

Руководство по выбору корабля и его снаряжению . Часть I (Вводная. Главные вопросы.)

В данной статье дается описание критериев выбора кораблей в [Battlestar Galactica Online](#) . Подробно характеризуются основные классы кораблей в игре: Страйк, Эскорт и Линейный. И ставятся основные вопросы, которые в конечном итоге задает себе каждый игрок в BSGO: против кого будет играть, сколько кубитов готов тратить на полеты и где предпочитает видеть противника (в хвосте или на носу).

Введение

Вот уже почти полгода играю в игру Battlestar Galactica Online, и, за это время, в моей голове из различных источников накопилось достаточно много знаний о [кораблях и их снаряжении](#) - настолько много, что рассказать это за несколько минут уже просто не представляется возможным. Поскольку соклановцы и не только по-прежнему бомбардируют меня вопросами типа "А что правильно будет одеть на такой-то корабль?" - а ответ каждому из них начинает занимать слишком много времени - пришло время написать подробный гайд, к которому, уж не обессудьте, теперь буду всех направлять. ;)

Для начала - каковы критерии выбора корабля и его оборудования?

Когда я только регистрировался в игре, я пребывал в святом убеждении, что, раз Линкоры дос тупны только высокоуровневым игрокам (когда ты сам - 3й левел, 20й лвл видится тебе недостижимой вершиной;)) - значит Линкоры - самые мощные корабли в игре - этикие "Боги Космоса". Я был уверен, что главное - заработать на свой Линкор, и дело в шляпе - я смело войду в Пантеон сервера! Чуть позже я понял, что и Линкоры бывают разные и, отчасти разумно, предположил - ну значит самый крутой - самый дорогой из них! Вот так я начал копить на Гангнир и не успокоился пока его не купил. ;)

Только месяц попыток освоить Гангнир и десяток вчистую проигранных поединков на Ар

Written by Boris

Saturday, 28 January 2012 23:16 - Last Updated Saturday, 28 July 2012 20:46

ене

спустя я понял, что тут все далеко не так просто. ;) 2-3 попадания в засаду на респе с неминуемым смертельным исходом для моего Гангнира и моя уверенность в неоспоримом превосходстве Линкоров над всеми остальными классами пошатнулась. И, наконец, первый же страйк распиливший в

[Спектрисе](#)

всю нашу группу из 6 линеек за пару заходов (да он использовал ядерки, но что это в конечном итоге меняет?!) - окончательно меня убедил, что никакие навыки и никакое снаряжение не спасет

Линкор

от одного (!) злого (!!) страйка!!!

С тех пор прошло довольно много времени и сейчас, когда меня спрашивают - что выбрать, я уже говорю совсем другие слова - теперь я отвечаю вопросами на вопрос:

Вопрос 0: Кто вы? В чем ты видите прелесть этой игры? Что доставляет вам удовольствие?

На данный момент в БГО представлено 3 вида кораблей: Истребители (Страйки), Фрега ты (Эс корты) и Линкоры (Линейки). Каждый вид - приносит своему пилоту свой особый геймплей, свои радости и свои печали, давайте распишем их:

Истребители (страйки, АК)

АК - маленькие и верткие корабли, которые требуют к себе очень внимательного отношения. В маленьком истребителе нет лишнего места - в него нельзя напихать модулей с избытком (Нет - слотов-то столько же сколько и в остальных видах кораблей - просто сами модули дают или кратковременный или очень небольшой эффект (*ред. От компьютеров эффект как раз самый большой, НО очень уж недолгий)). У истребителя очень мало Единиц Корпуса (Hit Points = HP) - это не оставляет возможности на ошибку - тут нельзя сначала применить одну тактику, увидеть, что она не оптимальна и сменить её на другую - если бой уже завязался о том, что выбранная тактика была далека от оптимала, скорее всего, тебе сообщит уже надпись "Поисково спасательные операции...". Истребитель нельзя оставлять без присмотра - оставленный без присмотра истребитель может быть сбит случайным мобом и/или игроком за секунды. Такая хрупкая вещь, но чем же она хороша? Истребитель - тонкий инструмент, который позволяет очень широкую настройку.

В этой игре НЕТ НИ ОДНОЙ ЦЕЛИ, которую бы не мог уничтожить специально для этого собранный истребитель с хорошим пилотом! Порой - исход битвы оказывается предрешен в тот момент, когда истребитель делает первый выстрел - бой будет длиться еще несколько минут, а может быть и дольше - но и пилот истребителя и пилот его цели уже знают, что это - вопрос времени и только чудо может это изменить. Перед страйками - нет границ - все зависит от индивидуального мастерства пилота, прокачки навыков и оборудования, но за это пилот страйка платит своими нервами и постоянным напряженным контролем за ситуацией, и... неуниверсальностью каждой отдельно взятой конфигурации. Как бы ни был хорош пилот страйка и как бы хорошо он не прокачал свой любимый конфиг - и на него распространяется то же правило - если специально против него достаточно пряморукий враг собрал другой страйк - враг победит.

Фрегаты (Эскорты/СК)

СК - немаленькие, но все еще верткие корабли. По крайней мере - большинство из них - верткие. ;) Эскорты уже имеют существенно больше НР, нежели страйки, что в свою очередь дает простор для долгосрочных тактических изысков. Еще больше расширяет тактический потенциал фрегатов наличие у них двух бортов - в отличие от страйка эскорт может стрелять одним бортом и носом, или же только одним бортом - что предоставляет огромный простор для различных стратегий, о которых будет написано позднее, но главное - эскорт прямо во время боя может практически полностью поменять свой стиль, просто повернувшись другим бортом! Таким образом - сменив используемое оружие прямо в бою, вы можете радикально сменить тактику боя. Эскорты

могут использовать орудия с мульти-наведением таким образом ведя огонь (или хотя бы - держа в локе) по нескольким целям. Но такая гибкость в выборе тактики, возможность "носить с собой" несколько тактик боя и менять их, не залезая в аванпост, возможность оставить корабль без присмотра хоть на какое-то время и право не вцепляться судорожно в клавиатуру (ну или хотя бы - не так судорожно ;D) - требуют определенных жертв. Чем же мы жертвуем выбирая

Фрегат

? Во-первых - мы далеко не ото всех теперь можем убежать, и далеко не всех мы теперь можем догнать. Кроме того - уже не любая цель в этой игре может быть нами сбита, даже на специально заточенном под неё Фрегате. Во-вторых - мы существенно более заметны - в светлых системах модели

СК

хорошо видны даже с 5-8к. В-третьих - мы уже не можем взлетать вертикально вверх и отвесно падать на цель сверху - еще один камешек в огород СК, который мешает им стремительно вступать в бой и выходить из него. И в-четвертых - мы вроде бы и стреляем назад - т.е. нам не обязательно смотреть носом на врага все время, но и крутимся мы не слишком быстро - враг может засесть к нам в слепое пятно и безответно нас расстреливать.

Линкоры (Линейки/ЛК)

ЛК - большие... нет, не так - БОЛЬШИЕ корабли, которые позволяют даже несколько неторопливую манеру пилотирования - нет смысла отчаянно стучать по клавишам - корабль все равно будет поворачивать сравнительно неспешно. ;) Очень много НР - порой можно даже сходить заварить себе чайку и быть спокойным - никто твою линейку меньше чем за минуту не запилит. Тактику можно менять сколько угодно раз - и 2 борта - опять же вам в помощь. НР может даже хватить чтобы выпрыгнуть из системы под угрозой - практически ни какой NPC и далеко не всякий игрок сможет запилить линейку за эти 90-100 секунд. Чем же придется платить за это? Ну прежде всего - очень тяжело будет не поддаться расхолаживающему действию линеек - да корабль крутится медленно, но вертеть камерой и думать - все равно надо быстро - т.к. если какое-то действие не сделать вовремя / сделать что-то лишнее - времени на исправление уйдет чертовски много! Кроме того - если пилот Истребителя/Фрегата не захочет с вами воевать - вы его не заставите - он просто от вас удерет. Проспать приближение линкора - практически нереально - только если он выйдет из прыжка рядом с вами. В противном случае - особо глазастые углядят тушку линкора даже с 10-15к в светлых системах. А с вертикальным взлетом и падением у них все еще хуже, чем у эскортных. И наконец - главный источник мигрени пилотов Линкоров - слепые зоны. Если задуматься - относительная доля слепого пятна в сфере обзора у линкоров не больше, чем у соответствующих Фрегатных, но Линкоры еще медленнее поворачивают, а потому - в слепом пятне большинства Линкоров уже даже можно устроиться с комфортом и с друзьями! ;) И наконец - опять таки далеко не всех Линкор способен убить, более того - тут выпадает целый антикласс - истребители.

Все это - 0-вой вопрос - он нужен для того, чтобы выбрать - какой вид корабля вам стоит выбрать, но на этом все только начинается. Потом идут 3 главных (на мой взгляд) вопроса, которые определяют класс корабля и оборудование, которые вам потребуются:

Вопрос 1: Кто Ваша цель?

Варианты ответа: а) Линкоры; б) Фрегаты; в) Истребители; г) NPC; д) Астероиды; е) Пл атформы

; ё)

Аванпосты

; ж)

Базовый Крейсер/Пегас

; и комбинации этих вариантов.

Ответ на этот вопрос определяет выбор класса корпуса (Перехватчик, Командир, Штурмовик, Мульти ...), и во многом влияет на выбор конфига Движков и Орудий.

Вопрос 2: Где большую часть времени ваша цель находится относительно Вас?

Варианты ответа:

- а) Спереди - я атакую медленного/стоячего и/или догоняю;
- б) Сбоку - мы кружимся в вальсе, поливая друг друга огнем;
- в) Сзади - я убегаю и отстреливаюсь / стараюсь сбросить из своего слепого пятна.

Ответ на этот вопрос позволяет окончательно определиться с Орудийным и Движковым конфигом, и определяет Конфиг Компьютеров.

Вопрос 3: Вам кубитов жалко? ;)

Да - вопрос выглядит забавно, но на самом деле - он важен. И суть вопроса вовсе не в том - готовы ли вы донатить или нет - вовсе нет - суть в том - устроит ли вас, если больше половины кубитного заработка с [ежедневных квестов](#) вы будете в процессе выполнения этих квестов тратить? Осели ли вы на этом корабле, или же этот корабль - ступенька на пути к другому и вы предпочитаете копить кубиты на будущее?

Ответ на этот вопрос по сути необходим для выбора в пользу требующих или не-требующих боеприпасов Систем Корпуса/Компов.

По сути - именно ответы на эти вопросы определяют - какой конфиг вам выбрать - и поэтому именно по ответам на эти вопросы будет структурировано дальнейшее

Гайд по BSGO. Выбор корабля и снаряжения. Часть 1

Written by Boris

Saturday, 28 January 2012 23:16 - Last Updated Saturday, 28 July 2012 20:46

руководство.

Читайте продолжение: [Руководство по выбору и снаряжению корабля. Часть II. Страйк](#)

Ник - Bringster

Клан - [Russian Starfighters](#)

Фракция - Колонии

Сервер - Пикон