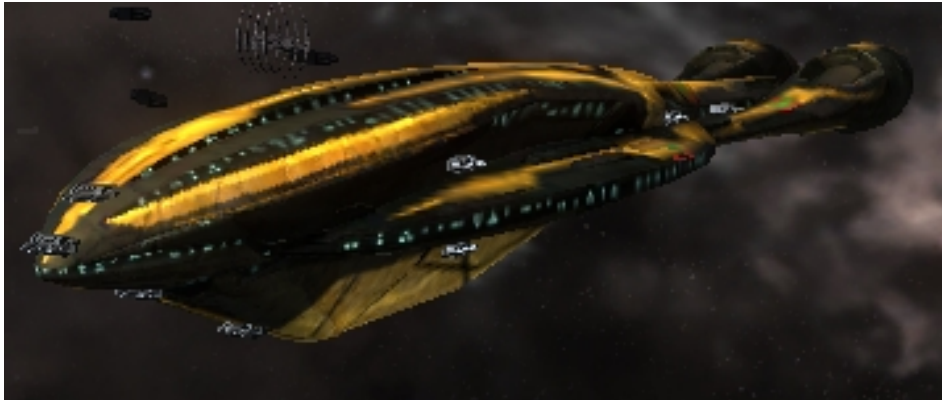


Конфигурации на Линейный командный корабль - Ванир / Хель: для полетов в группе и соло

Данный гайд посвящен Ванир / Хель командному кораблю. Попробуем разобраться почему игроки Мира



Содержание

- 1) Вступление. Хель / Ванир – несправедливость
- 2) Плюсы и минусы линейного командного корабля.
- 3) Конфигурация Ванира / Хеля для групповых вылетов.
- 3) Соло конфиг на Хель / Ванир.

4) Выводы – Хель / Ванир только для коллекции.



1) Вступление. Зачем проектировали Хель / Ванир?

Сам по себе этот корабль не очень хорош именно по тому, что у него полностью отсутствует такой параметр как универсальность, нет, громко сказано... У этого корабля просто напросто отсутствует своя изюминка, которая есть у любого линейного крейсера этой игры. Попробуем привести пример: возьмем тилиумного собрата Ванира / Хеля - [Йотуна / Йормунга](#)

этот корабль так же не блещет выдающимися хар-ками, но, как уже говорилось, имеет свою изюминку, а точнее - 5 слотов под корпус (на ЛК модули корпуса одни из самых важных), именно эти 5 слотов позволяют из медленного и не маневренного корабля сделать минера, крепость, поддержку

*

...

*Примечание: Хорошо прокачанный Йотун / Йормунг великолепно показывает себя в ближнем бою, держит дамаг, когда Фенриры и Нидхоги уже развалились, а для страйка – среди ЛК это самая сложная цель.

Вернемся к Ваниру / Хелю. Этот корабль имеет 5 слотов под компьютер. Казалось бы это должно как-то компенсировать недостаток скорости, маневренности, защиты, но это не так. Основной причиной является низкая, нет, очень низкая мощность компьютеров на ЛК, что отрицательно сказывается на полезности этого корабля. Впрочем, все будет описано ниже, а выводы вы сможете сделать для себя сами.

2) Плюсы и Минусы (Общая характеристика Ванира / Хеля)

Ниже будут перечислены положительные, а затем отрицательные стороны Ванира / Хеля

Плюсы:

1) Дешевизна покупки этого судна (2 000 000 тилиума + 60 000 кубитов для апгрейда*)

*Примечание: но лучше кубиты не тратить, а использовать их на что-то более полезное.

2) Возможность самостоятельно обеспечивать себе эл. поддержку.

*3) Базовые показатели Ванира (прочность, броня, критическая защита) по сравнению, например, с [Аезиром](#) на много выше, а [показатель фаервола, эмитера, дальности ССД-прыжка, а также драдиса](#) самые большие среди Линейных кораблей.

К сожалению это все плюсы которые можно перечислить, далее пойдут **минусы**:

- 1) Неудобное расположение орудий.

- 2) Низкая маневренность.

- 3) «Изюминка» корабля слишком незначительная.

- 4) Большая, не удобная текстура обоих кораблей Ванир / Хель.*

*Примечание: Соответственно огромная мертвая зона, в которой могут уместиться пара эскортов и страйков.

5) Данный корабль игроки рассматривают всегда как на потенциальный фраг, отчасти это именно так, из-за большой слепой зоны, отчасти стереотип, отчасти сложившиеся мнение из других игр, что поддержка это поддержка и ожидать чего-то он такого корабля не стоит.

Ниже, в гайде мы попробуем как-то исправить сложившееся положение дел правильным конфигом. Будет приведен лишь один, на наш взгляд правильный соло конфиг, который оправдал себя на волне 100 миллионов аккаунтов*.

*Примечание: Хотя имея неограниченные ресурсы можно из любого корабля сделать достойное оружие + очень большую роль играет опыт самого игрока, когда хороший скиловый игрок в сухую уделывает донатов в 15, играя с оборудованием 10 лвла.

3) Конфигурация Ванира / Хеля для групповых вылетов*

*Примечание редактора: Для соло Ванир / Хель неудачный корабль, поэтому сначала будут приведены некоторые рекомендации по использованию Ванира / Хеля в групповых вылетах.

Одно из достоинств Хеля – большая дистанция прыжка, поэтому его иногда оборудуют ССД Ретрансляторами и Модулями Усиления Радара + баффы / дебаффы по вкусу и используют вместо Носителя для группы страйков.

Другой вариант – **поддержка**. Иногда можно наблюдать такой корабль среди ударной группы ЛК. В компьютеры вставляются эмиттеры (для усиления длительности Баффов / Дебаффов), молнии и 1-2 дебаффа (- уклон, - скорость) или баффа (+ уклон, + урон). В двигателях размещают РСУ уклоны а слоты орудий оборудуют различными комбинациями из ракет, Установок Круговой Оборона и Зенитных батарей. Задача такого корабля – прикрывать соседние корабли от ракет, и раздавать мощные и длительные баффы / дебаффы, при этом не подставляясь самому + самая большая дальность прыжка среди ЛК.

4) Соло конфигурация на Ванир / Хель:

1) Двигатели, тут все просто -> Один турбобустер + Скольжение. Турбобустер нужен нам что-бы повысить нашу мягко сказать «скорость» до средних значений, благодаря этому у нас появится шанс избежать боя с уклонным [Йормунгом / Йотуном](#) или же с

[Аезиром / Фенриром](#)

, потому как в ближнем бою против РСУ кораблей у нас нет никаких шансов.

Скольжение нужно что бы хоть как-то сократить нашу слепую зону, а также оно поможет нам в битвах против СК, но вот про битвы с

[АК](#)

говорить что-то трудно, там все будет зависеть от ваших навыков управления ЛК .

2) Вооружение -> 3 Дальних не критовых ракеты на один борт + 5 дальних пушек на борт и нос * . Почему именно так? Попробую описать далее. Ракеты нужны нам что бы держать противника на дистанции или же несколько опустить его ХП для ближнего боя, это желательно делать всегда т.к. Ванир / Хель

очень мягкие и противнику не составит труда уничтожить ваш корабль в ближнем бою . 5 дальних не критовых пушек нужны для стабильного нанесения урона на средних и дальних дистанциях. Тут конечно можно поспорить о вариантах установки орудий, можно поставить 2 дальние + 3 короткие на один из бортов, но это не выгодно, потому что наш корабль не предназначен для ближнего боя из-за отсутствия все той же «изюминки». А именно низкого запаса прочности раз, всего 2-х слотов под модули корпуса два, ну и третье - это невозможности сделать РСУ танка т.к. имеется в наличии всего лишь 2 слота под модули двигателя.

*Примечание редактора: В те времена, когда у Фенрира еще не было 2 апгрейда и РСУ сетапы не рулили, иногда (в основном среди донатов) на Ванире

встречался мислспамерский сетап из 5 и более ракет, поскольку ракеты требуют много энергии, а у

Ванира

слотов компьютера под энергосетки более чем достаточно.

3) Корпус -> тут есть два варианта: 1) 2 рем-пакета или же 2) Рем- пакет + пластина на армор. На наш взгляд лучше выбрать 2 рем-пакета, они повысят низкую выживаемость , хотя Ванир по-прежнему будем очень мягкими, поэтому многие игроки выбирают 2-й конфиг т.к. пластина на армор способна в некотором смысле «нарастить тонкий панцирь», что достаточно не плохо для этого «хлебного мякиша».

4) Компьютер -> Переходим к самому «важному» (кто не понял, это был сарказм 🙄)

Как вариант, можно использовать следующую сборку: + скорость (или – скорость), 2 энергосетки (очень затратно, особенно в дуэте с 2 ремами, но зато очень удобно т.к. вам тяжелее просесть по энергии. Можно поставить даже 3 сетки, но это уже на любителя), - уклонение (в основном это пригодится для борьбы с СК и АК, но может вполне помочь вам и для борьбы с РСУ ЛК. Последним компьютером можно поставить сканер или же что-то из предложенного выше, например:

Вариант №1: 2 сетки, + скорость, - скорость, - уклонение.

Вариант №2: -3 сетки + скорость, - скорость, эмиттер

Дублирование компьютеров не рекомендуется использовать два однотипных компьютера одновременно, выберите один из них и используйте его.



*Примечание, для усиления длительности бафов.

4) Выводы. Хель и Ванир – без третьего апгрейда будут стоять в ангаре до конца веков

Давайте же подведем итог описанному выше. На наш взгляд такой корабль годиться лишь для получения определенного удовольствия, если вы любитель ЛК, но все другие корабли уже опробовали и они вам надоели. Но учтите – Ванир / Хель легкий фраг и вам нужно иметь хороший уровень апгрейдов всех модулей, в противном случае, скорее всего вы будете часто умирать. Преимуществ у этого корабля как таковых нет, он уступает одноклассникам по всем характеристикам, но как говорится «На вкус и цвет - фломастеры разные» и вам решать как и на каком корабле летать. Вам лишь дали руководство, а как его использовать – ваше дело. Спасибо за внимание!

Гайд по конфигурациям на Ванир / Хель

Written by Семён Гаврилов

Saturday, 13 July 2013 15:08 - Last Updated Saturday, 13 July 2013 16:20

Главный Автор: Семён Гаврилов, Либран, Колонии.

Редактор: Rome0, Либран, Сайлоны.