

Типы вооружения в игре Faster Than Light. Различные боевые конфигурации на корабли

Продолжение [обзора по игре Faster Than Light](#) . Оружие в игре FTL.

О технических характеристиках оружия разберёмся, как и в любой другой игре, на каком-либо этапе игры.



Виды вооружения в игре Faster Than Light

Для начала стоит уяснить, какие виды оружия существуют в игре.

По принципу действия это:

- - **Лазеры**: так здесь называются классические бластеры, стреляющие зарядами с конечной скоростью. Может стрелять очередью. Блокируется щитами, а также есть вероятность уклонения.

- - **Лучи**: то, что является настоящим лазером. Для выстрела нужно указать не одну точку, а две—начало и конец траектории луча, по которой он будет пытаться «прорезать» цель. Наносит ущерб по одной (кроме Алебарды (2) и Секиры (3)) единице на каждый отсек, через который проходит. Щит снижает мощность воздействия на одну единицу, то есть, большинство лучей вообще не наносят ущерба при включенном щите. Зато от луча не спасает уклонение.

- - **Ракеты**: выстреливаются, как и лазеры, по одной или очередью, но игнорируют щит (вернее, проникают через 5 слоёв щита, что в стандартной игре является максимумом). Зато могут быть сбиты защитным дроном.

- - **Бомбы**: телепортируются непосредственно внутрь корабля (наличие телепорта необязательно), и там взрываются. Защита от них—«мощный щит», какой встречается у золтанского «Энерго-бомбардировщика» и у финального босса, и уклонение.

Обратите внимание, что последние два вида оружия расходуют боеприпасы, зато имеют меньшее энергопотребление.

По поражающему воздействию оружие может быть обычным, а может иметь свои особенности:

- - **Ионное** (бомбы и бластеры, которые ничем не отличаются от лазера)—повреждает только щит, если он есть, а если щита нет—ту подсистему, в которую попадают. Обратите внимание, что при попадании в щит подсистема этого самого щита на некоторое время получает ионный урон, в результате чего щит теряет слой.

- - **Корпусное** (ракеты, лазеры, лучи)—наносит дополнительный ущерб «пустым» отсекам (без подсистем).

- - **Бронбойное** (ракеты, лазеры)—имеет повышенную вероятность пробития бреши в корпусе.

- - **Огненное** (бомбы, лучи)—с большей вероятностью возникает пожар.

Особое:

- - **Анти-биологический луч** — даёт повышенный ущерб по экипажу, но не повреждает корпус.
- - **Лечащая бомба** — не трогает противников, зато мгновенно восстанавливает здоровье своим членам экипажа в отсеке.

Итак, как видим, оружия в игре много, и оно весьма разнообразно. И, что немаловажно, оно всё может привести вас к победе!

Другой вопрос, во что вы хотите вложить больше лома. Например, тяжёлые ракетные и лазерные установки требуют огромного количества энергии, а значит, избрав путь грубой силы, вы отказываетесь, скажем, от дронов или от маскировки.

На практике для комфортной игры на нормальном уровне сложности нужно соблюсти баланс между апгрейдами корабля и вооружением. Здесь важно не потратить лом на то, что либо не соответствует вашему стилю, либо бесполезно без связки с другими вещами. Дам несколько общих советов по выбору оборудования.

«Космодесант» - упор на абордаж и бой на чужой территории

Абордаж всегда выгоднее в плане лома и, бывает, ценных вещей, которые уничтожаются вместе с целью. Но требуется немало средств на оснащение корабля телепортом и хорошей абордажной командой, причём потерять членов экипажа вы точно не захотите! Чтобы этого не случилось, займёмся поддержкой абордажников.

Самое главное: если у противника есть медотсек, то он должен стать первоочередной целью вашего оружия, иначе экипаж будет постоянно подлечиваться и рано или поздно одержит верх даже над самой сильной абордажной командой. Уничтожьте его боевым оружием или выведите из строя ионным. Изощёренное издевательство—забросить в

Faster Than Light: Вооружение

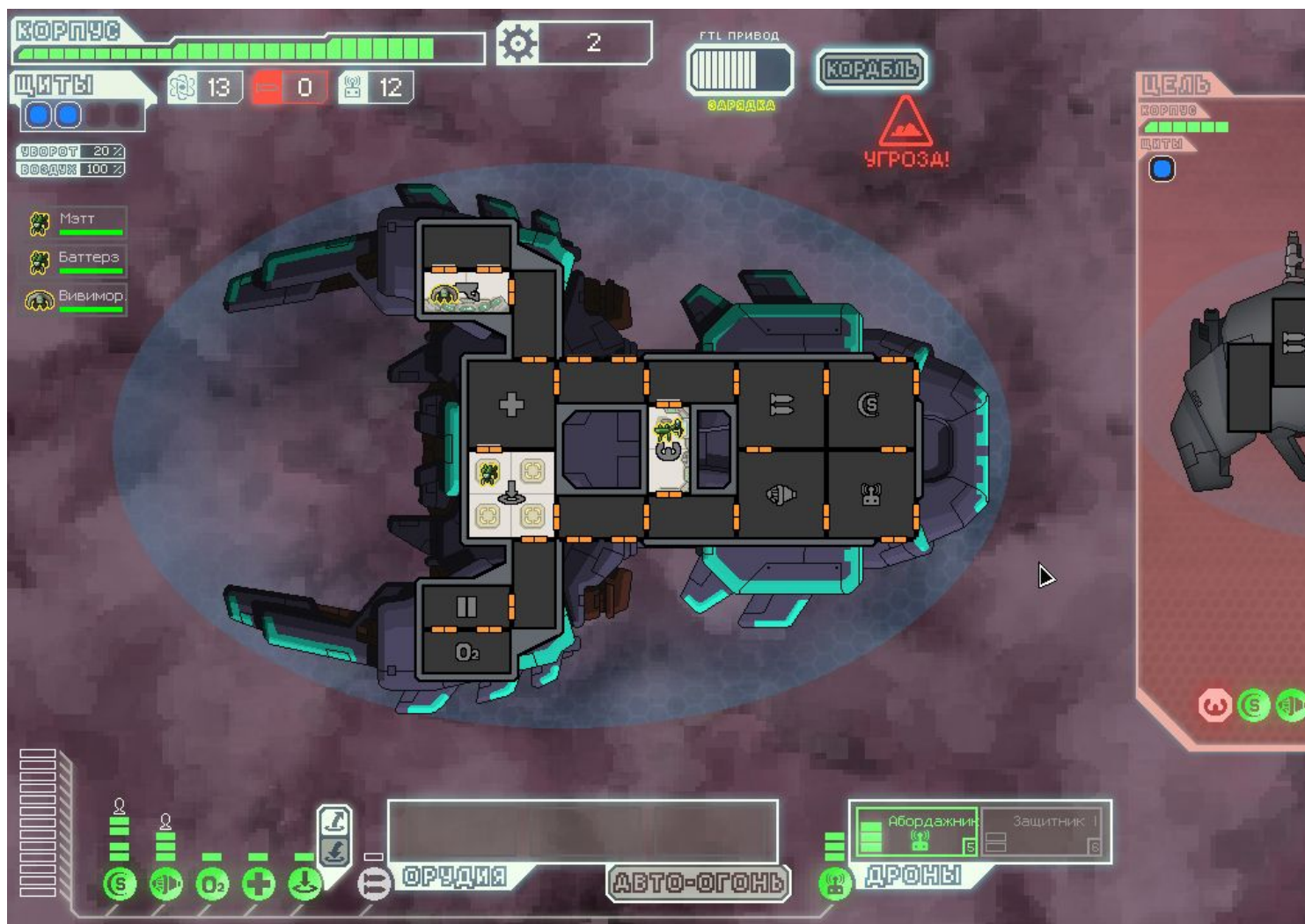
Written by Paranid Parazite

Sunday, 12 January 2014 01:25 - Last Updated Monday, 19 May 2014 09:29

медотсек огненную бомбу или «причесать» его антибио-лазером, когда экипаж противника находится внутри. Разгерметизация также может свести на нет всю пользу от лечения. Высший пилотаж—устроить резню в самом медотсеке, выводя своих бойцов на момент взрыва, чтобы потом вернуться и добить противников в рукопашной.

Ваши друзья в абордажном варианте—ионное оружие и лечащая бомба.

Для самих абордажников первой целью может стать несколько подсистем, в зависимости от обстановки. Если противник начал заряжать сверхсветовой двигатель, то, разумеется, вы точно не хотите, чтобы он вместе с вашим десантом унёсся в неведомые дали. В таком случае надо убрать пилота, повредить систему управления или двигатель. В остальных случаях дело за малым: свести к минимуму повреждения своего корабля от оружия противника и уничтожить его экипаж.



Пример большой неудачи на корабле мантисов. Когда нет оружия—уничтожить изнутри автоматический разведчик на заточенном под десант корабле становится крайне трудно.

«Ракетносец» - игнорируем щиты

Ракеты—настоящий бич любого корабля, не оснащённого защитным дроном. Но за всё надо платить: ракетные установки требуют боеприпасов. Здесь всё сравнительно просто: уничтожьте оружейные системы противника—и он ваш. Щит не спасёт его совсем, а маскировка лишь отсрочит конец. Если так сложилось, что у вас много боеприпасов—ракетный вариант станет отличной возможностью сэкономить на энергоустановке и на дополнительном оружии против щитов.

Если же защитный дрон всё-таки есть, то придётся вначале расправиться с системой управления дронами, для чего пригодится ионное оружие или что-то помимо ракет. Ещё существует хитрый способ сбить его лучевым оружием, но это тоже из разряда высшего пилотажа.

«Стрелок» - прожигаем насквозь

Лазерное оружие очень эффективно против всех противников, щит которых вы можете пробить. Лазер МК-2, который даётся на самом первом корабле «Kestrel», например, стреляет трижды, и этого более чем достаточно для нанесения серьёзных повреждений почти любому противнику на первых порах. Но чем дальше вы забираетесь, тем толще становятся щиты врагов, и для полноценной борьбы с ними нужно иметь или ещё более скорострельный лазер МК-3 (делает 5 выстрелов), или ионное оружие, или ракеты/бомбы для точечного поражения подсистемы щитов. В любом случае, здесь требуется хорошая прокачка орудийной подсистемы, потому что лазерное оружие расходует больше всего энергии. Зато в качестве бонуса—при хорошем оружии можно сэкономить на системе маскировки, поскольку редкий противник успеет нанести вам сколь-нибудь значительный урон.

Faster Than Light: Вооружение

Written by Paranid Parazite

Sunday, 12 January 2014 01:25 - Last Updated Monday, 19 May 2014 09:29

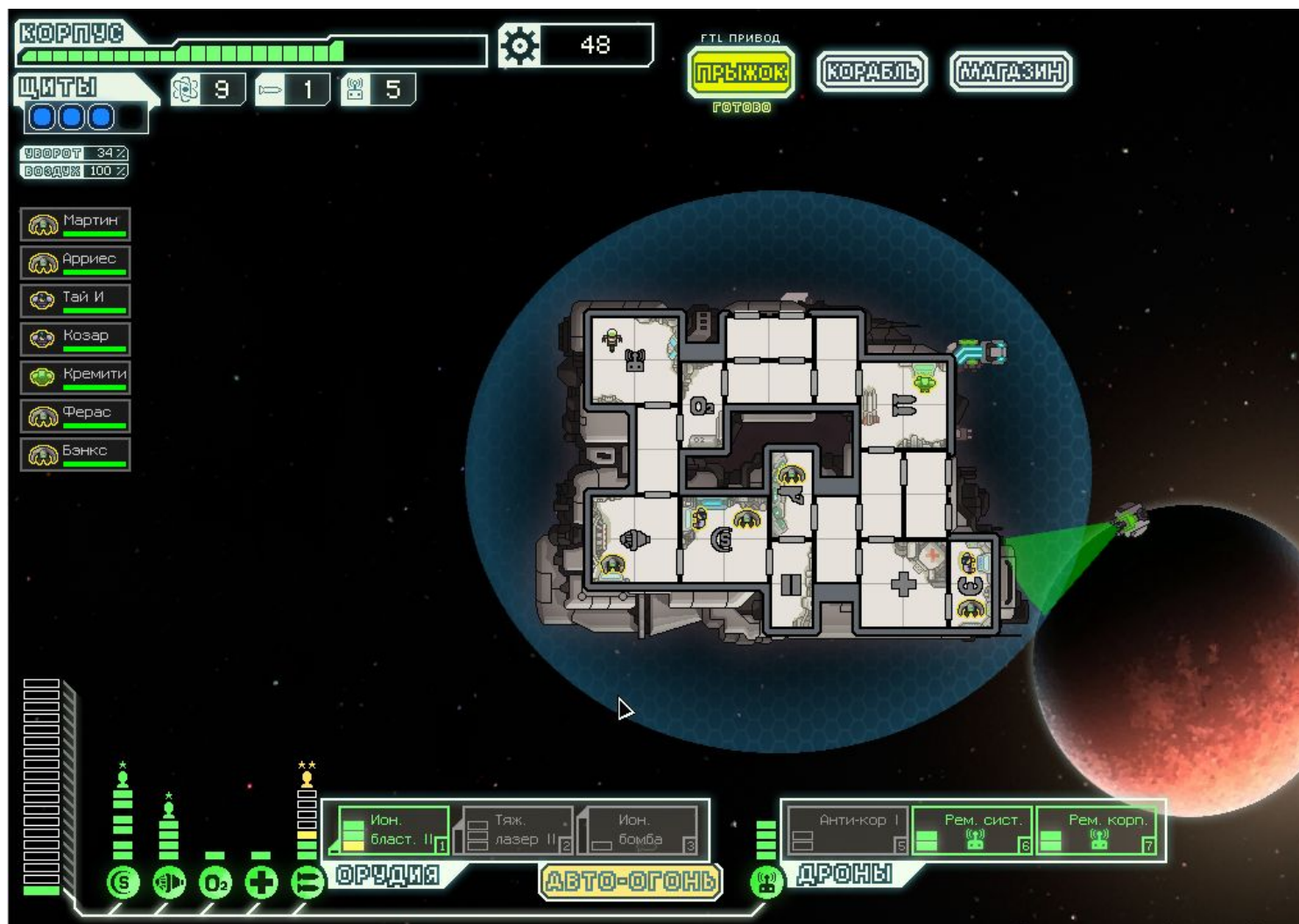


пацифичнось в аналогичных случаях не является проблемой, а наоборот, позволяет выжить в бою, а луч-секира «Сварщик» - лучи наше все

Самый сложный в исполнении вариант обвеса. Как говорилось ранее, лучевое оружие не пробивает щит, а значит, щит нужно чем-то сбивать. Кроме того, лучи всегда медленно перезаряжаются, так что, если противник быстро чинит подсистему управления оружием—сосредоточившись на стремлении порезать цель на металлолом, вы рискуете много раз подставиться под огонь. Большая удача, если сразу несколько важных систем находятся у противника в соседних отсеках и их можно повредить одним лучом: например, повредив сразу жизнеобеспечение, оружейный и щитовой отсеки, вы здорово облегчите себе дальнейший бой.

«Я тут ни при чём!» - эти маленькие букашки сделают за вас все дело

Если вы решили заточить свой корабль под применение дронов, то будьте готовы к тому, что на дронов уйдёт много, **ОЧЕНЬ** много лома! Разжиться в таких условиях хоть каким-то оружием получится разве что при большой удаче, да и то, вам элементарно не будет хватать энергии на что-то по-настоящему мощное. Лучше продавать всё энергозатратное оружие, но обзавестись ракетами или бомбами, чтобы быстро уничтожать орудийные системы. Дронами непосредственно управлять нельзя (кроме абордажного), поэтому что-то для прицельного уничтожения подсистем обязательно должно быть!



Faster Than Light: Вооружение

Written by Paranid Parazite

Sunday, 12 January 2014 01:25 - Last Updated Monday, 19 May 2014 09:29

Вариант "ионный с дронами". Пока противник лишён оружия и щитов, можно неторопливо разобрать его обычным лазером, а дроны помогут восстановить повреждения.

Как видите, комбинаций оружия на корабле может быть много, но самое главное: не пытайтесь обвешаться каким-то одним видом оружия, даже если на начальных этапах оно показало себя эффективно! Это распространённая ошибка, которая оборачивается неприятным сюрпризом при встрече с финальным боссом или даже просто с достаточно крепким кораблём!

Удачи на полях космических сражений!

Автор: Paranid Parazite, правка от Rome0.