

Руководство по выбору корабля и его снаряжению . Часть I I. (Страйк. Билды для Истребителя.)

В предидущей статье: [Гайд по Battlestar Galactica Online. Часть 1](#) приводятся ключевые вопросы, на которые должен ответить себе игрок при выборе корабля и фита на него:

- 1)
Кто ваша цель?
 - 2)
Где большую часть времени ваша цель находится относительно вас?
 - 3)
Сколько вы готовы тратить кубитов?
- Исходя из ответов на данные вопросы приводятся различные конфигурации и билды на Атакующие корабли в BSGO.

Введение

В [первой статье гайда по BSGO](#) уже говорилось, что Страйк это самый маленький, но при этом и самый верткий кораблик, способный при правильной заточке победить практически любой другой класс, и даже более - являющийся антиклассом к Линейным кораблям. Каждый новичек в игре начинает с АК и вынужден на нем играть как минимум до 10 уровня, когда можно будет купить Эскорт. И это правильно. Некоторые игроки так влюбляются в страйки, что принципиально не покупают другие корабли. Страйк многогранен, может использоваться для совершенно различных задач, от фарма астероидов, до охоты и поддержки, а сыгранные группы высокоуровневых страйков наводят страх на остальных противников только фактом своего появления в системе. И так, рассмотрим различные варианты фитов для АК.

N.B. Оговорюсь, что приведенные в данном гайде фиты на Страйка описаны в терминологии Колоний, но у Сайлонов характеристики кораблей и модулей точно такие же, только отличаются названиями. Пользуясь [калькулятором характеристик кораблей в BSGO](#) достаточно легко со всем разобраться.

Фарм астероидов. Шахтерство

Гайд по BSGO. Конфигурации для Страйка (АК). Часть 2

Written by Boris

Saturday, 28 January 2012 23:16 - Last Updated Saturday, 28 July 2012 20:47

На АК можно успешно фармить астероиды. А если еще и задействовать бустеры на увеличение дропа ресурсов, то можно озолотиться и [заработать миллионы кубитов](#) .

1й вопрос: Д) Астероиды и иногда (если припечет)г) NPC

2й вопрос: а) спереди и, когда удираем от тех, с кем биться не хотим - в) Сзади

3й вопрос: Да/Нет, в данном случае это не особо важно, но тратить кубиты во время фарма астеров - все равно не хочется. ;)

Рассмотрим варианты от самого лучшего, специально заточенного под это дело, до бюджетного/экономичного вариантов.

1) Оптимал - Раптор-P(Raptor FR) "Шахтер-Невидимка" (Invisible Miner)

Оружие: 3 * Злой Суслик /или/ 3 * Суслик

Корпус: 1 * Блин на ХП (Честно говоря - почти не важно. Против игрока, если нас увидели и догнали - мы все равно трупы, ну а против мобов - это лучший вариант)

Компьютеры: Сканер (чем выше левел тем лучше); +Урон (может пригодится для спешного добывания астера под огнем, или же против мобов), +Поворот/Скорость (Будет нужен, чтобы удирать от неприятностей/лететь в другой конец карты); +Уклон /или/ -Урон (чтобы удирать от неприятностей/против мобов); 5й компьютер - что хотите, варианты: Улучшенный Сенсорный модуль (сравниваетесь по дальности обзора с Ваниром/Хелем), +Уклон /или/ -Урон (еще один спаситель от неприятностей), -Поворот/Скорость (опять же для спасения от неприятностей).

Двигатели: Слайд (работает на пару с +Поворот/Скорость, надо бы хотя бы 10й уровень), 2 * Уклон (при хорошей прокачке - можно не отрываться от битья астероидов под огнем пушек линкоров), 4й движок - что хотите, варианты: Experimental Light FTL

Overdrive System (подальше прыгаем, больше возможностей по избежанию известных спаун-кампов), еще один Уклон (по-надежнее защититься от линеек и, даже, появляется возможность запилить моба-эскорта своими сусликами, до того, как он распилит тебя), Бусты (Поможет спастись от неприятностей).

Комментарий: Мы видим все настолько издали, что подкрасться к нам незаметно - нереально. Периодически постукивая по клавише X мы будем знать полный список всех врагов в нашем радиусе, и сможем с ними не встречаться. Единственные, кто могут нас заметить одновременно с тем, как их заметим мы - Линейки, но они нас в жизни не догонят. В свою очередь - в отличие от линеек - без радарной метки - нас в лок не взять, даже если наше местоположение спалит по разлетающимся блестящим осколкам астеров. ;)

Если у нас стоят Злые Суслики = астероиды мы пилим с бешеной скоростью - для астеров с ХП менее 2к - можно просто лететь на него на полной скорости(без пробела) - он лопнет, еще до того как мы с ним столкнемся. Астероиды с ХП менее 1,5к - можно сбить пролетая мимо них на скольжении запущенном под бустом и +скорость/поворот. Догнать нас могут только очень быстрые из эскорта и страйки, но их мы заметим намного раньше, чем они нас.

2) Более дешевый вариант: Передовой Раптор (Adv. Raptor) - Шахтер-радар (Miner-radar)

Оружие: 4 * Злой Суслик /или/ 4 * Суслик /или/ 2 * Злой Суслик + 2 * любое другое оружие, кроме Нова.

Компьютеры: Все то же самое, разве что теперь не так-то просто выбрать из вариантов 5го компа, а он - становится важным.

Корпус: Все то же самое, но теперь - в двойном объеме.

Двигатели: Слайд (без него никак), Бусты /или/ Уклон /или/ Experimental Light FTL Overdrive System (теперь уже придется всерьез выбирать и, соответственно, чем-то жертвовать)

Комментарий: Уже гораздо хуже - но главная наша фишка - не попадаться в лок тем, кто нас может догнать - пока еще возможна. Бить астероиды под огнем мобов уже не светит, да и от самих мобов возможно придется драпать, если не ставить и обычные пушки + к сусликам, что приведет к затратам патронов - не смертельно, но неприятно. Можно собрать и в передовом Рапторе - будет еще чуток слабее...

3) Жизнеспособный вариант - Вайпер Mk7 (Viper Mk 7) - Шахтер (Miner) как передовой так и ржавый.

Оружие: Вольная комбинация Злых Сусликов(не менее 2х) и других пушек.

Корпус: Любой ваш любимый конфиг корпуса

Двигатели: Слайд (куда же без него), 2* Уклон /или/ 2*Бусты.

Компьютеры: Сканер; +Урон; +Поворот/Скорость.

Комментарий: Тут уже фишек нет - нас заметят раньше, чем мы их. Но по-прежнему - есть шансы убежать (если воткнули бусты) и, все еще, можем шахтерить под огнем мобов (если воткнули Уклоны).

Собирать шахтерский корабль в любом другом корпусе страйка - крайне не рекомендую! Описанные выше конфиги - могут шахтерить даже на чужой территории при численном превосходстве врага, сборка шахтерского конфига в других корпусах / с другой компановкой - такой наглости как шахтерство у врага "дома" не позволит.

Боевой конфиг. Универсальные конфиги

Теперь пожалуй перейдем к более общим случаям. Даже я бы сказал - к НАИБОЛЕЕ общим случаям. ;)

1й вопрос: ВСЕ

2й вопрос: ВСЮДУ

3й вопрос: может варьироваться и в зависимости от этого будут варианты маркированные 3-Жалко и 3-Не-Жалко

Как я уже говорилось в [Гайд по BSGO. ч.1.](#) - конфигурации страйков никогда не бывают универсальными, однако многие по-прежнему пытаются придумать "ключ от всех замков" - в результате появились так называемые Полу-Универсальные конфиги. Что это значит? Это значит, что такой конфиг может выполнять любые задачи, но ни для одной из них он не является оптимальным. Хороших Полу-Универсальных конфигов для страйка на данный момент в игре существует всего 3,5. Да-да - именно три с половиной! ;) Основной особенностью Полу-Универсалов является их способность много кого убить 1-на-1, а если по каким-либо причинам кого-то замочить и не удастся - от того можно уйти живым. И снова - расположим их по убывающей от самого универсального до наименее универсального из них.

1) Наиболее Универсальный - Передовой Вайпер Mk7 (Adv. Viper Mk7) - "Одинокий Охотник" ("Lone Hunter")

Оружие: 3 * Торнадо + 2 * Ястреб-П (этот пушечный сетап предоставляет наилучшее соотношение универсальный ДПС/скорость убывания энергии);

Корпус: Блин на ХП + Ключик + [3-Жалко = 2й Блин на ХП /или/ 3-Не-Жалко = 2й Ключик] (Вариант без ключиков совсем - даже не рассматривайте - быстродохнет! Равно как и 3 ключа - не хватит энергии);

Двигатели: 2 * Уклон + Слайд;

Компьютеры: +Урон, +Поворот/Скорость,-Поворот/Скорость.

Комментарии: Этот сетап - олицетворение идеи небольших компромисов ради большего универсализма. Начнем с двигателей - 2 Уклона позволят нам драться с линейками, но 3й уклон мы все же не ставим, чтобы за счет совместного юза Слайда и +Поворот/Скорость иметь возможность Удирать и/или Догонять. При хорошей прокачке +Поворот/Скорость (~12 lvl), вкачанных навыках и скольжении (~10 lvl) - эта комба позволяет 100% времени лететь со скоростью ~120, с возможностью через каждые 20 секунд корректировать направление. Такая комба все же не позволит нам догонять тех, кто вместо наших Уклонов воткнет Бусты (при условии, что у них те же компы... Если у них нет -Поворот/Скорость, а есть только +Поворот/Скорость - у нас снова появляются шансы), но мы можем воевать с Линейками, а они - нет. Тот же приколы и с пушками - если бы мы воевали чисто против страйка - существует испытанная стратегия скользящего захода, которая требует средних или даже дальних пушек, но такой противо-страйковый конфиг в свою очередь будет очень долго пилить Линкор и врядли вообще сможет убивать эскорты, а мы - можем! Да - вы не ослышались - описанный выше "Одинокий Охотник" - МОЖЕТ УБИВАТЬ ЭСКОРТЫ! Эта способность у него именно из-за рекордного ДПС - наша задача непрерывно стрелять по Эскорту, желательно - будучи под огнем не всех его пушек. Если замешкаемся - эскорт нас распилит, но если не делать ошибок - он сам лопнет раньше, чем мы сдохнем (2 ключа продлят нам жизнь на необходимые секунды). Компьютеры - опять же, хочется воткнуть туда вместо -Поворот/Скорость, что-то другое, да? Нельзя - это лишит нас преимуществ в вальсе! Сейчас у нас 2 компа, которые позволяют нам получить преимущество в вальсе - минимум один разворот мы сделаем быстрее большинства других конфигов, если же из соображений боя на скольжении против страйков / боя с эскортами/линейками мы воткнем вместо одного из них что-то другое - это преимущество в "вальсе" мы потеряем. Да и при догоне/Уходе - этот -Поворот/Скорость изрядно помогает опытному пилоту. ;)

2) Передовой Вайпер Mk2 (Adv. Viper Mk2) - "Рыцарь Плаща и Кинжала" ("Cloack & Dagger")

Тут со мной можно поспорить - но все же 2е место среди Полу-Универсалов я отдам этому конфигу.

Оружие: 2 * Торнадо + 2 * Ястреб-П (причины те же - баланс ДПС/скорость убили Энергии);

Written by Boris

Saturday, 28 January 2012 23:16 - Last Updated Saturday, 28 July 2012 20:47

Корпус: Ключик + [3-Жалко = Блин на ХП /или/ 3-Не-Жалко = 2й Ключик];

Компьютеры: +Урон, +Поворот/Скорость;

Двигатели: 4 * Уклон, Слайд;

Комментарий: Не часто встретишь такой конфиг... Почему? Да потому, что по сравнению с предыдущим он чуть более заточен против Эскортов/Линеек и прочих КРУПНЫХ целей в ущерб эффективности против Страйков. При хорошей прокачке (уклонение ~700!!!) по этому конфигу реально редко попадают эскорты. Они все еще попадают, но теперь уже - бросок эскортом -Уклона на нас уже не вынуждает судорожно ныкать куда-нибудь, лишь бы не быть под огнем ни единой его пушки. -Уклон от линейки нас уже вообще практически не напрягает. Против страйков - да вальсируем мы уже хуже - комп в помощь на вальсе всего один и в лучшем случае он сравнивает шансы - о преимуществе в вальсе мечтать не приходится. Но легкой целью для страйков мы тоже не будем - если удастся завязать ДОЛГОЕ состязание в скольжении - наше РОДНОЕ (т.е. всегда действующее, а не 5-7 секунд, пока прыгает пробка) уклонение может стать для противника неприятным сюрпризом. ;) В то же время и против крупных целей он немножечко спорен - потому что на фоне своей большей живучести - он сам слабее кусается - 5й пушки не хватает.

3) Раптор-Р (Raptor FR) - НЯНЯ (Nanny)

Зе место я отдам этому конфигу и он не стоит выше только по одной причине - этот конфиг многие цели не может убить водиночку. :(Однако в группе с игроками имеющими один из выше-описанных конфигов он просто незаменим

Оружие: 3 * Клык-П /или/ 3 * Ястреб-П (да - именно в этом и кроется наша проблема - очень низкий ДПС, но это - вынужденная мера - т.к. нам катастрофически не хватает энергии)

Корпус: 3-Жалко = Блин на ХП /или/ 3-Не-Жалко = Ключик;

Гайд по BSGO. Конфигурации для Страйка (АК). Часть 2

Written by Boris

Saturday, 28 January 2012 23:16 - Last Updated Saturday, 28 July 2012 20:47

Компьютеры: +Компы,-Компы, -Урон, -Поворот/Скорость, +Поворот/Скорость;

Двигатели: Слйд (работает на пару с +Поворот/Скорость, надо бы хотя бы 10й уровень), 2 * Уклон, Experimental Light FTL Overdrive System (если вы летаете с друзьями) /или/ 3й Уклон (если вы летаете водиночку).

Комментарий: В основе этого конфига лежит использование комбы: +Компы на себя, как только включилось: -Компы на врага, как только включилось - дуплетом -Урон и -Поворот/Скорость. При хорошей прокачке (10+ lvl) враг(если он НЕ командирская модификация) 100% времени под вашими минусами. Как настоящая няня - этот конфиг спеленывает непослушного ребенка и качает его колыбельку, чтобы не скучал. ;) Казалось - бы что еще надо? Но юз комбы требует 80-72 единиц энергии, и каждые 20-25 секунд - вынь да положь эту энергию - иначе на комбу не хватит. :(В итоге - мы стреляем очень мало - даже не все время держим пухи включенными! Если враг юзает ключики - он будет в той или иной степени смирно стоять под нашими минусами, но убить мы его водиночку не сможем - он просто будет кушать ключи по мере необходимости. Кроме того - по не вполне проверенным данным - +Компы, равно как и -Компы не влияют на способность кидать НА СЕБЯ плюсы. Т.е. хоть враг из-за +Компы на нас и -Компы на нем не сможет забросать нас минусами - они на нас долго не продержатся, но все-таки сможет кинуть +Поворот/Скорость, +Урон, +Уклон на себя - и тем самым чуток ослабить накинутую на него смирительную рубашку. Тем не менее - 5й комп - +Поворот/Скорость => даже если мы кого-то не можем убить - мы от него удерем - что позволяет этому конфигу по праву занимать свое место среди лучших Полу-Универсалов!

Внимание! Линейки можно не замедлять, а страйки, если они не обращены к вам носом - можно не урезать в уроне! Экономьте энергию.

3,5) Передовой Раптор (Adv. Raptor) - НяньКА (Baby-sitter)

Третье с половиной место уходит конфигу НяНЯ собранному в корпусе Передового Раптора

По сути - все то же самое...

Оружие: 4 * Ястреб-П;

Двигатели: Уклон, Слайд;

Корпус: Блин на ХП, Ключик;

Компьютеры: +Компы,-Компы, -Урон, -Поворот/Скорость, +Поворот/Скорость.

Комментарий: Все то же самое - разве что у нас чуть больше урон и здоровье в ущерб Уклонению. Этакая НяньКА, которая, конечно - Няня, но все же может устроить НЯКУ с ноги в тыкву. Т.е. чуть больше затачиваемся в сторону быстрого распила цели, в ущерб способности СОЛО бить без-ключиковые линейки и далеко прыгать с группой. Этот конфиг уже по сути стоит на грани Полу-Универсальности...

Вариант им. Фунтика: Его еще можно дополнительно толкнуть в сторону чисто групповых полетов - поставив 5м компом -Уклон, а в двиги воткнув одну или даже две Гири. Пухи в таком случае уже можно ставить любые (даже, наверное, лучше - Торнадо) - на многократное использование комбы энергии все равно будет хватать только если **ВООБЩЕ** не стрелять. В этом варианте наш конфиг уже может самостоятельно замочить **ТОЛЬКО** страйк (за один бросок комбы), а при бое с более тяжелыми целями - просто летает в сторонке, кидая эту комбу, и глядя как друзья пилят цель. Также такой вариант лишен возможности толком удрать от неприятностей - так что придется все-таки летать группой с линейками или хотя бы фрегатами. Такой вариант - квинтэссенция командного страйка - мы баражируем рядом и сечем окрестности, всячески помогая своим товарищам, но не стреляя. ;) Этот вариант описывается здесь только потому, что он очень похож на Полу-Универсальный конфиг, но сам он Полу-Универсалом все-таки не является.

Так же - любой из этих конфигов можно переоснастить для **БОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНОГО** (они и так с этим неплохо справляются, но можно и лучше) сбивания ракет в крупном бою в ущерб самостоятельному запилу - для этого надо поставить пушки Ястреб_П во все слоты оружия.

Стратегия Hit`&`Run. Ракетный фит. Бой против подавляющего числом противника

1й вопрос: а) Линкоры,е) Платформы, ё) Аванпосты, ж) Базовый Крейсер/Пегас;

2й вопрос: а) Спереди;

3й вопрос: может варьироваться и в зависимости от этого будут варианты маркированные 3-Жалко и 3-Не-Жалко.

Что же это за конфиги, которые описываются такой серией ответов? Это конфиги страйков для стратегии Hit`&`Run. Когда в этом возникает нужда? Нужда в этих конфигах сравнительно регулярно возникает у той фракции, которая существенно проигрывает в численности своей виз-а-ви. Когда дела становятся настолько плохи, что на линкорах и фрегатах уже летать просто нельзя - т.к. все, что можно взять в лок - быстро выпиливается численно превосходящим врагом. Когда страйк с момента, как его заметили становится мишенью дюжины-другой страйков и фрегатов противника. Когда единственный шанс выжить - быть быстрым, незаметным и смертельным. Тогда в дело вступают "партизаны космоса" - торпедоносные страйки!

Опять же - расположим их от самого сурового Гвардии-Бомбовоза до легкого пикирующего бомбардировщика - и снова вариантов будет немного...

1) Передовой Рино (Adv. Rhino) - "Б-17 - Летящая Крепость" ("B-17 - Flying Fortress")

Оружие: 4 * Нова (Нос) + Торнадо (Хвостовая турель).

Компьютеры: +Урон, +Поворот/Скорость,

Корпус: 3 * Блин на ХП, Ключ, 3-Жалко = 4й Блин на ХП /или/ 3-Не-Жалко = 2й Ключик

Двигатель: Слайд, Буст (широкопрофильный вариант) /или/ 2й Слайд (Убийца совершенно неподвижных целей Аванпост/Платформы)

Комментарий: Самый настоящий Бомбовоз. Оставьте такого наедине с вражеским аванпостом - он его спилит СЕРЫМИ ракетами и патронами! Поворачиваясь носом или наскакывая под {+Поворот/Скорость->Слайд} он всаживает в цель 4 торпеды усилив их +Уроном (Напоминаю - +Урон действует на те ракеты, которые БЫЛИ ВЫПУЩЕНЫ во время его действия - не важно когда они там еще попадут!), после чего он отворачивает и, по необходимости, спиливает ракеты со своего хвоста. Почему пушка в хвостовой турели Торнадо? Действительно - может тогда уж вообще воткнуть туда Торнадо-П? Может и стоит - эта турель нужна, чтобы экстренно спилить слишком близко подошедшую ракету, если ракета дальше 250-350 метров - мы просто летим дальше на пробеле, а пуху можем и не включать. Против совсем неподвижных целей - симпатично действует такая тактика - проходим вдоль одной стороны цели на скольжении, делаем 1-2 залпа торпед, после чего - разворот по широкой дуге (ВАЖНО - НЕ повернуться носом себе за спину и дожидаться завершения скольжения - так вы все ракеты словите пока будете тормозить-разгоняться, а БЫТЬ на момент завершения скольжения носом ПО НАПРАВЛЕНИЮ ПОЛЕТА и уже потом заложить широкий вираж, НЕ выключая пробела!), и еще один проход вдоль другого борта цели на втором скольжении / том же, если Слайд достаточно хорошо вкачан и быстро восстанавливается - снова 1-2 залпа торпед, повторять до полной гибели вражеской цели и/или прихода мешающих врагов. Сразу оговоримся - с Аванпостом такое проделать вам позволят только законченные ротозеи - на нашем сервере минимум один зевака да прилетает посмотреть - что происходит, что аванпост под огнем и попортит всю малину. С другой стороны - игрока-Линейку / Платформы так валить можно - на них не нужно так много (СЕРЫХ) торпед. Если такой Бомбовоз разозлится - он всегда может переключиться на ядерки - такому конфигу, падающему сверху/взлетающему из-под днища никто не сможет помешать дослать хотя бы один залп в Аванпост/Базовый Крейсер/Пегас - прочки хватит, чтобы пережить необходимое сближение даже под огнем 4ех-5и СК!

Да такой конфиг спорный, и я, даже, сомневаюсь, что кто-то его уже вообще собирал в таком виде (апдейт давший Рино апгрейд и 5ю пушку был совсем недавно, до него - тяжелый бомбовоз собранный в Рино кушал дюзами все ракеты страйков и эскортов, что не добавляло ему популярности - трясущийся экран стабильно бесит, особенно - страйкеров).

2) Передовой Вайпер Mk2 (Adv. Viper Mk2) - "Истребитель - Удар Молнии" ("Lightning Strike")

Written by Boris

Saturday, 28 January 2012 23:16 - Last Updated Saturday, 28 July 2012 20:47

2е место я отдам другому способу гарантировать себе выход на дистанцию залпа

Оружие: 4 * Нова (Другое оружие нам не нужно, нас не догоняют даже СТРАЙКОВЫЕ ракеты!);

Компьютеры: +Урон, +Поворот/Скорость;

Корпус: Блин на ХП, Ключик;

Двигатели: 4 * Бусты, Слайд.

Комментарий: Ну что сказать про этот конфиг? Название говорит само за себя - некоторые считают, что этот страйк может находиться в нескольких местах одновременно (типа неудачная шутка... ;). А если серьезно - 110 на пробеле БЕЗ компов (страйковые ракеты летят на 115 - скорость сближения 5 м/сек при времени жизни ракеты ~20-30 секунд - это ничто). Под {+Поворот/Скорость->Слайд} - 140 с небольшим - в игре нет ничего способного за вами угнаться (главное не словить -Поворот/Скорость ДО того как включишь слайд! Но если словили - тоже не надо паниковать - нас и при таком раскладе догнать осилят не многие). Но стоит отметить, что отбомбившись - надо удирать, поливать цель залпами один за другим - уже не хватит прочки!

3) Передовой Вайпер Mk7 (Adv. Viper Mk7) - "Короткая Палочка" ("Short Stick")

3е место уходит Попсовому конфигу в стиле - мы не заморачиваемся - Вайпер 7 - все стерпит!

Оружие: 5 * Нова;

Гайд по BSGO. Конфигурации для Страйка (АК). Часть 2

Written by Boris

Saturday, 28 January 2012 23:16 - Last Updated Saturday, 28 July 2012 20:47

Компьютеры: +Урон,+Уклон,+Поворот/Скорость;

Корпус: 2 * Блин на ХП, Ключик;

Двигатели: 2 * Бусты, Слайд.

Комментарий: Весьма быстр, но не молния - догнать можно. Почему такое забавное название? Просто вплоть до очень высоких уровней прокачки ракет Нова вам стабильно не будет хватать энергии на залп всеми 5ю торпедами - вот и вопрос - какая из торпед сегодня вытянет короткую палочку и не выстрелит? ;) Убрать 5-ю и поставить туда пуху? А смысл? Если ракета уже слишком близко к нашим дюзам - развернуться на скольжении и спилить мы уже не успеем - пуха-то на носу будет! Правда есть один бонус - во время захода на цель мы кидаем на себя +Уклон - это может продлить нам жизнь, а может и не продлить - нам же нужно экономить энергию на залп...%) В принципе - из-за прикола с энергией - на низких левлах ракет Нова - этот конфиг, собранный в ржавом Вайпере Mk7 - мало чем уступает своему передовому близнецу... А вот если Новы прокачаны до очень высоких левелов (~10 и выше) - тогда этот конфиг переезжает на 1е место среди торпедоносцев. Мысленно представьте себе Вайп7 с 5ю 15ми Новами, который под одним +Уроном успевает сделать 2 залпа торпед, да и вообще - делает по залпу 5ю торпедами каждые 6 секунд (скорее всего - тут придется ставить в компы резервные энергомодули, да и с ними энергии все равно хватит только на 3-4 залпа, но и это - суровая сила) - жуть, правда? ;)

Передовой Вайпер Mk7 (Adv. Viper Mk7) - "Короткая Палочка" ("Short Stick") и Передовой Вайпер Mk2 (Adv. Viper Mk2) - "Истребитель - Удар Молнии" ("Lightning Strike") - достаточно легко можно переоснастить для охоты на Фрегаты - надо заменить Новы на Дальнобойне HE-криовые ракетометы! Ркеты СК за время своей жизни нас не догонят, в радиус пушечного огня СК (~1350) - не заходим. ;)

Всем ракетникам напоминаю - если летите с длинными волосами - регулярно их причесывайте! Перед тем как заложить вираж для нового захода на цель - убедитесь,

что ваш хвост собрался в более или менее пристойный пучок - иначе рискуете словить пару-тройку ракет на вираже. Если ваш хвост еще не собрался - лучше полетите еще пару секунд ОТ цели - хрен с ним, что заход на цель из-за этого будет более долгим - зато безопаснее!

Страйк vs Страйк. Арена. Антистрайковый конфиг

1й вопрос: в) Истребители;

2й вопрос: может варьироваться. Соотв. варианты будут маркироваться 2-Спереди/Сзади и 2-Сбоку;

3й вопрос: может варьироваться и в зависимости от этого будут варианты маркированные 3-Жалко и 3-Не-Жалко.

Да, наконец-то я перехожу к этому разделу. Большинство опытных пилотов, почти наверняка, с презрением пролистали все, что было выше (думаю - зря, но это - их дело). ;) Итак мы переходим к самому вкусному - бой страйк против страйка... Но тут вас ждет небольшой облом - если вы думали, что я сейчас расскажу вам о самых крутых антистрайковых конфигах, вам останется только выбрать с каким из них вы пойдете покорять Арену - не дождетесь! :р И дело даже не столько в том, что в моем клане 5 из 10 убежденных страйкеров (включая меня самого) сейчас покоряют арену Пикона и я не хочу раскрывать секретов клана - просто я совершенно убежден, что такой вещи как "самые крутые антистрайковые конфиги для страйка" - НЕ СУЩЕСТВУЕТ! В боях страйк-vs-страйк оба соперника изначально равны в возможностях - тут нет однозначных своих преимуществ, которые надо развивать, и однозначных слабостей врага, на которые надо давить - здесь ВСЕ зависит от того - что вы решите поставить, как прокачаете и как с этим будете летать.

Но не спешите совсем расстраиваться и закрывать этот гайд - в выборе конфига я вам все-таки помогу, только не совсем обычным образом - мой опыт показал, что сбор страйкового конфига - это конструктор, в котором мы занимаемся свободным комбинированием таких во многом - независимых блоков, как Корпус, Орудийный Сетап, Сетап Брони, Двигательный Сетап и Комповый Сетап. Вот разные варианты этих блоков мы сейчас и рассмотрим.

Выбор корпуса

Если кто-то сейчас скажет – чего выдумывать колесо? - нужен Передовой Вайпер Мк7 или Передовой Боевой Рейдер - тот так и не понял ничего про страйки. ;) У каждого корпуса есть свои преимущества и свои недостатки - умелый пилот усилит свои преимущества и за счет пилотирования не даст врагу воспользоваться недостатками. ;) Но начнем мы все-таки с самого популярного корпуса...

Передовой Вайпер Мк7 / Передовой Боевой Рейдер - основное достоинство этого корабля это его высокая огневая мощь и универсальность. Если вы хотите быстро кого-то спилить - это ваш выбор. С другой стороны - если вы воюете против Вайпа7/Варрейда - стоит вам на короткое время подставиться - и ваше преимущество, как бы вы его не достигали, может улетучиться в момент. Основной недостаток - все, что он делает, он делает средненько.

При выборе оснастки для него, рекомендую начинать с брони. Сейчас популярностью пользуются 2 Сетапа Брони:

1) Обычный: Блин на ХП + 2 * Ключик - здесь все топорно просто - при 10х блинах и ключах и прокачанных навыках 891 ед. корпуса и РЕМ по 200(серыми) - 300 (эксперименталками) каждые 27 секунд при наличии необходимой энергии (90 энергии / юз двух ключей).

2) Сетап Брони - "Нежданчик": 2 * Броня + Ключик. Чтобы описать как это работает - привлечем немного математики. При прокачанных навыках с таким Сетапом у Вайпа7 - 792 реальных ед. корпуса. При стрельбе по нему пушками, если Броньки 10го левела, это означает $(5 + 2*9 - 5) = 18\%$ брони, т.е. $792 / (1 - 0,18) \sim 965.85$ ВИРТУАЛЬНЫХ ед. корпуса и РЕМ по 100 (серыми) - 150 (эксперименталки) РЕАЛЬНЫХ ед. корпуса, что составляет 121,95(серыми) - 182,93 (эксперименталками) ВИРТУАЛЬНЫХ ед. корпуса каждые 27 секунд при наличии необходимой энергии (45 энергии / юз одного ключа). На лицо и большее количество, хоть и виртуальных но единиц корпуса и существенно более дешевый и по энергии и по кубитам ремонт. Но ремонт все же чуть более медленный 182,93 для "Нежданчика" против 300 для стандартного. Но вы должны понимать, что это почти чисто Арена-конфиг - т.к. если по вам будут стрелять оружием с пробоем брони более 5 - то ваше количество Виртуальных единиц корпуса будет существенно меньше. Называется этот конфиг именно из-за такого расхождения реальных и виртуальных ХП - при первой встрече возникает непонимание – почему у врага так мало ХП, но тем не

менее "от него словно пули отскакивают"? ;)

Если вам 3-жалко кубитов - заменяете ключи соотв. блинами - но тогда категорически нельзя допускать затяжной бой! Если у вас нет ключей - все надо решить за 1ю минуту - иначе преимущество ключикового конфига над вами станет неоспоримым!

Выбор Двигателей

1) Уклонный сетап: 3 * Уклон;

2) Уклонный сетап для боя на скольжении: 2 * Уклон + Слайд;

3) Вальс-сетап: Произвольная Комбинация Уклонов и Гирь;

4) Скоростной сетап: 2 * Буст + Слайд [+ Необходим +Поворот/Скорость [color=purple]в Компах].

Выбор Компьютеров

Как правило Корпус, Сетап Брони и Сетап Движков уже определяют выбранную тактику, компами можно либо усилить уже выбранное направление, либо попробовать подстелить соломки еще где-то. Итак - Компаы:

1) Акцент на Уклон - Атака: +Уклон, -Уклон, +Урон - итак понятно;

2) Акцент на Уклон - Оборона: +Уклон, -Уклон, -Урон - итак понятно;

3) Акцент на Вальс - Атака = Акцент на Скольжение - Контратака/Полу-защита: +Урон, +Поворот/Скорость, -Поворот/Скорость - как это работает на вальсе - понятно и без

Гайд по BSGO. Конфигурации для Страйка (АК). Часть 2

Written by Boris

Saturday, 28 January 2012 23:16 - Last Updated Saturday, 28 July 2012 20:47

слов, на скольжении - полу-защита - устраиваем сход/расход на большой скорости за счет своего скольжения и мешаем оппоненту быстро доворачивать на нас нос (ВАЖНО - СКРЕСТНЫЕ траектории! Иначе - можете выкинуть -Поворот/Скорость и поставить что-то другое.), скольжение Контратака - погнаться за врагом на своем скольжении так или иначе помешав ему стрелять по вам во время разгона за счет удачного броска -Поворот/Скорость на него;

4) Акцент на скольжение - Атака: +Урон, -Уклон, +Поворот/Скорость - Пролетаем мимо врага на большой скорости и жестоко пилим;

5) Акцент на скольжение - Оборона: +Уклон, -Урон, +Поворот/Скорость - опять же пролетаем мимо врага или же - переживаем пролет самого врага мимо нас - здесь мы уже делаем акцент на получение МИНИМУМА дамага по НАМ;

6) Акцент на Сход-Расход - Атака: +Урон, -Уклон, -Поворот/Скорость - скрестные траектории со скользильщиком - стараемся нанести ему много во время схода, и удачным броском -Поворот/Скорость - мешаем ему поливать НАС огнем в спину во время Расхода;

7) Акцент на Сход-Расход - Оборона: +Уклон, -Урон, -Поворот/Скорость - ну идея та же не дать Скользильщику пилить нас во время расхода, но уже работаем от обороны - с одной стороны цена ошибки-неудачного броска -Поворот/Скорость становится чуть ниже, но с другой - шансы запилить врага почти исчезают - придется все 10 минут играть на то, чтобы в итоге оказалось, что враг нанес нам меньше дамага, чем мы ему.

И Боже упаси вас решить, что описанные комбинации - единственные возможные - просто наиболее часто встречающиеся. Есть еще много всяких хитрых вариантов заточенных на противодействие конкретным хитрым конфигам.

Оружейный сетап

И вот в последнюю очередь - выбираем Орудийный Сетап:

Гайд по BSGO. Конфигурации для Страйка (АК). Часть 2

Written by Boris

Saturday, 28 January 2012 23:16 - Last Updated Saturday, 28 July 2012 20:47

1) Сход-Расход Ва-банк в упор: 5 * Торнадо-П - только если вы уверены, что сможете подлететь на 250. Если враг не собирается идти с вами нос-в-нос, а идет только по широкой дуге - рекомендовал бы от этого варианта отказаться;

2) Сход-Расход Ва-банк / Вальс: 5 * Торнадо - Ну - тут объяснять нечего...

3) Сход-Расход / Вальс / Скольжение - Контр-Атака: 3 * Торнадо + 2 * Клык-П /или/ 3 * Торнадо + 2 * Ястреб-П - больше дамаг, чем у средних, но энергия убывает - надо успеть захватить преимущество.

4) Скольжение - Атака: Вольная комбинация Клык и Клык-П - этот конфиг, если вы рассчитываете на то, что враг устроит ускоренный сход-расход на встречных НЕСКРЕСТНЫХ скольжениях, или, наоборот - будет особенно резво за вами бегать.

5) Скольжение - Оборона: 5 * Ястреб-П - Заход по очень широкой дуге и/или огонь по тем, кто не гонится за нами/гонится, но отстает/понимает бесперспективность погони уже в процессе и пытается отвернуть.

Опять же - это - наиболее часто встречающиеся. Если у вас какие-то специальные цели - возможно вам будут нужен совсем другой Орудийный Конфиг.

Другие корпуса

На Вайпе7/Варрейде свет клином не сошелся. ;) Приведу примеры некоторых сильных антистрайковых конфигов, собираемых в других корпусах.

Передовой Рино / Передовой Марадер - основное достоинство этого корабля это мощь его брони, и именно против страйков это преимущество начинает играть всеми своими красками - пробой брони страйковых пушек - всего 5, наша РОДНАЯ броня 10 - уже от рождения ржавый Рино / Марадер не получает 5% пушечного дамага других страйков по себе - если же это преимущество усилить - возможно многое. ;)

Гайд по BSGO. Конфигурации для Страйка (АК). Часть 2

Written by Boris

Saturday, 28 January 2012 23:16 - Last Updated Saturday, 28 July 2012 20:47

Сразу определимся - вальсировать мы не хотим! Но начнем мы все равно с Броневого Сетапа...

Против Страйков?: 4 * Броня + Ключик - как бы так по-мягче выразиться... До 37% брони и выше... ;) 10й Ключик при 10х броньках ремонтирует более, чем на 230 ВИРТУАЛЬНЫХ ед. корпуса. И это - каждые 27 секунд, за 45 энергии. ;)

Двигатели: Уклон + Слайд /или/ Гиря + Слайд - а мы все-равно не хотим ни вальсировать, ни гоняться - слайд на встречных курсах и баста! Если за нами гоняются - гиря пригодится.

Компы: Для встречных слайдов - нам нужен +Поворот/Скорость, 2й комп можно варьировать.

1)Оборона: -Поворот/Скорость, +Поворот/Скорость

2)Атака: +Урон /или/ -Уклон, +Поворот/Скорость

Орудийный сетап:

1) За нами гоняются / на нас заходят по широкой дуге: Вольная комбинация из Клык и Клык-П на носу + Молния-П в хвостовую Турель;

2) За нами не гоняются и идут нос-в-нос: 4 * Торнадо-П на носу + Молния-П в хвостовую Турель;

3) За нами не гоняются но заходят по НЕ-широкой дуге: 4 * Торнадо на носу + Молния-П в хвостовую Турель.

Иронию орудийного сетапа поняли? Да - мы очень медленно разворачиваемся и за нами хорошо будет погнаться, так? Ну так, чтобы пока мы разворачиваемся нас не пилили - кидаем с хвостовой турели врагу ракету - на несколько секунд ему занятие найдется. Что - он не сбивает ракету, а стреляет по вам? Хм... А если плюнуть в него ядучку - тоже сбивать не будет? :D

В порядке общих размышлений, если враг идет с вами нос-в нос - симпатично смотрится конфиг, который в двигу ставит Уклоны, В компы +Уклон и -Урон. В оружие - 4*Торнадо-П, и Молнию-П, а в Корпус втыкает помимо/вместо бронек Несколько минометов... Ведем огонь на сходе, минимизировав урон по себе компами, за секунду до схождения - кладем за собой минное поле с нескольких минометов, по необходимости - добиваем врага ракетой... Правда, если дело не будет кончено одним сходом - фишку поймут... ;) А если будет - сомневаюсь, что враг поймет - что это вообще было?! :D

Передовой Раптор / Передовой Тяжелый Рейдер - не сложно догадаться - компами наше все. К счастью или к сожалению - но по сути это не оставляет нам особого выбора - эффективных антистрайковых конфигов на командирские страйки ОЧЕНЬ мало, но тот, кто считает, что их нет совсем - весьма ошибается. ;) Вариант имени Фунтика - помните? Вот это именно он - по сути единственный и неповторимый антистрайковый конфиг для Раптора / Тяжелого Рейдера. ;)

Раптор - Р / Тяжелый Рейдер - Р - вы не видели боевых антистрайковых конфигов в этих корпусах? Естественно вы их не видели - 3 пушки - это чертовски мало... Что - кажется безнадежным? А вы помните, что на Арене можно выиграть не только за счет запыла врага, а? Улавливаете намек?;) Берем Конфиг Раптор-Р - Няня, вольная комбинация уклонов и гирь в Движки, заменяем +Поворот/Скорость на -Уклон - погнались веселиться. ;)

Передовой Вайпер Mk2 / Передовой Рейдер - меня удивляет уверенность большинства комьюнити в том, что передовой Mk2 все равно всегда слабее, чем НЕпередовой Вайпер Mk7... Так я напомним как дела обстояли с Линкорами - сначала все садились на Йотуны - мол много здоровья - рулит, потом дружно начали пересаживаться в Гангниры – черт с ним со здоровьем, скорость и огневая мощь - рулит... А потом по-тихоньку научились управлять линейками, делать финты посложнее раскочки со стрельбой 2мя бортами и начался медленный отток на Аезиры, который лишь ускорился с появлением у них апгрейда... К чему я это? Ждать от разработчиков какой-то примочки, которая выведет Вайпер Mk2 в лидеры - не стоит, но он и сейчас не слабее ПЕРЕДОВОГО Вайпера VII - надо только помнить, что его преимущество - в обилии слотов под движки. ;) А недостатки - малая живучесть в ближнем бою... Комментировать это я не буду - догадаетесь сами. ;)

Бронебой Сетап:

1) По нам будут попадать: 2 * Блин на ХП /или/ Блин на ХП + Ключик;

2) По нам не будут попадать: 2 * Блин на Броню.

Компьютеры:

1) Враг будет близко: +Поворот/Скорость, -Поворот/Скорость;

2) Враг не будет близко: +Поворот/Скорость, +Урон.

Двигатели: Надо Слайд. В остальные 4 слота двигов - в зависимости от ваших целей - комбинируйте Гири, Уклоны и Бусты.

Гайд по BSGO. Конфигурации для Страйка (АК). Часть 2

Written by Boris

Saturday, 28 January 2012 23:16 - Last Updated Saturday, 28 July 2012 20:47

Орудийный Сетап:

1) Очень Ближний: 2 * Торнадо-П + 2 * Клык-П /или/ 2 * Торнадо-П + 2 * Ястреб-П;

2) Ближний: 2 * Торнадо + 2 * Клык-П /или/ 2 * Торнадо + 2 * Ястреб-П;

3) Средний-дальний: Вольная комбинация Средних и/или Дальних орудий.

Вот наконец завершаю данную часть гайда, посвященную страйкам. Еще раз хочу подчеркнуть, что универсальных конфигов на страйки, также как и на другие классы кораблей в Battlestar Galactica Online не существует. Есть конфиги более-менее заточенные под конкретные задачи и полууниверсальные. В данном гайде сделана попытка привести наиболее распространенные и описать их преимущества и недостатки.

Читайте продолжение: Руководство по выбору и снаряжению корабля. Часть III. Эскорт

Автор: Ник - Bringster Клан - [Russian Starfighters](#) **Фракция - Колонии Сервер - Пик он**