

Пушечный билд на Баньши (Banshi, Battlestar Galactica Online)

В данной статье рассматривается только пушечный билд для Баньши (тактический скоростной билд от Духа, билд с короткими пушками, походный билд для повседневных полетов и новичков). Ракетный билд распространен меньше и применяется в основном как ПВП-шный для арены и требует совершенно другой тактики и умений. [Новый мануал по Баньши/Сайфу читайте здесь.](#)

Кто летает на Баньши (Banshi)?

В игре Battlestar Galactica Online Баньши довольно распространенный корабль в первую очередь из-за своей красоты: вытянутые обтекаемые формы не оставят равнодушным любого, чего не скажешь про Сайф (Saif) или Маул (Maul)

Людей (За Людей обычно берут Маул, так как он еще хоть как-то смотрится). Тем не менее маленький «танчик»

Рейт (Wraith)

у салонов тоже выглядит не плохо, но как по мне проще, и в бою рейт уступает Баньши.

Летают на баньши в основном низкоуровневые игроки не вкладывающие реал, кто уже смог накопить 600.000 тилиума. Всегда играть на АК не интересно, а единственный путь накопить на Линейный корабль – это полетать сначала на среднем. Другая категория – это фанаты у которых в ангаре стоят и прокачанный Линейник и Атакующий, но любят именно данный класс кораблей за его скорость и универсальность (хотя сейчас, апнутый Лич все же лучше).



Особенности Баньши в BSGO

Пушечный билд на Баньши

Written by Rome0

Sunday, 11 December 2011 00:38 - Last Updated Sunday, 03 February 2013 23:14

Главной особенностью и преимуществом Баньши является ее скорость – позволяет уйти от любой линейки или Маула а также потягаться в скорости с АК (особенно с теми, которые заточены на уклонение) (

[см. Характеристики кораблей Battlestar Galactica Online](#)

). Главный недостаток – небольшой запас прочности – с двумя пластинами на ХП и вкачанными навыками можно иметь приблизительно 2500 прочности, в то время как на Мауле (Рейте) достижим показатель 3500.

Вместе со скоростью у Баньши выше уворот и поворот, это позволяет довольно комфортно чувствовать себя в мертвой зоне у любой линейки (этому также способствует размещение всего оружия в одной плоскости корабля, что не скажешь про Сайфа

) а также у того же Маула

.

Задача Баньши в модели «АК бьют ЛК, ЛК бьют СК, СК бьют АК» - поддержка линейных кораблей защита их от Атакующих и сбивание ракет. Достаточно важная роль. Из-за этого, а также на фоне того, что сейчас средние корабли усилили, в бою группа на группу средние корабли пытаются убить в первую очередь.

В одиночных полетах Баньши не боится одиночных АК (главное успеть не подпустить с тыла), и за счет скорости уходит от боя с ЛК, а часто может и дать бой. В моей практике в бою 1 на 1 с приблизительно равным противником на ЛК шансы победы приблизительно 50 из 100, а с ЛК оборудованным ракетным билдом и то больше.

На Эскорте в первую очередь следует прокачивать навыки ускорения, конденсатора и урона.

Что ставить на Баньши в BSGO?

Баньши экипируют по-разному, но в основном знающие игроки сходятся на мнении, что ракетный билд на Баньши не годится – и с мобами драться тяжело и вайпера убить сложно, данный билд используют в основном для Арены. Встретив ракетного Сайфа (Баньши)

на своем баньши оборудованном походным билдом где нибудь

[на карте мира BSGO](#)

я обычно отстреливаю ракеты и пытаюсь догнать врага, естественно такие корабли оборудованы бустерами и компьютером на увеличение скорости, и догнать их сложно, тогда можно просто развернуться и уходя на бустерах через минуту выпрыгнуть из системы.



Пушечный сетап от Dooh (Дух).

На сервере Либран играет очень опытный и сильный русскоязычный Игрок Dooh. Он пропагандирует очень сильный и качественный билд.

Впереди (W1, W2) ставятся длинные пушки, а по бокам (W3, W4, W5, W6) – короткие. В двигатели (E1, E2, E3, E4, E5) обязательно ставятся турбобустеры и одно скольжение. В корпус (A1, A2) одна пластина на ХП и один ДЦ пак. Компьютеры (C1, C2) – гарпия и цербер (или вирус уклонения).

Тактика такого билда в следующем:

Использовать скоростные характеристики Баньши по максимуму. Завязывать бой, и потом добивать противника на отступлении или догонять за счет большой скорости.

Приведу цитату с форума:

На отступлении самое оно использовать сочетание гарпии и скольжения. В этот момент вы придаете кораблю хорошую скорость и продолжая удаляться от врага поливаете его со всех пушек. Стрелять по очереди с каждого борта очень просто: разворачиваете камеру так чтоб вражеский корабль был по центру и раскачиваете корабль попеременно влево и вправо с помощью мыши. Сильно раскачивать не надо, достаточно небольшого изменения угла и все будет работать как часы после пары тренировок. Почему именно с помощью мыши? В игре есть два фактора регулирующих скорость поворота корабля, скорость разворота и "torque" - крутящий момент. Так вот крутящий момент это инерция вращения которая мешает стрельбе с обоих бортов, когда разворачиваешь корабль с помощью мыши то параметр torque не задействуется, скорость поворота корабля меньше, зато точность наведения выше что позволяет повернуться следующим бортом к цели за долю секунды до того как пушки перезарядятся.

У страйков только преимущество в скорости, соответственно все что они могут выбрать это только время начала боя. Скажем так, только самые проффессиональные пилоты страйков смогут использовать контрмеры против скилового пилота баньши, таких игроков крайне мало и такой бой будет для них крайне не простым и очень долгим. Я не возьмусь назвать победителя, тут очень многое зависит от качеств игроков. Зато точно скажу вам что с таким сетапом эскорт будет крайне опасным врагом для страйков и эскортов. Для линеек все эскорты особо не опасны.

То есть страйку чтоб победить придется выманивать у вас скольжение, отступить на отхил и восстановление компов, после этого возвращаться и пытаться использовать преимущество пока скольжение не откатилось. Это единственный способ слить данный сетап. Соответственно ваша задача успеть снести страйку как можно больше прежде чем использовать скольжение.

Из приведенного выше описания понятно использование скольжения – разогнавшись на турбобустерах и гарпии, в последний момент включается скольжение, которое фактически фиксирует максимальную скорость еще на дополнительное время, плюс скольжение удобно для разворота в сторону АК заходящего сзади.

Использование ДЦ пака – попытка скомпенсировать недостаток ХП.

Вторым компьютером обычно устанавливают цербер – для увеличения урона, но для борьбы со страйками лучше будет вирус на уклонение. Посмотреть все [характеристики оружия и дополнительных модулей Battlestar Galactica Online можно здесь](#)

Что можно сказать про данный билд?

Очень сильный билд, рассчитанный на тактику, опыт и ПВП-бои. Применим сильными высокоуровневыми игроками, прошедшими не один бой. Кроме того, этот билд не из дешевых :

Дц-пак потребляет кубиты. А также один слот компьютера и скорости заняты под усиление скорости. Сканер вообще не предполагается! А что делать когда выполняется квест на астероиды? А планетоиды нам не нужны? Получается что если ставить сканер, то приходится летать вообще без компьютера усиления ибо если снять гарпию, смысл билда теряется. Стрелять из всех пушек тоже очень не просто – получается не с первого раза – за время жизни в игре я видел, чтобы так стреляли всего пару раз. К тому же энергия при такой стрельбе сжигается буквально за пару тройку залпов и в итоге дальше как не раскачивайся корабль будет стрелять всего тремя пушками (по этой причине очень рекомендуется прокачивать навык конденсатора). Против линейных кораблей скорость может помочь только уйти от боя – хотя эскорт и без гарпии вполне с этим справляется – дальность пушек ЛК на много больше чем у среднего, а потому поливать врага на скольжении смысла нет – единственный способ уничтожить ЛК это зайти ему в слепую зону и попытаться там уместиться – скорость при этом не особо помогает. Поэтому новички в игре наслушавшись советов опытных и ставя данный сетап просто не имеют достаточных навыков для того, что бы с ним летать и не знают что делать, а потому выглядят достаточно слабо.

Скорострельный билд.

Исходя из данных рассуждений, и по оговорке самого Духа многие склоняются к чисто скорострельному билду – когда устанавливаются в основном скорострельные пушки. Тактика боя с АК с таким сетапом заключается в следующем: при подлете АК резко останавливаемся разворачиваемся в его сторону и включаем орудия одновременно с вирусом или цербером, пытаюсь нанести максимальный урон. Актуальна тактика – отключать все орудия и включать только когда противник подлетит на расстояние оптимального огня (при одновременном залпе по общему мнению вероятность критического удара значительно возрастает). Если АК успевает зайти назад – крутимся без остановки на месте – как минимум 2-е пушки будут стрелять – это тем более актуально, поскольку буквально за первые секунды боя энергия будет на нуле а ее отката как раз будет достаточно для огня из 2-3-х орудий. По официальной версии разработчиков [у средних кораблей в стоячем положении уклонение не уменьшается](#), опыт показывает, что это не совсем так, но в бою с АК уклонение практически не играет роли.

В бою с эскортом данный билд актуален тем, что наносится максимальный урон в секунду и тактика состоит в том, что бы зайти за счет большей скорости и поворота в спину противнику.

Против линейных кораблей тактика состоит в том, что бы попытаться спрятаться у него в мертвой зоне обстреливать ракеты или уворачиваться от них и поливать врага огнем с одного борта. Поскольку ХП у ЛК много, то энергия у вас закончится на много раньше чем вы его убьете и последние 1-2 тысячи хп вы будете доливать с чихающими пушками, а потому при подходе к ЛК до достижения оптимальной дистанции пушки лучше вообще выключать, чтобы не тратить энергию впустую или отстреливать ракеты.

Сетап для ежедневных походов.

Сетап Эскорта с полностью короткими пушками имеет один важный недостаток – маленькая дальность, потому для ежедневных походов я бы установил одну длинную пушку на позицию W3 – она позволяет зацепить моба или астероид с максимального расстояния, а при ведении боя надо слегка поворачиваться правым бортом, чтобы стреляли одновременно все 4-е короткие пушки, если же АК заходит сзади, опять же по нему стреляют две короткие пушки.

Компьютеры – сканер, без него в ежедневных походах ни как и цербер – более универсальный вариант чем вирус антиуклонения, так как поможет и против АК и против ЛК и против СК. Для выполнения [квестов на людей](#) можно поставить гарпию или вирус антиуклонения (в первую очередь для охоты на АК) – я склоняюсь обычно ко второму, т.к. у Баньши скорости и так достаточно.

Двигатели экипируются или всеми турбобустерами – максимум скорости или турбобустеры плюс скольжение, смысл в нем без гарпии снижается, но можно использовать для резкого разворота носом в сторону АК, зашедшего в тыл (надо помнить, что если вы встречали АК носом, то на разворот у вас уже не будет энергии, да и орудиям нечем будет стрелять).

В корпус в зависимости от богатства можно поставить или две пластины на ХП, или пластину ХП и ДЦ пак (DC pack).

Пушечный билд на Баньши

Written by Rome0

Sunday, 11 December 2011 00:38 - Last Updated Sunday, 03 February 2013 23:14

На мой взгляд данный билд более жизнеспособен для новичков на Баньши и подойдет как для оттачивания навыков путем уничтожения мобов, удержания планетоидов и групповых походов, а также поможет достойно встретить случайного противника.

N.B. Вопрос какие пушки ставить, на увеличение оптимальной дальности или шанса критического урона, - спорный ([более подробно почитать и посмотреть сравнительные таблицы критовых и обычных орудий можно здесь](#))

. Общее мнение, что

ощутимый эффект от критовых пушек появляется только на 10 уровне

, с другой стороны увеличение оптимального расстояния тоже не мало важная вещь, ведь не на оптимальном расстоянии урон ощутимо (!) снижен. Плюс критовые пушки мультицелевые, и чтобы с ними играть приходится все время включать/отключать все орудия, что не совсем удобно, в особенности сбивая ракеты. Так что выбирать вам, но думаю, что если у вас прокачаны пушки на оптимальную дистанцию, то лучше продолжать улучшать их, чем выбрасывать в склад и начинать качать с нуля критовые, ибо скоро появится что-то новое. :-)

Имя: Rome0 Клан: [9mmRUS](#) Фракция: Сайлоны Сервер: Либран

Пушечный билд на Баньши

Written by Rome0

Sunday, 11 December 2011 00:38 - Last Updated Sunday, 03 February 2013 23:14

