

## Мануал по Фенриру / Аэзиру в космической игре Battlestar Galactica Online

И так Фен.. Любимый корабль и головная боль многих игроков в BSGO, находка для Донатов и игроков, для которых нет ограничений по кубитам, вроде Духа... Казалось бы, чем он хорош? Самая низкая среди Линейных кораблей прочность и показатель брони (армора), дальность ССД-прыжка, уровня файрвола..

А хорош он тем, что это практически единственный Линейный корабль в игре имеющий такой огромный потенциал в конфигурациях: он хорош как танк, так и как перехватчик, а после апгрейда, он по сути равен Мультицелевому Гагниру (Нидхогу).

Все это за счет 5-ти слотов под двигатели – огромная скорость для перехватчика или уклонение сравнимое со страйком для танка. По сути мы получаем два совершенно различных корабля со своей тактикой и методами боя: танк и перехватчик. При этом в процессе прокачки оборудования на 10+ открываются возможности по построению гибридов, что вообще не типично для Галактики.

В данном обзоре рассматриваются только "полевые" конфиги. Конфигурации для арены имеют свою специфику и часто индивидуальны. Здесь они не описываются.

Дополнительно про [конфигурации оружия на ЛК можно почитать здесь](#) .

**Фенрир / Аезир – Танк (хотя я бы его назвал по аналогии с Ла2 – Даггерщик)**

Механика уклонения в игре BSGO описывается достаточно сложной формулой:

**Для ситуации, когда цель вне оптимальной дистанции:**

**Шанс\_попадания=(67.5+0.15\*(точность\*(1+навык/100)-уклонение\_цели))\***

**\*(максимальное\_расстояние\_огня - расстояние\_до\_цели)/( макс\_расстояние\_огня - оптимальное\_расстояние )**

**Для ситуации, когда цель в оптимальной дистанции:**

**Шанс\_попадания = (67.5+0.15\*((1+навык/100)\* точность - уклонение\_цели)**

Получается, что если в двигатели разместить 5-ть уклонов 10-го уровня, линейный корабль будет в 60% случаев просто промахиваться по Фену.. впечатляет? Да, скорость будет максимум 49,5.. но сильно ли она нужна? Если не хватает, у нас аж три компьютера – можно поставить гарпию.

**Возможны следующие конфиги:**

### **Танк: Пушечный конфиг**

- Орудия: 5 длинных + 3 короткие (классика) или все 8 длинные
- Двигатели: 5 уклонов (или 4 уклона и скольжение)
- Корпус: комбинация из ХП или Армор пластин с Ключами
- Компьютеры: Минус уклон (против страйков), усиление урона (особенно если у вас один короткий борт), увеличение скорости (особенно при наличии скольжения).

Тактика : подойти к противнику в диапазон оптимального огня по противнику, вклю

Из-за маленькой скорости догнать вы сможете только другой ЛК на уклонах и самоуверенного н



Танк: Полуракетная конфигурация

- Орудия: 5 длинных + 3 ракеты (должны быть минимум 8+ уровня)
- Двигатели: 5 уклонов (или 4 уклона и скольжение)
- Корпус: комбинация из ХП или Армор пластин с Ключами
- Компьютеры: усиление урона (в первую очередь для усиления ракет), увеличение скорости (особенно при наличии скольжения), минус уклон (против страйков, здесь не так обязателен, по сравнению с предыдущей конфигурацией, т.к. есть ракеты, я бы в некоторых ситуациях даже больше предпочел минус по скорости).

Универсальный конфиг, один из сильнейших для Фенрира (Аезира).

Тактика : на подходе начинаем закидывать противника ракетами, с дистанции 110

При преобладающем числе противников или если не уверены в победе, есть смысл оттягивать в



В [бою со страйком](#) подбрасываем ему ракеты (надо выпускать не пачкой, а вручную, с некоторым интервалом, чтобы страйку было тяжелее от них уходить), и пытаемся разворачиваться пушечным бортом. Резкие остановки, использование местности, минусовка по уклонению и скорости помогут вам побороть любого страйка, т.к. лаги на вашей стороне, а страйком управлять на много сложнее.

Против эскорта не стесняйтесь также спамить ракетами, т.к. многие эскорты имеют уклонения не хуже некоторых страйков.

Надо понимать, что ракетный борт хоть и является вашим преимуществом, но также это и слабое место, которое надо беречь от врага как «зеницу ока».

Другие конфигурации для Фенрира-уклониста бессмысленны.

## Фенрир / Аезир – Хантер - Свободный охотник

Очень сильный конфиг. Вы обладаете огромной скоростью как для ЛК и даже иногда большей чем у некоторых эскортов. Здесь почти обязательны ракеты. Приоритет на дистанционный бой, подпустить врага на короткую дистанцию обычно означает смерть.

### Возможные билды:

#### Хантер: Пушечная конфигурация:

- Орудия: 8 длинных пушек или (5 длинных пушек и 3 короткие)
- Двигатели: 4 бустера + скольжение (или 5 бустеров)
- Корпус: комбинация из ХП или Армор пластин с Ключами
- Компьютеры: усиление урона, увеличение скорости (обязательно), минус скорость (минус уклон, плюс уклон,.. на любой вкус).

Тактика: догнать врага и разнести на оптимальной дистанции своих орудий. Энергосетка и ключи обязательны. Проблемы все те же, как и у Пушечника-уклониста. Сейчас практически не встречается.

#### Хантер: Полуракетная конфигурация:

- Орудия: 5 длинных пушек + 3 ракеты или 5 ракет и 3 дальние пушки (часто ставят короткие)
- Двигатели: 4 бустера + скольжение (или 5 бустеров)
- Корпус: комбинация из ХП или Армор пластин с Ключами
- Компьютеры: усиление урона, увеличение скорости (обязательно), минус скорость (минус уклон, плюс уклон,.. на любой вкус).

Очень сильный динамичный конфиг, требующий однако больших вложений в ключи и молнии.

Тактика

: Дистанционный бой. Спамим ракетами (очень полезно усилить их плюс у

В бою с эскортом обязательно постоянно спамим ракетами – даже если он будет их сбивать – пр

[Против страйка](#) пытаемся развернуться пушечной стороной, спамим отдельными порциями ра

Опять же, ракетный борт – слабый борт. Не пускаем ни кого ближе 200 м.



Хантер: Поностью ракетная конфигурация. Мислспамер.

- Орудия: 8 дальних ракет или 2 пушки на носу и 6 ракет.
- Двигатели: 4 бустера + скольжение (или 5 бустеров)
- Корпус: комбинация из ХП или Армор пластин с Ключами
- Компьютеры: усиление урона, увеличение скорости (обязательно), минус скорость (минус уклон, плюс уклон,..).

Тактика: стараемся держаться от противника на расстоянии минимум 2000, и закидываем ракетами. Стоит врагу добраться до вашей мертвой зоны и засесть в дистанции 200 – вы труп. Лучше иметь охрану в виде страйка или эскорта. Сейчас на картах большая редкость.

### Фармер: Зарабатываем кубиты

- Орудия: все орудия или смесь орудий и ракет, можно ставить автопушки или фейерверк.
- Двигатели: 5 уклонов
- Корпус: все Армор
- Компьютеры: Минус уклон (против страйков), минус урон, еще любой минус.

Тактика: да ни какой тактики. Стоят такие [кликерщики](#) сейчас в Нильфхеле в пати и зарабатывают до 120.000-150.000 кубитов в сутки. Крутимся на месте респа, автолок на врага, запуск ракет, минуса.

### Общие замечания:

- 1) Борьба с ракетами. Для борьбы со спамерами ракет Фенрир/Аезир иногда оборудуют одной или двумя авто-пушками или противоракетной обороной. Ракеты вы конечно сбиваете, но энергии теряете не мало, плюс теряете ДПС. Опытный противник просто уничтожит вас в ближнем бою. Единственный достаточно приемлемый вариант, заменить одну ракету на автопушку. В зависимости от вашей тактики, ее можно разместить спереди, или сзади. Сзади авто-пушка будет также попадать и по страйку.
- 2) Ключи и молнии. Есть мнение, что если поставить три ключа, вы будете неуязвим. Да, убить вас будет сложно. Но рулят в первую очередь руки и тактика. Расходы кубитов при интенсивных боях громадные. Плюс вы лишаетесь слотов под ХП и компьютеры. Первоначально лучше летать с одним ключем. При высокой прокачке и свободе в кубитах заменяем на два ключа и молнию.. потом на три ключа и 2-3 молнии.
- 3) Армор или ХП. Что лучше ставить на Линейный корабль достаточно подробно проанализировано в статье [ЛК: Armor vs Hull](#) . Как показывает практика лучше использовать ХП, а арморы при интенсивных ремонтах.
- 4) Критовые пушки. Для конфигов, ориентированных на ближний бой лучше ставить короткие критовые пушки. Разница в оптимальной дистанции не так принципиальна, а урон возрастает значительно. Дальние пушки должны быть на оптимал, т.к. ведется дистанционный бой.
- 5) Гибриды. При высокой прокачке можно компенсировать недостатки конфига: например, в скоростном конфиге один бустер на уклон или наоборот, добавить скорости Фенриру на уклонах. Любителям баланса лучше летать на Нидхоггах и Гагнирах.
- 6) Групповые вылеты. Описанные здесь положения правдивы в основном для боев в одиночку против одного или нескольких противников. Если же вы в группе, конфы могут совершенно меняться в зависимости от тактики группы и ее состава. Очень полезно иметь у себя под боком страйка или эскорта, тогда можно летать в чисто пушечной конфигурации или без компьютеров получая более сильные баффы от сопровождающего Вас друга.
- Нельзя не сказать и про группы из фенриров. 3-5 фенриров уклонистов высокого уровня способны дать бой целому флоту: совместный ассист по одному локу позволяет

выбивать противников в считанные секунды, совместный бафф экономит уйму энергии - ремаемся по мере необходимости и слаженно выбиваем наиболее зарвавшихся врагов. Если кто-то попал под интенсивный огонь, отходит за спины товарищей на ремонт, оттягивая врага поближе. В такой группе очень эффективны автопушки и противоракетницы на одном борту - страйки и эскорты подлетов к вам сгорают за секунды как и вражеские ракеты. Попасть по вам очень сложно из-за громадного уклонения а совместный ДПС позволяет не подпустить врага на оптимальную дистанцию. А если еще и тут же вынырнуть после смерти по маяку - 100% прием по деморализации противника (он с таким трудом вас выбил - а вы воскресаете как феникс).

- Группа скоростных фенриров не менее зрелищна - это легкая кавалерия, которая стремительно налетает на врага нанося громадный урон и разрушения и также стремительно отходит уничтожая на скольжении всех, кто сунется догонять.

Вот собственно и весь обзор по этому прекрасному кораблю. Если вы хотите играть Линейкой, х

**P.S.**

**В**

[следующем обновлении](#) ожидается, что будут **Феникс**







добавил новость: Помео, Либран, Сайлон, [9mmRUS](#) .