

Гайд по типу боя Star Conflict: Контроль

Один из типов боев [Star Conflict](#) , где все действие сосредоточено вокруг маяков —



КОНТРОЛЬ: в [Star Conflict](#) существует в двух вариантах.

- **Первый** — когда количество маяков и возрождений игрока ограничено, победить можно, захватив все маяки. Этот режим имеет название **Захват маяков.**

- **Второй** — когда можно возрождаться сколько угодно, а победа достанется той команде, которая захватывала маяки чаще. Этот режим собственно и называется, как **Контроль**

У каждой команды в «**бою на выбывание**» по четыре «**одноразовых**» маяка, и возможность вылететь на каждом корабле только один раз. В «**свободном**» режиме всего три маяка, и они в начале раунда не принадлежат ни кому.

Когда бой идёт за «**многоцветные**» маяки, важно постоянно знать, какова обстановка на карте, отчасти это можно делать, просто глядя на строчку сверху экрана, где указано состояние каждого маяка. Видите, что один из ваших маяков теряет дронов (их количество показано цифрой), или уже теряет полосу «**захвата**»? Бросайте всё и защищайте его (это сопровождается и голосовым сообщением, что-то вроде «**Маяк А/В/С остался без защитных дронов!**»), иначе маяк будет захвачен, а если замешкаетесь ещё немного—то на нём станут появляться вражеские дроны. Это делает его отбитие гораздо сложнее.

Тип боя в Star Conflict - Контроль

Written by Rome0

Sunday, 08 September 2013 23:11 - Last Updated Monday, 23 September 2013 10:05

Собственно, какой имеем ~~коллективного бестолкового~~ ~~растолкованного~~ ~~маяка~~ маяков. Вряд ли, хороше

В бою же за « **одноразовые** » маяки (режим



Выводя из игры противников, Вы быстро завоюете преимущество, но про **маяки** всё-таки не следует забывать: если видите, что ваш **маяк** теряет защиту, то будет глупо бросать его на произвол судьбы.

Побольше Вам **Маяков** и сбитых фрагов, пилоты!

Авторы: Paranid Parazite, Rome0.