

## Первое обращение Javery\_BP к сообществу Battlestar Galactica Online в новом блоге: ССД-маячки

Это Javery\_BP, ведущий дизайнер



, и я приветствую Вас в новом блоге разработчиков

Мы работаем, чтобы создать новые и интересные возможности, и вы будете видеть самые разнообразные изменения и особенности в течение ближайших нескольких недель. Цель всех этих изменений - сделать игру более увлекательной и интересной. Мы намерены дать вам ясное представление о том, как будет работать новая механика игры и как она повлияет на игровой процесс. К июлю, вы должны увидеть широкий спектр новых возможностей, оборудования и вариантов игры, которые укрепят и улучшат эту замечательную игру.

### Редизайн FTL-транспондера (далее ССД-маяк)

Не мудрствуя лукаво, я хотел бы поговорить об одной из новых функций, которую вы увидите в игре в ближайшее время. Мы прилагаем все усилия, чтобы перепроектировать ССД-маяки. Вы можете спросить: «Почему вы решили сосредоточиться на этом?» Обновление точек появления сделали многое для борьбы со spawn camping (непереводимое слово, смысл думаю понятен. прим.перев.), который всегда присутствует в игре. Мы также видели регулярное использование ССД-маяка и это было хорошо для того, что мы задумали.

В то же время, непреднамеренным последствием обновления стало появление игроков 11 000 метрах от Аванпоста. Это сделало переход от сектора к сектору неприятным. Итак, мы рассмотрели способы, чтобы исправить эту проблему.

В то время как проблема "spawn camping" была пофиксена в целом, мы также хотели бы создать больше тактических решений в координации флота. Мы хотели дать игрокам

использовать

ССД-маяк регулярно, потому что мы видим их в качестве основной роли Раптора, Тяжёлого рейдера, и других кораблей разведки. Мы хотели, поощрить игроков использовать эти корабли в качестве разведчиков для их флота.

С учетом этого, мы рассматривали возможности различных кораблей и решили немного переоборудовать прыжок по ССД-маяку. Во-первых, мы устраняем полностью расходники для ССД-маяка. (если я правильно понял автора. прим.перев.) Любой, кто имеет эти расходники сможет продать их обратно с полным возвратом средств. Чтобы использовать ССД-прыжок, человеку, который его оборудовал нужно будет просто активировать его для своей группы. Если ваш флот имеет активный ССД-маяк, все что вам нужно сделать, это открыть карту и выбрать точку для перехода к месту.

При этом, мы признали, что мобильность флота имеет очень большой потенциал. Мы модифицировали время восстановления ССД-маяка по времени от 120 секунд на уровне 1, до 480 секунд. Мы также значительно увеличили преимущества прокачки до 15 уровня. На уровне 15, ваш кулдаун будет уменьшен до 240 секунд.

Кроме того, нам всегда нравилась специальные способности [Раптора-Р и Тяжёлого рейдера-Р](#). Мы решили расширить эту способность всех трех уровней этого типа судна. Все Рапторы и Тяжелые Рейдеры получат сокращение затрат энергии при использовании ССД-маяка.

## Защита аванпоста: □ Маяк ССД-прыжка

Это еще не все, что мы сделали. Нам также хотелось избавиться от долгого пути к Аванпосту при прыжке в сектор. Мы добавили новую функцию под названием Маяк ССД-прыжка. Это устройство является постоянным ССД-маяком, который присутствует, когда у вашей фракции в системе есть Аванпост, и его прогресс не меньше 125%. Когда он активен, игрок может перейти непосредственно к Аванпосту. Игроки могут прыгать к нему, даже если они находятся в той же системе. Это дает фракции прямое преимущество при защите Аванпоста. Данная функция позволяет игрокам оперативно реагировать на атаки и вступить в бой на своих условиях.

Хоть это и большое тактическое преимущество, но дизайнеры хотели дать противоположной фракции некоторые тактические ходы. Таким образом, Маяк ССД-прыжка может быть уничтожен. Несколько более лёгких кораблей, могут зайти на маяк, и уничтожить его прежде чем противоположная фракция сможет ответить. Маяк ССД-прыжка не хрупкий объект, он имеет 8000 единиц корпуса и 25 единиц брони. Кроме того, маяк возрождается в течении 20-ти минут.

Цель этого обновления заключается в создании более глубокой тактической игры, которая дает вам выбор. Мы надеемся, что эта функция улучшит как ваш игровой опыт,

Written by Rome0

Sunday, 02 June 2013 21:41 - Last Updated Sunday, 02 June 2013 22:04

---

так и расширит геймплей. Спасибо, что нашли время, чтобы прочитать первое сообщение в этом блоге, и я надеюсь, что вы нашли его интересным. Следите за обновлениями в этом блоге, где мы будем вдаваться в подробности о том, как игра меняется и чего следует ожидать.

©Перевод: Александр Макаров