

Обзор легендарного космосима **Faster Than Light**

Как известно, разработчики склонны делать даже топовое "же" мозаичным старье



Faster Than Light—это не совсем **КОСМОСИМ**, а скорее, некий гибрид стратегии реального времени и "рогалика" ("roguelike"). С технической точки зрения, игрок управляет командой корабля самым что ни на есть стратегическим образом: выделяем кликом или рамкой, отправляем куда-то правой кнопкой. Кроме того, в ведении игрока—системы корабля, между которыми надо распределять энергию и своевременно использовать их. И двери, вокруг которых крутится некоторая часть боевого процесса.

Но количество возможностей, которые открывают все эти нехитрые действия, а также количество вариантов развития событий в генерируемой игровой вселенной, переплывают все ныне существующие и планируемые космосимы!

История Вселенной **Faster Than Light**

Итак, по порядку. Некая **Федерация** терпит поражение за поражением, в результате чего вынуждена отступить в далёкий уголок космоса, преследуемая флотом повстанцев. Такая нехитрая завязка сюжета подводит нас к единственной глобальной задаче: добраться до флота Федерации с важными разведанными.

Обзор Faster Than Light

Written by Paranid Parazite

Sunday, 12 January 2014 01:25 - Last Updated Tuesday, 01 April 2014 17:54

На этом пути нам предстоит встретиться с представителями разных! инопланетных цивилизаций!, выполнить ряд квестов! — как генерируемых, так и сюжетных—и пройти через множество трудностей, подкидываемых нам в ходе игры в лучших традициях "рогаликов". В нашем ведении есть один из выбранных кораблей! В нём находится экипаж, системы и реактор. О первых двух читайте в соответствующих статьях ниже.

В статье мы не делаем обзора интерфейса, т.к. он хорошо представлен в самой игре.

Системы корабля в Faster Than Light

Системы (их пиктограммы находятся на экране слева) запитываются от реактора, и в любое время при недостатке энергии часть энергии с одних можно перевести на другие. Подсистемы (отображаемые справа) не требуют энергии вовсе, хоть и имеют свои отсеки и могут быть повреждены. С некоторыми системами для улучшения их характеристик может работать экипаж... Но этим его функции не ограничиваются.

Обзор Faster Than Light

Written by Paranid Parazite

Sunday, 12 January 2014 01:25 - Last Updated Tuesday, 01 April 2014 17:54



Экипаж корабля в Faster Than Light

Особенность Faster Than Light в том, что это симулятор не только и не столько корабля, сколько экипажа. Каждый член экипажа, помимо упомянутой функции управления системами, умеет сражаться и ремонтировать повреждения. Каждый вид деятельности увеличивает опыт члена экипажа, который, в свою очередь, даёт прирост эффективности.

Навыки экипажа:

Обзор Faster Than Light

Written by Paranid Parazite

Sunday, 12 January 2014 01:25 - Last Updated Tuesday, 01 April 2014 17:54

- -пилотирование
- -управление орудиями
- -управление щитами
- -управление двигателем
- -ремонт
- -бой

Подробнее о том, кто с какими функциями лучше справляется, мы рассмотрим в [статье об игровых расах](#)

.

Пока же остановимся на том, что **Faster Than Light** прекрасным образом сочетает в себе простоту и привычность "стратежного" управления с генерируемым окружением и квестами и широчайшим выбором вариантов действия, как в "рогаликах". Всё это делает игру отличным примером того, как пара энтузиастов благодаря исключительно своему таланту и "копилке" на **KickStarter**, создаёт настоящий шедевр!

[Продолжение обзора](#) : игровые расы.

[Продолжение обзора](#) : боевые конфигурации, типы оружия.

Автор: Paranid Parazite, правка от Rome0.