

Блог разработчиков Battlestar Galactica Online. □ Пост от 30 Января 2014

Расширение динамической миссии

Привет всем, с Вами **Javery_BP**. В последнее время мы усердно работали над улучшением миссии «Грузовик в беде». Есть некоторые интересные новые дополнения, которые Вы увидите наряду с новыми хорошими событиями в игре. Я подробно расскажу о том, как это будет работать.

В этом посте я расскажу:

- Миссии легкого и среднего уровня сложности
- Новый интеллект мобов и другие вещи

Легкие и Средние Динамические Миссии

Теперь, когда мы распространили миссии по всем секторам, Вы все сможете легко участвовать в динамичных миссиях на протяжении всей игры. Вы увидите их в почти каждом секторе, включая «Боевое пространство». Единственное место, где не будет динамических миссий это домашние системы.

Динамические миссии. Перевод блога разработчиков

Written by Rome0

Friday, 31 January 2014 18:51 - Last Updated Friday, 31 January 2014 18:58

Миссии были изменены, чтобы предотвратить в них участие игроков высоких уровней, не входящих в категорию. Динамические миссии бывают трех классификаций:

- Легкий: Предназначена для игроков 1 - 10 уровней
- Средний: Предназначена для игроков 11 - 20 уровней
- Тяжелый: Предназначена для игроков 21 + уровней

Есть несколько основных нововведений в механику, которые Вы должны знать, чтобы воспользоваться этими новыми миссиями. Каждый игрок получает награду за задание «Региональный боевой патруль» только в тех секторах, которые прописаны в описании.

Кроме того, если Вы игрок низкого уровня, входящего в категорию «Легко», то Вам будет засчитано участие в миссии любой сложности. С другой стороны, игроки высокого уровня получают награды только за те миссии, чьим категориям соответствует их игровой уровень. Например, игрок с 11 по 20 уровень будет получать награды только с миссий Среднего и Тяжелого уровня сложности, а игрок уровня 21 + получит награды только со сложных миссий. В описании миссии будет список секторов, где будут появляться миссии для Вашего уровня.

Причина этого в том, что мы не хотим, чтобы игроки высоких уровней участвовали в легких миссиях ради быстрого выполнения задания РБП. Это не значит, что игроки высокого уровня не смогут участвовать в легких миссиях, при их участии враги будут балансироваться в соответствии с кораблем игрока, будь то СК или ЛК. Таким образом, игрок высокого уровня могут летать со своими друзьями, которые, возможно, только начали игру.

Наконец, мы добавляем две новые ежедневные миссии, которые учитывают место выполнения Динамических миссий. Игроки получают задание «Региональный боевой патруль» с 1 уровня.

Новый интеллект мобов и другие вещи

Динамические миссии. Перевод блога разработчиков

Written by Rome0

Friday, 31 January 2014 18:51 - Last Updated Friday, 31 January 2014 18:58

Мы также обновили мобов, чтобы сделать их более интересными и сложными. Интеллект был разработан, чтобы работать немного лучше в сочетании друг с другом, и у них теперь есть комплекты оборудования для своих ролей. Вы будете видеть врагов с такими возможностями, как DC-паки и электронные вирусы. Вы также сможете легко определить врагов в динамических миссиях благодаря их различными именам.

Список всех врагов с их новыми именами и поведением:

- Search and Destroy: Работает стандартно.
- E-War (Interceptor): Использует электронные вирусы.
- Area Defense: Использует оборонные установки и зенитки.
- E-War (Command): Использует электронную поддержку.
- Tank: Имеет броню и использует ключи.
- Bomber: Использует ракеты и торпеды.

Наконец, Вы также заметите, что враги с миссий засчитываются в ежедневные задания и за них Вы получаете опыт.

Первод: Александр Манапов. Редактировал: Rome0.