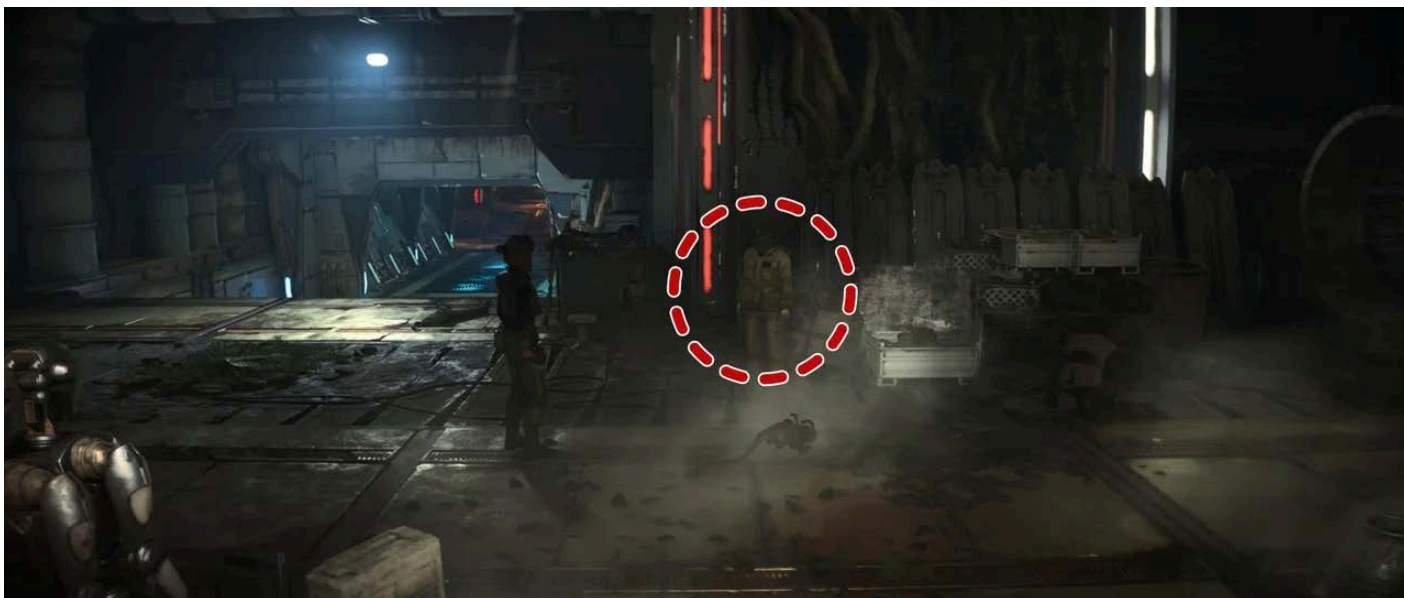
Когда вы найдете Гедика и ND, вы также столкнетесь с лицом из нашего прошлого: **Асарой**, мятежником, которого мы освободили из хранилища **Слиро**. Он пообещает, что поможет нам исправить ND, если мы поможем ему освободить его союзников из форпоста хаттов на Акиве, и Кей неохотно согласится.



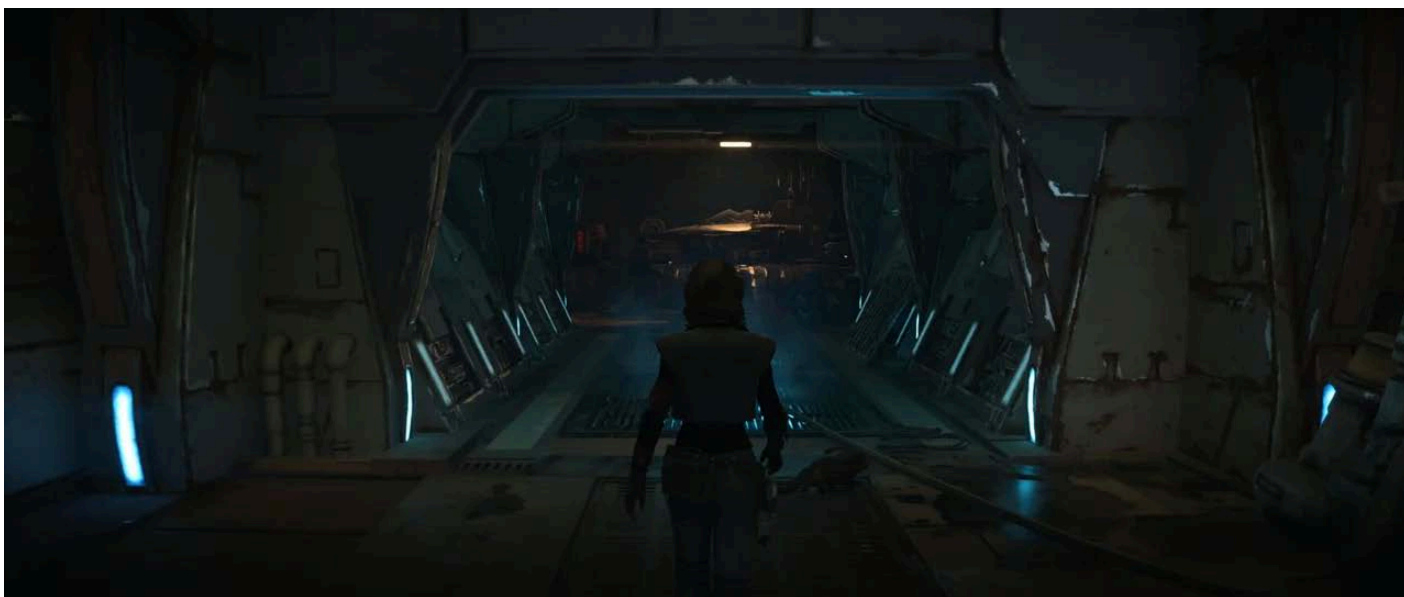
Когда вы восстановите контроль, следуйте за Асарой, и он отведет вас к **небольшому форпосту повстанцев на фабрике**. Он скажет нам прийти и найти его, когда мы будем готовы отправиться на форпост. Прежде чем следовать за ним, направляйтесь к маркеру задания и быстро проверьте Гедика и НД. Они находятся в **небольшой мастерской с правой стороны базы**. Это показано на изображении выше.



Когда вы войдете, к вам подойдет Деннион и попытается извиниться за то, что оставила вас умирать, но Кей ее отключит. После этого к вам подойдет Гедек, чтобы поболтать, и скажет, что ND подключили к основному источнику питания. Однако, если мы не сделаем что-нибудь в ближайшее время, ему осталось жить недолго.



Когда вы закончите проверку с Гедеком, покиньте мастерскую. Теперь наша цель — **встретиться с Асарой и отправиться на нашу миссию**, но вы сможете сделать некоторые приготовления к своей экскурсии, прежде чем отправиться. **Справа от ангара есть торговец, в который вам нужно войти, чтобы встретиться с Асарой**, так что вы можете купить некоторые материалы, если они вам нужны. Они обведены на изображении выше. Помимо этого, есть ресурсы, которые можно найти на посадочной площадке с правой стороны базы.



Когда вы будете готовы перейти к следующей миссии, следуйте за маркером задания вниз к ангару и в **лифт**, который вы найдете внутри него. Он доставит вас обратно на поверхность. Здесь вам позвонит Асара и скажет, что он уже направляется к **форпосту Картеля Хаттов**.

---

## Освобождение заключенных Картеля Хаттов





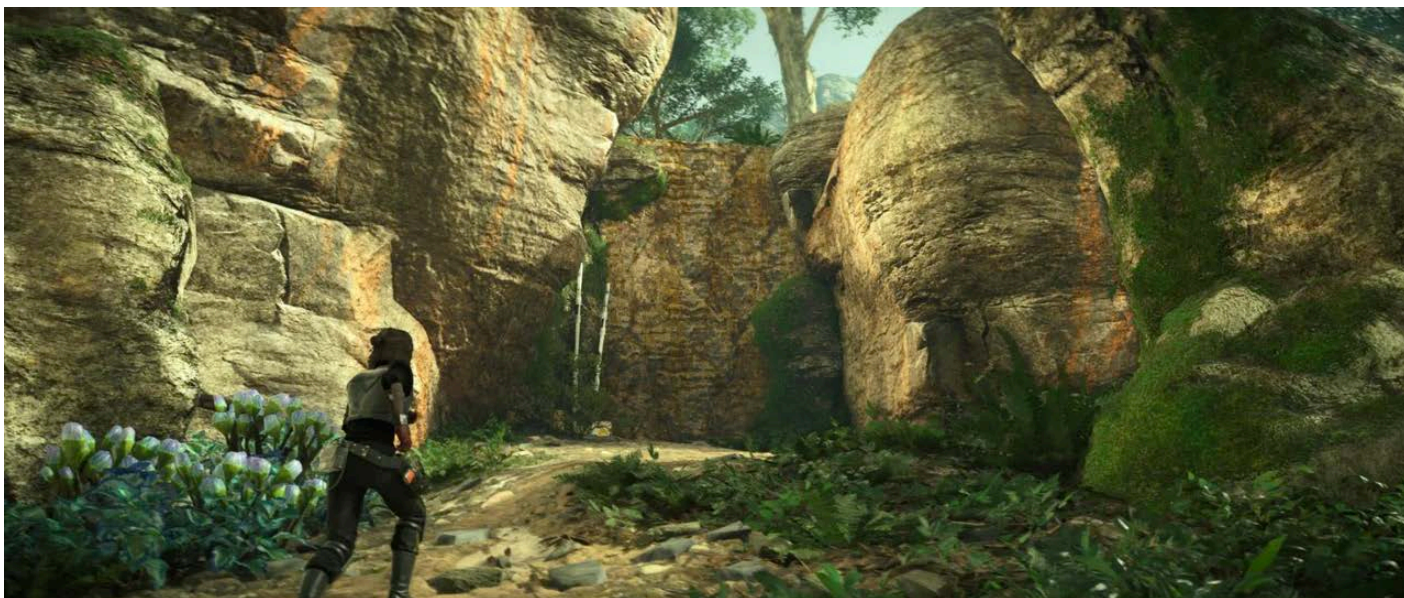
В этом разделе мы специально назовем ситуации, в которых вы можете использовать **Электрошоковый щуп**, чтобы сделать скрытность намного проще. Это не обязательно, но если вы хотите получить щуп, вам нужно будет отправиться на **имперскую базу Excavation Site 12** на **Акиве** и найти **компонент NL-02**.

[У нас есть полное руководство по получению компонента и созданию шокового щупа здесь](#). Как только вы его получите, Кей сможет **выполнять скрытные убийства крупных врагов**, включая **гаморреанцев** и **дроидов**.



[Открыть карту](#)

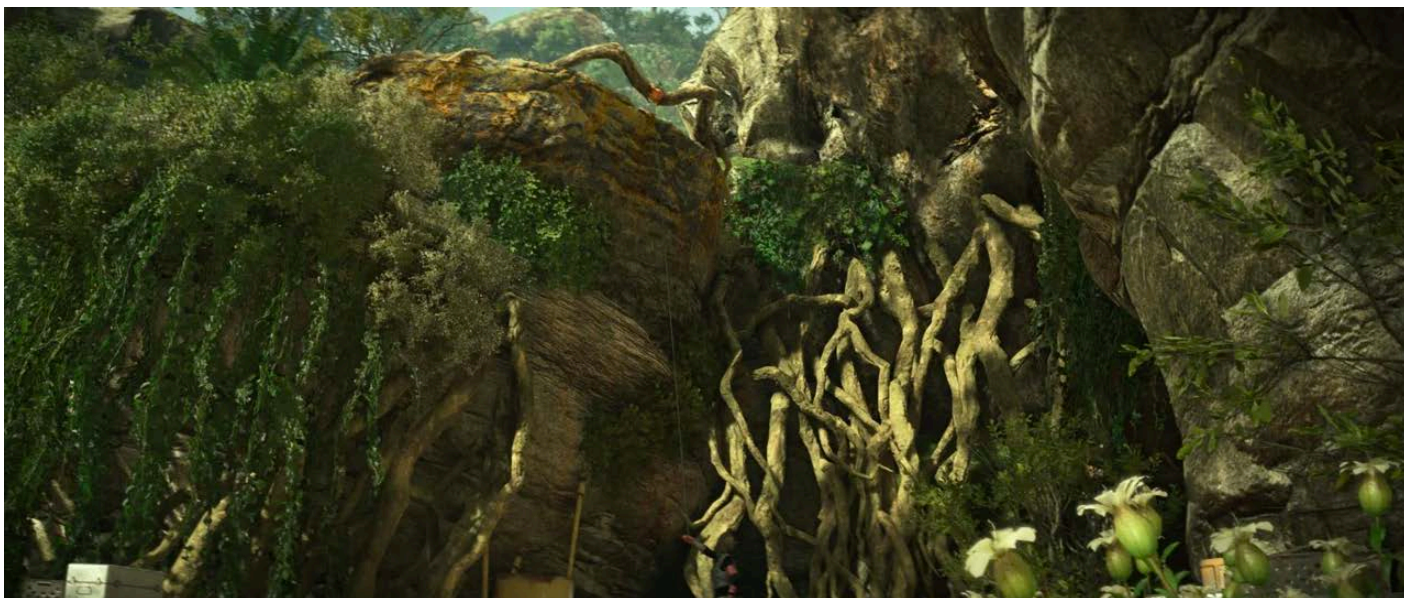
Вызовите своего спидера и откройте карту. Вы увидите, что **форпост Картеля Хаттов** **отмечен на вашей карте** и попадает в **регион Охотничий Навес**. Он отмечен на карте выше. Когда будете готовы, отправляйтесь туда.



Маркер приведет вас прямо к **скале**, на которую вы можете подняться, поэтому, когда вы придете, **поднимитесь на стену**, и вы встретите **Асару** наверху. Следуйте за ним, пока он ведет вас по тропе впереди. Это приведет вас к точке обзора, где Асара указывает на форпост хаттов прямо перед вами.



Кей скажет Азаре, что она собирается проникнуть на базу в одиночку, а это значит, что пришло время заняться нашим делом. Спрыгивайте со скал впереди и следуйте за ними к **точке захвата**. Зацепитесь за нее и спуститесь на землю вниз. Когда приземлитесь, перейдите на **скалы под форпостом впереди**. Местоположение указано стрелкой на изображении выше.



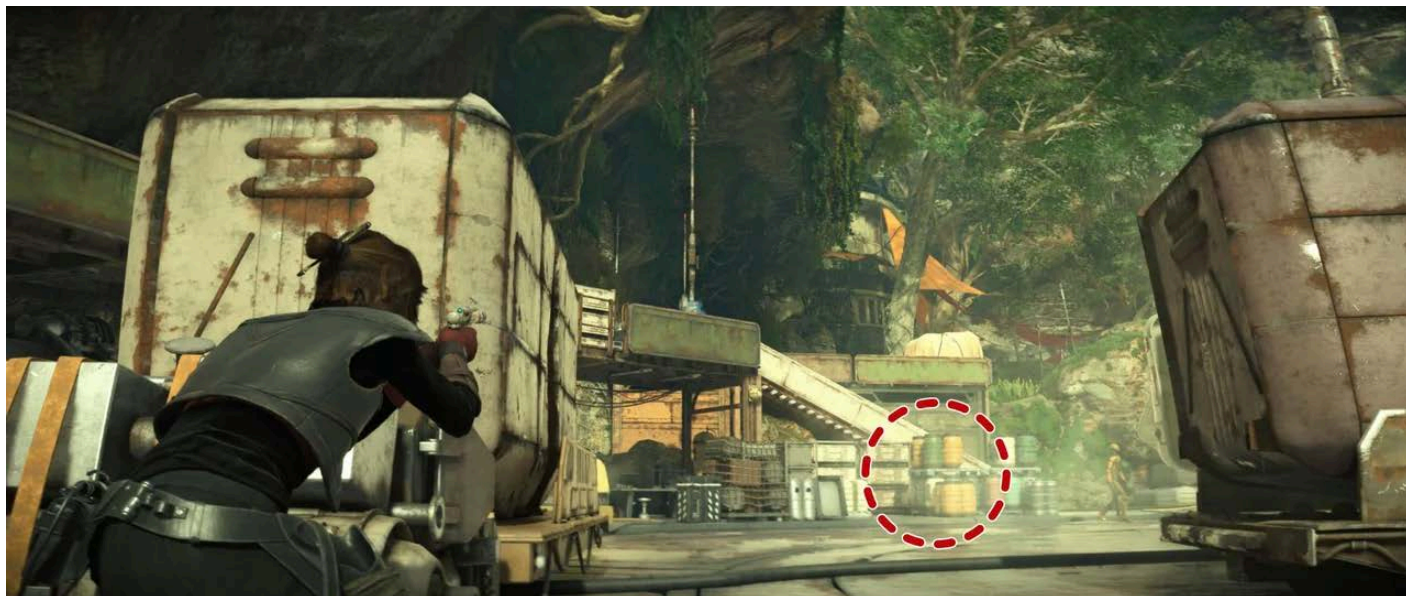
Если вы посмотрите сюда, то увидите **точку захвата**. Зацепитесь за нее и подтянитесь, чтобы добраться до тропы по периметру базы.



Идите по тропинке вокруг, и слева вы увидите скалу . Поднимитесь по ней и наверху вы сможете спрыгнуть на посадочную площадку хаттов.



**Справа от посадочной площадки патрулирует дроид, слева от посадочной площадки — охранник, а затем снайпер на приподнятой дорожке с левой стороны посадочной площадки. Прокрадитесь вокруг коробок, окружающих левую сторону посадочной площадки. Впереди вы увидите охранника, о котором мы упоминали ранее. Они рядом с какими-то транспортными ящиками. Наблюдайте и ждите, пока снайпер не развернется, затем продвиньтесь вперед и убейте охранника.**



Когда они выйдут, **направьте свой бластер на снайпера и ударьте его оглушающим выстрелом**, чтобы он потерял сознание. Если у вас есть **Электрошоковый щуп**, вы также можете обойти другую сторону посадочной площадки и уничтожить дроида, что значительно облегчит выход с посадочной площадки. Если у вас его нет, вам просто придется избегать дроида, когда мы выйдем. Когда оба охранника и, возможно, дроид будут повержены, продвиньтесь вперед и спрячьтесь за перилами и **бочками прямо рядом со входом на посадочную площадку**. Местоположение обведено на изображении выше.



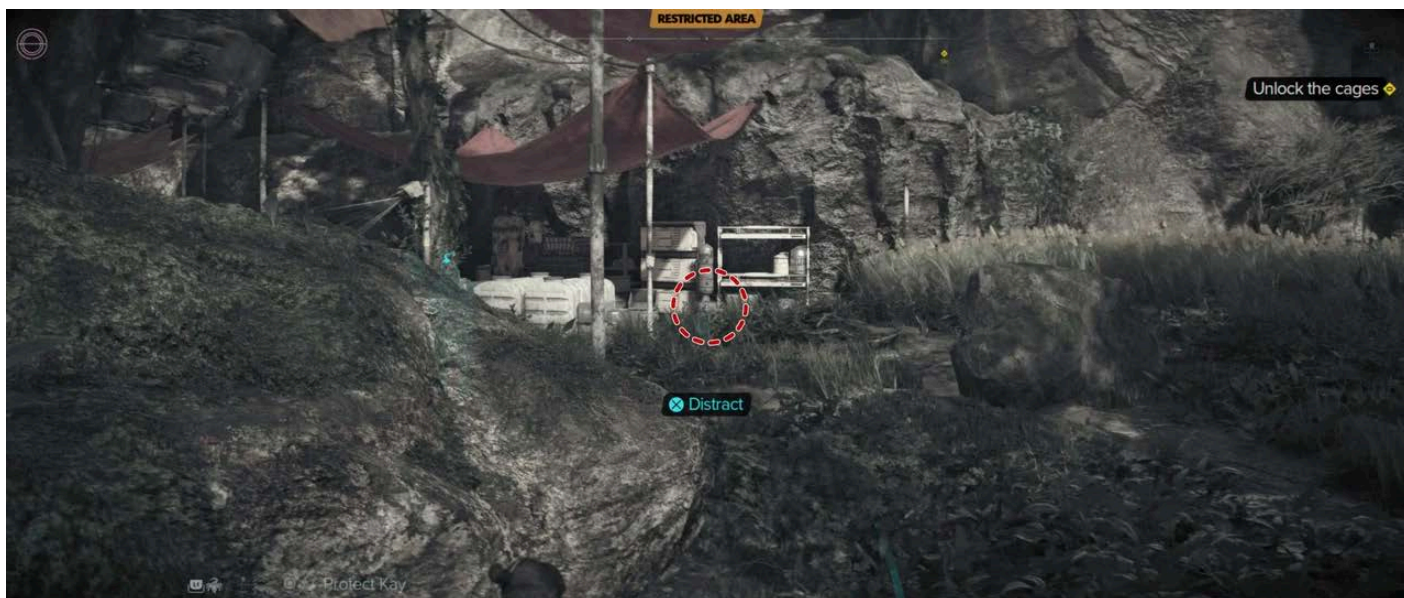
Слева отсюда вы увидите **лестницу, ведущую наверх**. Подождите, пока **охранник** на тропе справа от вас отвернется, затем поднимитесь по лестнице и прокрадитесь на смотровую площадку наверху.



Когда вы успешно доберетесь до смотровой площадки, продолжайте идти вперед и ищите впереди участок высокой травы. Стрелка на картинке выше указывает на его местоположение.



Идите в длинную траву, а затем посмотрите на тропу перед собой. Вы увидите **камеру** рядом с **палаткой**, под которой стоит **гаморреанский охранник**. Прокрадитесь по тропе и справа вы увидите **скалу**, на которую можно забраться. Поднимитесь по ней и ждите здесь. Маршрут показан на изображении выше.



На вершине скалы вы увидите, что путь вперед охраняет **Гаморреанец**, которого мы видели ранее. Войдите в **командный режим Никса** и **прикажите ему отвлечь Гаморреанца от вас**, как на изображении выше.



Когда он поворачивается, чтобы последовать за ним, у вас есть **два варианта**. Если у вас есть **Электрошокер**, вы можете убить его, устранив его, или вы можете просто проскользнуть мимо и войти в длинную траву напротив вас.



В любом случае, как только вы пройдете мимо, обратите внимание на **охранника**, стоящего у припасов впереди вас. Пусть Никс атакует этого охранника, затем тихо уничтожьте его. Среди коробок и ящиков справа от того места, где стоял охранник, вы увидите лестницу. Идите к перилам рядом с лестницей.

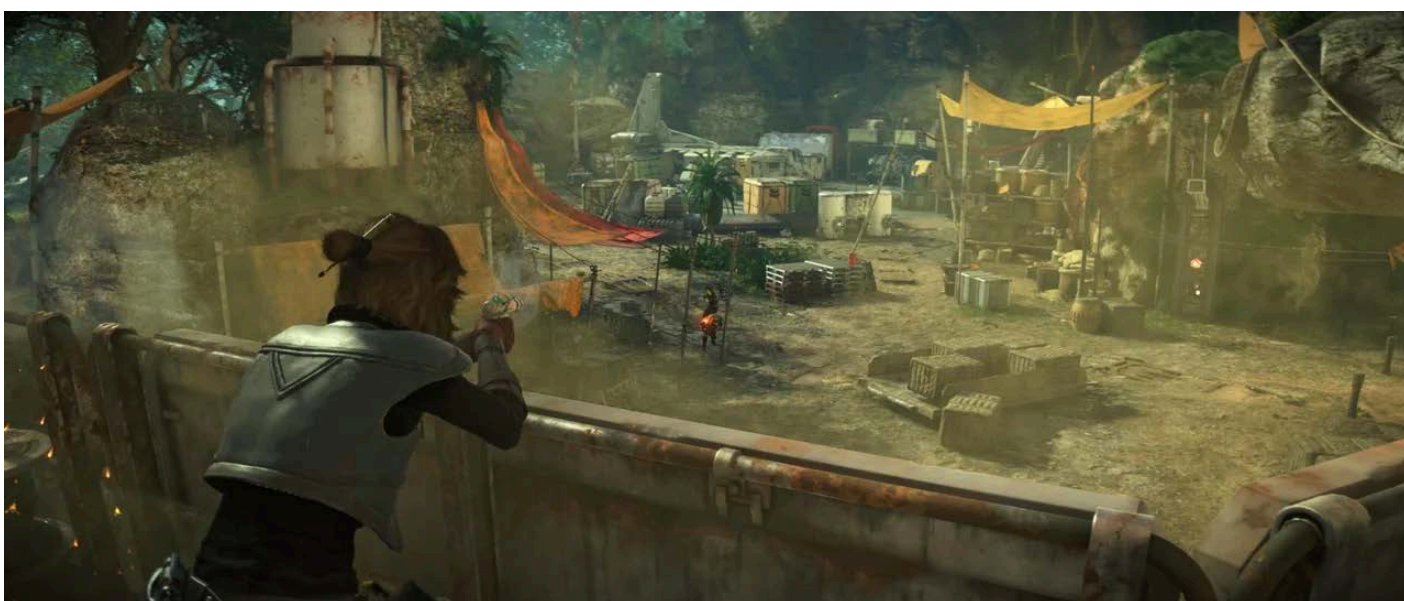


Ниже вы увидите **охранника**, патрулирующего проход с терминалом. Этот терминал и есть наша цель, так как он откроет камеры. Используйте Никс, чтобы заманить охранника на другой конец прохода, затем осторожно спуститесь по лестнице и убейте их.



Как только они будут повержены, **войдите в терминал** и выберите опцию «**открыть клетки**». Когда это будет сделано, клетки на первом этаже распахнутся, и пленники вырвутся на свободу.

### Побег с хаттовского аванпоста



Теперь, когда пленники вырвались из клеток, хатты поймут наш план. Спрячьтесь за терминалом, когда хатты начнут стрелять, а аванпост превратится в поле боя.





Все пленники будут помогать вам здесь, так что теперь нам просто нужно уничтожить хаттов как единое целое. Пусть Никс найдет вам оружие для подхвата на поле боя, затем начните стрелять, уничтожая как можно больше хаттов. Среди них есть два дроида, так что если вы увидите, как какие-то роботы вступают в бой, сосредоточьтесь в первую очередь на них.



Продолжайте стрелять, и в конце концов вы уничтожите хаттов. Когда область будет очищена, спуститесь с дорожки, найдите новый пикап, а затем следуйте за пленниками к западной стороне аванпоста. Если вы столкнетесь с большим количеством врагов, используйте пикап и уничтожьте их.



Когда вы достигнете низа тропы, по которой вас ведут пленники, **впереди взорвутся дымовые шашки, когда воины Зерек Беш войдут в зону**. Укройтесь, а затем атакуйте, используя взрывоопасные бочки возле точки проникновения, чтобы нанести **значительный урон**.



Как всегда, **цельтесь в голову** и не забывайте как можно дольше оставаться в укрытии. **Подбираемое оружие Зерек Беш наносит огромный урон**, поэтому, когда кто-то из ваших врагов его уронит, заставьте **Никса** схватить его оружие и принести вам. Это быстро переломит ход боя, и вы сможете расстрелять их молниеносно.



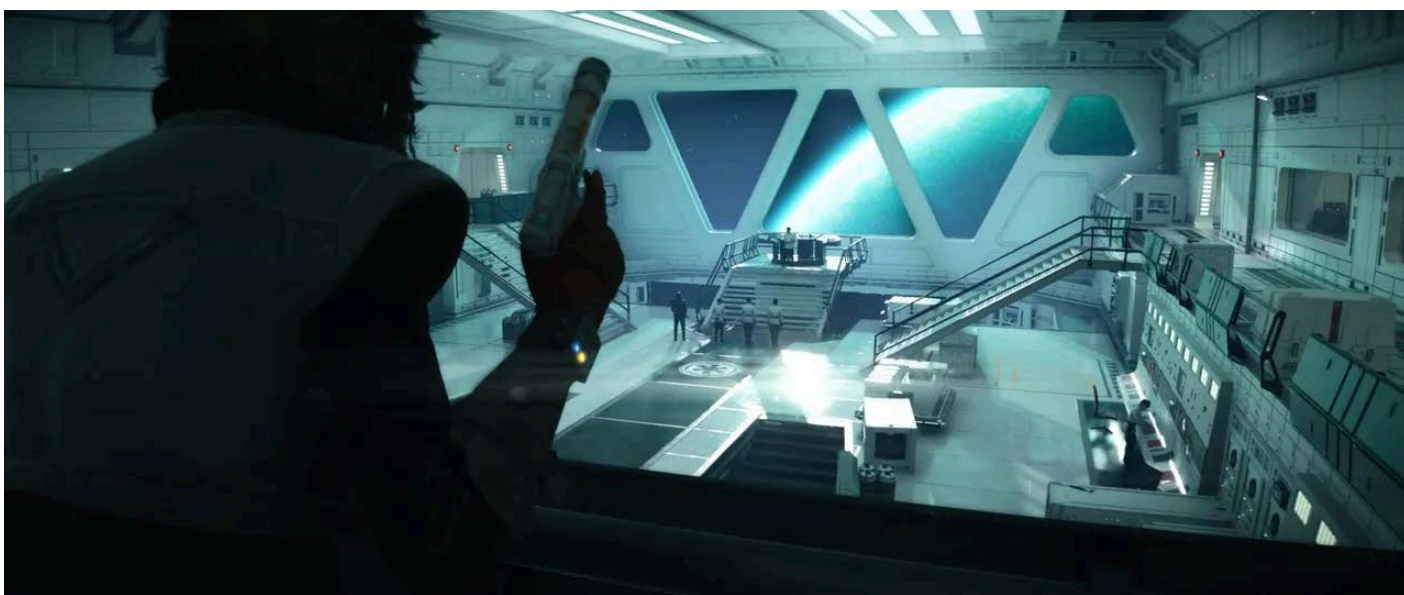
Уничтожьте **Зерек Беш**, и сразу после этого прибудет Асара. Поговорите с ним, и вы увидите длинную кат-сцену. Когда все закончится, ND будет официально отремонтирован, мы наберем двух... *спорных* новых членов экипажа, и миссия будет завершена.

Следующая миссия — [The Truth / Истина](#).

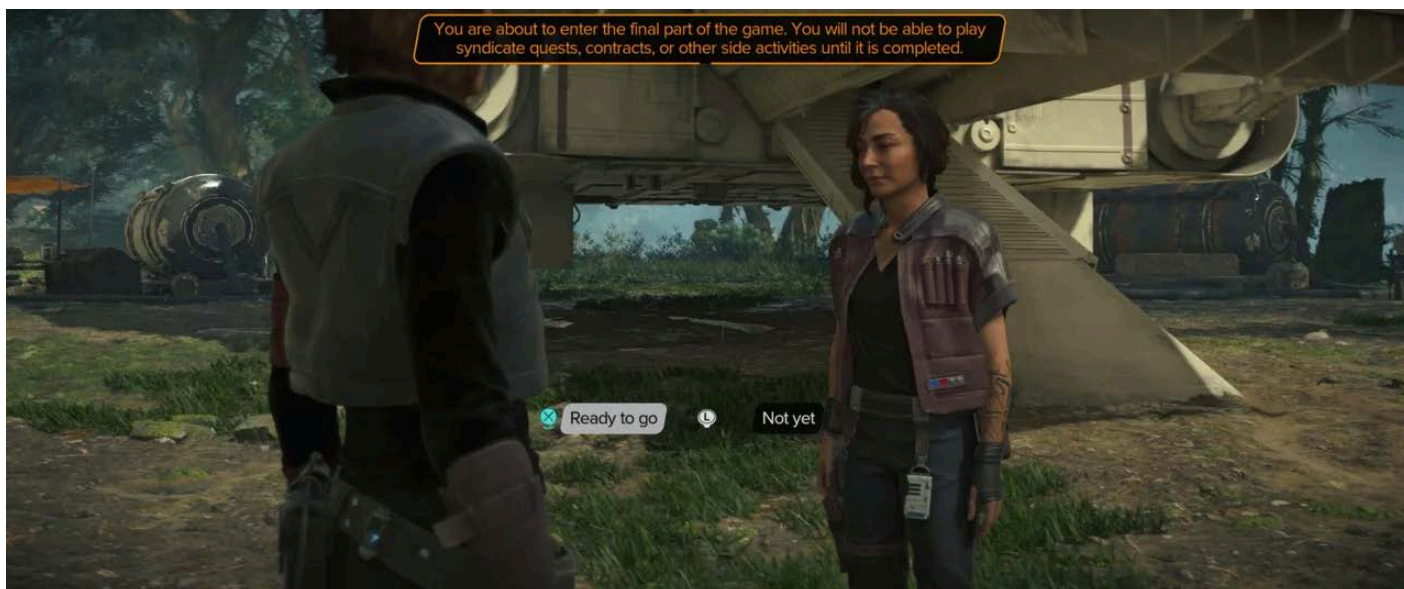
---

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Endgame](#) — [The Truth / Истина](#)

Автор: [Maksim Takoi](#) — 25.09.2024 - 9:27:28



В квесте [Legacy / Наследие](#) мы чиним ND и вербуем в команду Рико и Асару, и вот пришло время сделать последние приготовления к ограблению; а именно, заполучить коды доступа Sliro. Наше пошаговое руководство проведет вас через эту последнюю часть подготовки, с советами о том, как пробраться сквозь каждую встречу с врагом, найти полезные ресурсы для улучшений и отследить ключевые точки интереса.



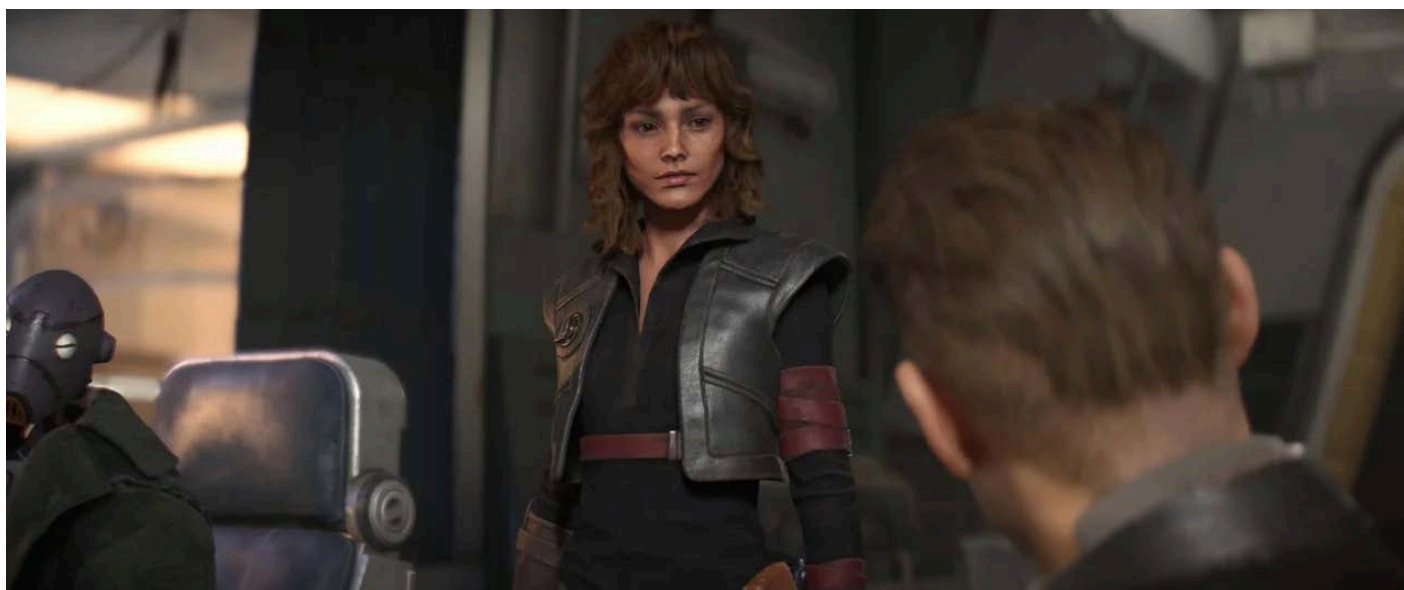
Обратите внимание, что The Truth отмечает официальную точку невозврата для кампании Star Wars Outlaws. Не волнуйтесь, вы сможете вернуться в открытый мир, как только пройдете игру, но после того, как вы полетите, чтобы найти коды доступа Sliro, вы будете заперты в выполнении сюжетных заданий до конца игры. Мы расскажем, когда именно вы будете заперты, позже в руководстве.

- [Предупреждение о точке невозврата](#)
- [Проникновение на станцию](#)
- [Удаление данных Viper Droid](#)
- [Кража кодов доступа](#)
- [Взлом системы безопасности моста](#)
- [Побег с Имперской базы](#)

---

## Прохождение миссии «Истина»

С завершением **Legacy**, когда Кей и ее отчужденная мать неловко воссоединяются, наша следующая миссия начнется в тот момент, когда мы войдем в **Trailblazer** и поговорим с **Джейленом**. Он тусуется в кабине, так что вы не сможете улететь с планеты, не поговорив с ним.



Когда вы приблизитесь к Джейлену, он даст вам прекрасную напутственную речь о важности семьи, а затем перейдет к сути. Чтобы снова попасть в особняк Слירו, нам

понадобится **главный ключ**, который он всегда держит при себе. Он скажет вам, что как только у нас будет ключ, мы сможем начать ограбление, так что это последний шаг.



[Открыть карту](#)

После того, как он закончит говорить, нам нужно будет пойти пообщаться с **Рико**. Она внизу у озера в **Акиве**, недалеко от того места, где корабль припаркован после Legasy. Маркер карты показан на изображении выше.



Покиньте корабль, запрыгните в свой спидер и езжайте к ней. Когда вы прибудете, вы увидите **Имперский шаттл** на поляне, рядом с которым стоит Рико. Отправляйтесь туда и поговорите с ней. Она скажет вам, что мы собираемся долететь на шаттле до Имперской базы, использовать его, чтобы проникнуть на встречу Слиро, а затем забрать коды доступа. Однако есть одна загвоздка...

### Предупреждение о точке невозврата

В конце этого разговора Рико даст ясно понять, что, как только мы в это ввяжемся, **мы не сможем отступить, пока ограбление не будет завершено**. Другими словами, это ваше **предупреждение о точке невозврата**.



Как только мы начнем эту миссию, мы пройдем **все три финальные миссии за один заход**. Не волнуйтесь, **вы все равно сможете вернуться в открытый мир, как только пройдут титры, и продолжить выполнение побочных миссий и других действий**, но вам нужно будет убедиться, что вы полностью готовы к тому, что вас ждет. В частности, я бы убедился, что выполнил **как можно больше экспертных миссий, улучшил свой бластер** и, что самое важное, **я бы рассмотрел возможность серьезного улучшения вашего корабля, если вы этого еще не сделали**. Не раскрывая секретов, ваш корабль сыграет большую роль в финальной миссии, и вы хотите убедиться, что он может выдержать много повреждений, чтобы сделать последний квест гораздо более управляемым.



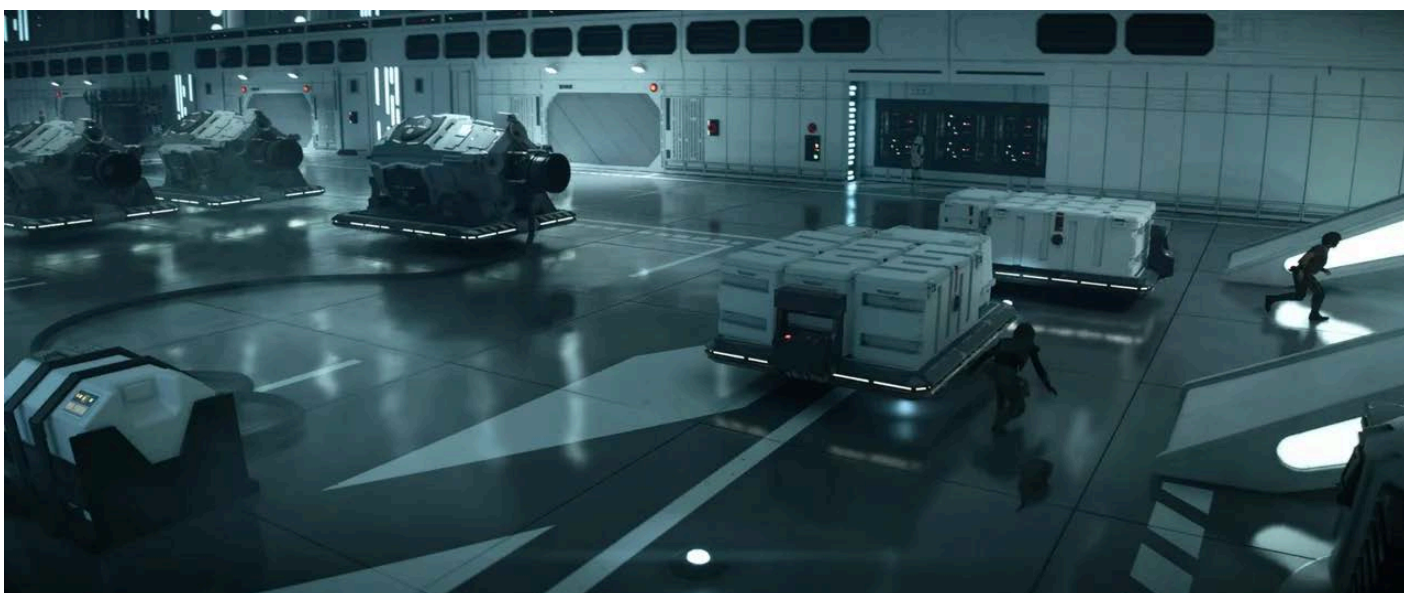
Когда вы почувствуете себя готовым, поговорите с Рико и скажите ей, что вы готовы идти. Когда вы это сделаете, имперский шаттл взлетит и полетит на имперскую базу. Пришло время начать финал.

---

## Проникновение на станцию



Посмотрите последующую заставку, в которой Рико успешно приземляет шаттл. Как только вы окажетесь внутри, вы автоматически окажетесь снаружи шаттла, так что **следуйте за Рико** к набору ящиков впереди.



Когда вы это сделаете, вам предложат **взглянуть** на **дверь прямо перед вами**. На пути будут **штурмовики**, но большинство из них уйдут из поля зрения двери, позволяя **вам и Рико тихо** пройти к ней.



Когда вы придёте, Рико разрежет дверь, взломав ее, чтобы вы могли пройти на другую сторону. В комнате впереди вы увидите **ставень с камерой, постоянно направленной на него.**



Посмотрите в **окно с правой стороны комнаты.** Вы увидите **комнату управления с имперским офицером, работающим на терминале.** Если вы осмотрите комнату, вы увидите **кнопку на стене около двери в комнату управления.** **Войдите в командный режим Никса и прикажите ему нажать кнопку.**

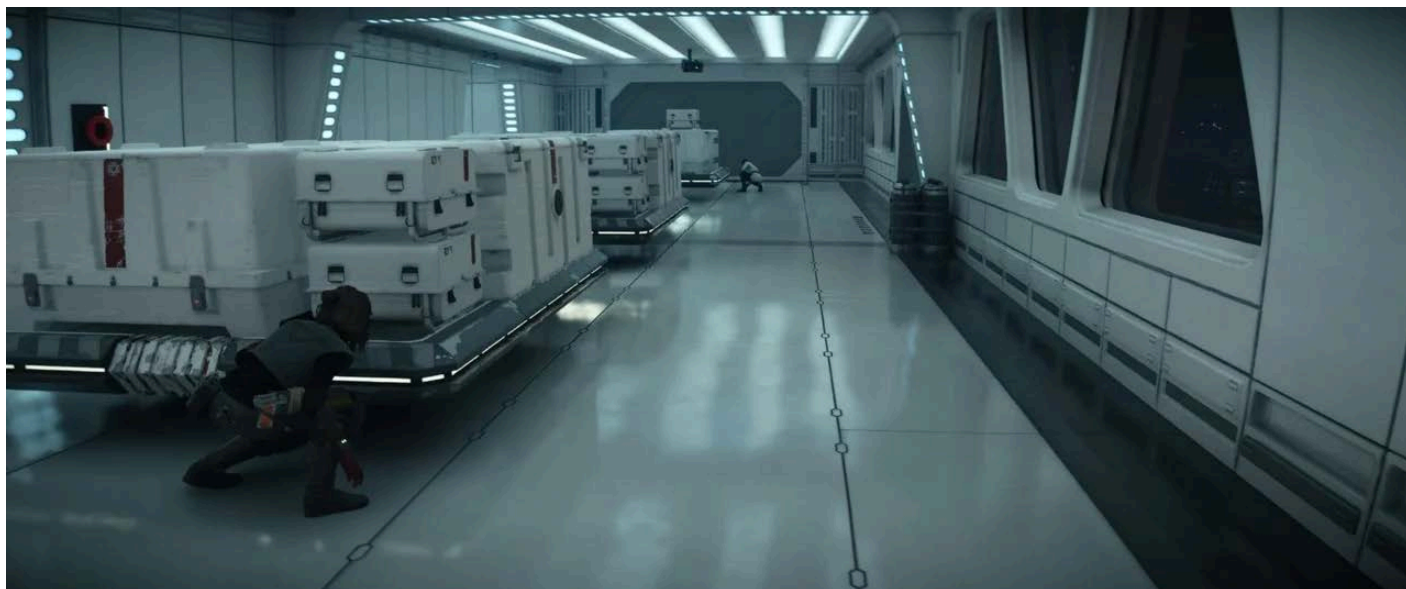




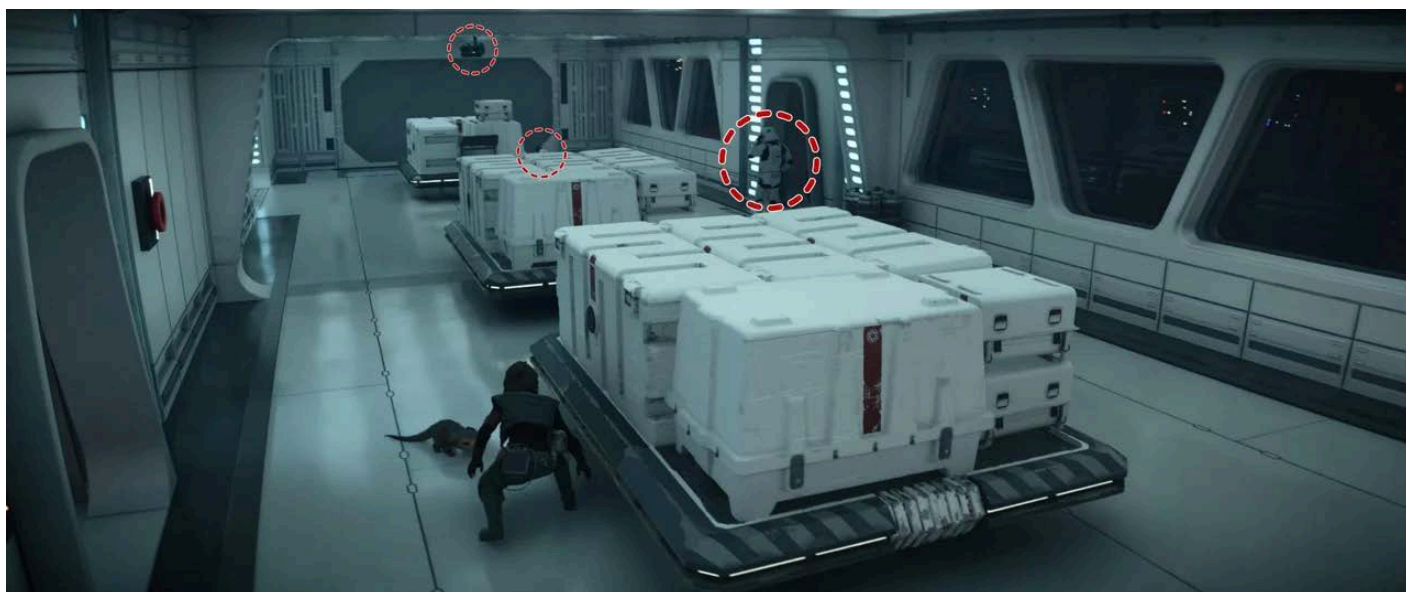
Это **отключит камеру**, направленную на затвор в комнате, в которой мы находимся. Подойдите к затвору и **взломайте дверную панель с помощью считывателя данных**, чтобы взломать ее и позволить нам пройти.



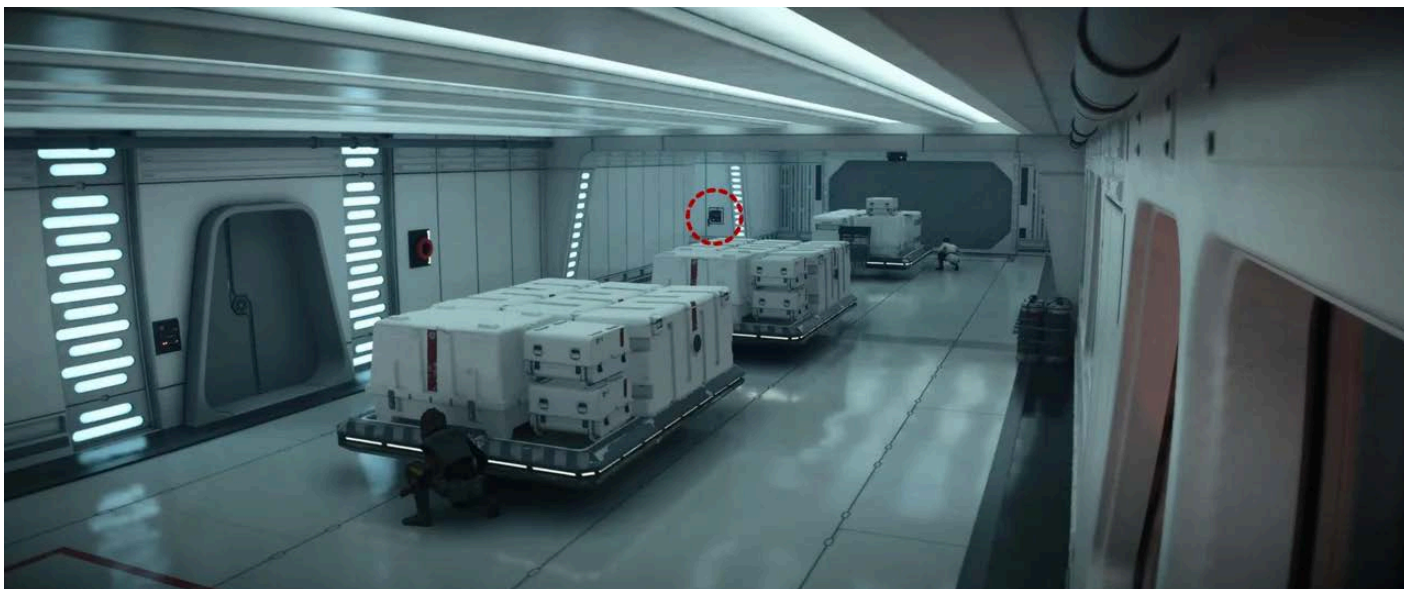
Когда вы войдете в следующую комнату, посмотрите направо, и вы увидите **имперского офицера, работающего над терминалом**. Подкрадитесь к нему сзади и, не забывая о штурмовике, который пробегает мимо окна перед терминалом, убейте офицера. Когда они отключатся, разрежьте терминал.



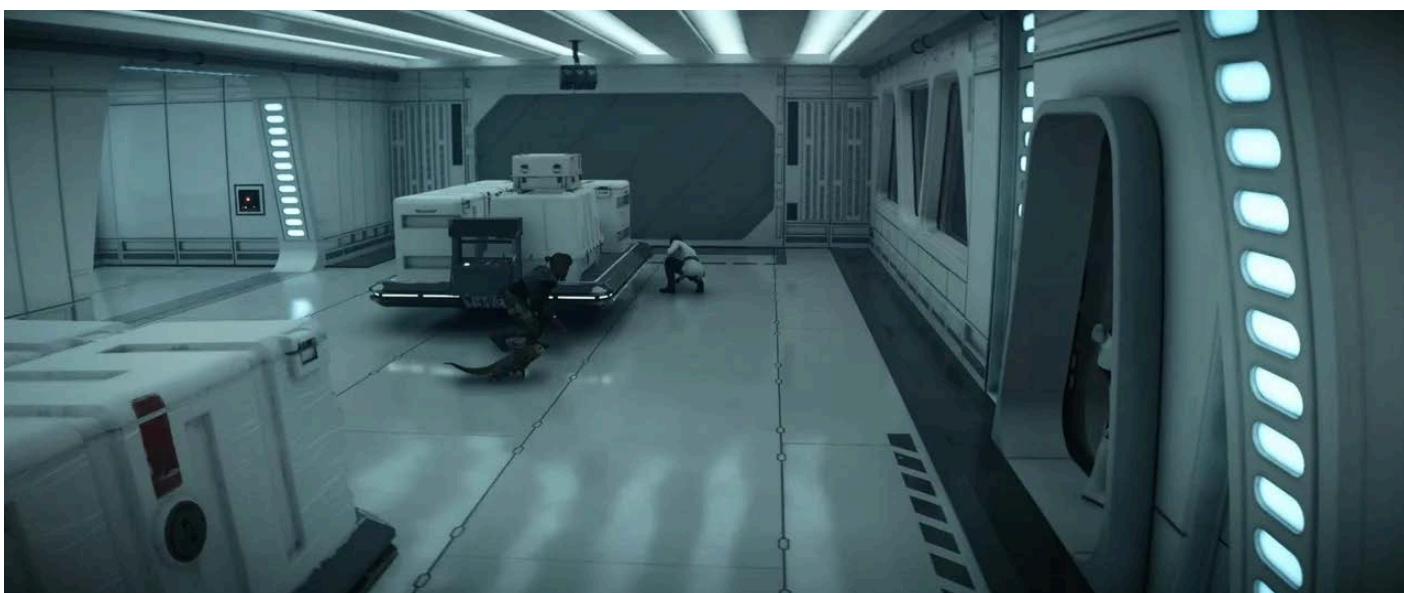
Как только вы окажетесь внутри, используйте терминал, чтобы **отключить защитную дверь** и **переместить грузовые сани**. Грузовые сани будут двигаться прямо перед защитной дверью, которая находится слева от нас. Пройдите через дверь, и Рико скажет вам, что она останется за мониторами. Как насчет нее? **Выйдите через дверь** и **используйте грузовые сани, которые мы переместили, в качестве укрытия**. Подождите, пока штурмовик с другой стороны грузовых саней двинется по коридору, затем обойдите его и идите к задней части.



Впереди по коридору **вы увидите камеру над дверью в конце коридора**, имперского стражника рядом с грузовыми санями прямо перед этой дверью, а **штурмовика видели ранее стоящим в дверном проеме**. Первым делом, давайте избавимся от камеры.



Ищите **арку слева от ставня**. Сразу за этой аркой вы увидите **кнопку на стене**. Она обведена на изображении выше. **Отправьте Никса нажать ее, чтобы отключить камеру**. Теперь нам осталось только разобраться с охранниками.



Прижмитесь к левой стороне **трех грузовых саней** в коридоре и толкайте вниз к ставням. Когда вы достигнете последних грузовых саней, обойдите их так, чтобы оказаться позади **имперского офицера** в конце коридора, а затем снимите их.



Когда они потеряют сознание, идите к дверному проему вместе со **штурмовиком** и прикончите их, а затем выходите через дверной проем.



Вы прибудете на **завод по сборке дроидов**, который находится **рядом с коридором, в котором мы только что были**. Следуйте по проходу через завод, следя за **окном слева**.



Через окно вы увидите **коридор с двумя штурмовиками и имперским офицером**. Имперский офицер будет периодически перемещаться между окном и ящиками напротив них, то есть они заметят нас, если мы не будем торчать в укрытии. Осторожно следуйте по коридору, оставаясь в укрытии как можно дольше. Если вам нужно выйти из укрытия, убедитесь, что имперский офицер не смотрит, прежде чем продолжить. В конце прохода вы увидите уступ, с которого можно спуститься под дроидов, **висящих на сборочной линии**.



Осторожно спускайтесь вниз, затем следуйте по пути вперед, пока не сможете подняться обратно на **дорожку** с правой стороны сборочной линии. Когда вы это сделаете, Рико скажет вам, что впереди есть **люк для обслуживания**, но мы не одни на дорожке.



Впереди вы увидите **трех имперских офицеров**. Двигайтесь вперед и **убейте того, кто работает над ящиками**, затем спуститесь обратно под линию сборки дроидов, используя платформу слева от того места, где они притаились.



Когда вы снова окажетесь под дроидами, толкайте вперед и спрыгивайте в **люк обслуживания** впереди. Вы приземлитесь в **вентиляционной шахте**, так что следуйте по ней вперед и под вентилятором впереди, чтобы спрыгнуть в **комнату обслуживания**.

### Удаление данных Viper Droid



Когда вы приземлитесь, нам позвонит Рико и скажет, что один из **дроидов Viper** на сборочной линии заметил нас, и отснятый материал поставит под угрозу миссию, если мы не удалим захваченные им данные. Похоже, нам нужно сделать крюк.



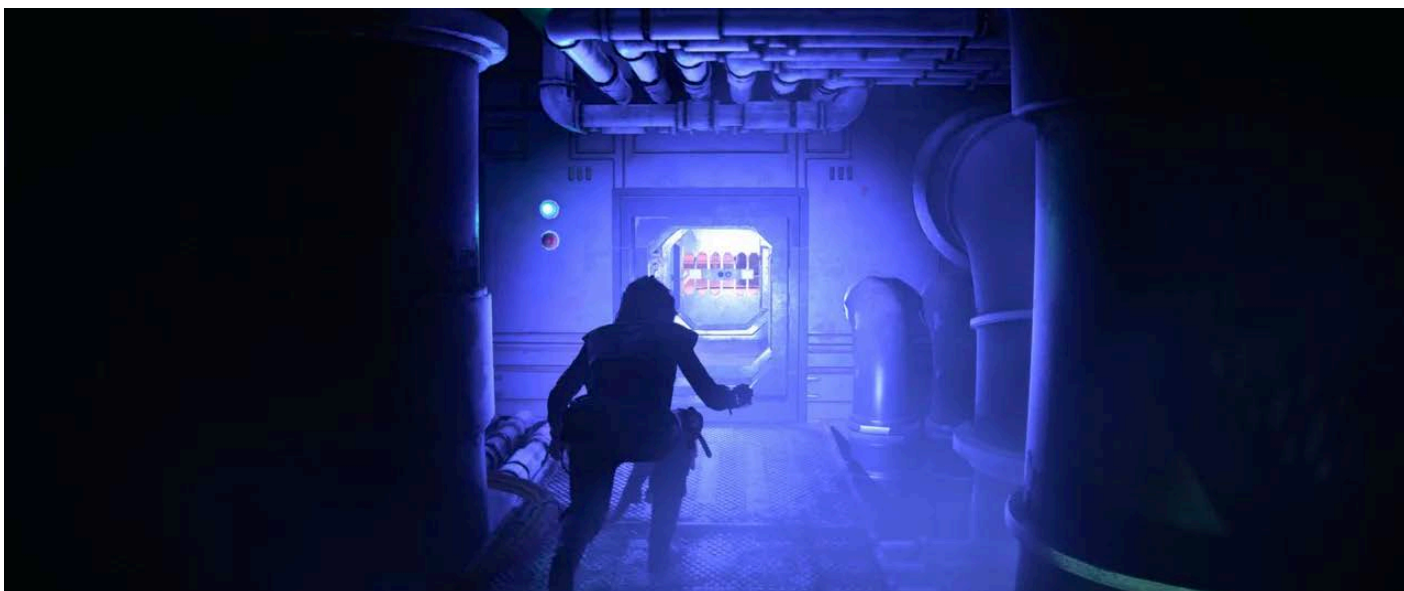
Когда будете готовы, зацепитесь за **крюк над собой** и **перепрыгните через решетку на стене впереди**. Когда вы окажетесь на ней, поднимитесь на выступ над решеткой и следуйте по дорожке из выступов, к которой она ведет, пока не приземлитесь на дорожку.



Вы заметите, что пропасть впереди слишком далека, чтобы перепрыгнуть, поэтому **посмотрите налево**, и вы увидите **две ставни** на стене. Они обведены на изображении выше. Пусть Никс быстро откроет каждую из них и выстрелит в **синие силовые узлы внутри них** с помощью **ионного модуля**. Они заставят мост выдвинуться над пропастью впереди.



Пересеките пропасть и поднимитесь по лестнице перед вами. Когда вы подниметесь, вы найдете сундук **на лестнице справа от вас с полезной добычей**, так что возьмите его, затем спуститесь вниз и найдите **вентиляционное отверстие на стене в задней части области**. Прыгайте в него и ползите через вентиляционную шахту.

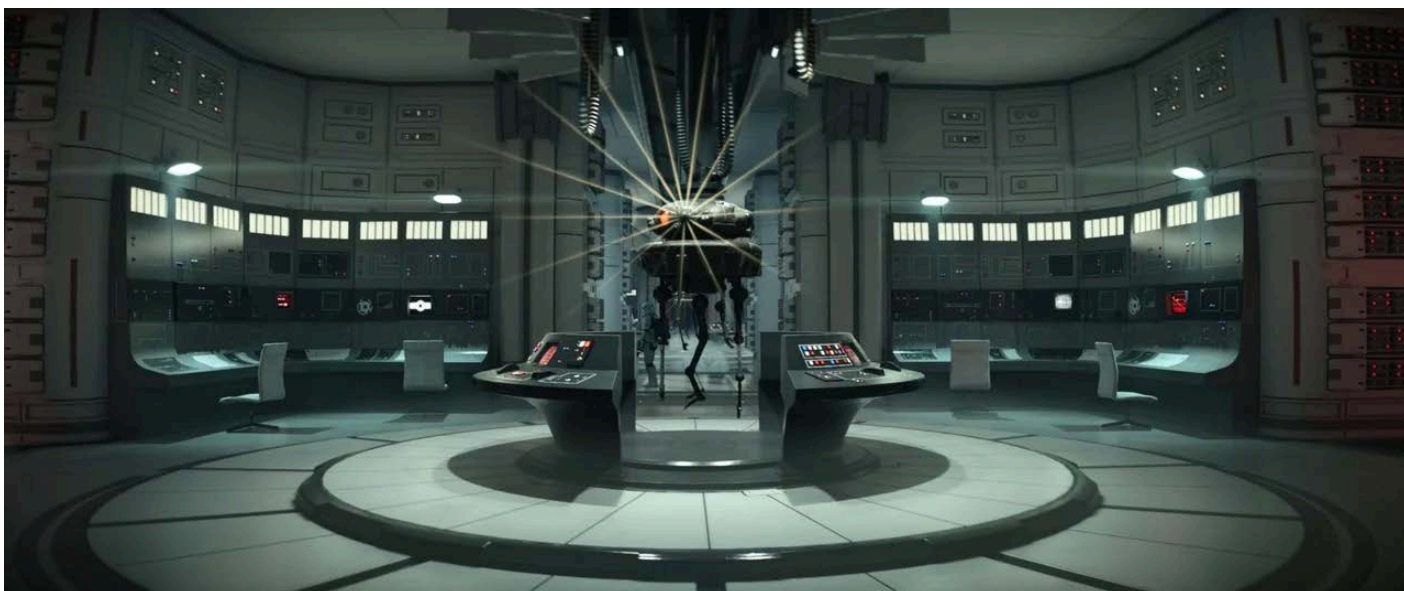


Он выплюнет вас перед какими-то **трубами**. Проскользните в отверстие между трубами, а затем **проползите через вентиляцию слева**. Вы окажетесь в **Центре извлечения данных**.





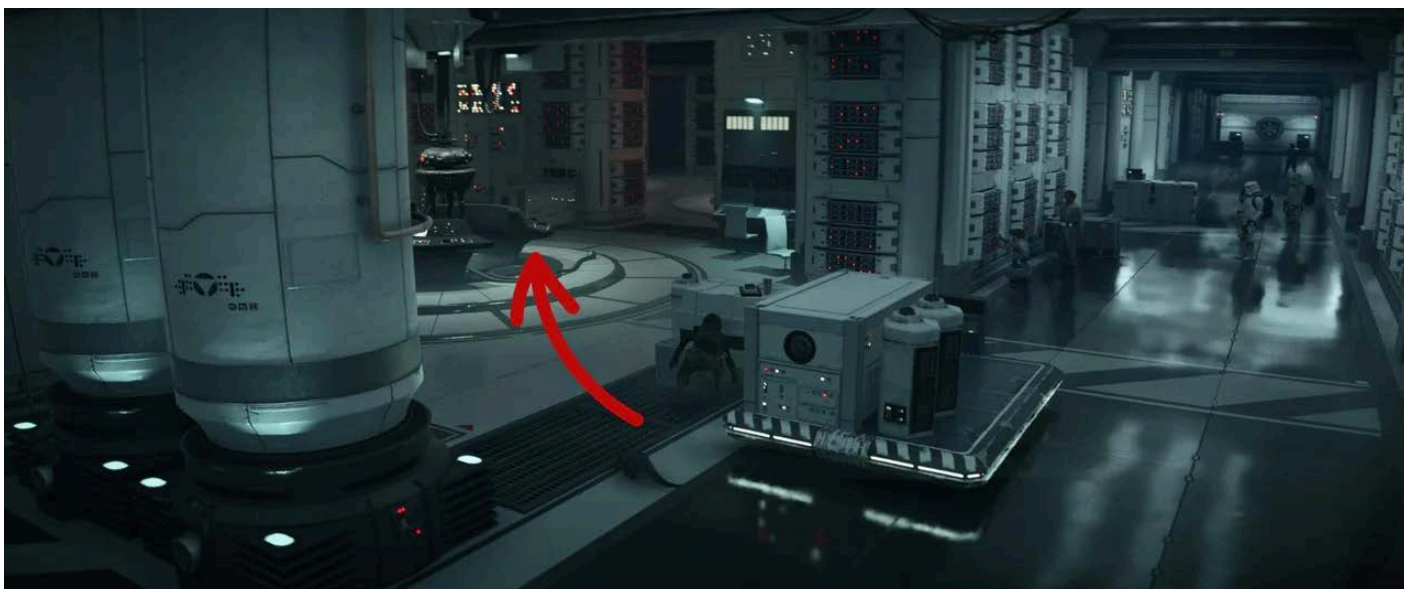
Пройдите через офис, в который мы пришли, и выйдите через дверь в задней части комнаты. Прежде чем мы начнем, в этом разделе есть дополнительная опасность, о которой нам нужно помнить.



Эта комната полна **дроидов Viper с камерами**, прикрепленными к терминалам, которые быстро вращаются. Если мы попадем в поле их зрения, они могут предупредить охранников, а это значит, что нам следует избегать их любой ценой.



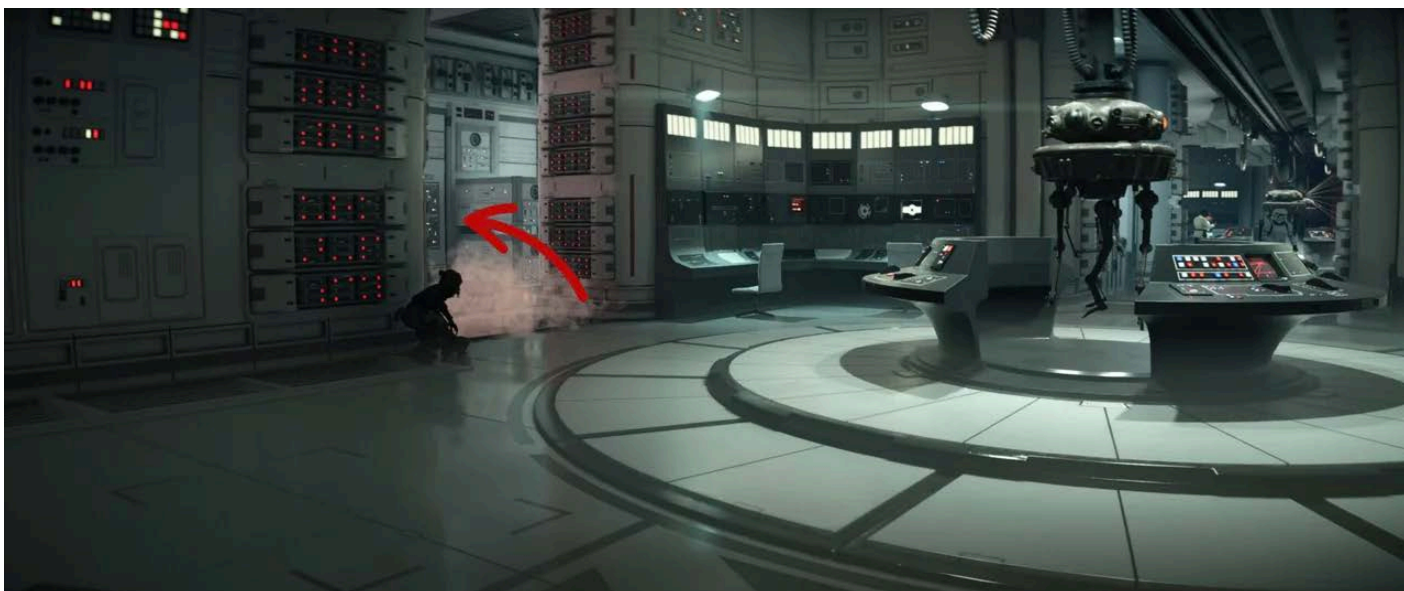
Теперь, когда вы в комнате, вы увидите **длинный проход впереди** с отсеками для станций **дроидов Viper**, разбросанными по левой и правой сторонам пути. Для нашего маршрута мы изначально будем придерживаться левой стороны, так как там гораздо меньше дроидов Viper, с которыми придется бороться.



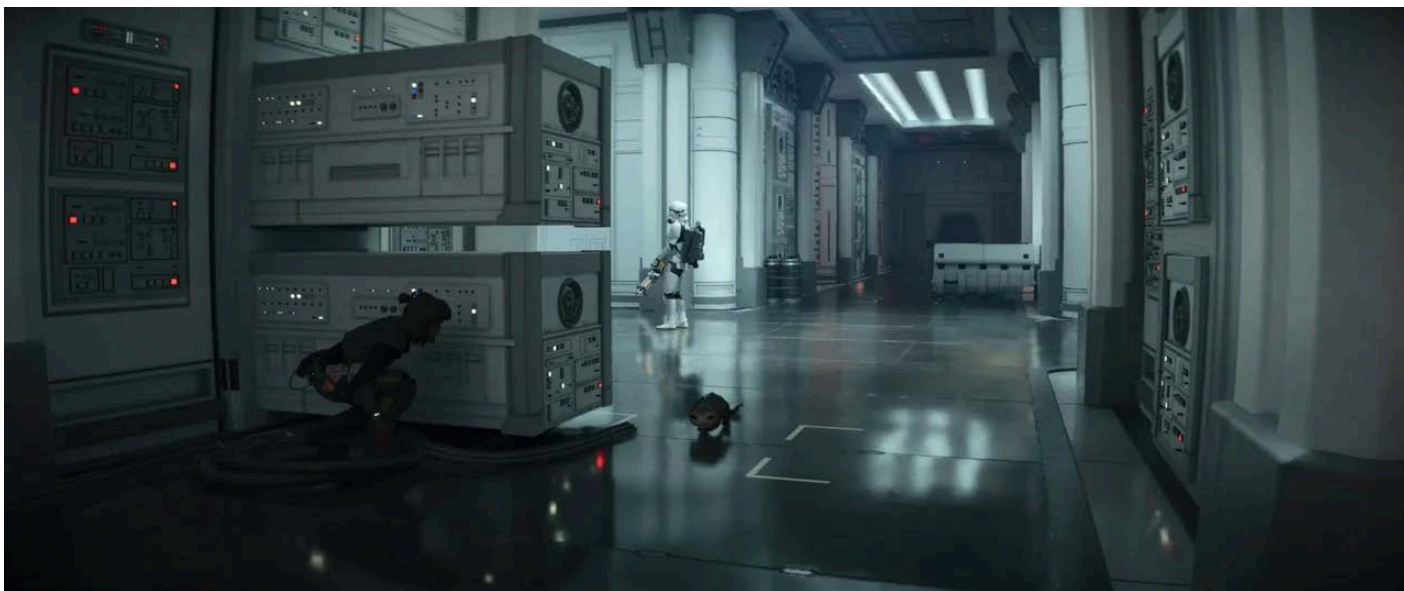
Двигайтесь к **грузовым саням** с левой стороны тропы и наблюдайте за **имперским офицером**, работающим на станции Viper рядом с вами. В конце концов, они двинутся к паре ящиков у ближайшей стены. Следуйте за ними и вытащите их.



Когда они будут внизу, пройдите через арку слева и взломайте терминал, который вы видите рядом с платформой дроидов Viper перед вами. Он обведен на изображении выше. Когда вы внутри, выберите опцию **«деактивировать дрoида»**. Это отключит дрoида на другой стороне отсека, в котором мы находимся.



Теперь направляйтесь к дрoиду, которого мы отключили, и пройдите через **арку слева от него**. Между этим отсеком и следующим вы увидите несколько **коробок с данными, торчащих из стены**.



Присядьте за ними и ждите, пока **штурмовик с миниганом** не пройдет по центральному пути и не остановится прямо впереди. Свистните, чтобы заманить их, а затем выведите их из-за ящиков.



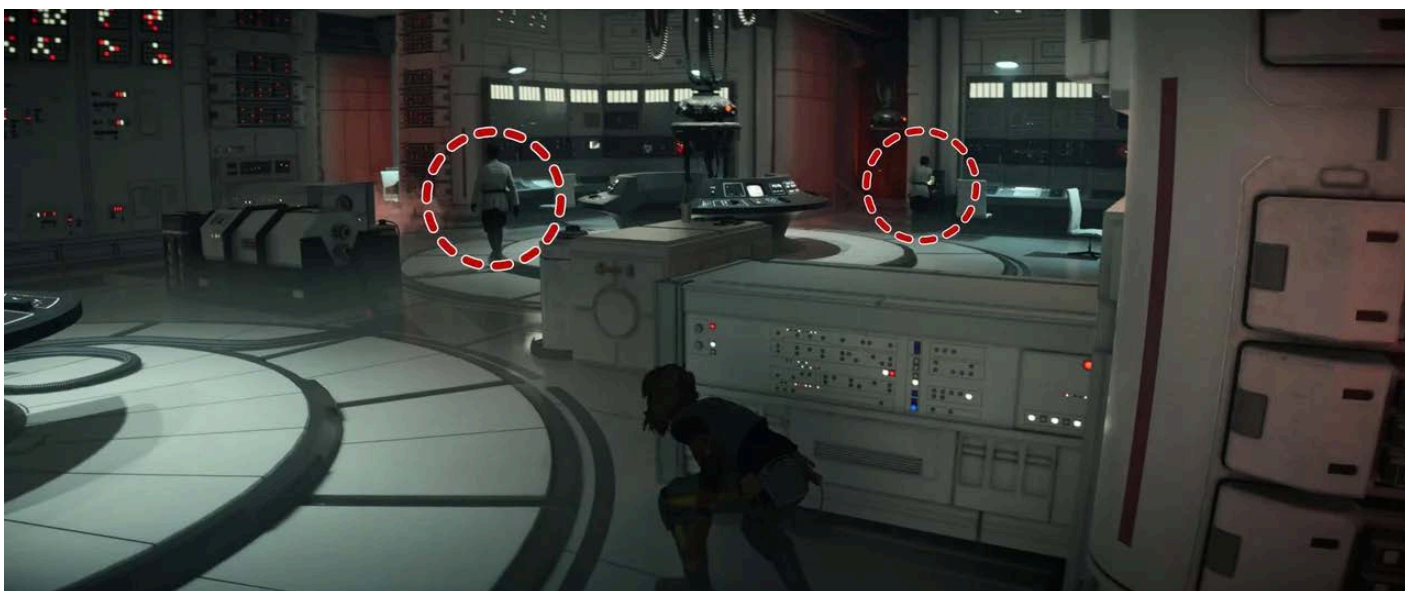
Когда они закончат, двигайтесь к центральному пути и посмотрите налево. **Вы увидите имперского офицера, наблюдающего за путем, и инженера, работающего над какой-то проводкой позади них.** Имперский офицер не двинется с места, но инженер двинется, так что нам просто придется иметь с ним дело, чтобы пройти.



Подождите, пока инженер отойдет от первого офицера, затем используйте **Никса**, чтобы отвлечь их, расположив его позади офицера. Лучшая позиция показана выше.



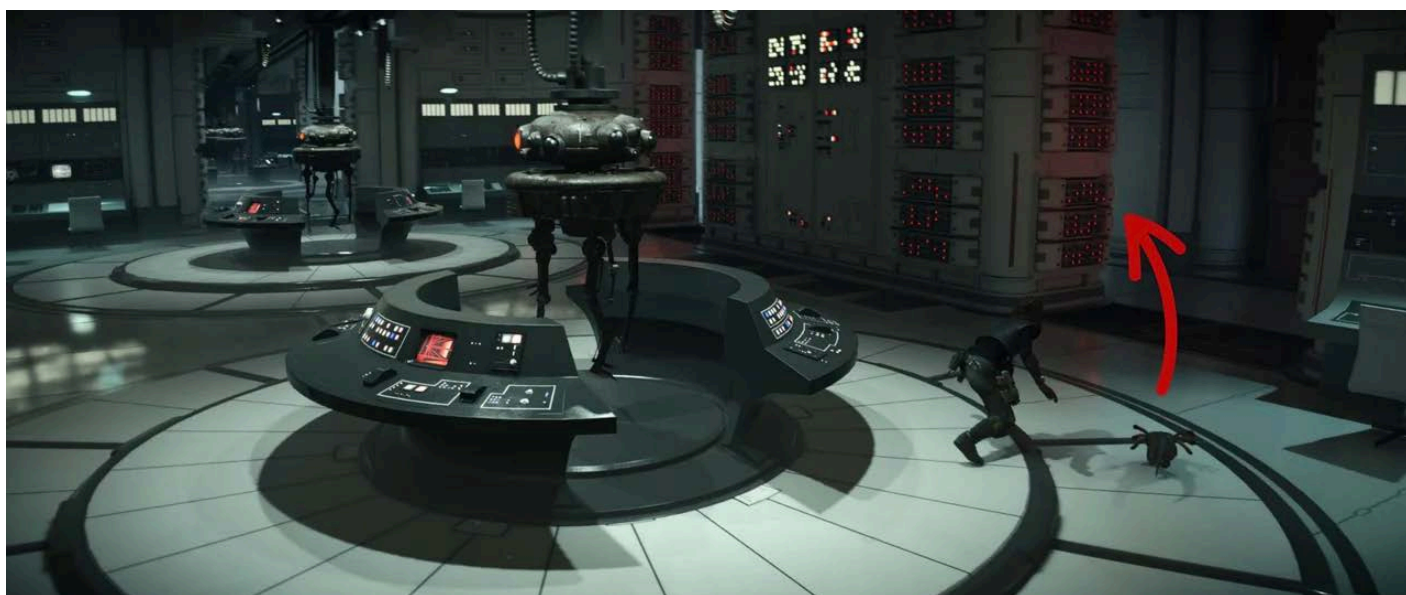
Как только они отвлекутся, вам нужно будет перейти на другую сторону тропы, но будьте осторожны, так как справа от вас находится **штурмовик**, который может вас заметить, если его маршрут патрулирования совпадет с вашим.



Как только вы окажетесь на другой стороне, нырните в **первую арку слева** и спрячьтесь за **ящиком данных рядом с дверью**. Это отсек, где мы найдем данные дроида Viper. **Здесь находятся два имперских офицера**. Один будет патрулировать между двумя сторонами отсека, а другой будет работать над терминалом в задней части отсека. Тихо уберите их обоих.



Когда они выйдут, войдите в терминал, над которым работает Имперский офицер, и выберите **опцию «Доступ к данным»**. После этого **дроид Viper будет официально стерт**, и мы сможем вернуться к получению кодов доступа Sliro.



**Пройдите через последний отсек**, чтобы попасть в заднюю часть комнаты. Он пуст, так что вам не придется беспокоиться об охране. По пути Рико скажет вам, что она включила турболифт, чтобы мы могли добраться прямо до Сливо. Когда вы достигнете задней стены, следуйте по ней налево, и вы доберетесь до **открытого ставня**.



За ставнями вы увидите грузовой лифт. Заходите, и он доставит вас в **конференц-зал ISB**. Пришло время получить коды доступа.

### Кража кодов доступа



Когда вы выйдете из лифта, **Рико** откроет дверь слева от вас. Впереди вы увидите **имперского офицера**, проводящего инструктаж для штурмовиков.



Двигайтесь к ним, а затем ныряйте в **первую комнату справа**. Внутри вы увидите **имперского офицера, работающего над терминалом**, и **штурмовика, который патрулирует коридор и заднюю часть комнаты**. Убейте офицера, когда штурмовик будет неподвижен, затем быстро направляйтесь и убейте штурмовика, чтобы они не увидели тело.



Когда оба выйдут, войдите в **вентиляционное отверстие** в правом дальнем углу комнаты. Следуйте по вентиляционной шахте, пока не доберетесь до **запертой крышки вентиляционного отверстия внутри**. Прорвитесь с помощью своего информатора. Когда вы это сделаете, Рико сбросит связь. Нам придется действовать отсюда.

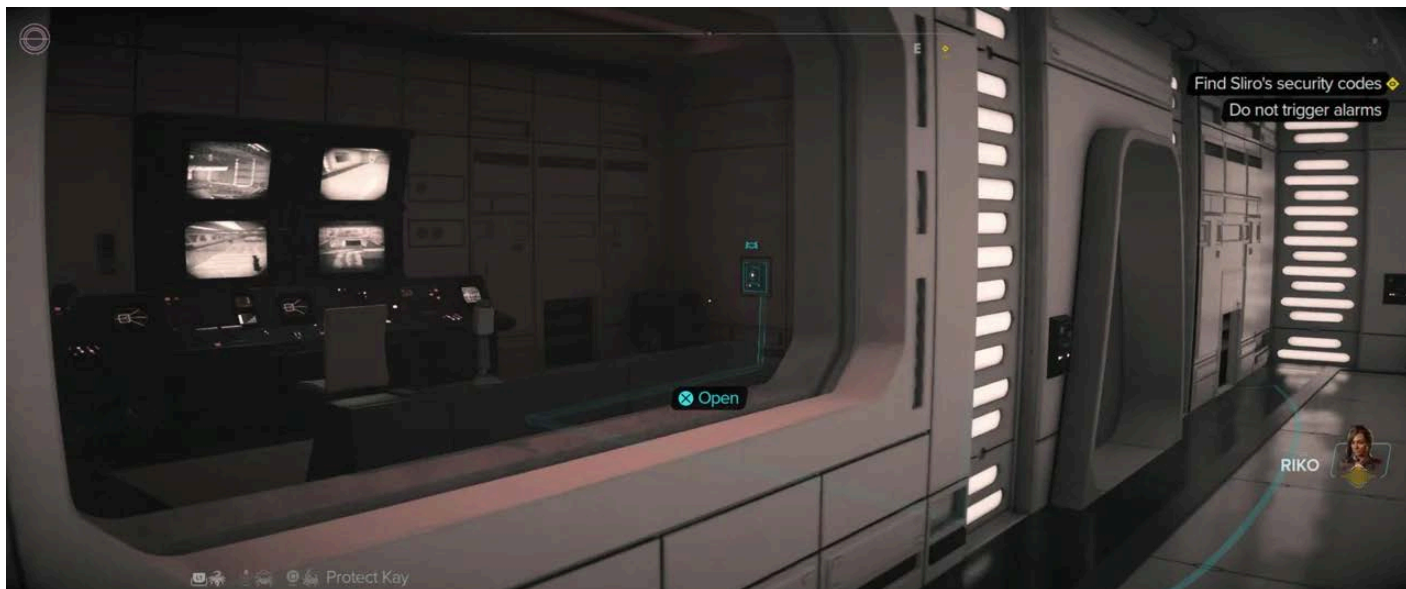




Когда вы пройдете через вентиляцию, продолжайте следовать по ней. В конце концов, вы запустите длинную кат-сцену, в которой мы **узнаем правду о нашем добром друге Слиро** и получим приятное cameo от всеми любимого **Визи Темного Лорда**.



Оказывается, вся суть сделки Слиро в том, что он имперский шпион, что значительно усложняет нашу миссию. Когда сцена закончится, Рико снова выйдет на связь и скажет, что мы влипли по уши и должны уйти, однако Кей отказывается, утверждая, что результат того стоит. Продолжайте следовать по вентиляции, пока не доберетесь до другой запертой крышки вентиляции. Взломайте ее и пройдите в коридор за ней.



Личные покои Слиро находятся справа от нас, но они заперты. Посмотрите в окно слева, и вы увидите **комнату управления**. Там на стене есть кнопка, которую мы можем **приказать Никсу нажать, чтобы открыть дверь в комнату управления**. Отправьте его внутрь, а затем пройдите через дверь, которую он откроет.



Слева вы увидите **два рычага** рядом с **энергетическим барьером**. Прикажете Никс удерживать один, пока вы удерживаете другой. Когда барьер опустится, взорвите узел за ним. Это откроет дверь в комнату Слиро, поэтому выйдите из комнаты управления и перейдите к ней.



Быстро обыщите спальню, **найдите ресурсы и датапад**, затем вернитесь в главные покои и используйте **терминал**. Разрежьте его и выберите **опцию «Получить коды доступа»**.

### Взлом системы безопасности моста



Теперь, когда у вас есть коды, нам нужно убедиться, что Слиро не знает, что они у нас есть. Когда вы выйдете из терминала в комнате Слиро, вы увидите, как **два штурмовика** входят через дверь в коридоре и начинают обыскивать **комнату управления**.



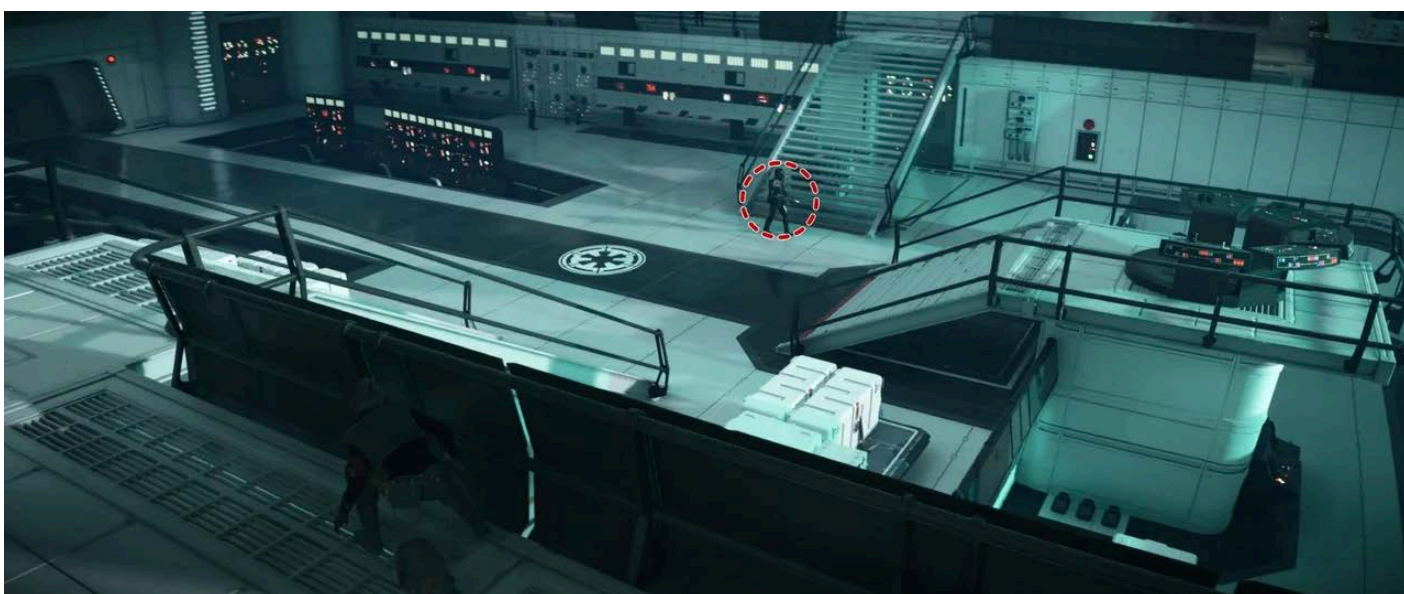
Выскользните из жилых помещений, а затем в комнату, из которой они вышли. Вы придете на **мост**. Эта область тщательно охраняется, со **штурмовиками смерти, штурмовиками и имперской охраной**, насколько хватает глаз. Идите к барьеру впереди вас, и Кей позовет Рико.



После этого Рико устроит отвлекающий маневр, **объявив по интеркому, что силы должны присутствовать на совещании по безопасности**. Это заставит приличное их количество уйти, но некоторые останутся. Наша цель — **пройти через территорию, добраться до ямы с терминалами прямо под окном мостика** и найти там терминал, чтобы удалить **данные**. Местоположение ямы указано стрелкой на изображении выше.



Ваш путь к яме будет зависеть от того, есть ли у вас **шоковый стержень**. Если он у вас есть, идите по дорожке с правой стороны комнаты, уничтожив **штурмовика смерти** на своем пути. Если у вас нет шокового стержня, идите по левой дорожке. Здесь есть два врага, а **штурмовик в конце пути патрулирует туда-сюда**, так что это будет немного сложнее, но все равно чистый путь.



Когда выбранный вами проход будет свободен, идите до конца. План состоит в том, что мы собираемся **спуститься по лестнице с выбранного вами прохода**, а затем **прокрасться к яме**. Однако следите за **штурмовиком смерти**, который патрулирует около **лестницы к левому проходу**. Они отмечены на изображении выше. Независимо от того, по какой лестнице вы спускаетесь, они смогут легко вас заметить, поэтому убедитесь, что они смотрят в сторону, прежде чем двигаться.



Когда вы спуститесь по лестнице, залезьте в яму и убейте работающего там **имперского офицера**. Когда они выйдут, получите доступ к терминалу здесь внизу и **разрежьте его**. Когда вы пройдете, выберите опции **«Предоставить доступ»** и **«Открыть вентиляционную шахту»**. Это завершит нашу задачу и откроет нам удобный небольшой путь к отступлению.

## Побег с Имперской базы



Когда закончите, **пройдите через теперь открытую вентиляцию** справа от консоли. Она приведет вас к другой терминальной яме на мостике. Посмотрите направо, и вы увидите еще одну вентиляцию.



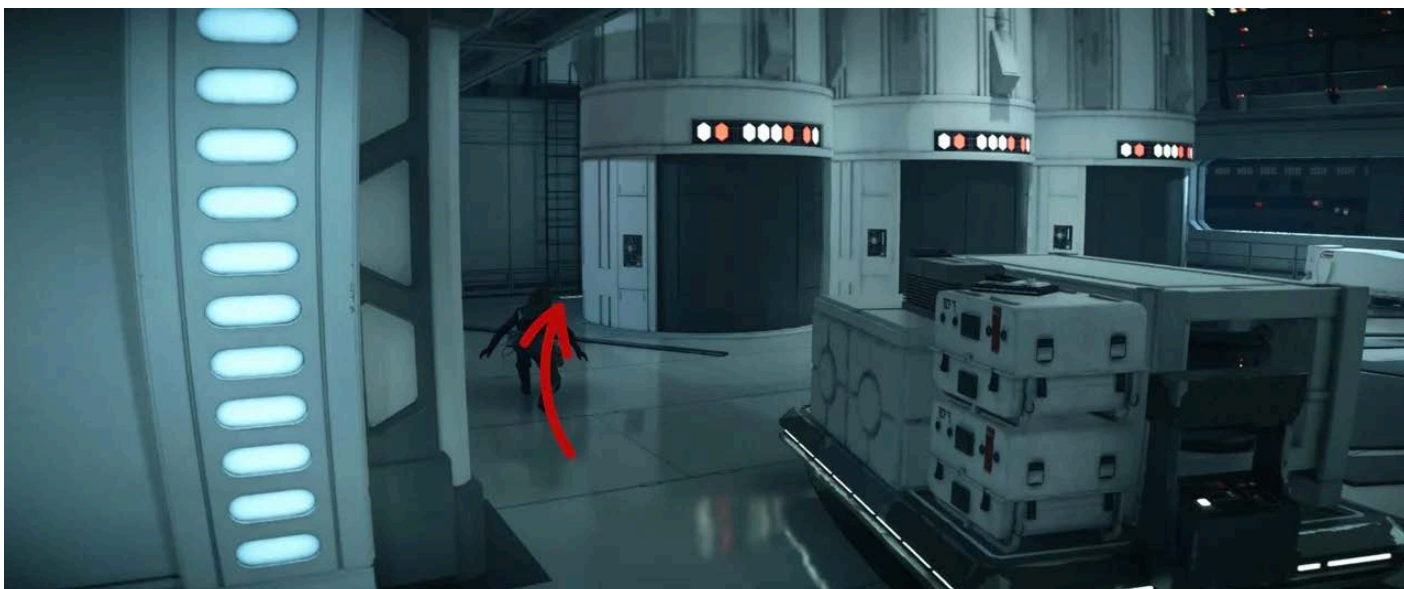
Взломайте его и пройдите через него. Вы попадете в **лифтовую комнату**. Подождите, пока два охранника **Зерек Беш** справа от вас направятся к лифтам, затем быстро оглянитесь и посмотрите, куда они идут. Дуэт направляется к лифтам, но там слишком много охранников, чтобы пройти этим путем.



Вместо этого **идите налево и найдите дверь рядом с окном офиса, под которым мы прячемся**. Внутри вы найдете **комнату дроидов**. В задней части комнаты есть **вентиляционное отверстие**, так что **взломайте его и заползите внутрь**.



Он приведет вас в офис, примыкающий к лифтовой комнате. **Убейте охранника, которого вы здесь найдете**, затем идите в коридор, используя дверь, рядом с которой они стояли.



Когда вы окажетесь в коридоре, поверните направо в **лифтовую комнату** **вперед** и **спрячьтесь за грузовыми санями перед вами**. Если вы посмотрите налево, вы увидите **лестницу за ближайшим лифтом**. Убедитесь, что за вами не наблюдают враги, затем прокрадитесь к лестнице и поднимитесь наверх.





Поднявшись, откройте дверь напротив. Она приведет вас в **зал заседаний с голубой голографической планетой** в центре. Пройдите за голограмму и увидите **люк в полу**. Откройте его, спрыгните внутрь и следуйте по вентиляционной шахте впереди.



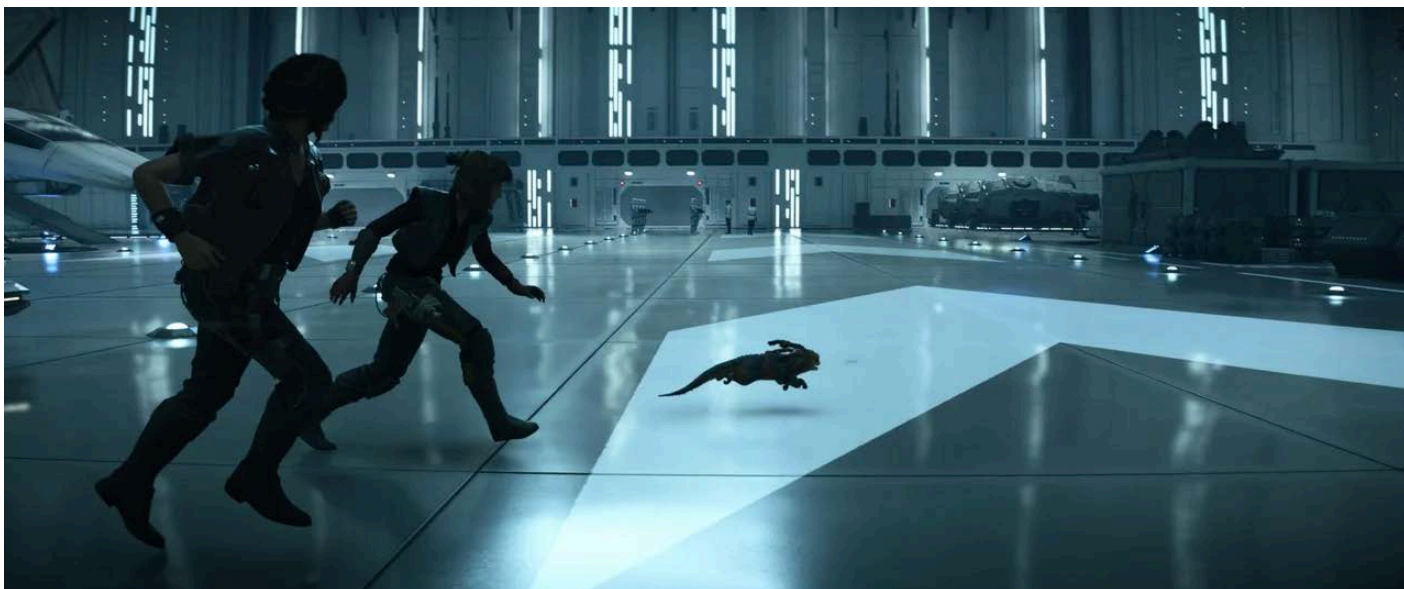
Это приведет вас в коридор. Когда вы окажетесь в коридоре, поверните налево, и вы пройдете через ставни и в стропила ангара. **Перепрыгните через точку захвата впереди и зацепитесь за металлическую решетку**, затем используйте **выступы справа от нее**, чтобы подняться на стальную опору.



Пересеките стальную опору, чтобы достичь **точки захвата**, затем используйте ее, чтобы спуститься на дорожку под вами. Когда вы приземлитесь, поверните направо, и вы пройдете через ставни в складское помещение. **Здесь слева есть вентиляционное отверстие**, так что проползите внутрь и следуйте по нему, чтобы добраться до **гигантской комнаты шаттла**.



Используйте **точку захвата впереди**, чтобы спуститься на дорожку ниже, затем запрыгните на **стальные балки на пусковом устройстве справа от дорожки**. Используйте их, чтобы перейти на дорожку на противоположной стороне комнаты, а затем найдите еще одну **точку захвата** на этой дорожке.



Прицепитесь к нему и спуститесь вниз, затем перегруппируйтесь с **Рико**, который ждет вас здесь. Как только вы перегруппируетесь, выйдите из комнаты, **пересеките коридор** и **откройте дверь впереди, чтобы вернуться в ангар**. Отсюда Рико проведет вас обратно к кораблю.



Подкрадитесь к нему, и вы увидите заставку, в которой **миссия завершается**, и мы **летим в Канто, чтобы начать ограбление**. Посмотрите, как вся команда получает инструктаж по миссии, а затем приготовьтесь. Наконец-то пришло время для ограбления.

Следующая миссия — [The Heist / Ограбление](#).

---

Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Endgame](#) — [The Heist / Ограбление](#)

Автор: [Maksim Takoi](#) — 25.09.2024 - 10:27:18



Прямо после того, как Кей и Рико получили коды доступа Слиро в квесте [The Truth / Истина](#), пришло время для того, ради чего все это путешествие и было; последнее задание, чтобы подготовить Кей и Никс к жизни. Наше пошаговое руководство проведет вас через проникновение в особняк Слиро во второй раз, с советами о том, как пробраться сквозь каждую встречу с врагом, найти полезные ресурсы для улучшений и отследить ключевые точки интереса.

- [Прохождение контрольно-пропускного пункта безопасности](#)
- [Пробиваясь к люку](#)
- [Проникновение в особняк](#)
- [Пробираясь через ангар](#)
- [Поиск пути к хранилищу](#)
- [Попасть внутрь хранилища](#)
- [Получение добычи](#)
- [Побег через казино](#)

---

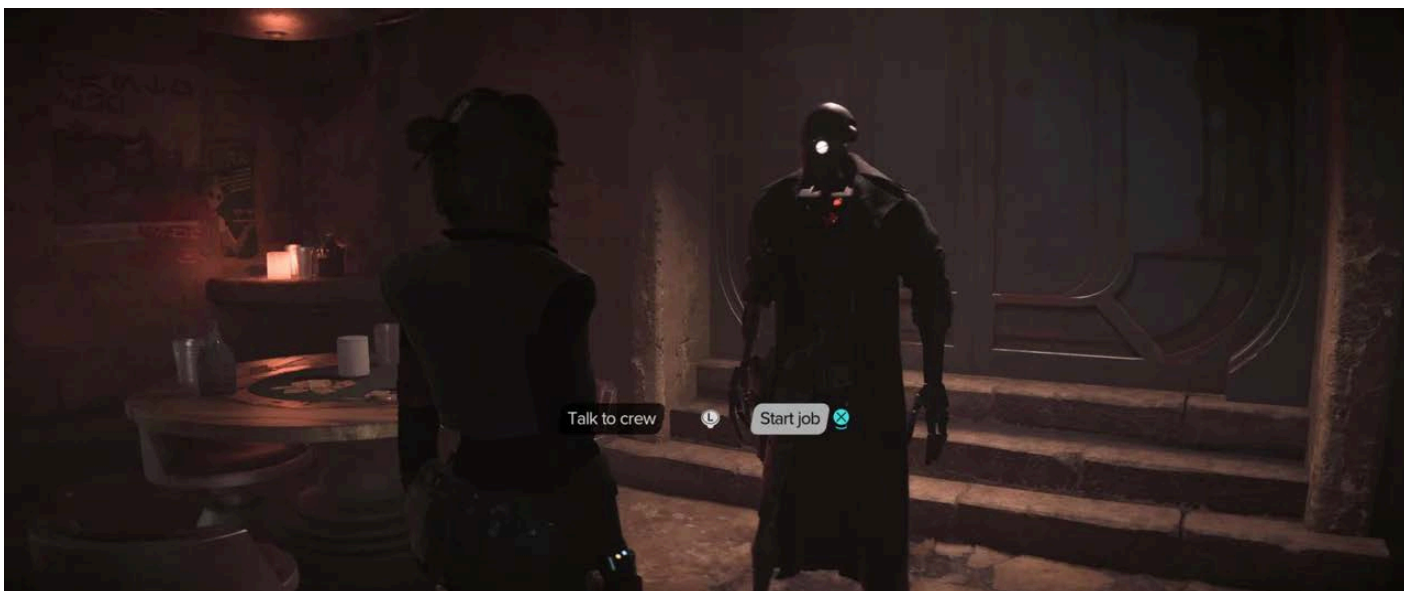
## Прохождение ограбления



С кражей Кей и Рико кодов доступа в The Truth мы официально готовы отправиться на ограбление. Когда эта миссия начнется, мы обнаружим себя тусующимися в **Broken Hoof**.



С того момента, как вы восстановите контроль, вы можете начать ограбление, **поговорив с ND-5 у двери** . Однако, найдите минутку, чтобы **пообщаться с товарищами по команде** и насладиться затишьем перед бурей. Вы найдете Гедика, Анка и Асару, пьющих за столом возле ND, Рико и Брэма в баре, а Джейлена, стоящего у двери около кухни.



Поговорите с ними всеми и, когда будете готовы, отправляйтесь к ND. Он проверит, что вы готовы, а затем даст сигнал к ограблению. Пришло время взломать хранилище, настолько хорошее, что нам пришлось сделать это дважды.

---

## Прохождение контрольно-пропускного пункта безопасности



Теперь, когда ограбление уже началось, ND отвезет нас на окраину особняка. Когда будете готовы, двигайтесь вперед, взяв с собой Гедика, Асару и Рико.



Двигайтесь по тропинке и в конце концов мы столкнемся с нашим первым препятствием: **контрольно-пропускным пунктом** . Впереди вы увидите **большой лагерь** , заполненный солдатами. Наша первая задача — зачистить всю эту область, чтобы команда могла пройти. Загвоздка в том, что мы должны сделать это бесшумно. Если мы активируем сигнализацию, весь план сгорит в огне. Нам придется **незаметно снять десять охранников, чтобы пройти тихо** .



Следуйте по тропинке из **высокой травы** справа, и вы увидите **трех солдат** . **Один из них осматривает территорию впереди с возвышенной тропинки справа** , а двое других **патрулируют вместе рядом с генератором внизу** . Давайте сначала разберемся с двумя рядом с генератором. **Прикажите Никсу атаковать охранника справа** , затем, когда другой охранник развернется, чтобы посмотреть на суматоху, ударьте его **оглушающим выстрелом** и выполните **бесшумное устранение** охранника, которого атакует Никс.



Когда они отключатся, тихонько поднимитесь на приподнятую тропу и убейте третьего охранника. Трое убиты, осталось всего семь.



Когда они будут вне пути, посмотрите вниз на **участки высокой травы слева от генератора** . Здесь вы увидите еще трех охранников. Пройдите вокруг к траве, используя путь, указанный стрелкой на изображении выше.



Когда вы придете, вы увидите, что **двое охранников ходят по участкам высокой травы внизу, патрулируя по отдельности кругами** , в то время как **еще один охранник смотрит на территорию с приподнятой тропы** . Осторожно устраните обоих охранников, патрулирующих внизу, используя высокую траву вокруг их маршрутов. Учитывая, что они отдельные, вы сможете поймать их поодиночке и тихо обезвредить без особых проблем.





Когда они оба выйдут, поднимитесь на приподнятую тропу, используя стену, указанную стрелкой на изображении выше, и убейте **третьего охранника**. В общем, это шесть охранников из десяти.



С этой позиции посмотрите на территорию, и вы увидите **еще одного охранника на приподнятой грунтовой тропе**. Они обведены на изображении выше. Осторожно спрыгните с того места, где мы находимся, снова приземлитесь в **высокой траве** и прокрадитесь к **местоположению охранника**. Устраните и этого охранника, убедившись, что **сначала заманили его в высокую траву позади себя**, чтобы никто не увидел тело.



Далее нам нужно разобраться со **снайпером на крыше здания позади контрольно-пропускного пункта** . На картинке выше вы увидите **хребет** , который простирается вокруг края контрольно-пропускного пункта и ведет к зданию. Идите в высокую траву с правой стороны этого хребта и следуйте по нему. Этот маршрут патрулирует охранник, так что убейте его по пути, но не забудьте заманить его в высокую **траву** перед этим.



Когда вы достигнете здания со снайпером, **ждите их в высокой траве** . Они будут **переключаться между точкой обзора, где они смотрят на высокую траву (т. е. на нас), и затем другой, где они смотрят на главные ворота** .



Когда они перейдут на позицию у ворот, **поднимитесь по лестнице сбоку здания и тихо убейте их** .



С убитым снайпером осталось только **двое** . Вы увидите, как они патрулируют между воротами и полосой высокой травы напротив них. Спуститесь по веревке по стороне **снайперского гнезда** и в длинную траву вниз. Теперь подождите, пока **двое охранников** подойдут к воротам.



Реалистично, вы можете просто застрелить обоих этих парней, если хотите. Однако, если вы хотите завершить свой стелс-пробег бесшумно, ударьте их старым специальным приемом Никса. Пусть **Никс атакует охранника, который находится дальше всего от вас**, затем, когда другой повернется, ударьте его **оглушающим взрывом** и выполните **бесшумное убийство того, на кого нападает Никс**.



Когда все десять охранников будут убиты, к вам присоединится Гедеек и начнет отключать **лазерные ворота** с помощью дроида, открывая доступ в особняк. На этом мы закончили.

---

**Пробиваясь к люку**



Когда вы пройдете мимо него, **взрыв, устроенный Гедеком**, послужит сигналом о нашем приближении. Толпа **головорезов Зерек Беш** побежит на нас с берега вниз.



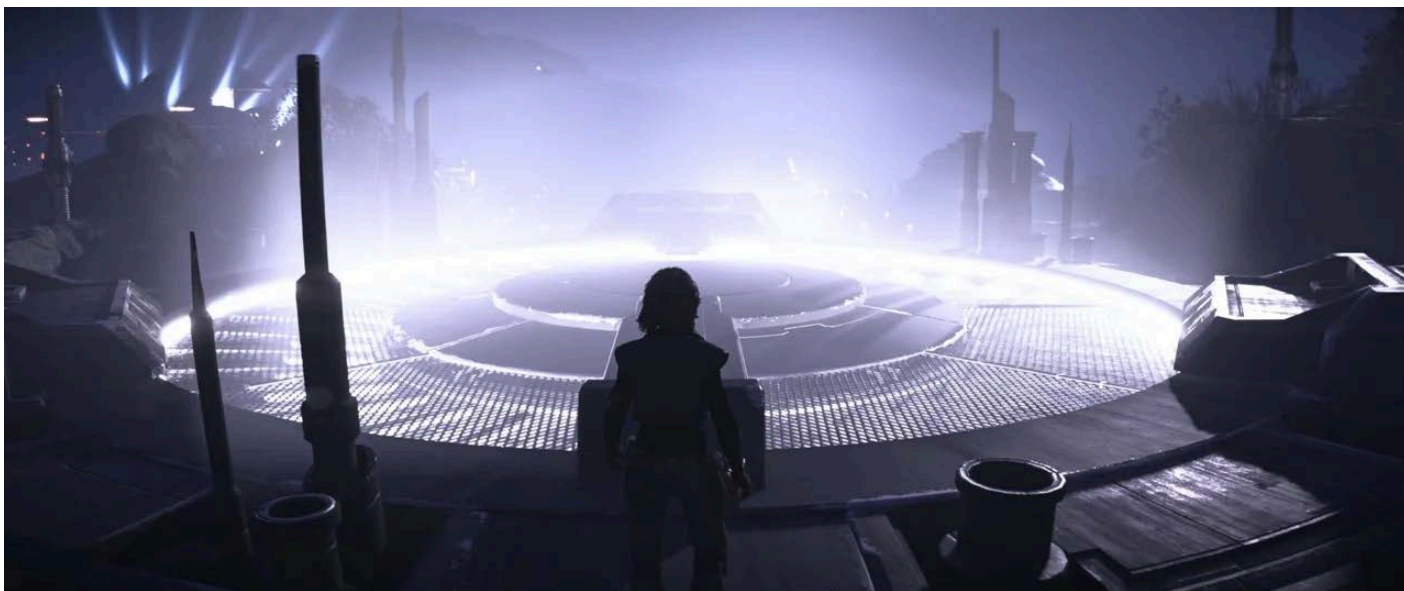
Нырните в укрытие и начните стрелять. Как и во всех перестрелках, советы те же. **Оставайтесь в укрытии**, попросите **Никса найти вам хорошее оружие и разрядите его во врагов**. У вас здесь есть союзники, включая Асару, которая выполняет роль Пулеметчика, так что если вам нужно подлечиться, то смело ныряйте в укрытие, пока вы восстанавливаете здоровье и позволяете своим товарищам немного пострадать.



Некоторые из солдат **Зерек Беш** также будут использовать **щиты**, поэтому убедитесь, что ваш **модуль ионного бластера под рукой** на случай, если вам нужно будет уничтожить их щиты и нанести урон, пока они уязвимы. Главное, о чем следует помнить во время этого боя, — это **враги с гранатометами**, которые составляют значительную часть сил Зерек Беш.



Эти ребята могут **стрелять потоком гранат, которые детонируют при ударе**, что означает, что вы получите большой урон, если они попадут. Если вы видите **небольшой значок взрыва**, появляющийся над головой врага (он показан на изображении выше), постарайтесь быстро уничтожить его, чтобы он не успел выстрелить в вас гранатами.



Когда берег будет чист, спускайтесь по нему и направляйтесь к **светящемуся белому круглому люку вниз**. Здесь Азара возьмет управление на себя, открыв люк и создав точку входа, которую мы сможем использовать, чтобы попасть внутрь.

### Проникновение в особняк



Теперь люк открыт, мы можем спуститься вниз и проникнуть в поместье. Отправляйтесь в люк с Рико и Гедеком, затем следуйте по маршруту, пока не доберетесь до вентилятора, **через который** нам нужно пройти. К сожалению, он не работает.



От вентилятора **поверните направо** и **следуйте по дорожке вокруг**, пока не увидите **точку захвата** . Зацепитесь за нее и спуститесь на другую дорожку ниже.



Если вы посмотрите на противоположную сторону туннеля, вы увидите **люк** . Он показан на изображении выше. **Отправьте Никса держать его открытым** , а затем выстрелите в **красный силовой узел внутри**, чтобы остановить вентилятор.





Теперь поднимитесь обратно к вентилятору и пройдите под ним с Гедеком и Рико. Здесь тропа разветвится, и **Рико поведет вас и Гедека по трубам, выбрав путь направо**. Не обращайте на нее внимания и идите налево, чтобы найти сундук, затем догоните Рико и следуйте за ней к выходу.



Когда вы достигнете следующей комнаты, вы увидите еще один вентилятор, блокирующий наш путь. Посмотрите налево, и вы увидите **желтую решетку, ведущую вверх по стене**, которая приведет вас к **ряду выступов и труб**.



Начните следовать за ними, и Гедек начнет ныть о том, как он *«беспокоится»* и *«трубы выглядят проржавевшими»*. Тьфу, откуда он знает, верно? В любом случае, оказывается, что трубы очень проржавели, так что одна из них порвется, и мы упадем в туннель под нами.



Скользите вниз по туннелю, и вы окажетесь в **лабиринте труб** . Чтобы выбраться, войдите в **левую трубу** и следуйте по ней, пока тропа снова не разветвится, в этом месте выберите **правую трубу** . Это приведет вас к **точке захвата** , за которую вы можете зацепиться и спуститься в **Ангар** . Однако вы также можете свободно исследовать лабиринт труб, чтобы получить немного кредитов и ресурсов.

### Пробираясь через ангар



Когда вы спуститесь с точки захвата, вы приземлитесь в ангаре, из которого мы *агрессивно* вылетели на Trailblazer в начале игры. Как только вы спуститесь, вы окажетесь на платформе, с которой открывается вид на различные области впереди.



Спуститесь по ступенькам справа, а затем укройтесь за грузовыми санями прямо рядом с ними. Впереди вы увидите дроида, патрулирующего туда-сюда. Подождите, пока он повернется и пойдет налево, а затем поднимитесь к **свертку груза, обведенному на изображении выше**. Когда окажетесь там, убедитесь, что дROID не смотрит, затем поднимитесь к генератору прямо за ним .



Остановитесь здесь снова. Впереди нас **солдат Зерек Беш** с маршрутом патрулирования, похожим на маршрут дроида. Подождите, пока они развернутся и двинутся налево, затем заверните за угол, указанный стрелкой на картинке выше, и поднимитесь по лестнице.



Укройтесь за ящиками здесь, и вы увидите **солдата Зерека Беша**, прислонившегося к полкам. Выскочите и **ударьте их оглушающим выстрелом**, чтобы вырубить.



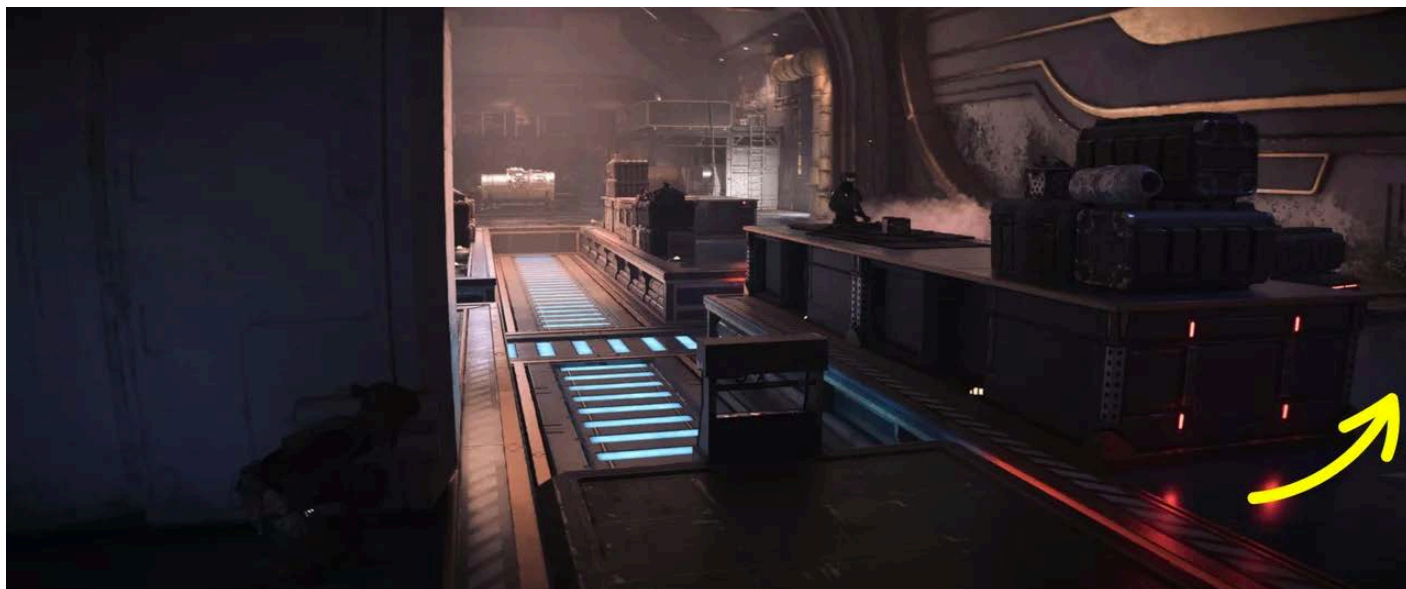
В конце этого прохода вы увидите **камеру, блокирующую наше продвижение** . Возвращайтесь вниз по лестнице. Слева вы увидите **лестницу** , ведущую обратно на проход за камерой с левой стороны комнаты. Осторожно обойдите прицел камеры и поднимитесь по лестнице. Наверху вы найдете терминал **безопасности** .



Получите доступ к нему и разрежьте его , затем выберите **деактивацию камеры** и **откройте защитную дверь** . Это приведет к открытию двери слева от вас. Пройдите через нее, и вы окажетесь на платформе. Перейдите на другую сторону платформы и посмотрите вниз с вершины лестницы.



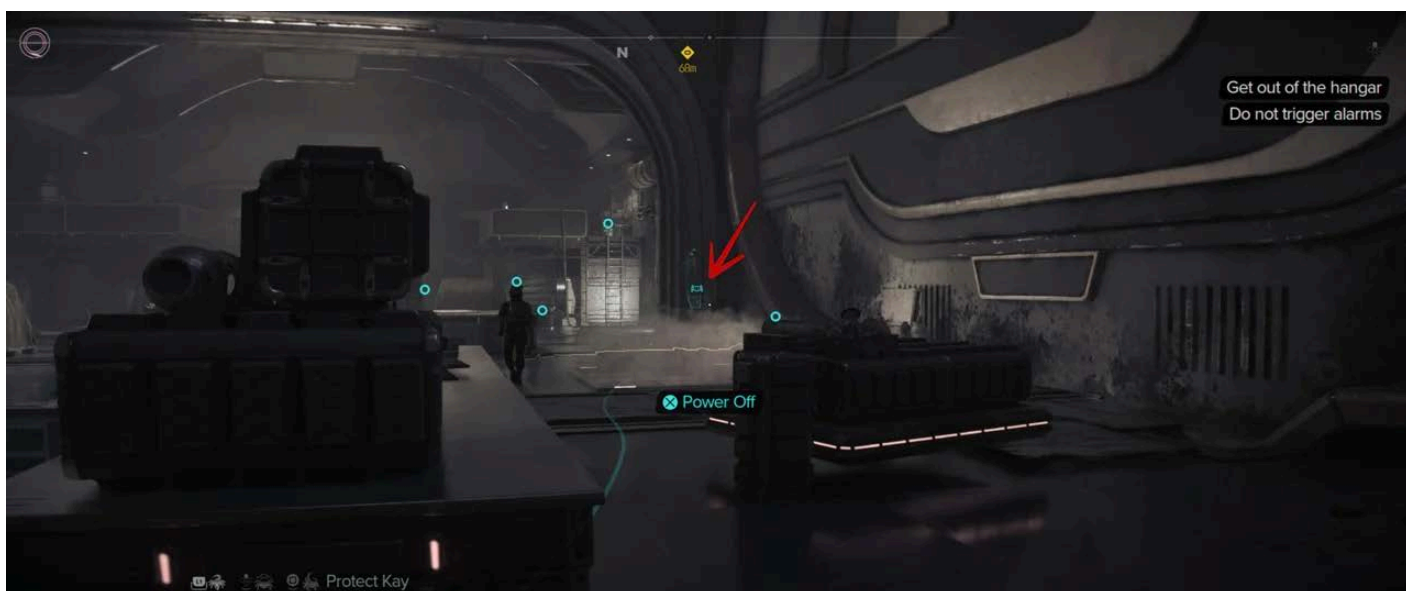
На полу сразу за лестницей вы увидите **люк** . Он обведен на изображении выше. Мы хотим спуститься к этому люку и открыть его, а затем спрыгнуть через него. Используйте **чувства Никс** , чтобы увидеть , **куда смотрят дроид и охранник на этаже ниже** , затем спускайтесь по лестнице и быстро входите в люк.



Идите по тропинке через нее и окажетесь в самом конце ангара. Вылезайте, затем пройдите к стойке справа и выгляните из-за угла.



Вы увидите **Zerek Besh Heavy**, патрулирующего маршрут перед нами. Они пойдут к лестнице, а затем поднимутся к вам. **Эта лестница** — то место, куда нам нужно пойти, чтобы сбежать из ангара.



Прежде чем что-либо делать, **выключите камеру справа** . Кнопка находится прямо под камерой, поэтому **войдите в командный режим Никса** и **прикажите ему нажать ее, чтобы деактивировать ее**. Расположение кнопки указано стрелкой на фотографии выше.



Теперь о страже. Если у вас есть **Shock Prod**, вы можете подкрасться к страже сзади и снять ее, что значительно облегчит путь к лестнице. В противном случае вам придется **отвлекать их с помощью Nix** , а затем **быстро заказывать ее у лестницы** .



Независимо от вашего подхода, как только вы пройдете, вам нужно опасаться **двух охранников слева** . Я обвел их на картинке выше. Они прямо наблюдают за лестницей, поэтому вам нужно убедиться, что они отвернулись, прежде чем вы начнете подниматься.



Поднявшись по лестнице, справа вы увидите вход в вентиляционную шахту. Залезайте в нее и следуйте по ней. Она выведет вас из ангара в коридор, уходящий глубже в особняк.

### Поиск пути к хранилищу



Двигайтесь вперед и смотрите направо. Вы увидите **трубы**, через которые можно протиснуться. Пройдите мимо них и следуйте по тропинке вверх по лестнице, и вы войдете в комнату техобслуживания.





Впереди вы увидите **трех охранников** . Один у генератора слева от вас, а затем двое, идущие к лифту **в** конце пути перед вами. Устраните охранника у генератора, затем наблюдайте, как один из охранников идет работать над панелью лифта, пока другой стоит на страже.



Убейте охранника, который стоит на страже, а затем прикончите охранника, который работает с панелью. Когда все трое будут внизу, встаньте на лифте и посмотрите на стену справа. Вы увидите **синий силовой узел** . Выстрелите **в него из ионного бластера** , и вы включите лифт.



Когда он достигнет своей наивысшей точки. Посмотрите на стену справа снова, и вы увидите **выступ** . Ухватитесь за него и следуйте по тропе выступов справа, пока не достигнете прохода.



Следуйте по дорожке вокруг и поднимитесь по ящикам в конце, и вы увидите еще один **синий силовой узел** **впереди** . Сначала **выстрелите в синий силовой узел** **внизу шахты лифта** , чтобы он поднялся вверх, затем **выстрелите в силовой узел перед вами, чтобы открыть дверь лифта** . Теперь прыгайте с ящика, на котором вы находитесь, на лифт и пройдите через дверь.



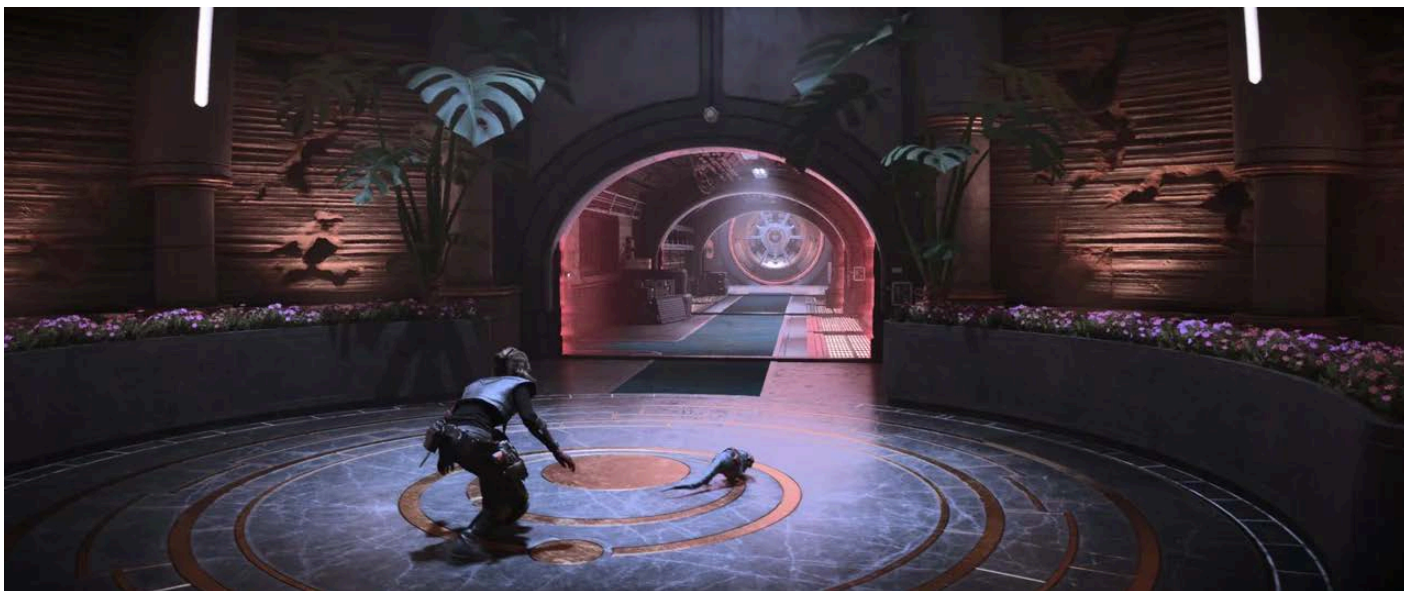
В следующей комнате мы перегруппируемся с **Гедekom и Рико** . После того, как они закончат спорить о неудаче Кей, следуйте за Рико вверх по ближайшей лестнице и выходите в коридор.



Возьмите направо и **используйте свой информационный шип, чтобы открыть дверь впереди** . Как только вы пройдете, мы увидим знакомое свечение **энергетического барьера входа в хранилище** . Мы почти на месте.

---

**Попасть внутрь хранилища**



Когда вы приблизитесь к энергетическому барьеру, Рико прорубит его, приведя нас ко **второму энергетическому барьеру** . Здесь **недавно установленные турели перед нами начнут стрелять по щиту** . Нам нужно будет быстро уничтожить турель и щит.



Войдите в **комнату управления слева от вас** , и **Рико займет позицию за терминалом** . Она скажет нам, что нам обоим нужно одновременно врезаться в консоль. Мы собираемся деактивировать турель, а она собирается деактивировать щит.



Когда будете готовы, **взаимодействуйте с терминалом и разрежьте его** . Когда закончите, **деактивируйте турели** , и вот так наш путь к хранилищу свободен. Теперь, Гедеек готов. Подойдите к хранилищу, и вы увидите заставку, в которой Кей уговаривает дроида, пока Гедеек его взламывает.



После того, как кат-сцена закончится, **хранилище распахнется** . Пришло время забрать наш приз и убраться из уклонения, пока Слиро не узнал.

---

## Получение добычи



Теперь мы внутри, пройдите через дверь хранилища и в хранилище. Прямо перед собой вы увидите вторую дверь хранилища. Подойдите к ней, и вы получите возможность **установить взрывчатку Анка на панели с левой стороны** .



**Заложите взрывчатку** , и Кей автоматически отступит, когда она взорвется. Затем Рико шагнет вперед и начнет прорубать себе путь внутрь. Однако, как и ожидалось, пришло время для того, чтобы все пошло наперекосяк.



Мы услышим знакомый взрыв **дымовых шашек Зерека Беша** , когда они войдут в хранилище и начнут стрелять в нас. Пригнитесь за шкафами поблизости и начните стрелять в ответ. Сейчас нам нужно как можно дольше продержаться против роя дроидов и солдат, поэтому **спрячьтесь в укрытии** , **хватайте любое подбираемое оружие, которое увидите у Никса** , и **не забывайте следить за своим здоровьем** .



Как и в случае с предыдущей встречей в миссии, будьте особенно осторожны с **гранатометами** . Это очень маленькое пространство, и оттуда трудно убежать, если враг бросит в вас гранаты, поэтому продолжайте уничтожать всех, кого видите стреляющими гранатами по всему полю боя.



Этот сценарий боя может стать действительно сложным в зависимости от того, как вы управляете своими врагами. Мой главный приоритет — оставаться **наверху дроидов, которые начинают заполнять поле боя**. Они будут продолжать прибывать на протяжении всего боя и являются танками, особенно если вас поймают с использованием стандартного бластера. Обязательно **всегда фокусируйтесь на них, когда они входят**, и **продолжайте переключаться между пикапами**, чтобы вас не окружили пять дроидов, которые набросятся на вас и быстро выпотрошат ваше здоровье.



В конце концов, в последней волне будут **два Zerek Besh heavys**. Найдите гранатомет или другое мощное оружие для подбора и нанесите им удар. **Gedeek и Riko** будут довольно бесполезны в этом бою, поэтому оставайтесь наверху каждого врага, приближающегося к вам, и прореживайте орды, прежде чем они смогут сокрушить вас.





В конце концов, дым рассеется, и вы сможете продолжить взлом хранилища. Здесь вы увидите заставку, в которой Рико и Гедек открывают дверь хранилища.



В это время прибывают **Слиро и Вейл**, чтобы остановить ограбление, запуская кат-сцену. Однако оказывается, что Вейл был немного менее податлив на запугивающие попытки Слиро, чем казалось. Когда кат-сцена закончится, Кей, Рико, Гедик и Анк сбегут, направившись в канализационную систему Канто.

---

## Побег через казино



В конце заставки Кей, Рико, Гедеек и Анк разделятся. Гедеек и Анк найдут альтернативный путь, пока мы сбегает через казино.



Когда вы восстановите контроль, поднимитесь по лестнице перед вами, затем следуйте за Рико к стене впереди. Вы увидите, что она покрыта **оранжевым мхом**. Это значит, что мы можем взорвать ее с помощью **силового модуля**.



Переключитесь на силовой модуль, а затем стреляйте в стену, чтобы расчистить дыру. Когда вы взорвете стену, проберитесь в область за ней.



Когда вы завернете за угол, вы наткнетесь прямо на дроида в офисе безопасности, но когда вы собираетесь начать стрелять, Асара убивает его. Войдите в офис безопасности, и Асара покажет нам, что Зерек Беш эвакуировал казино, а это значит, что наш легкий путь к отступлению становится сложнее с каждой секундой.



Следуйте за Асарой, пока он **ведет вас в лифт и наверх в казино** . Когда вы войдете в бар впереди, вы увидите **энергетический барьер** , появляющийся над аркой слева от вас.



Рико начнет его сносить, взломав панель и **вытолкнув два силовых ядра по обе стороны арки** . **Достаньте бластер и выстрелите в оба ядра** . Они показаны выше, и стоит отметить, как они выглядят и где они появляются, потому что мы собираемся выстрелить в них гораздо больше в течение следующих нескольких минут. Как только они взорвутся, энергетический барьер опустится.



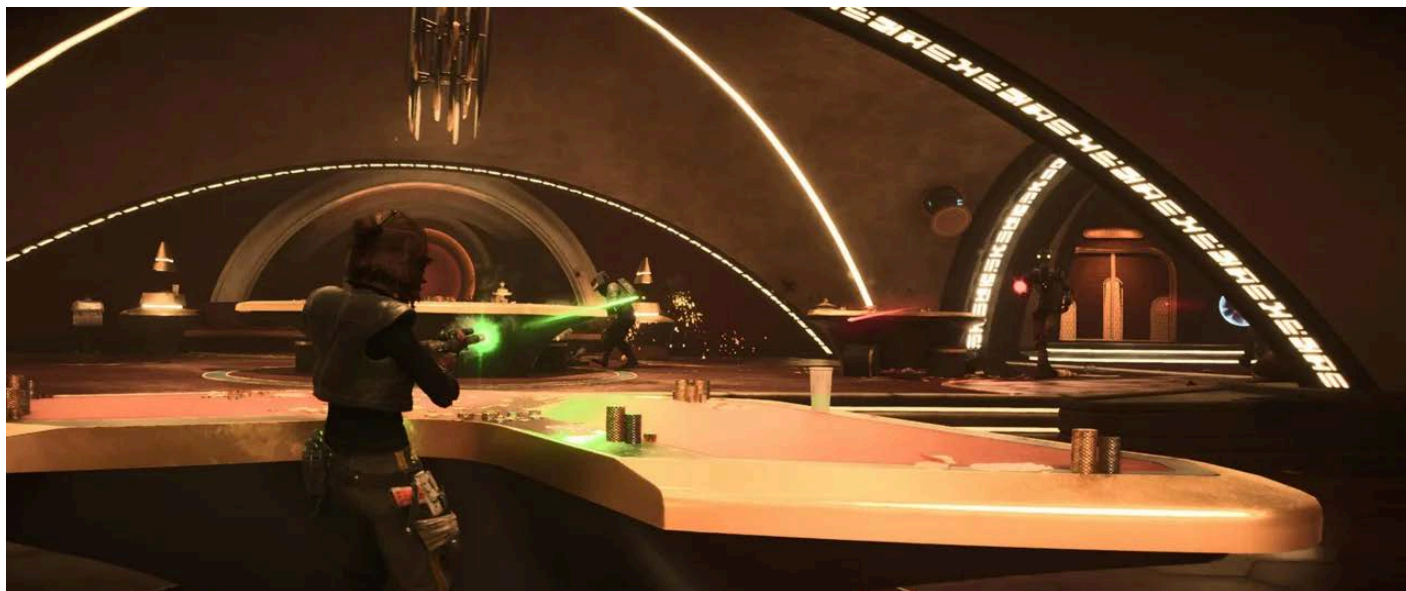
Пройдите в следующую комнату. Вы увидите **три энергетических барьера, блокирующие арки впереди** . Когда Рико собирается их разрезать, **в бой вступят два Зерека Беша Тяжеловеса** . Убейте их обоих. Когда Тяжеловесы будут мертвы, возьмите одно из их орудий на случай, если нападёт следующая волна врагов.



В конце концов, Рико разрежет второй энергетический барьер, снова заставив энергетические ядра вылететь из арок перед энергетическими барьерами . Вы увидите одно ядро на энергетическом барьере справа, три ядра на энергетическом барьере в центре , а затем еще одно энергетическое ядро на энергетическом барьере слева . Уничтожьте всех пятерых, чтобы снизить энергетический барьер.



Как только он упадет, больше врагов заполонят комнату, пока **Рико продвигается вперед к третьему и последнему барьеру** . Как только вы войдете в эту третью зону, укройтесь между двумя **центральными покерными столами** . В этот момент в казино будет часто входить шквал **Zerek Besh Heavys** , **снайперов** и **дроидов** , так что здесь все станет беспокойным.



**Возьмите подбираемое оружие** и проредите орды как можно лучше, не забывая лечиться, когда это необходимо. Этот бой может стать настоящей борьбой, особенно учитывая, что **Асара** наносит очень мало урона, а вы сражаетесь с множеством врагов, которые будут нападать на вас. **Никогда не прекращайте использовать подбираемое оружие** и заставьте **Никс** принести вам новое, прежде чем оно вам понадобится , чтобы оно было поблизости.



В конце концов, Рико выбросит последние энергетические ядра. Вы найдете **два перед энергетическим барьером справа, пять перед центральным энергетическим барьером и два перед энергетическим барьером слева** . Осторожно ныряйте в укрытие и выныривайте из него и ударьте по ним всем, чтобы разрушить барьер.

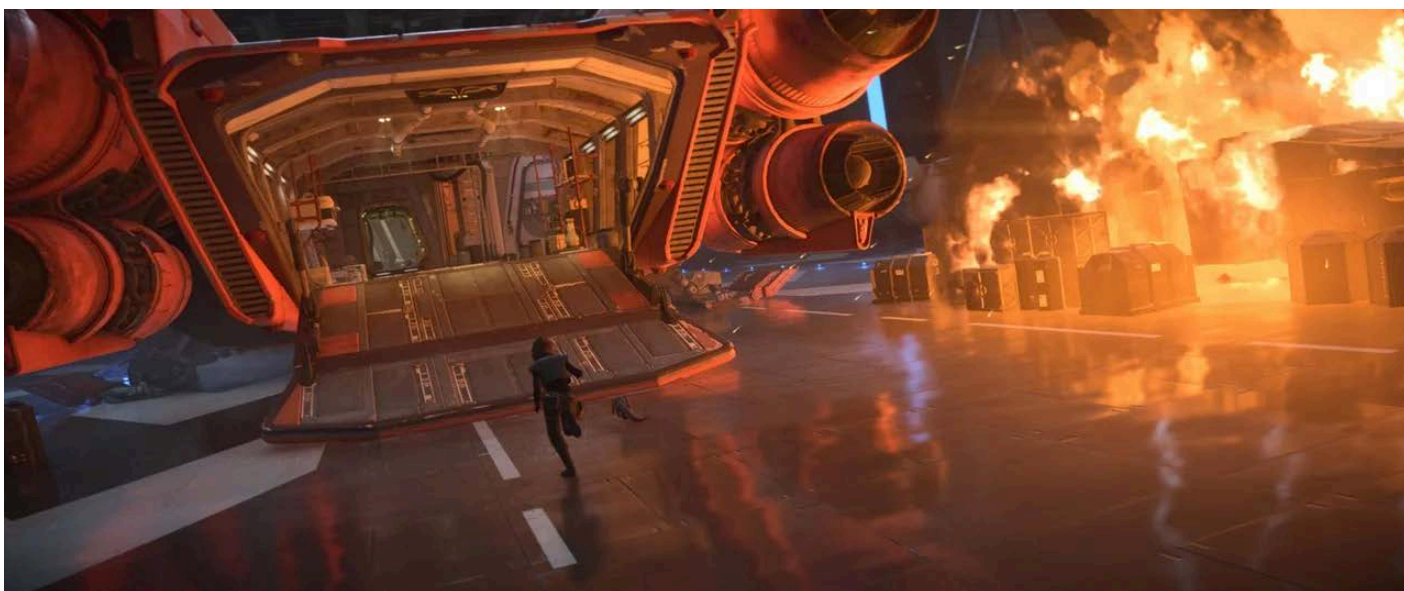


Когда он выйдет из строя, бегите через главные двери казино и к **Trailblazer**. Как только вы окажетесь внутри, он взлетит, официально завершив нашу миссию. Ограбление прошло успешно. Мы сделали это! Однако, как ясно показывает следующая заставка, игра еще не закончена...

Следующая миссия — [Revelator / Носитель откровения](#).

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Endgame](#) — [Revelator / Звездный разрушитель](#) Откровение

Автор: [Maksim Takoi](#) — 25.09.2024 - 10:38:28

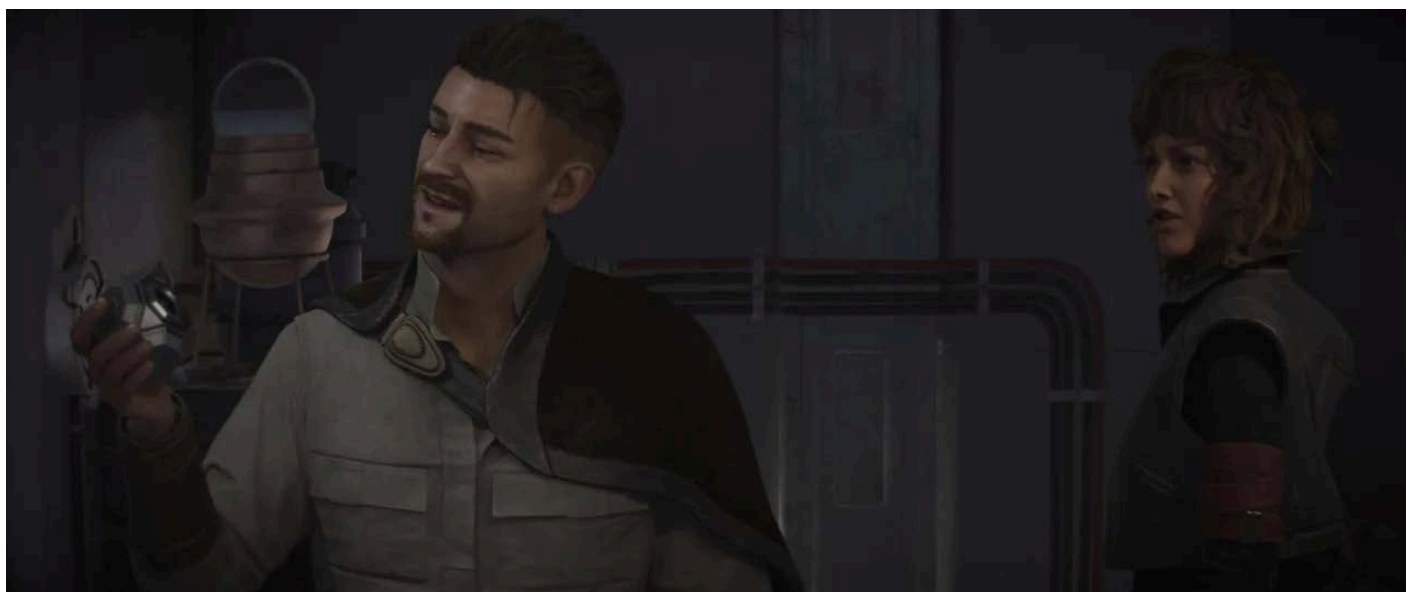


После путешествия по вселенной и сбора команды отличных отбросов преступного мира во время миссии [The Heist / Ограбление](#) нам удалось забрать сокровища Слиро и сбежать. Однако в мире головорезов и преступников все не так просто, и теперь мы заперты на борту звездного разрушителя с простой миссией спасения наших друзей. Наше пошаговое руководство проведет вас через последнюю миссию [Star Wars Outlaws](#), с советами по тому, как пробраться сквозь каждую встречу с врагом, найти полезные ресурсы для улучшений и отследить ключевые точки интереса.

- [Сопровождение Гедека в диспетчерскую](#)

- [Проникновение на встречу Джейлена со Слиро](#)
- [Побег из ND-5](#)
- [Встреча с боссом ND-5](#)
- [Активация первого силового ядра](#)
- [Активация второго силового ядра](#)
- [Побег с Revelator/Откровение](#)
- [Разрушение Revelator](#)
- [+ Небольшая помощь от вашего любимого синдиката](#)

## Прохождение Revelator



Как и ожидалось, хотя наше ограбление прошло без сучка и задоринки (ну или, ну, без множества сучков), оказывается, что некоторые из нашей группы не были очень честны относительно своих истинных намерений. Когда эта миссия начнется, мы узнаем, что Джейлен на самом деле никогда не охотился за немаркированным Бескаром, а вместо этого хотел получить базу данных шантажа Слиро на имперцев. С ее помощью он намеревается узурпировать его как лидера Зерек Беш.



Хуже того, Рико все это время знала и снова нанесла нам удар в спину. Теперь Джейлен намерен отвезти Асару и базу данных к имперцам и обменять их, чтобы показать свою преданность. После того, как Кей возражает, она теряет сознание и просыпается в спасательной капсуле на имперском Звездном Разрушителе, известном как **Откровение/The**



**Revelator.** После того, как мы приходим в себя, Кей предлагает последнюю миссию: **отправиться в Revelator, найти ND-5 и Асару и сбежать вместе.**

**Revelator** — Звёздный Разрушитель Имперского класса в составе Имперского флота во время Галактической гражданской войны. Он был разрушен во время битвы за Откровение в 3 ПБЯ.

### Сопровождение Гедека в диспетчерскую



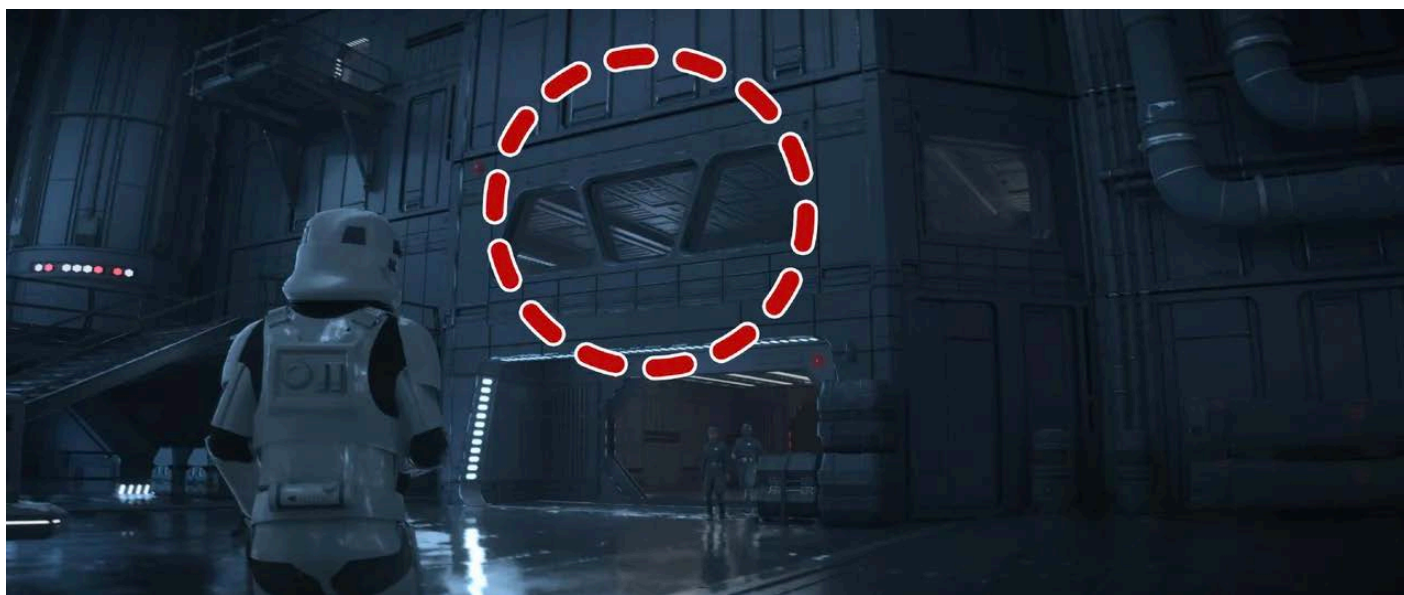
Когда мы восстановим контроль, мы будем замаскированы под штурмовика, а Гедек будет нашим несчастным пленником. Продвигайтесь вперед к двери впереди, и Гедек пойдет с вами.



Дверь откроется автоматически, поэтому следуйте по проходу вперед, пока не дойдете до большой комнаты с **грузовыми санями**, движущимися через нее. Пройдите в комнату, затем найдите контрольно-пропускной пункт **справа**. Когда вы пройдете через него, вас остановит **Имперский офицер**.



Они спросят, почему вы переводите заключенного, ведь у них нет записей о заключенном, которого нужно переместить. **Здесь вам будет предложено два варианта: солгать или сказать правду.** Хотя кажется, что рассказ правды раскроет ваше прикрытие, оба варианта позволят вам обойти охрану. **«Сказать правду»** на самом деле означает, что Кей расскажет офицеру о настоящих преступлениях Гедика против Империи, и они это примут, в то время как **«солгать»** означает, что они просто упомянут ISB, чтобы напугать офицера и заставить его пропустить их.



В любом случае, выходите с другой стороны контрольно-пропускного пункта, а затем идите к **центру турболифта** на противоположной стороне. Когда вы войдете, **Гедеек укажет на комнату управления на втором этаже этой комнаты.** Кей решит зайти внутрь и попросить Гедика поискать ND в записях.



Пройдите через ставень прямо справа от вас ( *не* тот, что под окном диспетчерской, а тот, что прямо справа от вас, когда вы выходите из контрольно-пропускного пункта), и вы увидите **лестницу с камерой, установленной для наблюдения за ней**. Гедек не может пройти здесь, но мы замаскированы, поэтому камера нас не заметит. Как только Гедек спрячется, поднимитесь по лестнице, и вы найдете **терминал** наверху.



**Получите доступ к терминалу и отключите камеру**, чтобы Гедек мог подняться по лестнице и присоединиться к вам. Когда он это сделает, он заметит, что в комнате управления, вероятно, находится **имперский офицер**. Пройдите без него и убейте офицера, который смотрит на терминал впереди.

---

## Проникновение на встречу Джейлена со Слиро



Как только они будут внизу, Гедеек придет и начнет работать с терминалами диспетчерской. Пока он это делает, он замечает **Слиро**, который направляется на встречу с агентами ISB. Кей быстро понимает, что Слиро может быть именно тем, что нам нужно, чтобы добраться до ND-5. Если Джейлен встречается со Слиро, **она может выступить в качестве его эскорта, и он приведет ее прямо к нему.**



После того, как она определится со своим планом, Гедеек откроет дверь в задней части комнаты управления. **У вас будет всего двадцать секунд, чтобы добраться до Слиро**, но, к счастью, он прямо за дверью. Выйдите из комнаты управления и идите **прямо к нему.**



Когда вы приблизитесь, **настоящий эскорт** приблизится, и Кей отпустит их. К счастью, Слиро покупается, и мы можем присоединиться к нему в лифте. Подождите, пока лифт поднимется (и Слиро будет ругать империю), затем следуйте за ним, когда он выйдет и пойдет в комнату для совещаний.



По прибытии вы увидите еще одну длинную кат-сцену, где Вейдер официально объявляет, что Джейлен взял под контроль Зерек Беш. Но это не самая плохая часть. Джейлен конкретно рассказал ему, где находятся мятежники на Акиве, и Ревелатор направляется, чтобы уничтожить их.



После этого раскрытия Джейлен появится с ND-5 и Асарой и вывалит немного бомбы о своих отношениях со Слиро. Тем временем Кей выясняет, как она собирается освободить ND, оставаясь в маскировке. Однако это быстро идет ко дну, поскольку Кей раскрывается, и Джейлен натравливает на нее ND-5.

## Побег из ND-5



Когда вы вернете себе контроль, завопят сигналы тревоги Revelator, и нам нужно найти другой способ вытащить Азару и ND с корабля. После того, как Кей проинструктирует Гедика, **проползите через вентиляционное отверстие в правой части комнаты.**



Когда вы окажетесь на другой стороне, ND-5 ворвется в двери впереди, словно Терминатор, и начнет преследовать нас.



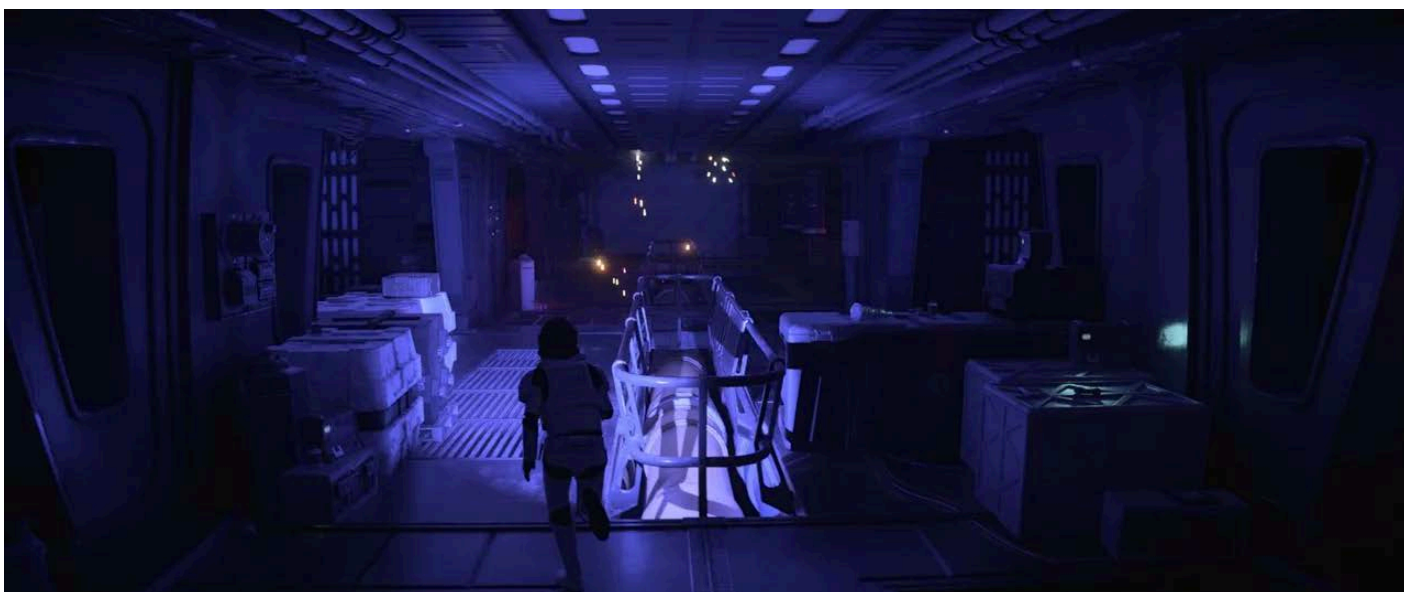
Бегите по **дорожке слева**, избегая ND. В основном это рельсы, но постарайтесь избегать его бластерного огня, обстреливая все вокруг.



Когда вы достигнете конца пути, посмотрите на свой аттракцион. Вы увидите **склон**. Спуститесь к нему, и Кей будет скользить, пока ND стреляет с *возвышенности*. В конце вы спуститесь на дорожку внизу.

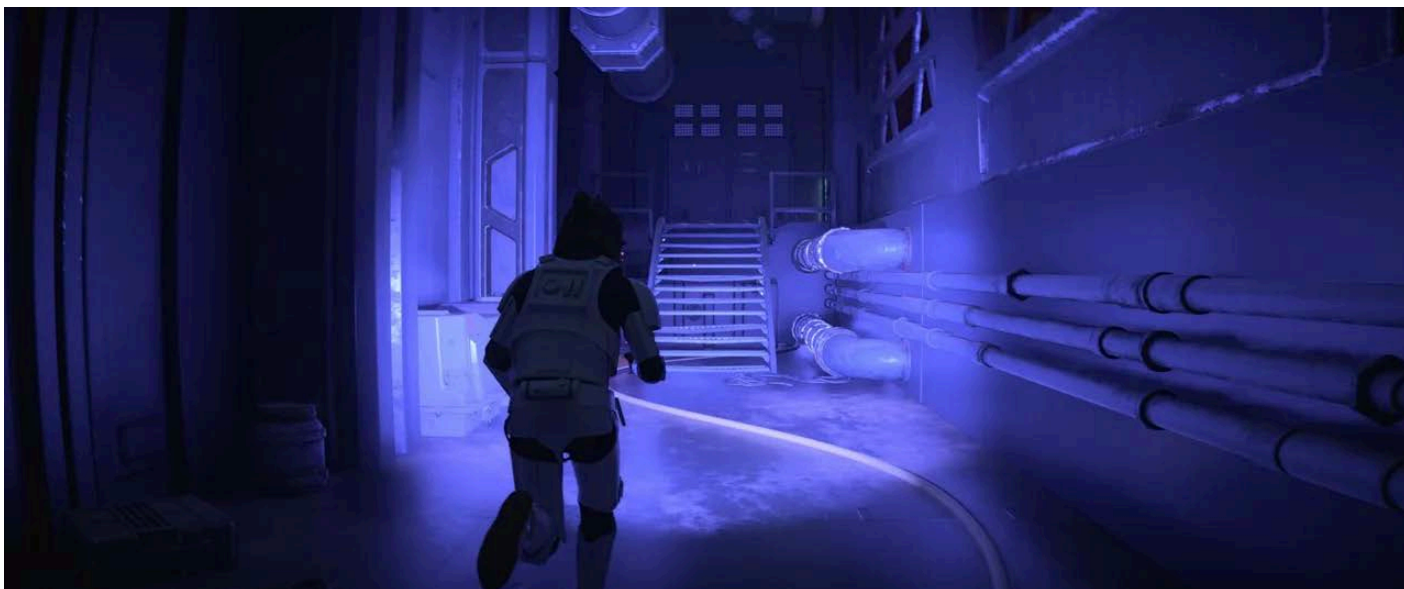


Поверните направо и следуйте по маршруту, пока не увидите **справа дверь, которую можно взломать с помощью считывателя данных**. Прорвитесь через нее, чтобы войти в генераторную.

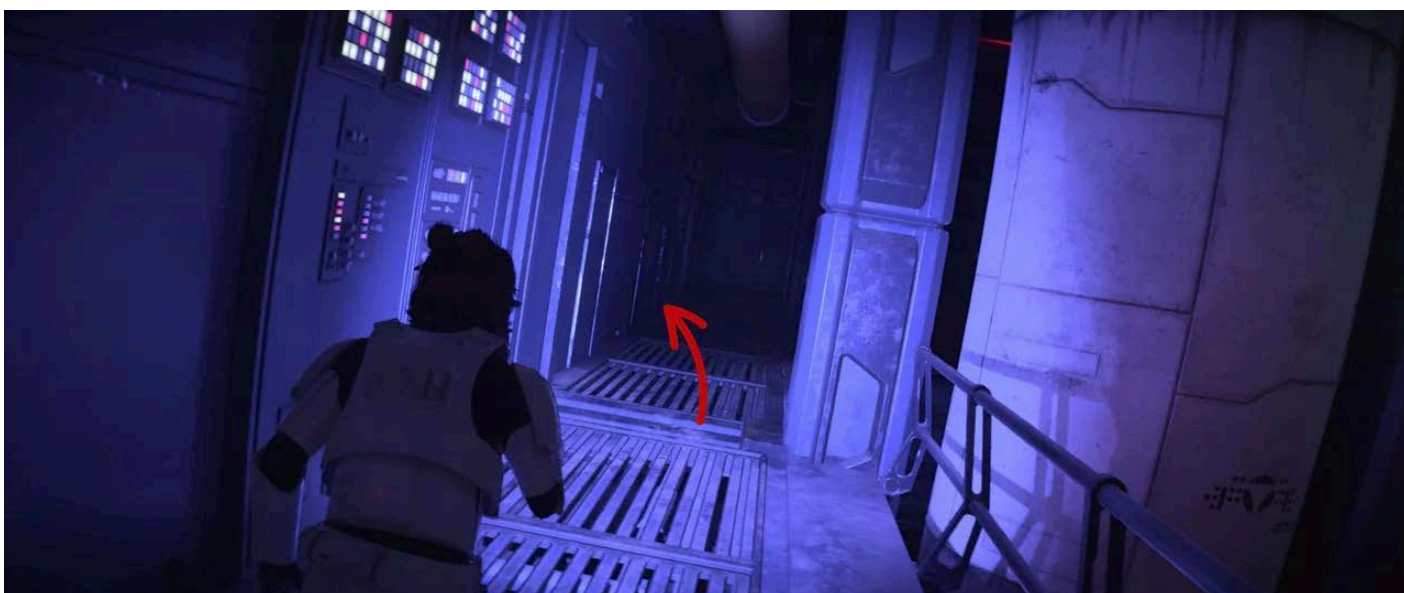


Пробегите через комнату и найдите проход справа. Когда вы его найдете, пройдите через него и поднимитесь по лестнице перед вами. Вы достигнете прохода наверху.





Перепрыгните через барьер на противоположной стороне дорожки и спуститесь в область ниже. В правом верхнем углу этой области вы найдете сундук, так что взломайте его, а затем найдите **путь** на левой стороне области.



Следуйте по нему, и он приведет вас к другому проходу, который вы можете пересечь. Дойдите до конца этого прохода, а затем найдите **вентиляционное отверстие** слева. Вы можете проползти через него и добраться до **ядра щита** Ревелатора.

---

## Встреча с боссом ND-5



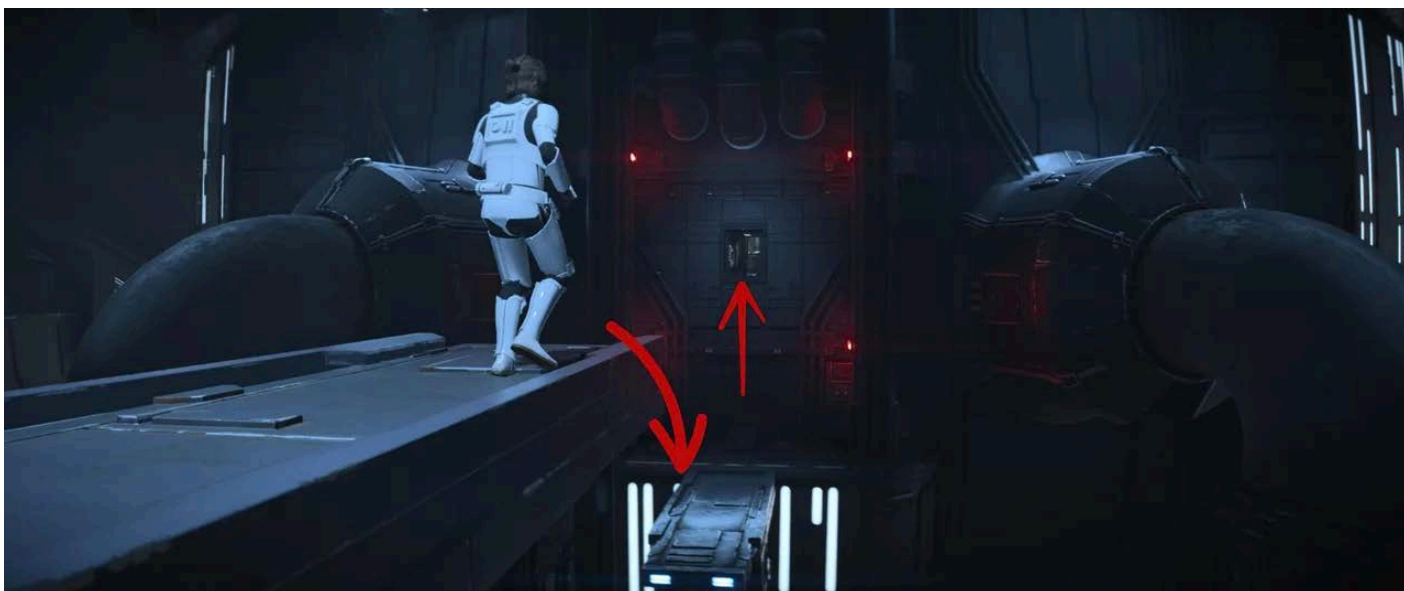
Теперь, когда мы в ядре щита, Гедек скажет нам, что технически, используя генераторы щита здесь, мы могли бы **оглушить ND на достаточно долгое время, чтобы использовать на нем шип свободы.**



Сначала давайте доберемся до генераторов. Выйдите на платформу с видом на генераторы щита, затем посмотрите направо или налево. Вы увидите **решетки** на обеих стенах. Прыгайте на одну и спускайтесь по ней, пока не достигнете прохода внизу.



Когда вы окажетесь на дорожке, спускайтесь вниз к **соединительной дорожке** с левой стороны. Здесь вы увидите несколько **выступов** на стене, по которым можно подняться на **стальную опору** через пропасть впереди.



Поднимаясь, вы увидите, как **ND-5** бежит по мосту над вами. Кажется, он направляется к нашему неизбежному столкновению наверху. Когда вы спуститесь на стальную опору, перейдите ее и перепрыгните на дорожку внизу, затем продвиньтесь вперед к **вентиляционному отверстию** на стене над вами.



Проползите через него и следуйте по пути, пока не окажетесь на **центральной платформе ядра щита**. Теперь нам нужно **активировать центральный излучатель**. Идите к центральной консоли напротив **излучателя**. Когда вы попытаетесь включить его, вы поймете, что ему что-то мешает. Нам нужно будет активировать **два силовых ядра**, чтобы излучатель заработал.

### Активация первого силового ядра



Пройдите мимо излучателя и найдите единственный путь, который не **блокирует энергетический барьер**. Следуйте по пути, и слева вы увидите лестницу.



Поднимитесь по нему, чтобы найти вентиляционное отверстие, которое приведет вас к **первому ядру питания**. Получите доступ к **терминалу, рядом с которым вы спуститесь**, и вы поймете, что **ядру нужно больше тока** для работы.



Посмотрите на каждый из **четырёх рычагов, выходящих из силового ядра**. Это **генераторы**, и вы увидите, что у них есть **рычаги, которые вы можете потянуть, чтобы добавить мощность в ядро**. Найдите один, потяните его вниз и подождите. Вы увидите, как **счетчик** над рычагом тикает, пока мощность добавляется в ядро. Когда счетчик опустеет, рычаг отойдет от ядра, показывая, что передача завершена. Нам нужно будет активировать **все четыре генератора**, а затем использовать терминал, который мы пытались использовать ранее, чтобы включить ядро.



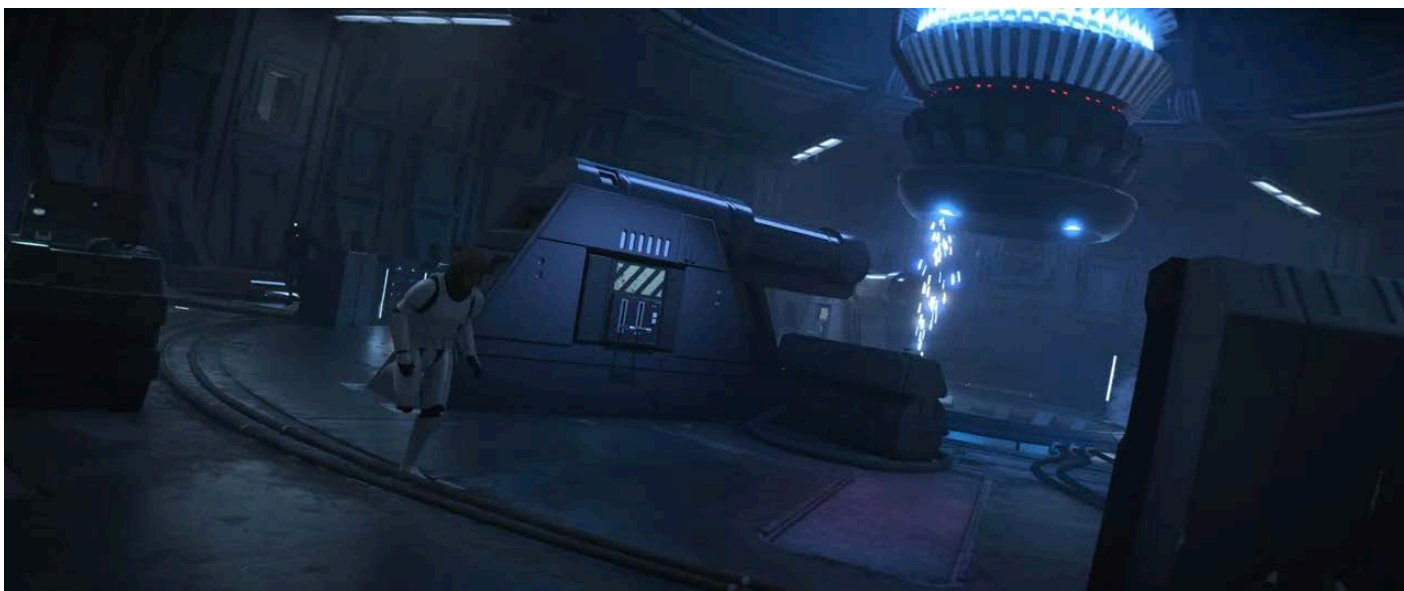
После того, как первый рычаг будет потянут, **ND-5 ворвется в комнату с ядром питания и начнет стрелять**. С ND в комнате это мгновенно превратилось в **скрытную миссию**. К счастью, ND не так быстр, а это значит, что вы можете потерять его и довольно легко спрятаться. Однако, если он вас увидит, он откроет огонь. Однако худшая атака ND заключается в том, что вблизи **он может мгновенно убить вас, если схватит вас**. В общем, никогда не подходите к ND достаточно близко, чтобы он мог вступить в физический контакт, так как он сбросит вас и казнит.



Цель здесь — **пробраться между каждым рычагом и включить его**. Как только вы схватите рычаг, вы сможете тихо передавать энергию, но вы застрянете в одном положении на продолжительное время. Поэтому идея состоит в том, чтобы дождаться, пока он переместится в противоположную сторону комнаты от рычага, который вы пытаетесь потянуть, затем быстро нажать на него, дождаться завершения передачи, а затем улизнуть.



Если вас поймают, **убегайте и прячьтесь, чтобы снова войти в режим скрытности**. ND беспощаден вблизи, но он довольно легко откажется от погони, так что вы сможете вернуться в тень, не слишком беспокоясь о том, что он будет следовать за вами.



Когда **все четыре рычага будут потянуты**, вернитесь к **терминалу**, который мы пытались использовать ранее, и активируйте его. Ядро питания включится, но **ND-5 будет точно знать, где мы находимся**. Бегите по комнате, пока дверь, через которую ND пролезет, не откроется, затем бегите через нее и идите по тропинке направо.



Вы будете бежать по тропинке, пока ND будет липнуть к вам, как клей, стреляя из своего бластера и нанося большой урон. Постарайтесь поставить между вами препятствия, чтобы убедиться, что вы не получите слишком много урона.



Когда вы дойдете до конца пути, вы увидите **тупик**. Однако, если вы посмотрите на пол, вы увидите **люк** прямо перед генератором. Спрыгните в люк, а затем следуйте по пути через вентиляционную шахту.

---

## Активация второго силового ядра





Вентиляционная шахта выведет вас прямо на проход. Выйдите на него, и **ND** немедленно начнет стрелять с платформы выше.



Перебегите через проход, поверните направо через ряд платформ, между которыми вам нужно перепрыгнуть, а затем перепрыгните на другой проход. **ND** взорвет бочку, когда вы будете ее пересекать, поэтому избегайте взрыва, а затем пройдите через **вентиляционное отверстие** в конце прохода.



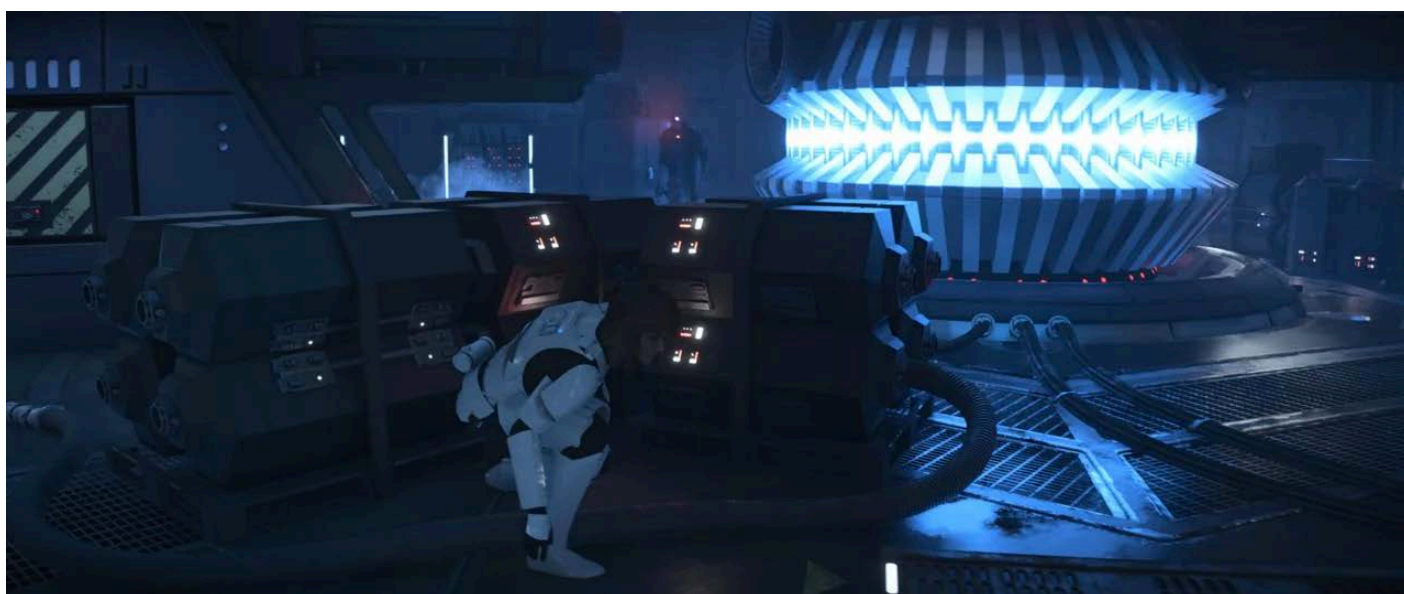
Пройдите через него и следуйте по вентиляционной шахте. Она приведет вас к одному из путей к **Ядру Щита**, который был заблокирован энергетическим барьером. Следуйте по тропе, пока не увидите лестницу **слева**, затем поднимитесь и нырните в вентиляционное отверстие, которое вы найдете наверху.



Вы спуститесь во **вторую комнату с энергетическим ядром**. На этот раз ND уже здесь и даже не будет играть свою фишку Терминатора. Он выстрелит в нас, как только мы спустимся, так что **бегите на другую сторону комнаты и попытайтесь снова войти в скрытность**. Когда вы это сделаете, то вернетесь к той же тактике, что и в первой комнате с генератором, **за исключением одной огромной загвоздки**.



Вместо использования **рычагов**, каждый из **генераторов** в этой комнате должен быть **активирован с помощью спайка данных**. Другими словами, **нам нужно взломать каждую руку, чтобы передать энергию**. К счастью, на этот раз есть только **три ядра**, а замки установлены на **самый легкий уровень сложности**, однако, это все равно будет сложно.



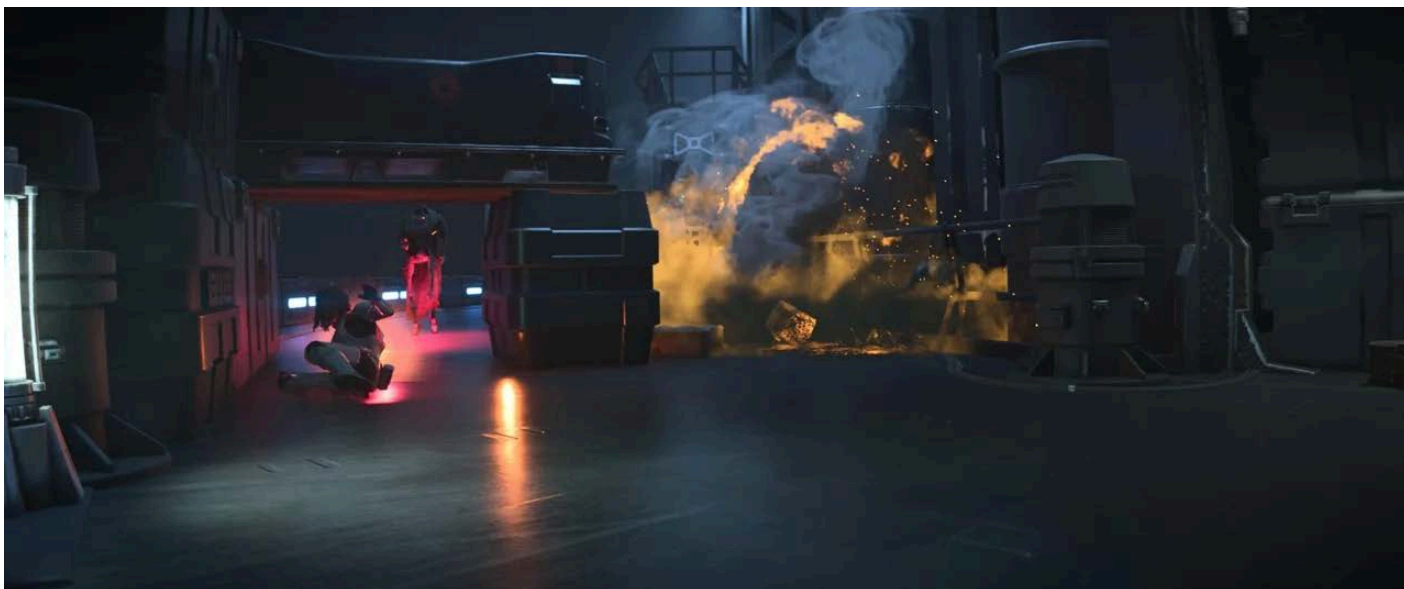
Как правило, вам нужно будет выиграть себе гораздо больше времени, чтобы поработать над каждой рукой, не видя вас ND. Лучшая идея здесь — **всегда держать ND на противоположной стороне комнаты, пока вы работаете над замком**. Вы можете либо подождать, пока он начнет двигаться естественно, либо **свистнуть**, чтобы заманить его в один угол, а затем вернуться к выбранному вами **силовому ядру**.



Постарайтесь не рисковать. Если вы видите, что ND рядом, и вы чувствуете жадность, просто подождите, пока он не двинется, прежде чем приближаться к генератору. Если ND достаточно близко, он может быстро сократить дистанцию, схватить вас и закончить вашу попытку за секунду.



После того, как вы взломали все три замка, найдите **терминал** и нажмите на него, чтобы активировать ядро питания. Как и раньше, это мгновенно предупредит ND, так что уклонитесь от него, выигравте время, чтобы дверь открылась, а затем выходите.



Снова поверните налево, и мы войдём в короткий спринт, где ND будет стрелять в нас. **Это намного сложнее, чем в прошлый раз**, и ND будет в полной мере использовать **взрывоопасные бочки, усеянные по пути**, чтобы сбить нас с ног и схватить. Если вы видите **бочку на пути**, скорее всего, там есть **ящик, через который вы можете перепрыгнуть**, или **поддон, под который вы можете проскользнуть**, чтобы избежать взрыва, поэтому всегда старайтесь найти альтернативный путь обойти взрыв.



В конце концов вы достигнете **центра Ядра Щита** и увидите, как он искрится впереди. Пробежите через него, а затем, когда ND последует за вами, искры ударят по нему. Когда он остановится, подойдите, и вы увидите заставку, в которой Никс продолжит нести команду, как маленький MVP, которым он и является.

---

## Побег от Откровение



Когда вы восстановите контроль, мы снимем тесную форму штурмовиков, воссоединимся с ND-5 и Асарой и, что самое важное, снова получим на свою сторону оружие массового поражения — Никс.



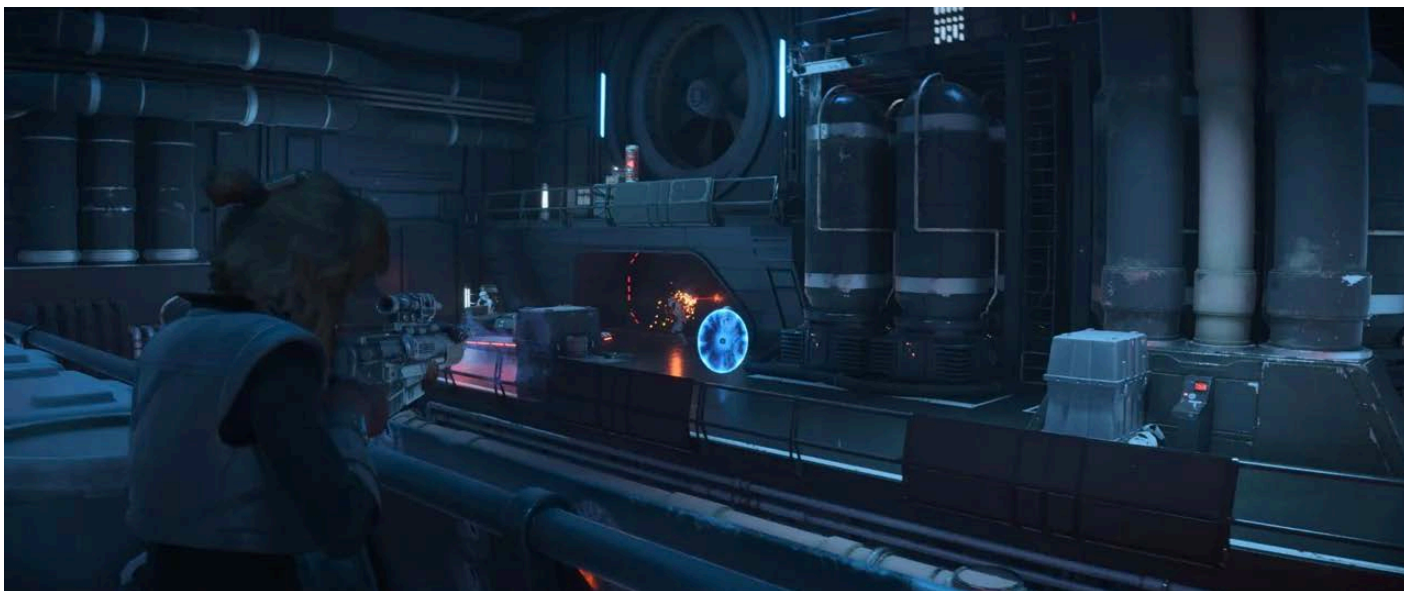
Теперь пора выбираться отсюда. Следуйте за Азарой и НД, когда они приближаются к **энергетическому барьеру** впереди. Войдите в **командный режим Никс**, и вы увидите **кнопку по ту сторону барьера**. Пусть Никс нажмет ее, чтобы опустить энергетический барьер.



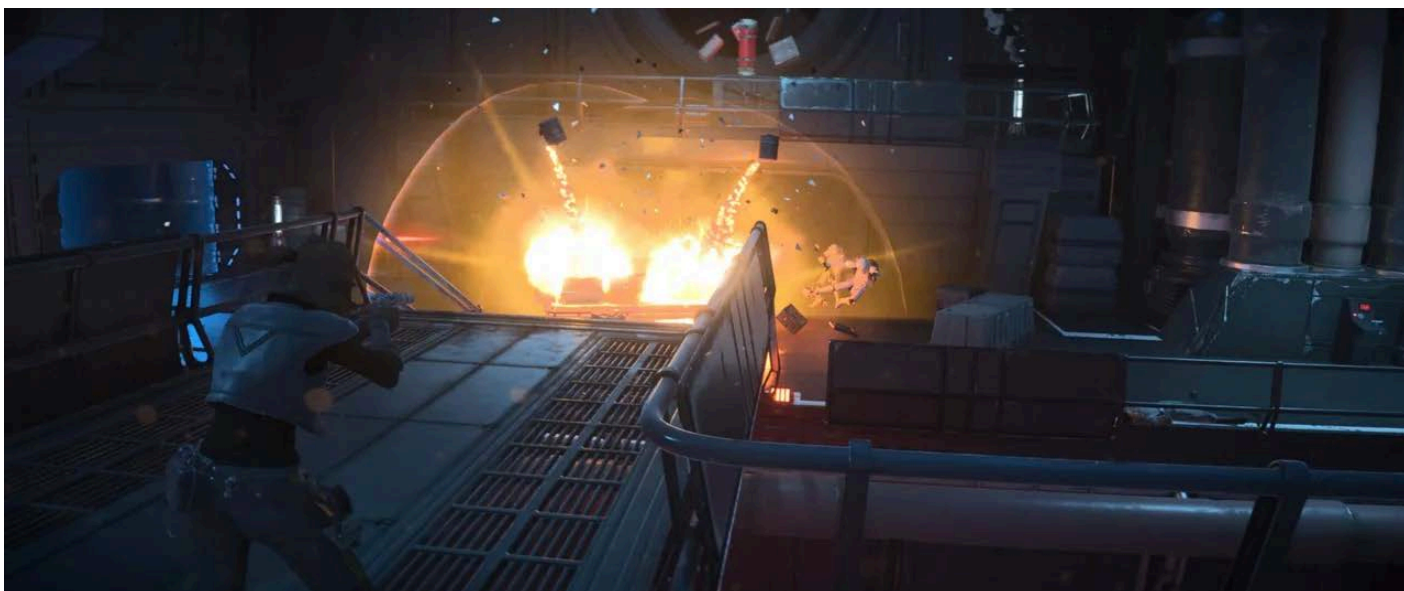
Когда вы закончите, поднимитесь по лестнице и идите по коридору впереди. Вы войдете во **второй коридор** и увидите **бластерную винтовку** и **несколько бакта-флаконов на ящике справа**. Загрузите бакта-флаконы и возьмите винтовку. Они нам понадобятся через секунду.



Когда будете готовы двигаться, **выйдите на дорожку впереди**, и **вы столкнетесь с роем штурмовиков**. Пригнитесь за ящиками перед вами, выгляните и откройте огонь. Используйте любые **бочки** в области и стреляйте в головы из **бластерной винтовки**, чтобы быстро прорваться сквозь них.

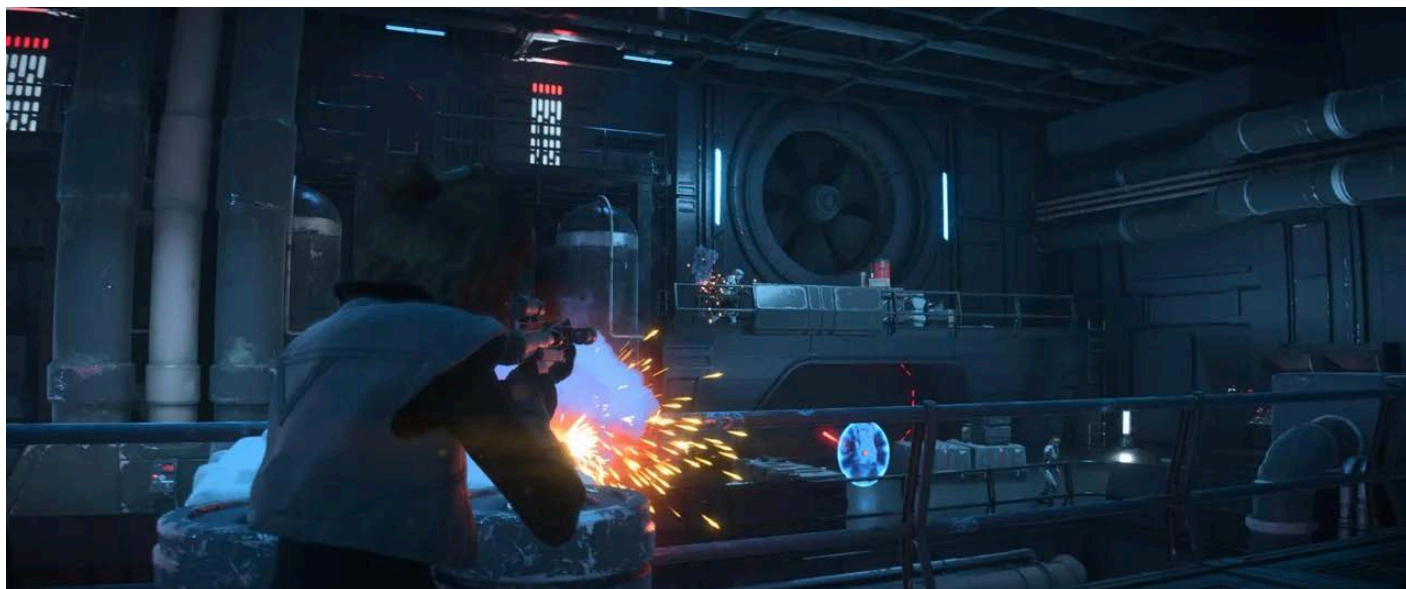


Когда вы прикончите первую волну, вас начнут окружать **штурмовики**, которые будут **приближаться по проходам справа и слева от вас**. Постарайтесь быстро их отстреливать, чтобы не попасть в окружение. Цельтесь в любого спецназовца, которого увидите первым, будь то **щитовые штурмовики** или **снайперы, которые занимают позиции на приподнятых проходах вокруг комнаты**.

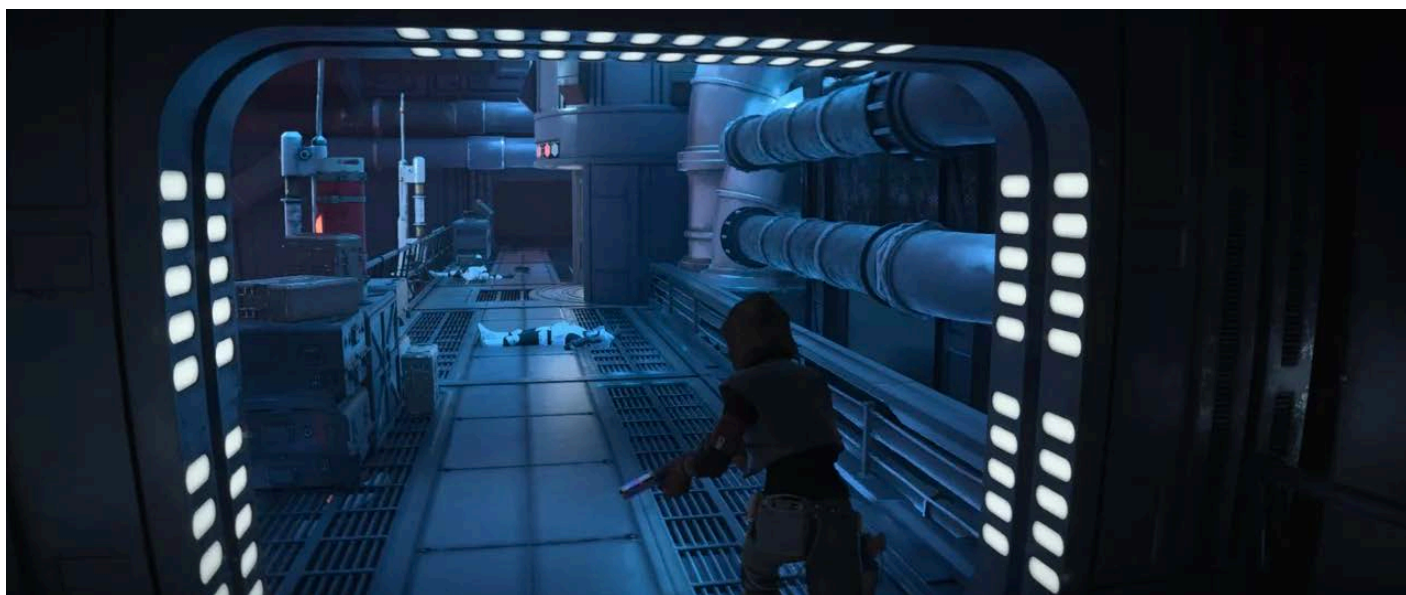


В конце концов, все станет невероятно суматошным. Это наша **последняя большая перестрелка в игре**, и она собирается бросить на нас все, что у нее есть, чтобы проверить наши навыки. В последних нескольких волнах вы увидите, как в комнату войдут **штурмовики смерти**, поэтому, как только вы их увидите, сосредоточьтесь на них. Убедитесь, что у вас есть **оружие для подбора**, и **цельтесь в голову**, поражая их всем, что у вас есть.





Когда враги начнут заполнять комнату, помните, что **всегда нужно иметь под рукой оружие для подбора, а не бластер, пусть Никс принесет предметы, если они вам понадобятся, и потратьте минуту и спрячьтесь, пока вы лечитесь.** Поскольку у нас есть партнеры по кооперативу, которые примут на себя удар, у вас будет больше возможностей не высовываться и восстанавливаться, если они вам понадобятся, так что не беспокойтесь о том, чтобы выходить из боя, пока не вернетесь в лучшую форму.



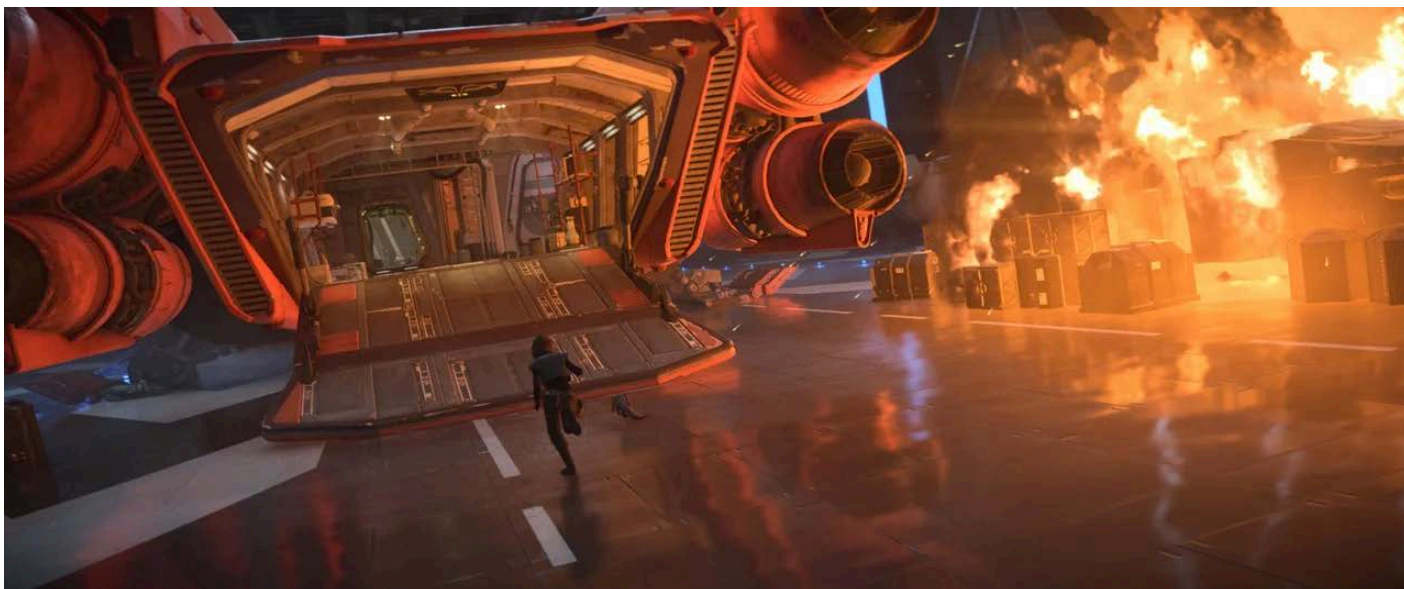
В конце концов, вы прорветесь сквозь натиск солдат, и **лифт прибудет.** Пройдите через двери на **проходах по обе стороны от центрального прохода**, а затем следуйте по лестнице к лифту. Пройдите внутрь, и вы вернетесь в вестибюль, в который **вы** с Гедеком добрались ранее.



Сбегайте вниз по лестнице, и, **пока вы это делаете**, небольшая армия штурмовиков выйдет из двери справа от вас. Кей даст понять, что мы не собираемся наносить урон их силам, так что нам просто нужно бежать.



Пробегите через **контрольно-пропускной пункт** по другой стороне вестибюля и затем следите за ставнями прямо впереди. Они откроются, чтобы показать одного **штурмовика**. Убейте их и пройдите через эту дверь и с другой стороны в ангар.



Когда вы выйдете, вы увидите **Trailblazer** впереди. Он окружен множеством штурмовиков, но Анк взорвет несколько зарядов, уничтожив их и дав вам время, чтобы попасть внутрь корабля. Когда вы окажетесь внутри, вы увидите еще одну кат-сцену.

---

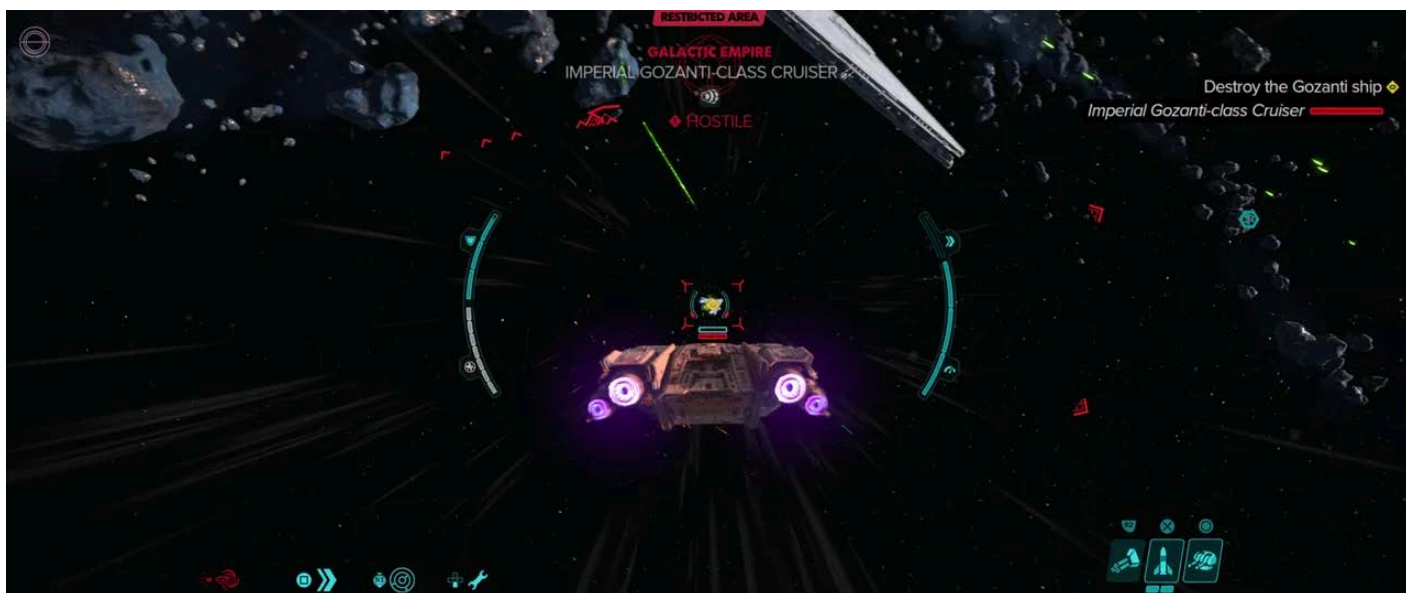
## Разрушение Revelator



Когда мы убегаем, Кей решает, что она не может просто игнорировать цель Revelator уничтожить мятежников, поэтому мы собираемся сразиться **с Revelator лицом к лицу в финальном бою**. Давайте посмотрим, почему Слиро посчитал Trailblazer таким великолепным кораблем.



Когда вы восстановите контроль, вы увидите **флот истребителей ТИЕ и Revelator** впереди. Именно здесь все **очки репутации, которые вы накопили за время своих путешествий, наконец-то вступят в игру**. Но мы вернемся к этому немного позже.



Во-первых, нам нужно дождаться подкрепления. **Начните уничтожать свой путь через истребители ТИЕ**. Постарайтесь продолжать двигаться и используйте **режим преследования**, чтобы отстреливать их по одному. После того, как несколько будут уничтожены, **Revelator отправит крейсер Gozanti**.



ND скажет нам уничтожить крейсер, поскольку он блокирует наши вызовы о **подкреплении**. Полностью сосредоточьтесь на Gozanti, **опустив его щит с помощью своих орудий**, а затем **ударьте по нему ракетой, чтобы нанести огромный урон**. Когда корабль будет уничтожен, вы увидите кат-сцену.

### Небольшая помощь от вашего любимого синдиката



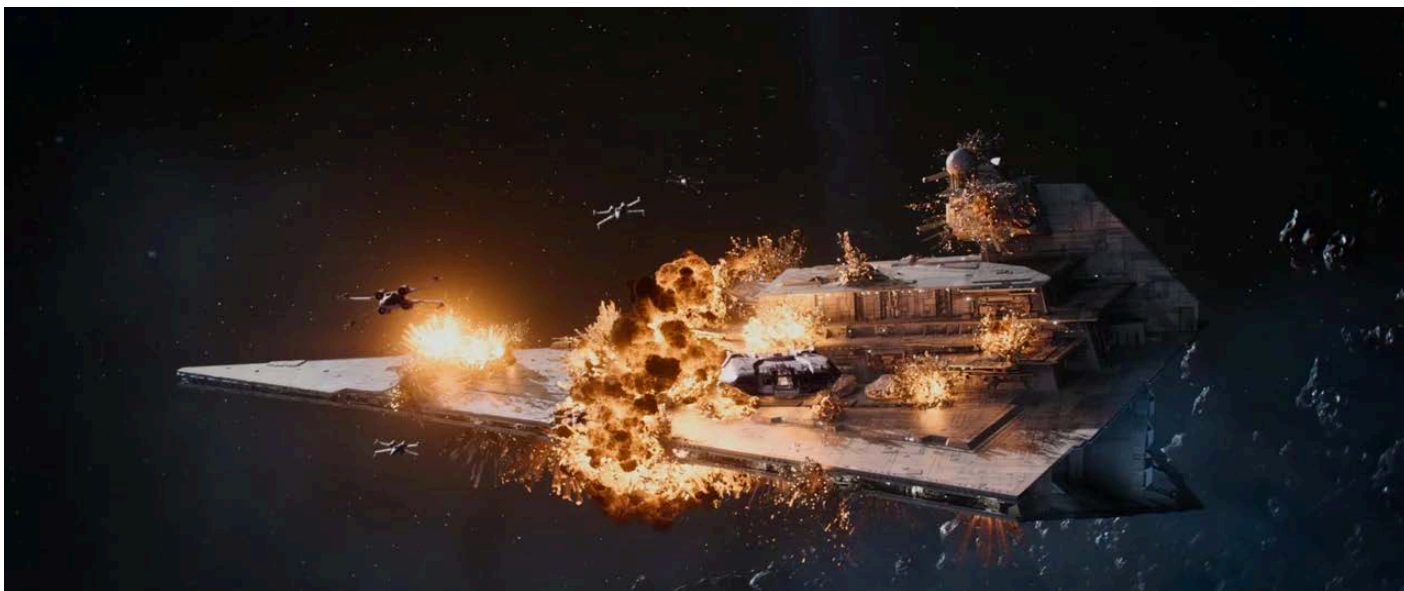
Во время этой заставки **повстанцы** придут нам на помощь, но самое интересное произойдет после. Кей получает еще одно сообщение, с **лидером фракции, у которой у нас самая сильная репутация, зовет нас**. Для меня это был **Джабба**, так как моя репутация у **хаттов была самой высокой**, но тот, с кем вы поддерживали наилучшие отношения, позвонит и скажет, что вы слишком ценны, чтобы терять их. Когда вы восстановите контроль, появятся корабли этого синдиката и начнут стрелять по нашим врагам.



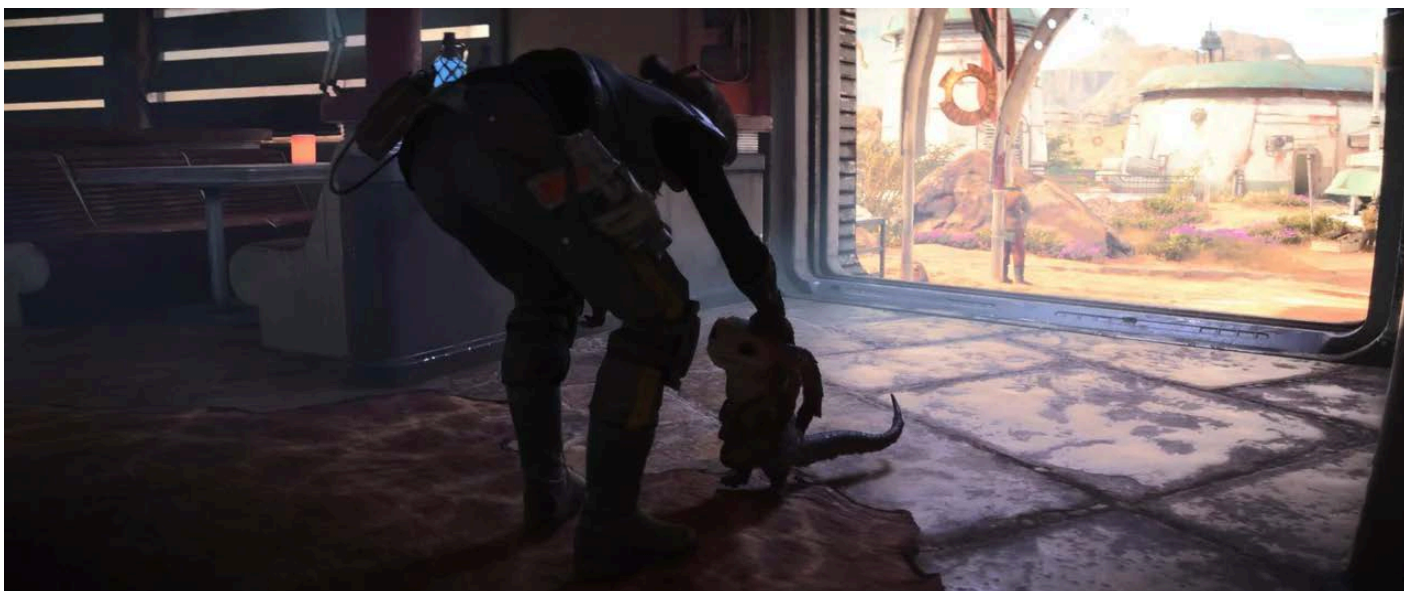
С большим количеством новых кораблей на буксире, пришло время уничтожить этот звездный разрушитель раз и навсегда. Пока наши союзники сосредоточены на более мелких врагах, давайте нанесем немного урона Revelator. Цельтесь в **генераторы щита в задней части корабля**. Это большие шарообразные детали, показанные на изображении выше.



Развернитесь и взорвите их обоих, чтобы **опустить щиты Revelator**. Когда это будет сделано, **направляйтесь под Revelator и нацельтесь на реактор**. Это **купол в центре нижней части корабля**. Прицельтесь и стреляйте, запуская в него пули и ракеты. Под кораблем есть несколько турелей, которые нанесут урон, если вы задержитесь слишком долго, поэтому обязательно заходите и выходите, когда попадаете в него.



В конце концов, он взорвется, и вот так **игра официально закончена!**  
**Поздравляем!!!** Смотрите финальную заставку, в которой взрывается Revelator, а наша банда может вернуться к своей жизни.



Вас ждет приятный эпилог (со сценой в середине титров, ради которой стоит задержаться), а когда титры закончатся, вас снова перенесут в закусочную **Daruda's Diner в Jaunta's Hope на Тошаре**. Отсюда вы сможете продолжить выслеживать секреты, выполнять миссии и улучшать свои навыки.

---

Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Endgame](#) — [Star Wars Outlaws Ending](#)

Автор: [Maksim Takoi](#) — 23.09.2024 - 17:48:25



Пока Кей путешествует по галактике, чтобы собрать идеальную команду для ограблений в кампании Star Wars Outlaws, ее приключения в конечном итоге достигнут кульминации в трехчастной цепочке миссий, которая завершится «Откровением» .

Ниже мы рассмотрим официальную концовку игры, предоставив вам краткий обзор того , что меняется в зависимости от ваших решений и что именно происходит в финальной катсцене . Для полного обзора последних трех миссий и всех основных сюжетных открытий, которые происходят во время них, обязательно посетите нашу страницу с объяснениями концовок.

Обратите внимание, что мы рассмотрим **спойлеры** к концовке Star Wars Outlaws заранее.

- [Как ваша репутация влияет на финал?](#)
- [Что происходит в финальной заставке](#)

---

### Концовка «Звездных войн: Изгои»

Концовка Star Wars Outlaws начинается после того, как Кей спасает ND-5 и снимает с него удерживающий болт , освобождает Азару , забирает кодексы и умудряется подняться на борт «Трейлблейзера» , пытаясь сбежать от «Ревелатора».





Когда Кей собирается прыгнуть, она слышит, как Асара призывает повстанцев на Акиву, которого вскоре уничтожит Ревелатор, если они не сбегут. В момент осознания Кей решает, что больше не может бежать от своих проблем, и решает встретиться со звездным разрушителем лицом к лицу. Однако она не может победить его без небольшой помощи, что приводит нас к первому пункту, который стоит рассмотреть...

## Как ваша репутация влияет на финал?

Когда Кей позовет на помощь, ей удастся заставить повстанцев присоединиться к ней и вторую фракцию, которая полностью зависит от вашего уровня репутации. На протяжении всей игры вы выберете помощь Багровому рассвету, Пайкам, Хаттам и клану Ашига.



Тот, у кого самый высокий уровень репутации, позвонит Кей и скажет ей, что они пришли поддержать ее. К сожалению, помочь вам может только одна фракция. Если вы с пайками, Гораш позвонит вам. Если вы с хаттами, Джабба позвонит вам. Если вы с кланом Ашига, королева Ашига позвонит вам. А если вы с Багровым рассветом, Ки'ра позвонит вам.



Разговор в основном будет идти по тому же пути, за исключением немного отличающихся линий диалога. Каждый лидер скажет вам, что они ответили на ваш призыв и идут на помощь, но они хотят Кодекс в качестве награды. Кей примет его, и когда вы снова присоединитесь к миссии, вы увидите, как их корабли присоединятся к флоту. Это единственное изменение в

финальной миссии, на которое влияют ваши решения, и финальная кат-сцена всегда одинакова без каких-либо отличий.

### Что происходит в финальной заставке?



После уничтожения «Ревелатора» вы получите доступ к финальному эпилогу, который подводит итог истории и позволяет узнать, что происходит с экипажем «Трейлблейзера» после битвы.



Мы увидим, как Кей, Анк, Гедеек и Асара сначала отправятся в бар Broken Hoof, чтобы выпить после боя. Здесь мы узнаем, что Гедеек и Анк не планируют сбавлять обороты в ближайшее время и на самом деле намерены отправиться на задание вместе. Гедеек намекает, что это как-то связано с дроидами и взрывами, поэтому оба они, похоже, счастливы. Кей отклонит их предложение присоединиться, но даст им знать, что она выручит их, когда им это неизбежно понадобится.



Что касается Асары, он попытается в последний раз убедить Кей присоединиться к нему и Повстанцам. Однако Кей даёт понять, что больше не будет использоваться как инструмент. Она пожелает Асаре всего наилучшего, и он уйдёт, вернувшись к Акиве.



Мы также получим последний контакт с Брэмом , поскольку Кей поблагодарит его за помощь на протяжении многих лет. Возвращаясь к своему разговору с ней в детстве, он скажет ей, что ее комната будет там столько, сколько ей понадобится.



Наконец, мы отправимся в Trailblazer и столкнемся с Вейл . Кей и Вейл обсудят свои разногласия, и Кей отдаст Вейл кодекс, который она притворилась потерянным в битве с Revelator, чтобы отбросить Синдикат, который присоединился к ней в битве. Она говорит Вейл основать свой собственный преступный синдикат, на что Вейл соглашается, но спрашивает Кей, хочет ли она принять участие в потенциальном предприятии в качестве своего партнера. Кей отказывается, но желает Вейл всего наилучшего.



Наконец, Кей возвращается на Trailblazer для своего счастливого конца. Она заходит в кабину и видит Никс и ND-5 . Ее команда официально снова вместе, и теперь они могут улететь, чтобы добыть новые очки, поработать на новые синдикаты и, возможно, выполнить несколько миссий DLC, когда они станут доступны...



Однако в этом заключении отсутствует один загадочный персонаж, и мы узнаем о нем больше в сцене после титров. После того, как пройдут начальные титры, мы перейдем к камере, где увидим Рико. Оказывается, титры, которые Джейлен дал ей за ограбление, были помечены, поэтому ее забрала Империя.



Рико ждет в камере допроса, и тут в комнату входит очень знакомый имперский офицер. Когда Кей садится перед ней, переодетая в офицерскую форму, она обсуждает фишку для покера с маяком слежения, которую Рико подарил ей в детстве. Они поделаются тонко завуалированной беседой, прежде чем Кей оставит ей отмычку и выйдет из камеры, по сути, вручив Рико свободу.



И на этом история завершена! Вы сможете вернуться в открытый мир и продолжить исследование сразу после этого, когда Кей появится в Jaunta's Hop на Тошаре.

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Endgame](#) — Ending Explained

Автор: [Maksim Takoi](#) — 24.09.2024 - 21:58:43



Теперь, когда вы закончили *Star Wars Outlaws* и дерзкий план Кея по осуществлению ограбления всей жизни подошел к концу, пришло время поразмыслить над тем, что именно произошло в финале. Даже для игры, которая так сосредоточена на преступных синдикатах и сомнительных персонажах, в кампании Кею часто наносят удар в спину, и только к финальной миссии мы по-настоящему понимаем мотивы некоторых из наших ближайших союзников.

Чтобы помочь вам разобраться в событиях концовки *Outlaws*, мы составили полный обзор концовки, включая все основные повороты и раскрытия.

Обратите внимание, что мы рассмотрим **спойлеры** к концовке *Star Wars Outlaws* заранее.

- [В чем секрет Слиро?](#)
- [Почему Кей не знает, кто такой Дарт Вейдер?](#)
- [Почему Джейлен предал Кей и что было в Кодексе Слиро?](#)

- [Каковы отношения Джейлена и Слиро?](#)
- [Почему ND-5 пытается убить Кея?](#)
- [Что происходит с командой ограбления?](#)
- [Что происходит в сцене после титров?](#)

---

## История на данный момент



Star Wars Outlaws начинается с двух бесстрашных воров: **Кей Весс**, героини нашей истории, и ее верного спутника, меркаала по имени **Никс**. Когда мы встречаем эту пару, они в настоящее время живут на планете **Канто-Байт**, где Кей провела всю свою жизнь с тех пор, как ее мать, **Рико**, бросила ее там в детстве.



Хотя Кей предупреждает ее домовладелец, друг и суррогатный отец, **Брэм**, что нужно относиться ко всему проще, мы начинаем историю с того, что Кей пытается наконец выбраться из этого мира, **укравав удостоверение личности** из клуба, которым управляет **Шестой Род**. С его помощью она сможет сбежать из Канто и начать все заново. Однако ее игра дает обратный эффект после того, как ее ловят на краже карты, и Шестой Род начинает охотиться за ней по улицам Канто.



Понимая, что ее новая вражда с Шестым Родом навсегда заставит ее покинуть Канто, Брэм подготавливает для Кей опасный контракт, который вытащит ее из этого мира. Ей нужно присоединиться к группе воров, пытающихся проникнуть в хранилище главы могущественного преступного синдиката, известного как Зерек **Беш**. Целью является человек по имени **Слиро** ; устрашающий криминальный босс, который недавно появился на сцене и пробил себе путь к власти среди крупнейших фракций преступного мира.



Кей вламывается в особняк Слиро в одиночку, находит хранилище и взламывает его, только чтобы понять, что сокровище, которое она искала, — это **захваченная мятежница** по имени **Асара**. Понимая, что цель миссии не такая, как было объявлено, Кей угрожает своим товарищам по команде, которые раскрывают, что они часть **Альянса повстанцев**, затем вырубает ее и оставляют умирать в хранилище.





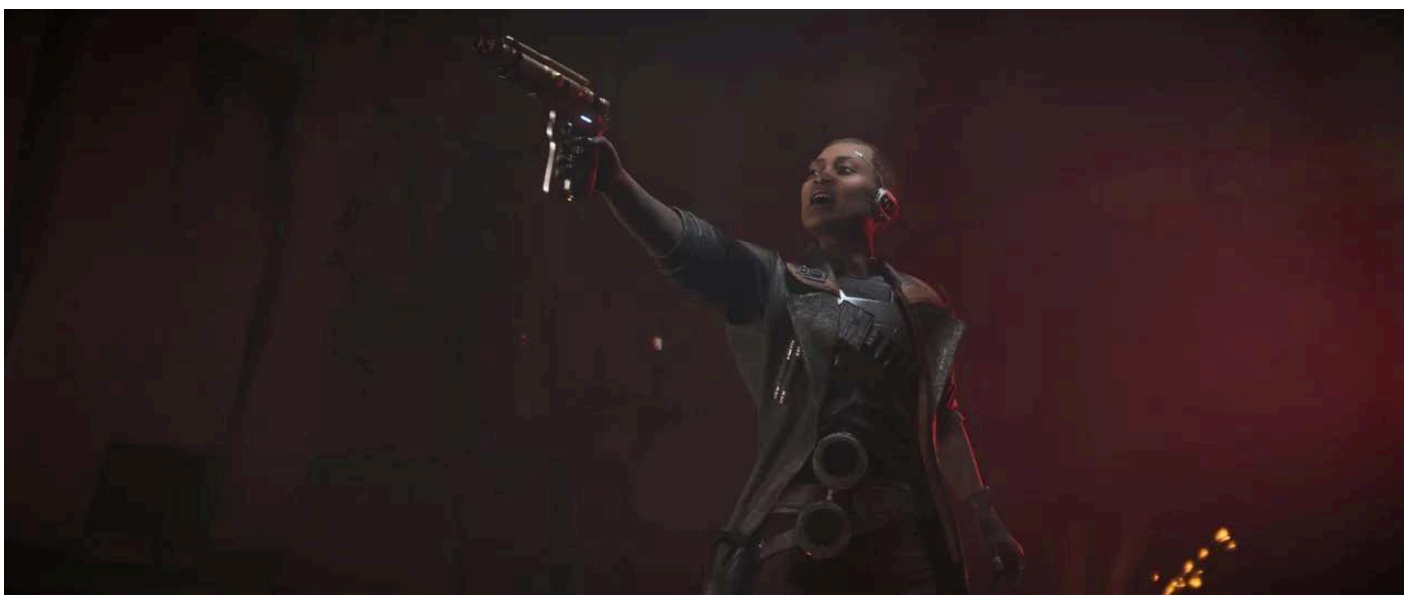
Некоторое время спустя Кей приходит в себя и оказывается лицом к лицу со **Слиро**. Однако, прежде чем он отомстит, Никс отвлекает его, и Кей удается сбежать. Сбежав из особняка, она крадет корабль Слиро, **The Trailblazer**, и умудряется сбежать от Канто. Чтобы уйти от преследователей, она летит на планету Тошара, где терпит крушение. Освободившись от крушения, Кей встречает *определенно совсем не теневого* инженера по имени **Вака** во время напряженной перестрелки, который объединяется с ней, чтобы починить Trailblazer. Однако починить корабль будет непросто. Из-за своих выходов в особняке Слиро она заслужила **метку смерти**, что означает, что она разыскиваемая преступница с большой наградой за ее голову.



Чтобы получить детали для корабля и заработать по пути хорошую зарплату, Кей начинает встречаться и работать с местными преступными синдикатами, зарабатывая благосклонность (или ненависть) **Пайков**, **Багрового рассвета** и **Хаттов**. Когда она берется за некоторые смелые задания и применяет свои воровские навыки, Кей постепенно чинит корабль, но ключевая деталь, которая ей нужна, чтобы покинуть Тошару, отсутствует: **навигационный компьютер**.



Под руководством Ваки Кей проникает в **разбитый корабль**, чтобы найти эту часть. После долгих восхождений и перезапусков генераторов ей удается заполучить ее, но она обнаруживает, что ее дорогой друг Вака не такой бескорыстный, каким кажется. Он хочет Trailblazer и продает ее Зерек Беш, чтобы получить его. Но как раз в тот момент, когда Вака собирается уничтожить нас и забрать свой приз, его убивает убийца Зерек Беш по имени **Вейл**.



Но Вейл не рыцарь Кей в сияющих доспехах. Она убила Ваку, чтобы получить награду за голову Кей для себя. Как это предусмотрительно. Едва избежав казни, Кей сбегает от Вейл и достигает выхода на корабль, но убийца снова ее перехватывает. Как раз в тот момент, когда Вейл собирается выстрелить, **таинственный боевой дроид в плаще** встает перед Кей, позволяя ей сбежать.



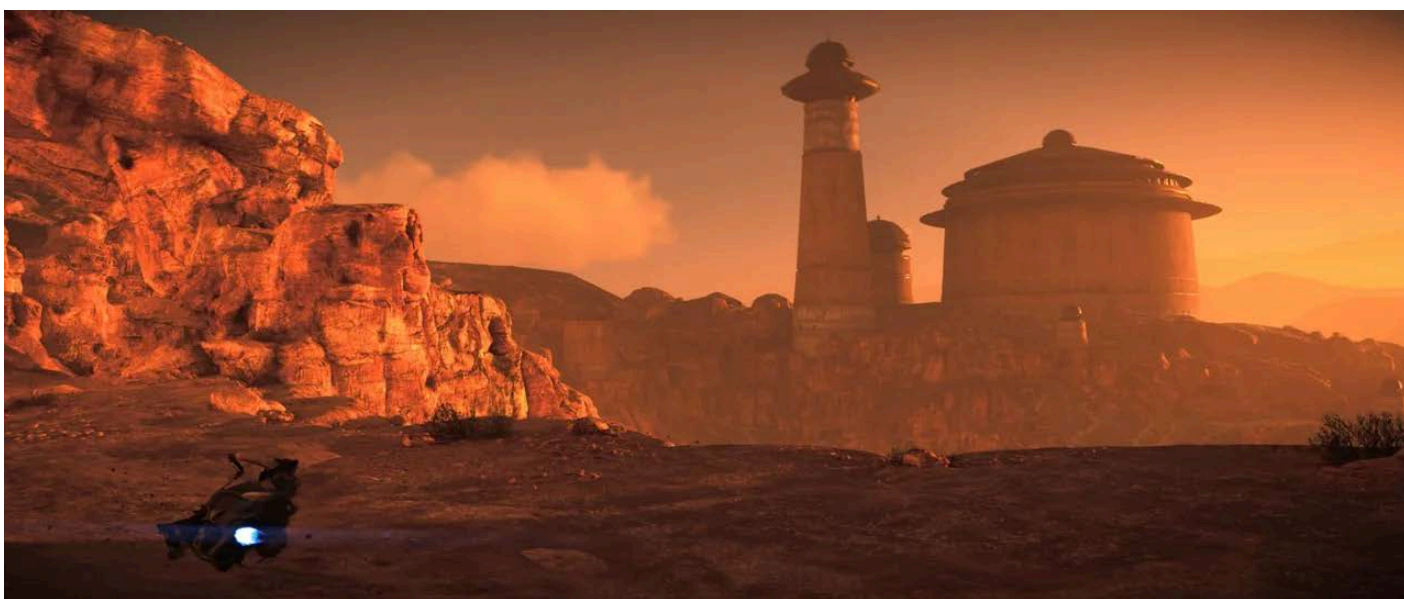
Кей сбегает с корабля и возвращается на Trailblazer, однако оказывается, что ее доблестное спасение не было совпадением. На борту Trailblazer она сталкивается со своим роботизированным ангелом-хранителем и его партнером; дьявольски обаятельным **Джейленом**. Джейлен говорит нам, что он обеспечил нашу безопасность, потому что он нуждается в нас для работы; ограбления всей жизни. Вместе со своим боевым дроидом-инфорсером, которого, как узнает Кей, зовут **ND-5**, она соберет команду и вернется в особняк Слиро, на этот раз разграбив его хранилище в поисках тайника из немаркированного Бескара, который сделает всех участников очень, очень богатыми.



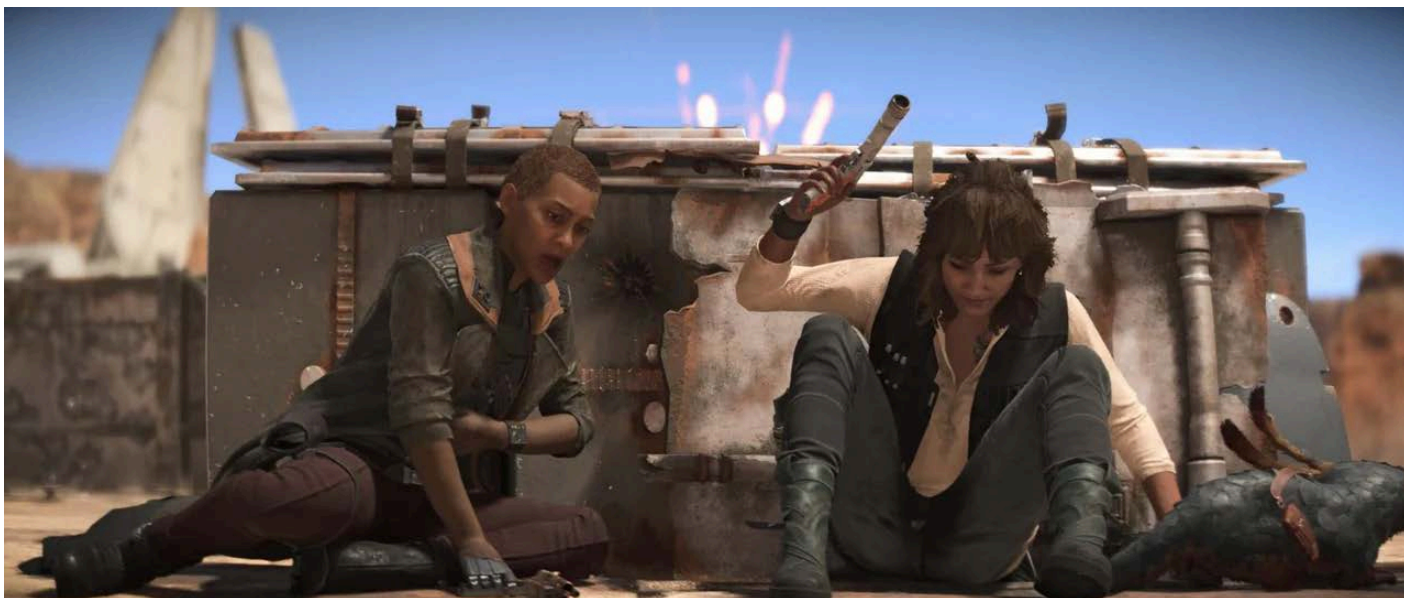
В обмен на работу Кей она не только получит большую сумму кредитов, но и ее метка смерти будет стерта, что позволит ей исчезнуть навсегда. Хотя Кей соглашается, у нее нет особого выбора в этом вопросе, так как **ND-5 подключен к сдерживающему болту**, который заставит его убить ее, если она попытается сбежать с миссии или пойти против приказов Джейлена. На этом ее миссия установлена.



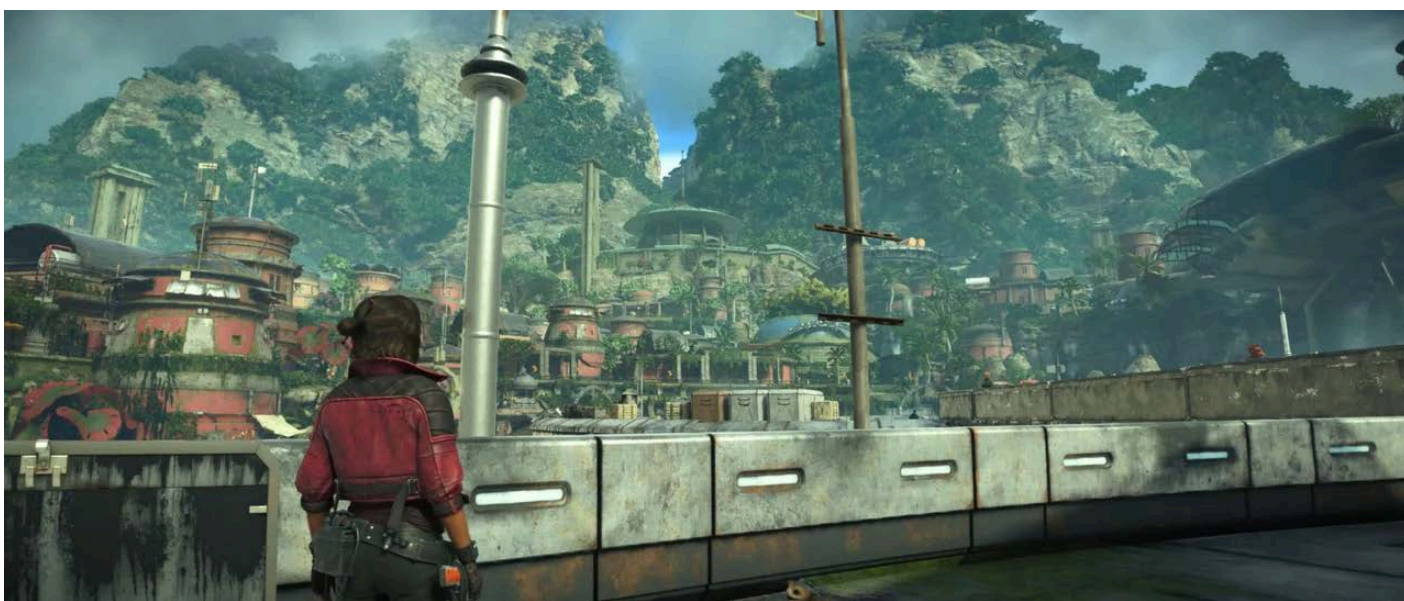
Используя **недавно установленный навигационный компьютер**, Кей начинает набирать команду для ограбления. Сначала она отправляется на ледяную планету **Киджими**, вмешивается в дела **синдиката клана Ашига** и освобождает опытного эксперта по взрывчатым веществам, известного как **Анк**. Анк присоединяется к команде, а Кей отправляется на поиски своего следующего потенциального товарища по команде.



Вместе с Анком она отправляется на **Татуин**, где крадет редкую жемчужину для рейдеров Таскенов и обменивает ее на свободу известного стрелка по имени **Хосс**. Однако пребывание Хосса в команде длится недолго. Проиграв напряженную игру в Сабаак, он торгует Никсом, чтобы погасить свои игорные долги с хаттами, заставляя Кей проникнуть **во дворец Джаббы Хатта**, чтобы освободить своего пушистого друга. Ее побег из тюрьмы проходит успешно, но она сталкивается с Джаббой и Вейлом после того, как Хосс ее выдает.



Желая немного отомстить и немного развлечься, Джабба бросает Кей, Вейла и Хосса в яму, где **Хосса съедают кровожадные массивы**, усложняя планы ограбления. Несмотря на это, Кей и Вейл формируют временный союз, чтобы убить ранкора Джаббы, но снова попадают в плен и вынуждены работать на Джаббу, чтобы заслужить свободу. Во время работы пара начинает развивать робкую дружбу, которая только укрепляется после того, как Кей спасает жизнь Вейла, пока пара отбивается от батальона штурмовиков.



Во время ее миссий Кей и ND-5 начинают становиться близкими союзниками и друзьями. Она начинает безоговорочно доверять дроиду как партнеру, и становится ясно, что отношения между ними больше не являются отношениями заложника и пленника. Вместе они отправляются на одну последнюю планету: **Акиву**.



Там Кей удастся выследить своего старого партнера: **эксперта-дройдокузнеца** по имени **Гедеек**. Кей убеждает его присоединиться к команде ограбления, помогая ему избежать роли имперского ученого и взломать дроидов *Viper*, которые он создал, чтобы настроить их против Империи. Однако во время освобождения Гедеек **ND-5** **получает ранение**, что приводит к его неисправности.



Когда Кей начинает думать о том, чтобы нанять **второго слайсера** для ограбления, **неисправности ND-5 ухудшаются, и он начинает ломаться**. Гедеек советует Кей позволить ему умереть; для его починки потребуются **редкие детали**, которые трудно найти, не говоря уже о том, что, без него и его удерживающего болта, Кей может сбежать от команд Джейлена без стального робота-убийцы, который выследит ее. Но Кей отказывается бросать своего верного второго пилота дроида. Спускаясь под Акиву, она находит старую **фабрику дроидов сепаратистов**, где она надеется найти детали, необходимые для починки ND-5.



Однако оказывается, что команда Trailblazer не единственная, кто скрывается в руинах фабрики сепаратистов. **Асара**, мятежник, которого мы нашли в хранилище Слиро, **разместил команду солдат-повстанцев на фабрике** и использует ее как базу для операций в своей борьбе с империей. Кей заключает непростой союз с Асарой и **помогает ему освободить некоторых пленных повстанцев в обмен на детали, которые починят ND.**



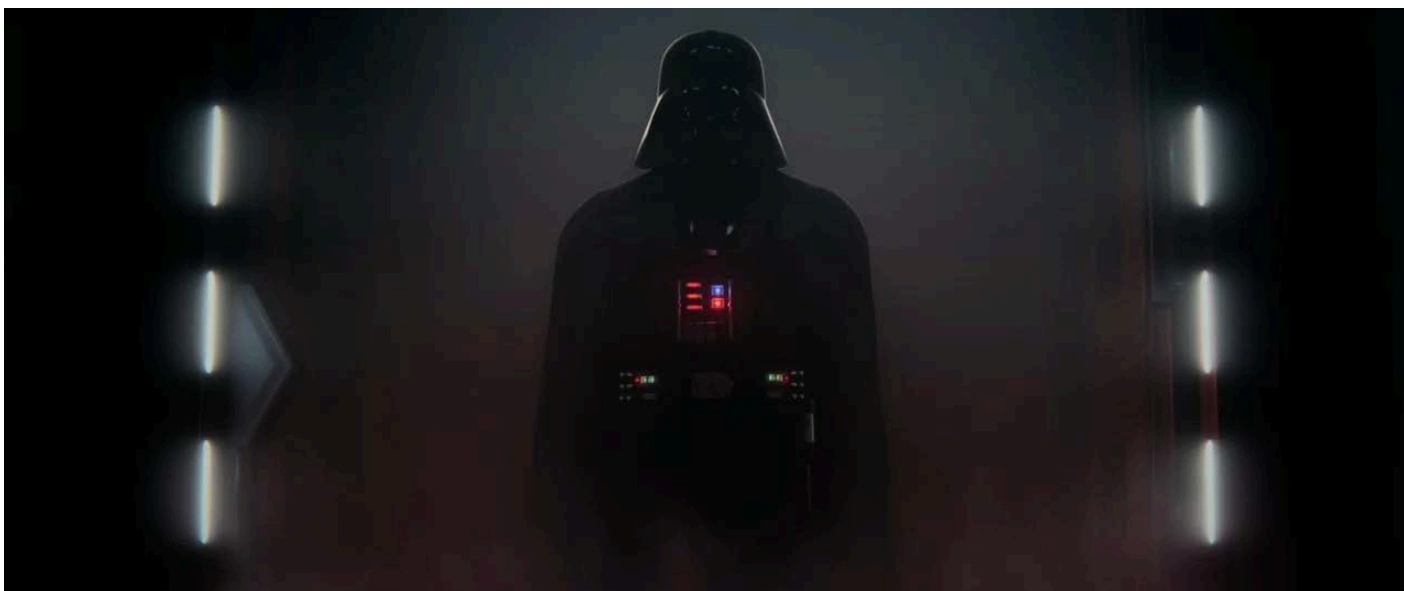
**Деталь работает, и ND спасается**, но Кей теряет сознание во время ремонта. Когда она приходит в себя, в нее попадает **два мощных снаряда**. Джейлен говорит ей, что **Асара заменяет Хосса в качестве эксперта по тяжелому оружию в группе**, и, несмотря на возражения Кей, **мать Кей Рико будет нашим вторым резак**ом. Кей спорит с Джейлен о присоединении Рико к команде, которую она так и не простила за то, что он бросил ее на произвол судьбы в детстве, но Джейлен скажет ей, что ограбление важнее всего.

Теперь, когда команда в полном составе, мы переходим к **финальной части Outlaws, состоящей из трех миссий**, а это значит, что пришло время разобрать все основные события, которые произойдут в финальном акте.

## В чем секрет Слиро?



Первое раскрытие финального акта Star Wars Outlaws происходит во время миссии **«Правда»**, где Кей и Рико высаживаются на имперский корабль, чтобы **украсть коды доступа Слиро**.



Когда Кей погружается в корабль, она случайно натывается на разговор между Слиро и Вейлом, который быстро превращается в нечто гораздо более показательное, когда Слиро заканчивает разговор, чтобы встретиться лично со знакомым лицом. Когда Вейла отпускают, **в комнату входит Дарт Вейдер**, и именно здесь мы узнаем, в чем заключалась сделка Слиро с самого начала.





**Слиро** — агент ИББ, нанятый Империей. Он работал под прикрытием на Имперское бюро безопасности, чтобы **раскрывать и сдавать солдат-повстанцев**, используя Зерек Беш в качестве прикрытия для выполнения своих приказов. Хотя он выдавал себя за могущественного криминального босса, построившего свою империю исключительно силой, богатство ресурсов, рабочей силы и высокотехнологичного оружия Слиро получил от Имперцев.



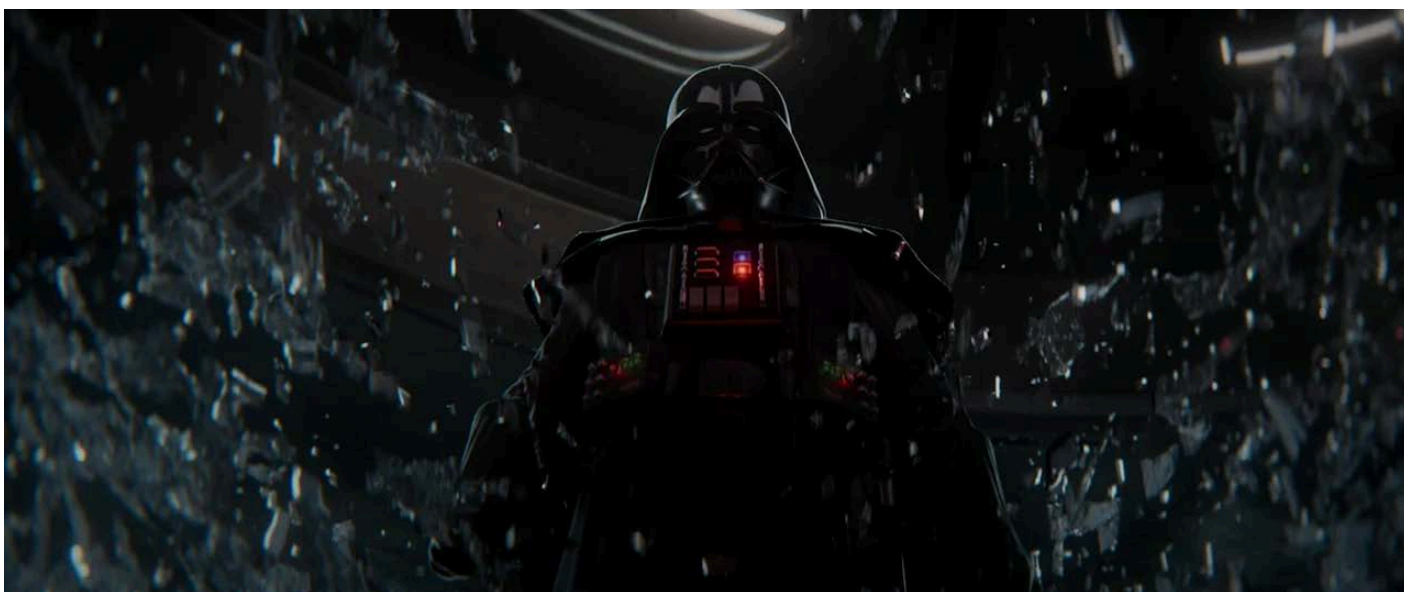
Истинная преданность Слиро объясняет множество странных событий, свидетелями которых мы стали на протяжении всей игры. **Асара содержится в хранилище Слиро, Зерек Беш отправляется в крепость хаттов вместо Империи, люди Слиро — высококвалифицированные солдаты с технологиями, не соответствующими их статусу преступного синдиката** ; это часть головоломки, которая заставляет все это сложить воедино.



Однако Вейдер недоволен Слиро. **Он считает, что тот не сдает достаточно повстанцев, учитывая обильные ресурсы, которые предоставляет ему Империя.** Когда встреча заканчивается, Вейдер дает понять, что Слиро ходит по тонкому льду. Если Зерек Беш не начнет получать результаты в ближайшее время, Слиро ответит ему. Недовольство Вейдера Слиро станет важной деталью немного позже в этом обзоре.

---

### Почему Кей не знает, кто такой Дарт Вейдер?



Что касается еще одного небольшого объяснения, когда эта сцена заканчивается, **Кей совершенно ясно дает понять, что она понятия не имеет, кто или что такое Дарт Вейдер.** Что касается того, почему, ну, хотя у нас есть очень хорошее понимание превращения Энакина Скайуокера в безжалостного, хрипящего, убийственного киборга, остальная часть Галактики не знает о существовании Дарта Вейдера. Среди Империи и Повстанцев он - бугимен; возвышающийся монстр, который появляется, чтобы убить любого, кто выступает против воли Императора. Учитывая, что Кей не участвует в войне между Империей и Повстанцами, Дарт Вейдер, вероятно, является фигурой, о которой она слышала только по приглушенным слухам и изредка по "диковинным" слухам, поэтому вполне логично, что она полностью озадачена, увидев его во плоти (или металле, я полагаю).

---

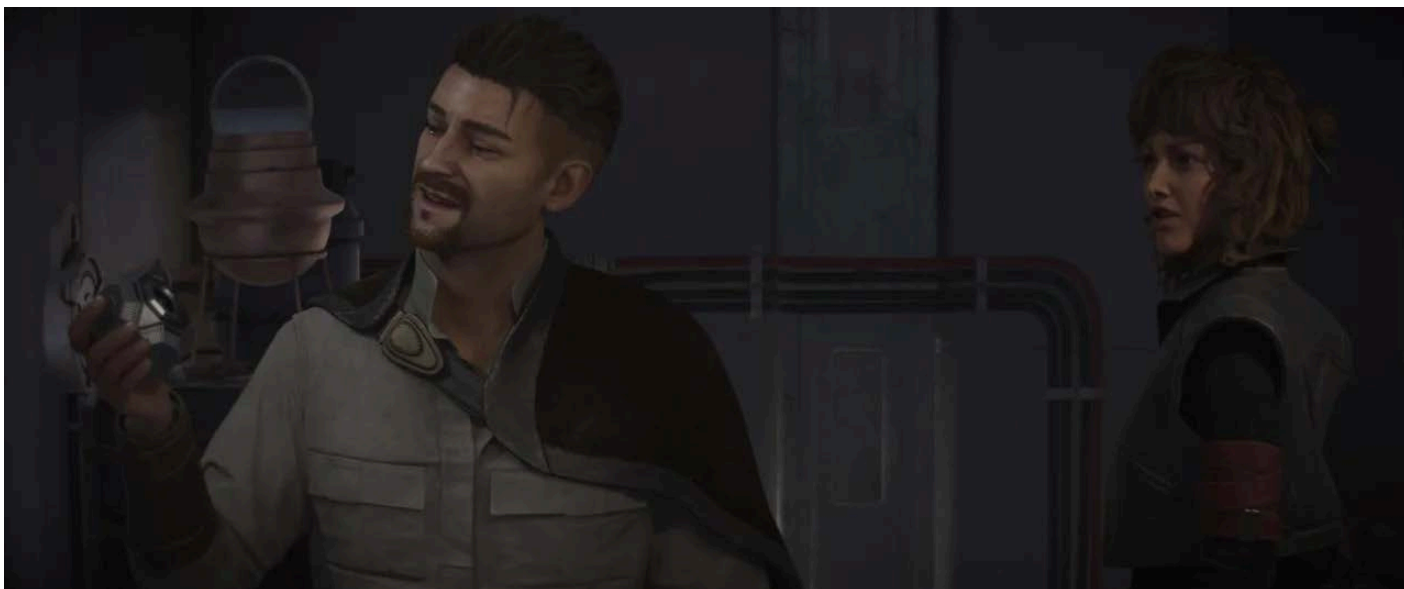
### Почему Джейлен предал Кей и что было в Кодексе Слиро?



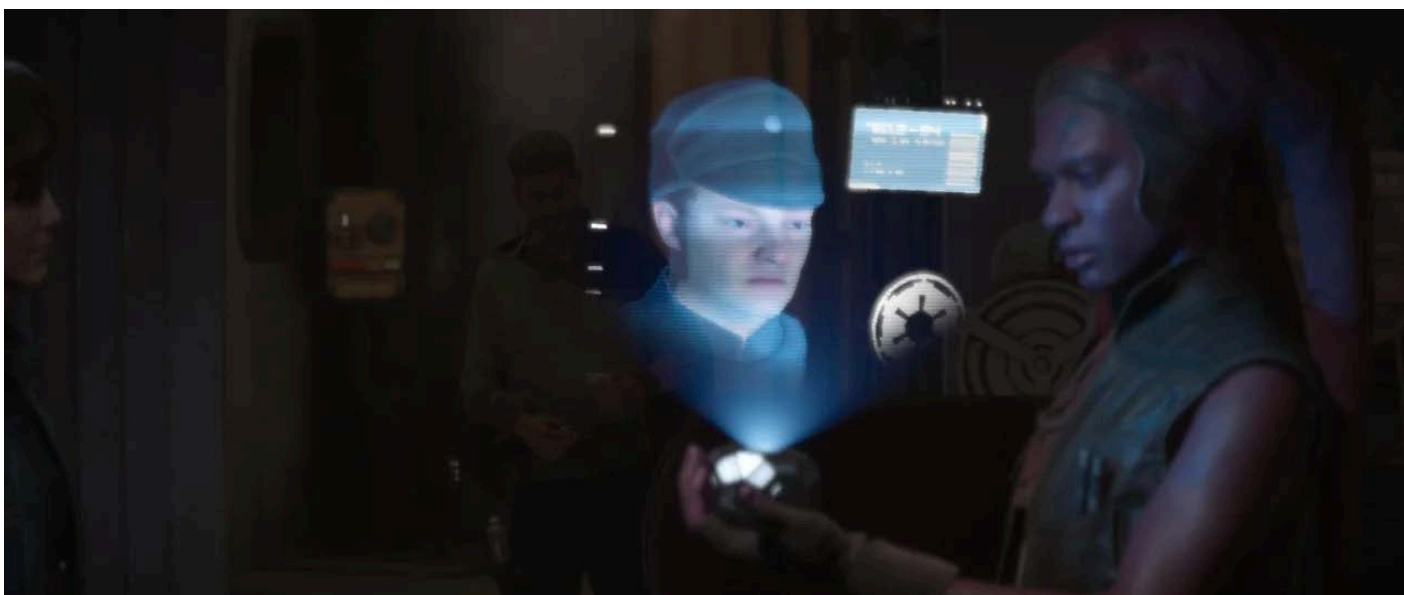
Второй важный поворот сюжета происходит немного позже. После того, как Кей и ее команда завершают **«Ограбление»** и грабят хранилище Слиро, **Кей, Никс, Джейлен, Рико, Асара и ND-5 умудряются улететь с Канто в «Первопроходце».**



Довольная своей победой, Рико взламывает ящики, которые вы украли из хранилища, но вместо немаркированного Бескара она достает **кодекс**. Именно здесь мы обнаруживаем, что нас все это время обманывали. **Джейлен не охотился за состоянием Слиро ; на самом деле он хотел ограбить хранилище, чтобы получить невероятно важные данные.**



Он объясняет Кей, что **кодекс содержит шантаж и другую конфиденциальную информацию**, касающуюся Империи и ее агентов. Но зачем Джейлену кодекс? Ну, оказывается, Джейлен не заинтересован в кредитах, а на самом деле **хочет узурпировать Слиро как главу Зерек Беш**. Как мы узнали в начале ограбления, Джейлен всегда знал об истинной природе Зерек Беш, и он планирует передать кодекс Дарту Вейдеру и имперцам, чтобы поклясться в своей лояльности.



Мало того, он **намерен взять Асару в плен и сообщить имперцам местоположение базы повстанцев на Акиве, доказав Империи, что он может сделать то, что Слиро постоянно терпел неудачу**. Оказывается, Рико была в этом плане с того момента, как присоединилась к ограблению, и хотя она договорилась об удалении Метки Смерти Кей и не позволит причинить вред своей дочери, она более чем готова пойти против нее, чтобы обеспечить себе счет.



Она пытается урезонить Кей, говоря ей успокоиться, принять условия Джейлен и сосредоточиться на призе, но Кей отказывается, и Джейлен активирует **Ограничительный Болт ND-5**. Затем Кей теряет сознание, пока Джейлен и ND-5 несут кодексы и Асару на гигантский имперский звездный разрушитель, известный как **The Revelator**.

### Каковы отношения Джейлена и Слиро?



Вы, вероятно, задаетесь вопросом, почему Джейлен так влюблен в старого доброго Слиро. Что ж, ответ на этот вопрос мы получаем в последней миссии, [The Revelator](#). Здесь Кей пробирается на встречу между Джейленом, Вейдером и Слиро, на которой Джейлен раскрывает истинную мотивацию своего плана стать новым главой Зерека Беша.



Во время встречи мы узнаем, что **Джейлен и Слиро — братья**. Если вы вспомните свой разговор с Джейленом в начале миссии [«Правда»](#), вы вспомните, как он говорит Кей, что он из богатой семьи, и вся его семья была выслежена и убита. Как оказалось, **Слиро был на самом деле причиной того, что их так безжалостно убили**.



**Пара родилась в богатой семье, которая владела заводами по производству звездных разрушителей. Джейлен был наследником империи своей семьи и должен был однажды взять на себя управление бизнесом и возглавить его вместо отца. Однако Слиро ревновал; как к отношениям своего брата с отцом, так и к своему будущему наследству.** Он сообщил о компании, утверждая, что они замышляют заговор против имперцев. Семью Вракс выследили и убили за их предполагаемые преступления, и Слиро стал высокопоставленным агентом ИББ.



Замысел Джейлена по захвату Слиро, возможно, был связан с жадой власти, но не меньшее значение он придавал и мести, как мы видим через несколько мгновений после того, как **Вейдер принимает сделку и приказывает ND-5 застрелить его брата.**

### Почему ND-5 пытается убить Кея?



Еще одно быстрое объяснение, но давайте кратко рассмотрим, почему ND-5 пытается убить Кея во время событий миссии [Revelator](#). Все возвращается к **Ограничительному болту**, о котором Джейлен упомянул, когда мы впервые встретились с ним в [The Wreck](#). Чтобы гарантировать, что мы играем по правилам, **Джейлен снабдил ND ограничительным болтом, который заставлял дроида следовать его правилам. Если Кей выходил за рамки, тело ND-5 автоматически поворачивалось к нам и убивало нас.**



Когда мы идем против Джейлена в конце [The Heist](#), ND-5 по сути превращается в бота-убийцу с одной целью: **выследить и убить Кей**. Вот почему на протяжении всей нашей встречи с ND мы слышим, как он умоляет нас сбежать от Revelator и бежать от него. Хотя тело ND-5 вынуждено убить нас, его сознание принадлежит ему, и он отчаянно хочет, чтобы Кей жил.



Что касается того, как Кей удается обойти сдерживающий болт, она использует **шип свободы**, который **Гедеек разрабатывает ранее в игре**, чтобы обойти эффекты сдерживающего болта. Это наконец позволяет ND выбраться из-под каблука Джейлена, и он убивает его, чтобы в результате спасти Кей.

---

### Что происходит с командой ограбления?

Когда пыль уляжется и банда взорвет Revelator, мы получим быстрый эпилог, показывающий, что ждет каждого члена команды дальше. Итак, давайте быстро пробежимся по их судьбам.





**Анк** и **Гедек** встречаются с Кей в баре «Сломанное копыто». Кажется, их совместная работа во время ограбления сформировала своего рода партнерство; ну, или общую любовь к взрывам. Они согласятся работать над заданием вместе, поскольку Кей скажет им, что она прикроет их, когда они неизбежно в этом будут нуждаться. **Асара** также присоединится к выпивке после работы и снова попытается заставить Кей присоединиться к Повстанцам, но когда она откажется, он уйдет и вернется к Акиве.



Что касается **Брэма**, он поделится эмоциональным моментом с Кей, сказав ей, что она всегда желанная гостья, и, вспоминая утешительные слова, которые он говорил ей в детстве, что она может иметь свою комнату столько, сколько ей нужно. Очевидно, что он по-прежнему будет присматривать за баром Broken Hoof и выступать в качестве брокера для местных воров.



Затем появляется **Вейл**, которая, как выяснилось, выжила после ограбления и встречает Кей на ее корабле. В качестве награды за помощь Кей дает ей **кодекс Слиро** и говорит ей основать свой собственный синдикат. Она охотно берет его и просит Кей присоединиться к ней, однако Кей отказывается.



Пока все ее союзники отправляются на новые пастбища, Кей **вернется на Trailblazer** и **приготовится отправиться в путь с Никс и ND-5**. Ее команда снова в сборе, и она готова исследовать галактику в поисках новых очков, богатств и, возможно, нескольких дополнительных миссий DLC, когда они станут доступны...

---

**Что происходит в сцене после титров?**



Последняя часть концовки, которую стоит обсудить, — это **сцена в середине титров**, в которой Кей получает эмоциональный катарсис после предательства Рико. Сцена начинается с того, что Рико запирают в имперской камере. Мы узнаем, что **Джейлен заплатил ей за ограбление помеченными кредитами**, что означает, что **любая транзакция, которую она совершит с использованием оплаты за работу, будет отмечена Империей**. Еще один последний удар в спину от крестного отца предательства.



Именно здесь мы видим, как в ее камеру входит очень знакомый имперский офицер. **Это Кей, переодетая в имперскую форму**. Сидя за столом, она ведет тонко завуалированный разговор со своей матерью о **покерной фишке**, которую она дала ей в детстве. Оказывается, **фишка была устройством слежения**, что доказывает, что Рико по-своему присматривала за ней в годы после ее отъезда из Канто.



Кей ответит тем же и **подменит фишку для покера отмычкой**, дав Рико спасательный круг, чтобы она могла сбежать от имперцев и снова свободно бродить по галактике. Хотя эта парочка определенно не станет лучшими друзьями в ближайшее время, похоже, что они нашли некую форму взаимопонимания, несмотря на свои различия.

---

## Полное прохождение [Star Wars Outlaws](#) — [Endgame](#) — Postgame Content

Автор: [Maksim Takoi](#) — 23.09.2024 - 17:48:25



Итак, вы прошли Star Wars Outlaws. Поскольку ваше путешествие в качестве Кей Весс подходит к концу с ее последней миссией, вы, вероятно, задаетесь вопросом, что будет дальше.

Ниже мы перечислили все, что вам нужно знать о послеигровой версии Star Wars Outlaws, включая информацию о том, можно ли вернуться в открытый мир после завершения финальной миссии.

- [Разрешено ли вам продолжать исследование после финальной миссии?](#)
- [Есть ли режим «Новая игра плюс»?](#)

## Разрешено ли вам продолжать исследование после финальной миссии?

Короче говоря, да, вы здесь . После того, как финальная миссия подойдет к концу и пойдут титры, вы немедленно вернетесь в открытый мир, где Кей и Никс появятся в закуской Даруды в Надежде Джанты на Тошаре .



Что касается того, есть ли какой-либо эксклюзивный пост-игровой контент, к сожалению, похоже, что нет. Вы сможете вернуться, чтобы выполнить любые побочные миссии, которые вы пропустили, а также продолжить собирать сокровища, повышать (или понижать) свою репутацию и отслеживать любых экспертов, которых вы пропустили .



Похоже, в следующий раз вы получите новые крупные миссии в Outlaws, когда запустятся кампании DLC игры, которые, как объявила Ubisoft, выйдут в следующем году. Они увидят, как Кей и Никс объединяются с Лэндо и Хондо : двумя крупными именами из мифологии «Звездных войн».

---

## Есть ли режим «Новая игра плюс»?

На момент написания статьи режим New Game Plus для Star Wars Outlaws отсутствовал, и Ubisoft не объявляла о планах по его добавлению.



Это значит, что если вы захотите пройти игру заново с первой миссии, вам придется начать ее заново и заново собрать свой арсенал.

---



Быстрый переход по Полному прохождению Star Wars Outlaws:

[Пояснения](#) — [Canto](#), [Toshara](#), [Kijimi](#), [Tatooine](#), [Akiva](#), [Endgame](#)

**Оглавление [sticky]:**

- [Пояснения](#)
  - [Canto](#)
  - [Toshara](#)
  - [Kijimi](#)
  - [Tatooine](#)
  - [Akiva](#)
  - [Endgame](#)
-