

Оружейный фит (конфиг) на Линейный корабль (ЛК)

Линейные корабли, как и остальные два класса кораблей (страйк, эскорт) в **Battlestar Galactica Online**

бывают трех типов (честно говоря, четырех, но об этом дальше):

перехватчик, штурмовик и поддержка.

В соответствии с этим и тактикой боя выбирается оружейный конфиг.

Командные корабли (корабли поддержки)

Начну с самого бесполезного и наименее непопулярного: **корабли поддержки** ([Ванир \(Vanir\)](#) и [Хель \(Hel\)](#)):

откровенно говоря – из-за большой мертвой зоны в одиночном бою – такие Линейки кусок мяса для любого другого корабля, в группе же по задумке создателей игры должны давать полезные баффы своим и дебаффы врагам, но поскольку одинаковые баффы, наложенные на корабли одновременно не суммируются, любая сбалансированная группа из 3-4 кораблей будет все иметь и так. Был бы этот корабль хилером (мог восстанавливать другим ХП), как в других играх, то в любой пати был бы желанным гостем. В данной же ситуации данный корабль сам нуждается в постоянной защите. Наиболее распространенные фиты – мислспамер:

- 6 ракет + 2 короткие пушки сзади (чтоб хоть как-то попытаться убить страйка)

- 8 ракет

Остальные типы ЛК комплектуются в конфигурации 3+2+3. 2 – это почти всегда дальнобойные пушки спереди. Одна 3 – это пушки, обычно тоже дальнобойные (средние пушки для ЛК честно говоря ни те, ни се: дальность недостаточна, скорость огня уступает коротким а расход энергии высок). Вторая 3 – это, согласно очень удачному высказыванию Духа (Dooh), «усиление преимущества». Обычно это короткие пушки для

ближнего боя или дальнобойные ракеты.

Перехватчики

И так, **перехватчики** ([Аезир \(Aesir\)](#) и [Фенрир \(Fenrir\)](#)) – их преимущество – скорость и маневренность, в основном дерутся на дальней дистанции, так что выбирать надо дальнобойные сетапы:

- 5 дальнобойных пушек + 3 дальнобойных ракет (надо помнить, ракетный борт, слабый борт, к нему нельзя подпускать страйков и эскортов)

- 5 ракет + 3 скорострела (мислспамер, довольно дорогой сетап и рассчитанный на то, что противник не сможет вас догнать и будет ловить ракеты)

- 8 дальнобойных пушек – этот фит предпочитали раньше старожилы космической игры **Battlestar Galactica Online**, мало требует энергии, хорошо показывает себя в походах по аванпостам. При таком фите лучше стараться избежать ближнего боя, но если у противника будут дальнобойные ракеты, то придется от них постоянно улетать.

Штурмовые корабли

Штурмовики ([Йотун \(Jotun\)](#), [Йормунг \(Jormung\)](#)) - их преимущество в большой броне, а минус в скорости и недостатке слотов под компьютеры. Это корабли ближнего боя и для фарма мобов. Но устанавливать все ближние пушки нет смысла – все равно стреляет только один борт, а энергия сгорает в секунду, плюс дальность низкая и вы просто не сможете догнать более быстрого противника. Существуют следующие сетапы:

Оружейный сетап на Линейный корабль BSGO

Written by Rome0

Sunday, 18 December 2011 15:47 - Last Updated Monday, 07 October 2013 13:04

- 5 дальнобойных пушек + 3 дальнобойные ракеты, на подходе поворачиваясь бортами расстреливаем противника ракетами, а на ближней дистанции поворачиваемся пушечным бортом, если у противника сетап с короткими пушками, то надо постараться его оттолкнуть, что бы увеличить свое преимущество.

- 5 дальнобойных пушек + 3 скорострела, на дальней дистанции стреляют дальние пушки, стараемся сблизиться и атаковать бортом с короткими пушками, также короткие пушки хороши для уничтожения страйков. Фит удобен для фарма мобов.

- 8 дальнобойных пушек – опять же, любимый фит старожиллов, хорош для походов в группе. С данным сетапом обычно при подходе к цели виляют двумя бортами, стараясь стрелять двумя сразу.

Мультицелевые корабли

И, наконец, относительно новые **Мультицелевые** корабли (Гагнир (Gagnir), Нидхогг (NeedHogg)) – самые сильные и дорогие ЛК, мое мнение, использовать их надо после апгрейда за мериты. Их преимущество, как и у перехватчиков в скорости и маневренности, а также большем количестве прочки и дополнительном орудии. Экипируются также как перехватчики:

- 5 дальнобойных пушек + 3 дальнобойных ракет + 1 дальнобойная пушка после апгрейда. С 9-ю орудиями придется поставить дополнительно модуль регенерации энергии (благо под него как раз добавляется дополнительный слот после апа).

- В описанном выше билде 3 боковые дальние пушки можно заменить на средние, но надо ставить модуль на восстановление энергии, иначе будет уходить за раз, а дальность пушек уменьшена.

Н.В. Советы по оборудованию кораблей

Пред тем как выбирать любое оборудование продумайте [характеристики своего корабля](#), посоветуйтесь с соклановцами, т.к. покупка и апгрейд любого оборудования стоит не малых денег.

Оружейный сетап на Линейный корабль BSGO

Written by Rome0

Sunday, 18 December 2011 15:47 - Last Updated Monday, 07 October 2013 13:04

[Разработчики обещают вскоре сделать доступной опцию взять на прокат корабль](#)

- чтобы можно было попробовать новый корабль, и определиться подходит ли он к Вашему стилю игры.

В соответствии с сетапом выбираются компьютеры и двигатели. Но линейным кораблям я бы рекомендовал модуль антиуклонения (Иапет /Сцилла), все-таки исконные враги ЛК – это страйки, а без этого модуля по ним очень сложно попасть. Для скоростных сетапов нужна Аврора / Гарпия. А дальше идет Артемис / Цербер. [Характеристики оборудования.](#)

В двигатель ставятся турбобустеры и одно скольжение или все уклонения **PCY** и **скольжение**

В корпус, сколько хватает денег и энергии – ключ (Система экстренного ремонта) и пластины хп (с появлением критового оружия и пластин на снижение урона, можно варьировать). Иногда против страйков ставят миномет, его эффективность, была сомнительна, до тех пор, пока не ввели минные поля. Более подробно про [борьбу ЛК со страйком можно прочесть здесь](#)

[Какие пушки ставить, критовые или на увеличение оптимальной дальности](#) , выбирайте сами, но с мультицелевыми критовыми играть сложнее.