

Гайд по Фенриру и Аэзиру. Собираем уклонную или скоростную конфигурацию на ЛК-перехватчик.

Решил написать гайд по Фенриру (скоростная и уклонная конфигурация). Оцените пожалуйста, если будут нарекания, напишите свое мнение в комментариях :).

Содержание:

- 1) Введение (Почему именно этот корабль чаще всего выбирают игроки, в чем его преимущества)
- 2) Конфиг №1 (Фенрир-крепость);
- 3) Конфиг №2 (Фенрир-неуловимый охотник)
- 4) Заключение (Подводим итог).



Почему именно Фенрир. Чем он хорош?

Думаю многие новички задавались вопросом: "почему опытные игроки используют линейный перехватчик ([Фенрир / Аэзир](#)), а не универсальный линкор (Нидхогг / Гагнир) ?" Ответ на этот вопрос кроется в количестве слотов этих кораблей.

Фенрир в улучшенном состоянии имеет: Двигатель~5 штук, Пушки~8 штук, Компьютеры~3 штуки, Корпус~3 штуки (и все это всего за 235 к кубитов – покупка и апгрейд), такое количество слотов открывает широкие возможности модификации о которых речь пойдет ниже. *

Вернемся к Гангниру... Этот "универсальный" линейный корабль (за 250 к кубитов) в улучшенном состоянии (напомню что улучшение стоит аж 60 тысяч граммат - для новичка это недостижимая цель, а для опытного игрока лишь 2 месяца не напряжной игры) имеет: Двигатели~3 штуки, Пушки~9 штук, Компьютеры~3 штуки, Корпус~3 штуки. Конечно вы можете привести мне аргумент:"Гангнир в состоянии перебить по урону любой другой корабль при наличии приблизительно одинаковых апгрейдов", не отрицаю, но я думаю что всем известно, что универсальность в этой игре гораздо более важна, нежели 9 пушка. *

* Примечание: Более подробно смотри: [Характеристики кораблей Battlestar Galactica Online](#)

Что ж, вернемся к нашим кораблям:) На Фенрир существует два основных конфига, конечно каждый подстраивает конфиг под себя или же придумывает свой, но хочется отметить, что приведенные ниже конфиги проверены многими игроками и используются очень активно на всех серверах.

"МОЙ КОРАБЛЬ - МОЯ КРЕПОСТЬ" (РСУ-Фенрир)

Что же, давайте обсудим конфиг под номером один "Фенрир-крепость", каждый называет конфиги по разному, но мне почему-то очень понравилось именно это название:) В чем преимущество этого конфига над другими вариантами сборки перед другими кораблями ?

Вот сам уклонный конфиг на Фенрир / Аэзир:

Двигатели - 5 РСУ (в простонародье модуль на уклонение или просто уклон) 5 неплохо вкачанных "уклонов" повышают нашу выживаемость в разы, я думаю вы будете очень рады уничтожив пару линеек в одиночку без сильного напряжения:)

* Примечание редактора: После прокачки выше 10 иногда заменяют один уклон на скольжение, особенно в паре с гарпией.

Пушки - (тут есть два варианта и оба имеют приблизительно одинаковое количество пользователей):

-> **Пушечный конфиг**, он включает в себя или 8 дальних пушек, или комбинацию из ближних и дальних пушек, чаще всего это 5 дальних на борт и нос + 3 ближних пушки на другой борт, чаще всего критовых, но тут по вашему усмотрению. Недостаток этого конфига состоит в том, что энергия садится очень быстро и придется активно использовать энергосетки, а это лишние кубиты, лишние кубиты = осточертелый фарм, согласитесь он уже порядком надоел? Зато основным преимуществом этого выбора орудий является возможность вести огонь во все стороны, это не дает возможность противнику притереться к вашему борту (в том случае если бы он был ракетный), а следовательно это снижает нашу слепую зону, что положительно сказывается в боях против всех типов кораблей.

-> **Полуракетный конфиг**, он лишь немного отличается от предыдущего, в нем вместо 3

Бустерная и РСУ конфигурации на Фенрир / Аэзир

Written by Семён Гаврилов

Wednesday, 03 July 2013 00:52 - Last Updated Monday, 08 July 2013 13:01

коротких пушек на борт мы ставим 3 дальних, не критовых ракет

*

, они помогут нам биться против таких же танков как мы или же спасут от надоедливого страйка севшего нам на спину, а также наличие 3 ракет вместо 3 коротких / обычных пушек положительно скажется на нашей энергии, а следовательно и на наших кубитах. Наличие ракет позволит нам драться с быстрыми противниками, они могут спасти нас от Фенриров охотников или просто любителей позакидывать ракетами без вступления в ближний бой. Почему? Все дело в том, что висящие ракеты будут напрягать нашего противника, а также не дадут ему постоянно миссл спамить. Недостаток такого расположения вооружения очевиден - противник может прижаться к нашему ракетному борту, а если наш противник умелый игрок, ему не составит труда загрызть нас используя нашу маленькую ахилесову пяту (не советую комбинировать на бортах ракеты и пушки, это глупо и не жизнеспособно, так вы потеряете драгоценный ДПМ (урон в минуту))

* Примечание редактора: В последнюю волну купленных аккаунтов с неограниченным количеством кубитов, многие экспериментировали с другими типами ракет – средние не критовые и средние криты:

1-й вариант при прокачке выше 12 имеет дальность 2600+ (т.е. не так уж и сильно отл

2-й вариант имеет дальность около 1700 но колоссальный ДПС, особенно под + урон



Кроме уменьшения дальности платите вы за это еще и повышенным расходом энергии, а потому нужна прокачка не менее 12 и энергосетка. Тем, кто качают Фен с нуля, советую задуматься о такой альтернативе.

*3) Примечание редактора: Большое распространение получили конфигурации и стремя противоракетными оборонами. Их наибольшая эффективность проявляется в группе.

Компьютеры - 2 или 3 сетки + компьютер на ваше усмотрение, чаще всего это + скорость, - уклон или + уклон, но на мой взгляд оптимальнее будет 3 сетки или 2 сетки + сканер (для одиночных полетов). В чем преимущество энерго-сеток? Они позволяют нам постоянно использовать Рем-пакеты, а это повышает нашу выживаемость в бою, они не дают нам просесть по энергии, ведь это бесспорно важно. Конечно вы можете сослаться на большие затраты кубитов, но это лишь мелочи, зато сколько удовольствия можно получить побеждая в битвах 1 против 2,3,4 !:)

Про третий компьютер (если вы все же решили ставить 2 сетки) Можно рассматривать такие варианты:

1) +скорость она позволит нам догонять такие же утюги как мы, а во вторых она поможет убежать от точно таких же утюгов, только более прокачанных:) Конечно можно поставить в место нее -скорость, тут на ваше усмотрение.

2) -+ уклон, многие ставят этот модуль на свой ЛК, но откровенно говоря, получить очень маленький плюс к своему уклонению или минус к уклонению противника на пару залпов не очень важно, но это сугубо мое личное мнение. *

*Примечание редактора: Против РСУ-конфигов любых классов все же минус уклон помогает.

*3) От редактора: Если вы любите дистанционный бой и широко используете ракеты, то можно ставить + урон.

4) В слот для третьего компьютера вы в общем-то можете поставить что пожелает душа, но более оптимальным вариантом будет что-то из перечисленного выше.

Корпус - тут тоже есть два варианта, вроде тех, что находятся пунктом выше:

-> 3 рем-пакета в корпус, (лучше использовать такой конфиг вместе с 3 сетками, иначе могут быть проблемы с энергией). 3 Рема повысят нашу выживаемость, а в совокупности с 5 "уклонами" и тремя сетками делают нас действительно "танком"

-> 2 рема и одна пластина на Армор (меньше расход титана и эффективней при затяжном бое) / хп (используется реже, помогает выдержать удар ядеркой) + 2/3 сетки, такой вариант менее затратен по кубитам чем предыдущий, но и выживаемость несколько падает, такой конфиг более часто встречается из-за его большей дешевизны и отличных показателей в бою.

Собрав такой конфиг вы получите отличную боевую единицу способную вести длительные бои с превосходящими силами противника, в вас начнут бросать ядерки, а это очень льстит, даю вам слово:).

Из минусов можно отметить невероятную стоимость обслуживания такого монстра, это одна из главных причин почему многие боятся собирать такой конфиг, но есть и другой, не маловажный минус: вы не сможете избежать боя и навязать свои условия, вам придется драться до конца, зато, как я вам уже говорил, вы получаете невероятную живучесть.



"НЕУЛОВИМЫЙ ОХОТНИК - ЗЛО В МЕТАЛЛЕ" (Бустерный конфиг)

Согласен, название тоже очень пафосное, ну да ладно, вернемся к гайду:)

Преимущество такого конфига состоит в том, что мы можем навязать свои условия любому противнику, мы в состоянии быстро ворваться в схватку и так же быстро выйти из нее. Такой конфиг больше подходит для соло, нежели предыдущий конфиг под названием "Крепость".

Вот сама конфигурация оборудования на Бустерный Финрир / Аэзир:

Двигатели - чаще всего это 4 бустера + скольжение, такая сборка позволяет нам эффективно бороться с эскортами противника или уходить в сторону нанося противнику стабильный урон. Однако есть и другой вариант с использованием 5 бустеров, но он

встречается реже т.к. он гораздо хуже против других классов и заточен именно на ЛК, то есть мы сможем навязать свои условия даже бустено-скользящему Фену:). В целом у бустерного конфига есть весомый минус - мы теряем живучесть, но ее от части можно компенсировать установкой 2-3 рем-пакетов

Пушки - Самый оптимальный вариант это 5 дальних пушек на нос и борт, + 3 дальних, не критовых ракеты. Думаю причина выбора пушек очевидна - с не очень большой живучестью и устойчивостью к урону нам лучше не вступать в ближний бой с противником... Ракеты позволят нам измотать противника до какой вам угодной степени и с криком "FINISH HIM!!!" На полном ходу ворваться в битву исход которой уже решен, только имейте ввиду, у противника могут быть рем-паки или "уклоны", а это может резко уменьшить ваши шансы.

Как вариант можно рассматривать установку на борт вместо одной крайней (ближней к задней части корабля) ракеты одной зенитки, той что выглядит как фонтанчик синих или красных брызг, простите, я просто забыл ее название:). Это позволит нам активней изматывать противника, ведь она сможет сбивать ракеты севшие нам на хвост. Установка более одной такой штуки не целесообразна и не заслуживает внимания в таком конфиге (я не беру в расчет корабли обороны).

Компьютеры - мне лень перепечатывать описанное выше, поэтому все по старинке Ctrl+C Ctrl+V с некоторыми изменениями, почему? Сейчас все боле-менее опытные игроки используют не меньше 1 сетки т.к (повторюсь) они очень сильно повышают выживаемость за счет того, что можно чаще использовать ремы и не проседать по энергии, так что: 2 или 3 сетки + компьютер на ваше усмотрение, чаще всего это + скорость, - уклон или + уклон, но на мой взгляд оптимальнее будет 3 сетки или 2 сетки + сканер (для одиночных полетов).

Чем хороши энергосетки? Они позволяют нам постоянно использовать Рем-пакеты, а это повышает нашу выживаемость в бою, они не дают нам просесть по энергии, ведь это очень важно. Про 3 компьютер (если вы все же решили ставить 2 сетки)

Можно рассматривать как вариант 1) +скорость она позволит нам догонять, еще быстрее передвигаться + ее можно выгодно использовать со скольжением. Конечно можно поставить в место нее -скорость, но это уже мешает выгодно использовать скольжение, тут на ваше усмотрение. 2) + урон для

усиления ракет.

3)

– уклон против РСУ.

Корпус - в основном чаще используется в таком конфиге: 2 рема + пластина на армор, ведь линейный перехватчик очень мягкий без уклонов, а армор немного подправит такое положение дел. Еще есть вариант с 3 ремами, но как неоднократно говорилось он более затратен.

Собрав такой конфиг вы получите неуловимого "злыдня". Благодаря такой сборке можно растянуть силы наивного противника превосходящего вас числом и уничтожить его одного за другим. В таком конфиге проще догнать убегающие линейки и некоторые не слишком умные эскорты... Я думаю многих порадует, что этот конфиг менее затратен чем предыдущий т.к вы сами можете решить, хотите вы биться или нет.

Подведение итогов: Есть фенрир – готов пилотировать!

Ну вот, гайд подошел к концу. Как говориться хозяин-барин и вам решать какой конфиг выбрать, я лишь попытался направить вас на путь истинный, а удалось это мне или нет зависит от вас:) Каждый из этих конфигов уникален и обладает уникальными преимуществами, какой вам ближе вы сможете решить попробовав обе сборки, не стоит пугаться больших затрат, ведь игра создана для удовольствия и его нужно получать:).

Советую также прочитать еще один [гайд по конфигурациям на Фенрир / Аэзир](#) .

А также [гайд по по оружейным конфигам на Линейные корабли](#) .

Главный Автор: Семён Гаврилов, Либран, Колонии.□

Бустерная и РСУ конфигурации на Фенрир / Аэзир

Written by Семён Гаврилов

Wednesday, 03 July 2013 00:52 - Last Updated Monday, 08 July 2013 13:01

Редактор: Rome0, Либран, Сайлоны.

Пару скринов на последок: ☐

