

## Мануал по по Баньши / Сайфу – двигатели рулят!

Данный обзор посвящен одному из наиболее популярных кораблей в игре **Battlestar Galactica Online**

: Баньши и Сайфу. Баньши имеет великолепный дизайн и очень любима многими Сайлонами. Сайф же имеет вид костыля, что на самом деле ему очень помогает (меньше мертвая зона).. И хотя это всего лишь тилиумные корабли с очень маленьким запасом ХП, потенциал у них большой, а на арене им нет равных среди СК. И так, разберемся, для чего могут пригодиться данные кораблики.

### Какое оборудование поставить на Баньши и Сайфа?

Все зависит от вашего стиля боя и тактики. Если вы любите летать в толпе и хотите быть неубиваемы - уклоны рулят. Для одиночек-охотников и любителей мислспамерских конфигов незаменимы бустеры. Рассмотрим их подробнее.

### Баньши на уклонах

5-ть слотов под двигатели - главный козырь данных кораблей. На 10 уровне один Модуль уклонения РСУ дает 35 уклона. Взяв 5-ть таких РСУ и приплюсовав, к базовому уклонению (265), получаем..  $265+5*35=440+$ ! Соизмеримо с базовым уклонением страйка. Данная конфа рассчитана на полеты в толпе и ближний бой. Отстрел страйков и прикрытия от ракет ваших ЛК – основные функции. Кроме того, вы способны длительное время почти безболезненно держать фокус 5-7 ЛК, главное подремывать вовремя и не ловить ракеты. Естественно, скорость будет минимальная.

### Сетап на Баньши / Сайфа на уклонах:

- Орудия: на бортах – короткие криты (максимум ДПС на ближней дистанции).
- Корпус: 1 Система экстренного ремонта (ключ) + пластина ХП / 2 ключа
- Компьютеры: Плюс Урон (Цербер). Плюс Уклонение (в замесах даже предпочтительнее).
- Двигатели: 5 уклонений.



В бою со страйком 1 на 1 будет не просто. Скорость маленькая, количество ХП мало, хоть и уклоние большое, но попадать АК все равно будет. Необходимо предвидеть – заметить страйка из далека. Начинать вести огонь еще на подлете, но с умом. Рассчитывайте свою энергию так, чтобы она не закончилась до тех пор, пока страйк не подлетит. Страйк должен максимальное количество времени находиться в оптимальной дистанции всех ваших пушек, и вы не должны просесть по энергии. Далее просто крутимся на месте и добиваем врага. Хотя бы 1-2 пушки стрелять будут всегда. Таким образом можно вполне справиться с 2-3 страйками.

Против эскортов – по Вам будут попадать, но значительно реже. Главное вести бой в своей дистанции и не ловить ракеты. Вполне комфортно можно соперничать с личем /

хелбертом, а у маула / рейта вообще поместитесь на холке.

В бою с ЛК у вас нет проблем вообще, надо держаться в его пушечном борту и избегать ракет. В неоптимальной дистанции лучше сбить ракеты или вообще не стрелять.

### Бустерная Баньши

Скорость. Сумасшедшая скорость, на которой бегаем во всех блоках уладим баранной крайков



### Билд бустерного Баньши / Сайфа

- Орудия: спереди и на одном из бортов – дальние, на втором борту – дальние ракеты (советую мультицелевые). Для мислспамеров: ракеты по бортам, 2 любые (лучше дальние) пушки на носу.
- Корпус: 1 Система экстренного ремонта (ключ) + пластина ХП / 2 ключа
- Компьютеры: 2 гарпии (+ скорость) / гарпия (+ скорость) и цербер (+ урон) или Горгона (минус скорость).
- Двигатели: 5 бустеров / 4 бустера и скольжение.

В описанной конфигурации содержится три билда – спамерский, используемый сейчас редко, ориентированный на полеты на пределе дистанции и выплевывании тучи ракет по врагу. И классический в двух вариациях – со скольжение и без. Используя скольжение проще отбиться от страйка, чисто бустерный – быстрее и позволяет имитировать слайд на двух гарпиях.

Вы способны убежать практически от всех, расстреливая на отходе и заспамливая ракетами. Если страйк погонится за вами, расстояние будет сокращаться слишком

медленно, что позволяет нанести ему достаточно урона для победы.

С эскортами – только дальний бой. Закидываем ракетами, уходя от чужих. Схождение только если ХП и энергия противника достаточно просядут.

Чтобы вас сбить на Линейном корабле, достаточно чуть ли не 4-5 залпов в оптимале. На дистанции более 2000 спамим ракетами, заставляя ремонтироваться или пробовать выпрыгнуть. Ракеты ЛК вам не страшны совершенно.

Навязать вам бой может только страйк, остальных можно спокойно выматывать ракетами или просто улететь.

Вот собственно и все. Здесь намеренно не рассказываются конфиги и тактики для арены, т.к. это совсем другая песня. Побед!

Советую еще ознакомиться с достаточно старой, но тем не менее все еще актуальной [статьей, посвященной Баньши, и пушечным конфигам на нее](#)

**Автор Статьи:** Rome0, Либран, Сайлон, [9mmRUS](#) . Благодарность notEmpty за вдохновение.