

# Гайд по кораблестроению

## Краткий FAQ

A: Нахуя вообще нужен конструктор кораблей?

Q: Если коротко - чтобы упростить боевую систему. Боевка должна обеспечить максимально быстрый бой с небольшой дозой рандома, притом для любого количества сил - хоть для двух кораблей, хоть для двух сотен. Это можно сделать, сравнивая боевую силу столкнувшихся эскадр. Но для этого боевую силу нужно как-то оцифровать. Именно это делает конструктор - присваивает каждому кораблю значение Боевой Мощи (БМ).

A: Можно же присваивать значение БМ без всякого конструктора. Например, на старте все дестроеры имеют БМ=10. Потом открываешь теху, делаешь апгрейд - становится 11. Еще апгрейд - 12...

Q: Можно, но это хоронит науку. Дерево технологий превращается в 3-4 отдельных веточки: улучшение дестроеров, улучшение линкоров и т.д. А это скучно и слишком упрощает игру. В частности, делает развитие флота крайне предсказуемым.

A: Типа твое дерево технологий разнообразнее?

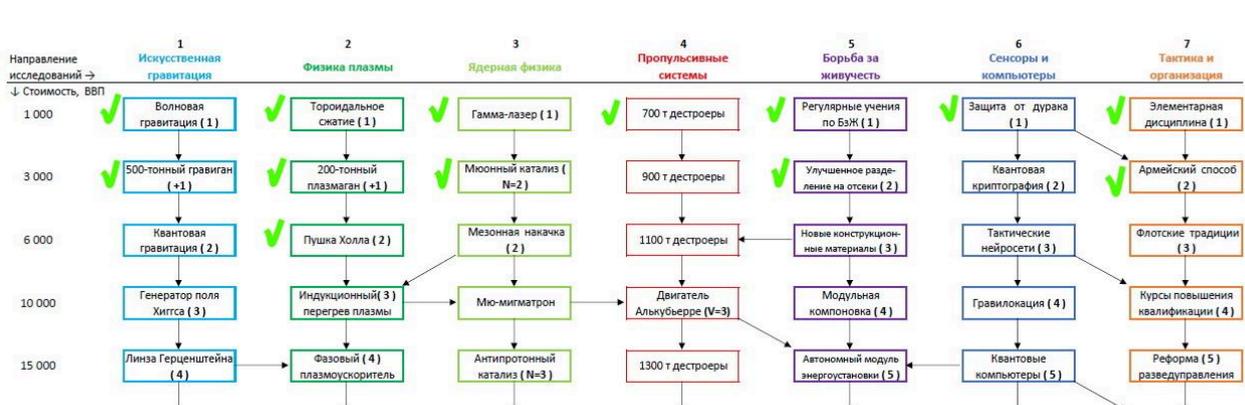
Q: В общем, да. Большинство технологий не привязано к какому-то одному классу, а улучшает характеристики сразу всех кораблей. Реже - какого-то множества (например, всех, вооруженных гравиганами, или всех носителей ядерных зарядов), но все равно достаточно широкого. Это добавляет гибкости: буксует одна ветка исследований - пользуйся достижениями другой. Плохо с Искусственной гравитацией, но хорошо с Ядерной физикой - вешай на новый линкор мощные Р-ракеты, получай плюс к БМ.

A: Ладно, хуй с тобой. Объясняй, как пользоваться твоим конструктором.

Q: Да это просто, на самом деле. Погнали по пунктам:

Итак, игрок хочет построить дестроер.

**Шаг 1.** Смотрим, какие техи доступны к этому моменту. Допустим, прогресс выглядит так:



Ага, мы можем построить дестроер массой не более 700 тонн. Зато у нас неплохой прогресс в Физике плазмы, так что на кораблик явно стоит прикрутить плазмаган.

**Шаг 2.** Идем в рулбук, глава “Общие принципы проектирования звездолетов”, и считаем, сколько чего мы должны записать в 700-тонный дестроер.

 *Двигатели - не менее 20% внутреннего объема - значит, 2 клетки.*

 *Топливо - не менее 20% внутреннего объема - аналогично, 2 клетки.*

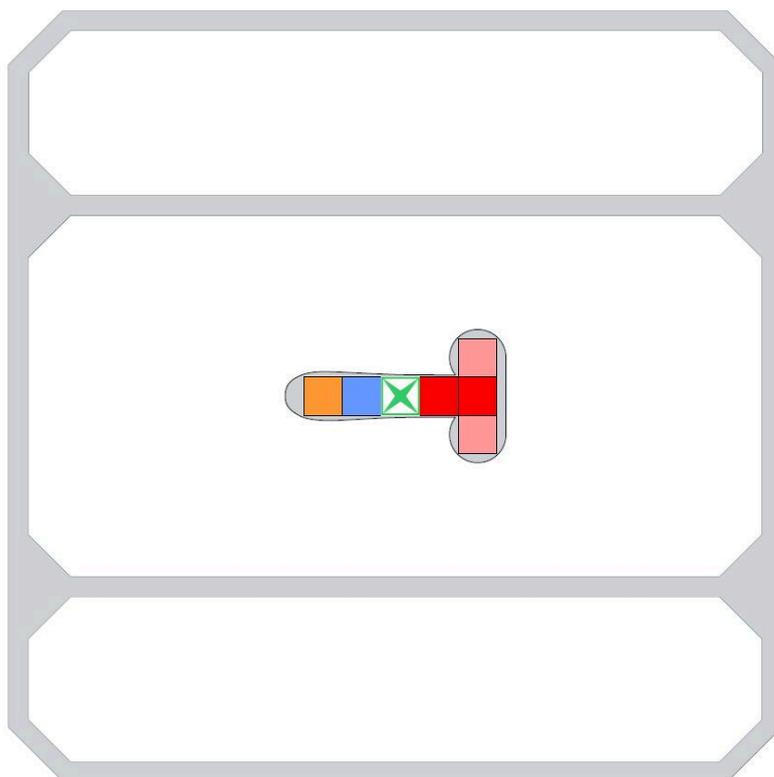
 *Бортовые системы - не менее 10% внутреннего объема для D и E - 1 клетки хватит.*

 *Экипаж - не менее 14% внутреннего объема для D и E - повезло, расчет дает 0,98 клетки. Рисуем 1 клетку, а вот для 900-тонного дестроера понадобится уже 2.*

Итого из 7 доступных нам клеток (“для дестроеров и эксплореров - одна клетка на каждые 100 тонн их проектной массы” - мы же помним, да?) уже заняты 6. Под вооружение остается одна. Рисуем пусковую для Р-торпед, ведь это та самая хрень, которая делает корабль дестроером. Жаль, что не нашлось места для плазмагана.

**Шаг 3.** Рисуем корабль.

-  - ДВИГАТЕЛИ
-  - ТОПЛИВО
-  - ГРАВИГАН ( ИГ )
-  - ПЛАЗМАГАН ( ФП )
-  ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА Р-РАКЕТ ( ЯФ )
-  ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА Р-ТОРПЕД ( ЯФ )
-  - БОРТОВЫЕ СИСТЕМЫ ( СпК )
-  ГЕНЕРАТОР ПЛАЗМЕННОГО ЗЕРКАЛА
-  - ЭКИПАЖ ( ТпО )
-  ГЕНЕРАТОР ИОННОГО ЭКРАНА ( БзЖ )
-  - ДОК-КАМЕРА



**Шаг 4.** Подсчитываем его боевую мощь (БМ), поглядывая в таблицу с изученными техами:

ИГ (Искусственная гравитация) - доступен 1 ур БМ, но на нашем дестроере нет гравигана, так что пишем ноль.

ФП (Физика плазмы) - доступен 2 ур БМ, но на наш дестроер и плазмаган не влез, так что снова пишем ноль.

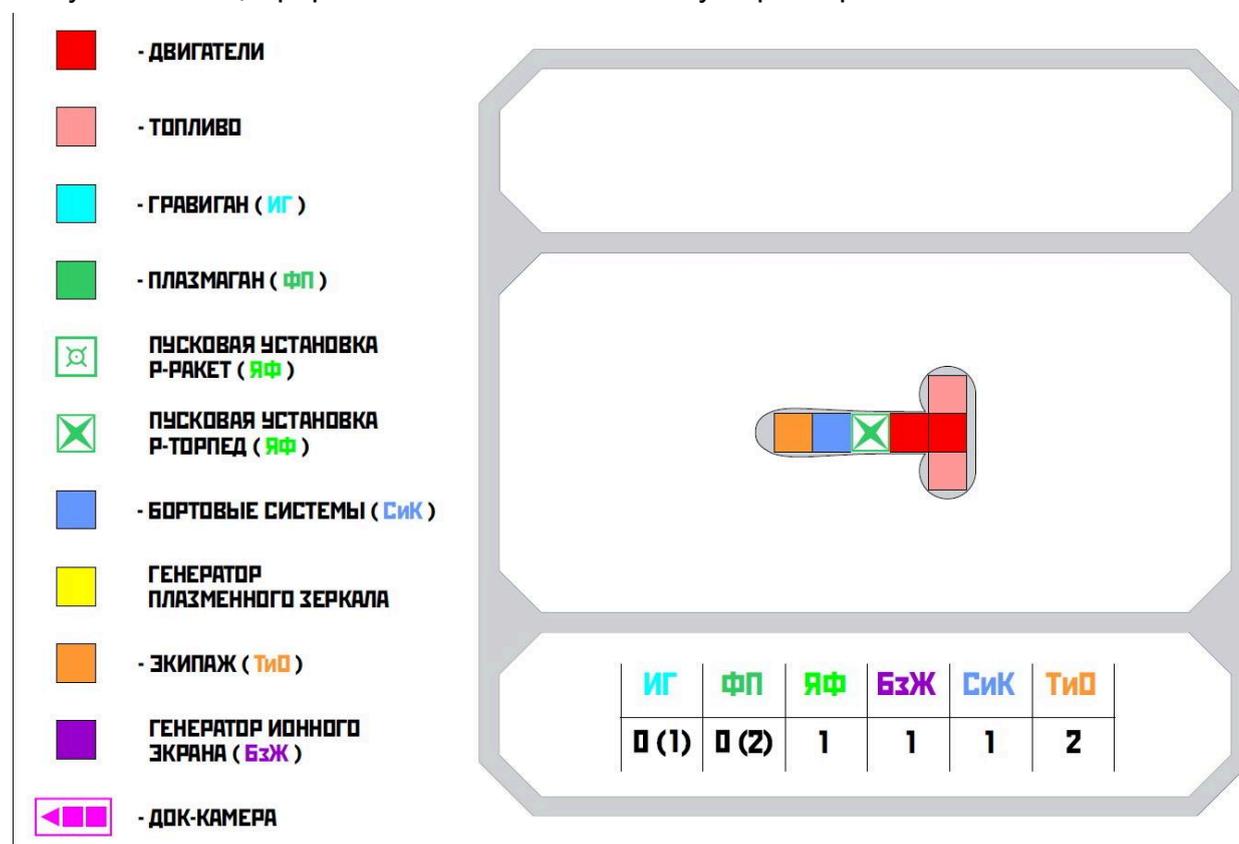
ЯФ (Ядерная физика) - доступен 1 ур БМ + тега "Мюонный катализ" увеличивает боекомплект для многозарядной установки. Но у нас однозарядная (для перезаряжаемой нужно 2 клетки), так что пишем единичку.

БзЖ (Борьба за живучесть) - генератор ионного экрана тоже не поместился, придется мириться со штрафом -50% к уровню БзЖ (рулбук, глава "Технологии", абзац "Отдельно о борьбе за живучесть"). Пишем 1.

СиК (Сенсоры и компьютеры) - тут никаких подводных камней, доступен 1 ур БМ, его и пишем.

ТиО (Тактика и организация) - аналогично, 2 ур.

Полученными цифорками заполняем табличку характеристик:



**Шаг 5.** Заглядываем в рулбук, глава "Постройка кораблей", и находим там вот этот кусок:

*\*берется масса корабля в тысячах тонн*

*\*умножается на модификатор класса*

*\*полученное значение округляется до целого*

*\*к нему прибавляется сумма уровней всех систем*

*Это и будет боевая мощь корабля (БМ).*

Модификаторы классов:

Линкор - 3

Крейсер - 1,5

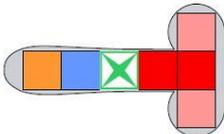
Дестроер - 1

Эксплорер - 0,8

Считаем:  $0,7 \times 1 \approx 1 + (0 + 0 + 1 + 1 + 1 + 2) = 6$ . Вот это и есть итоговая БМ нашего дестроера. Дописываем ее в карточку, заодно даем кораблю имя:

- ДВИГАТЕЛИ
- ТОПЛИВО
- ГРАВИГАН (ИГ)
- ПЛАЗМАГАН (ФП)
- ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА Р-РАКЕТ (ЯФ)
- ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА Р-ТОРПЕД (ЯФ)
- БОРТОВЫЕ СИСТЕМЫ (СИК)
- ГЕНЕРАТОР ПЛАЗМЕННОГО ЗЕРКАЛА
- ЭКИПАЖ (ТИО)
- ГЕНЕРАТОР ИОННОГО ЭКРАНА (БЗЖ)
- ДОК-КАМЕРА

**□ Слабый (Слабый) 700 т -  
Великое Княжество Клингонское 3003**



<b>V = 2</b>	ИГ	ФП	ЯФ	БЗЖ	СИК	ТИО	= 6
0 (1)	0 (2)	1	1	1	2		

V = 2 (слева от таблички) - это доступная кораблю скорость тирьямпампации, т.е. он может передвигаться на 2 гекса в ход. Когда откроем двигатель Алькубьерре - сможем строить корабли со скоростью V = 3.

Корабль готов. Теперь нужно забашлять верфи, чтобы она его построила:

*Базовая стоимость корабля - 1 ВВП за каждую тонну проектной массы. Кроме того, действуют повышающие и понижающие коэффициенты:*

Линкор - 1,2

Крейсер - 1,0

Дестроер - 1,5

Эксплорер - 0,9

*Стоимость головного корабля серии выше еще на 20%, ибо нехрен плодить зоопарк.*

Ага,  $700 \times 1,5 = 1050$  ВВП. И да, это новый тип корабля, раньше мы таких не строили, поэтому придется доплатить за нашего “Слабого” еще 20% от его стоимости, как за головной корабль серии. Итоговая цена 1260 ВВП.

Одного дестроера нам мало, так что строим по тому же проекту еще 3 корабля: “Хилый”, “Хлипкий” и “Дрищеватый”. Они уже будут стоить по 1050 ВВП за штуку, итого серия из 4 кораблей обошлась в 4410 ВВП.

И все же наш гипотетический игрок слегка расстроен тем, что в дестроер не удалось втиснуть плазмаган. На следующем ходу от отыскал в закромах родины 3000 ВВП и потратил их на изучение 900-тонных дестроеров. Повторив по этому мануалу все 5 шагов, он получает вот такой кораблик:

- ДВИГАТЕЛИ
- ТОПЛИВО
- ГРАВИГАН (ИГ)
- ПЛАЗМАГАН (ФП)
- ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА Р-РАКЕТ (ЯФ)
- ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА Р-ТОРПЕД (ЯФ)
- БОРТОВЫЕ СИСТЕМЫ (СИК)
- ГЕНЕРАТОР ПЛАЗМЕННОГО ЗЕРКАЛА
- ЭКИПАЖ (ТИО)
- ГЕНЕРАТОР ИОННОГО ЭКРАНА (БЗЖ)
- ДОК-КАМЕРА

**□ Борзый (Борзый) 900 т -  
Великое Княжество Клингонское 3004**

$V = 2$	ИГ	ФП	ЯФ	БЗЖ	СИК	ТИО	$= 8$
0 (1)	2	1	1	1	1	2	

В более крупном корабле уже нашлось место для плазмагана (пусть и небольшого, 100-тонного), за счет этого итоговая БМ заметно подросла. Головной “Борзый” обойдется в 1620 ВВП, в серии цена упадет до 1350 ВВП.

На этом пока все. Будут вопросы - будет продолжение.