

BSGO DEV BLOG 14 «Уничтожение»

Здравствуйтесь пилоты, С Вами Javery_BP. После обновления наград в Dradis'e количество ядерного оружия увеличилось до невыносимого уровня. Вы просили нас исправить эту проблему. Кроме того, у нас есть пара изменений в механике, о которых Вы просили, но мы не стали их выпускать в текущем состоянии ядерной войны.

Чтобы внести эти изменения и продолжить обновлять игру, мы должны были найти способ решения по поводу обилия ядерного оружия и расширить возможности геймплея. С следующего обновления, вы будете видеть целую кучу новых вещей в игре, и вот о чем я расскажу в этом блоге:

- Механика игры: Оружие массового поражения и энергетическая утечка (Area of Effect and Energy Drain)
- Новые предметы: Пусковые установки Ядерного оружия

Новая игровая механика

С Обновлением № 33, Вы увидите две новинки: Оружие массового поражения и Энергетическую Утечку.

Оружие массового поражения (далее ОМП) - это оружие, которое будет наносить урон нескольким врагам сразу. Его идея состоит в том, что будет две зоны, в которых враги будут получать урон: первичная и вторичная. Если Вы попали в первичный радиус действия, то Вы будете получать урон в полном размере. Любой во вторичном радиусе будет получать уменьшенный урон в зависимости от расстояния от эпицентра взрыва.

Новое обновление: Уничтожение

Written by Rome0

Friday, 14 February 2014 20:47 - Last Updated Friday, 14 February 2014 21:04

В качестве примера давайте предположим, что это оружие имеет основной радиус – 75 метров и 125 метров – вторичный радиус (всего 200 метров). Если оружие наносит 400 единиц повреждения, то любой в радиусе первичного эффекта получил 400 урона. Крайняя точка, где корабли получают урон – 200 метров. Теперь, когда я говорю "любой" в радиусе действия оружия, то я в буквальном смысле имею в виду любого. Это оружие наносит урон всем кораблям, как дружественным, так и вражеским, поэтому будьте осторожны, когда будете его применять.

Мы представляем Вам другое новое оружие – Энергетическая утечка. Оно работает по такому же принципу, который мы описали выше, но вместо того, чтобы повреждать корабль противника оно лишает его энергии.

Самое замечательное в том, что мы можем объединить оба эти эффекта в один и выпустить, как одно оружие. Но также мы можем предложить каждое по отдельности.

Новые предметы: пусковые установки Ядерного оружия

При попытке решить проблему с количеством ядерного оружия, мы поняли, что смогли исправить количество ядерного оружия в игре и в то же время не разрушить существующий геймплей. Было принято решение создать новую оружейную установку специально для ядерных ракет. Эти новые виды оружия также предназначены для ОМП и Энергетической Утечки.

Новое оружие больше походит на торпеды атакующих кораблей, чем традиционные ракетные пусковые установки. Это оружие разработано, чтобы создать выбор относительно того, как Вы оборудуете свое судно. У них время перезарядки колеблется от двух до четырех минут. Кроме того, диапазон, в котором можно выпустить ракету = 500 - 1200 метров. Это мощное оружие, но в то же время у него есть серьезные ограничения, поэтому игрокам следует выбирать, что ставить на свой корабль.

Это оружие не запускает обычные ракеты. Мы создали новый тип боеприпасов под названием «Торпеды». Торпеды используются только с ядерными пусковыми установками. Эти новые боеприпасы имеют ту же стоимость, что и обычные ядерные ракеты, но могут использоваться только специальными установками.

Новое обновление: Уничтожение

Written by Rome0

Friday, 14 February 2014 20:47 - Last Updated Friday, 14 February 2014 21:04

Пусковые установки истребителей и эскортов разработаны для нападения на СК и ЛК.
Пусковые установки лайнеров разработаны для нападения на другие линейные корабли.

Вы также увидите некоторые новые эффекты. «Торпеда» фактически отличается от стандартной ракеты и ее легко распознать. Кроме того, ОМП имеет другой визуальный эффект взрыва, который отличается от взрыва обычной ядерной ракеты, чтобы Вы могли узнать, какое оружие используется.

Когда будет введено новое оружие – старые ядерные ракеты также останутся в игре и их можно будет получать в других источниках.

Наконец, чтобы старое оружие Nova/Ruiner осталось популярным среди игроков мы произведем некоторые изменения. Обновленные Nova/Ruiner будут наносить значительно больше урона, будет повышен коэффициент пробиваемости брони, снижено время перезарядки и несколько снижена стоимость энергии.

Продолжение: [Что будет нового в BSGO?](#)

Перевод: Александр Манапов. Перевод официального блога разработчиков.