

Итак. Сегодня я расскажу о важных аспектах спецоперации. Для начала скажу, что ни в коем случае нельзя ставить на спецоперацию следующие модули, все они удобно помещаются в одной строке:



Первые четыре - модули инженеров, остальные два - модули эсминцев. Они очень сильно мешают.

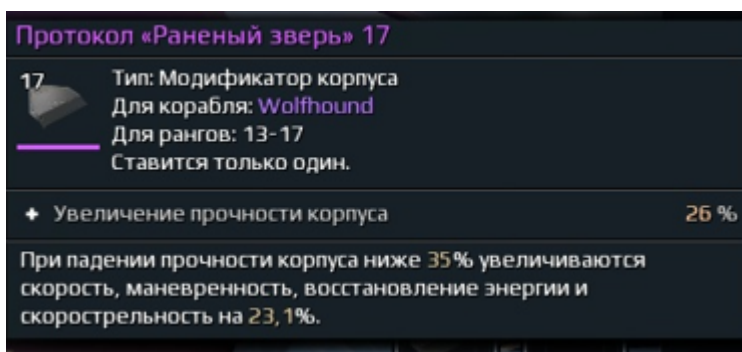
Суть тут в том, что вышеуказанные модули инженеров способны восстановить корпус союзникам. И это в некоторых случаях является проблемой. Сейчас же рассмотрим, зачем могут быть нужны инженеры на спецоперации:

- 1) Восстановление щита и корпуса - эта цель нужна была раньше, но сейчас инженер не повышает шансы на прохождение спецоперации, притом отсутствие у него большого урона и скорости не даёт ему эффективно наносить урон на спецоперации.
- 2) Защита главных калибров дредноута "Дерзкий" в ходе спецоперации "Возвращение в Эдем". Это же не требуется из-за возможности быстро уничтожить верхние излучатели в этапе, когда это необходимо.
- 3) Инженер с уроном - это Hammerhead. В некоторых сборках он способен наносить неплохой урон за счёт уникального оружия и сид-чипов, но эта сборка всё же слабее основных сборок кораблей на спецоперацию

Итого, каждая из ролей инженера в теории может помочь союзнику, но на практике всё это разбивается об стену ненужности данной роли.

Куда эффективнее будет взять ударный штурмовик (в идеале Thar'ga или Wolfhound), либо же корабль Executor.

Данные корабли обладают повышенным атакующим потенциалом в спецоперациях "Возвращение в Эдем" и "Разрушитель". К кораблю Wolfhound прилагается дополнительная тактика, которая позволит вам повысить свою эффективность в бою: необходимо повредить корпус до 15% и ниже, а также установить "раненого зверя", уникальный модификатор корпуса данного корабля:



Итого мы получим бонус раненого зверя, который ощутимо помогает в бою. Для разрушителя приятным бонусом будет скорость, что позволит спокойно свести на нет эффект притяжения генераторов.

Более того, в игре существует бонус "агонии". Корабль, имеющий меньше 15% корпуса получает бонус к следующим параметрам:

1) шанс критических повреждений

2) сопротивления щита и корпуса урону

3) урон ракет

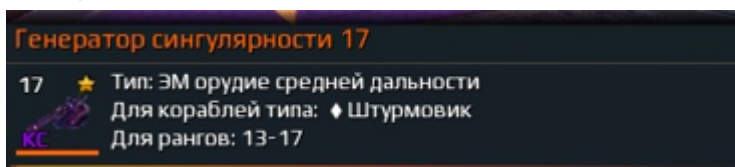
4) урон боевых модулей (работает на некоторые спецмодули, например, плазменная сеть)

Для разных кораблей значения данного бонуса разные.

Итог - можно получить хороший шанс критических повреждений (шанс становится около 40-60% без применения модуля

"форсирование наведения" и бонуса от импланта 2-1) от этого бонуса, не повышая его сид-чипами (можно сконцентрироваться на получении скорострельности, уменьшения перегрева, увеличение урона, урона по чужим и эсминцам (поможет в спецоперациях "Разрушитель" и "Осквернитель").

Лучшим орудием для ударного штурмовика себя показал генератор сингулярности (шарики):



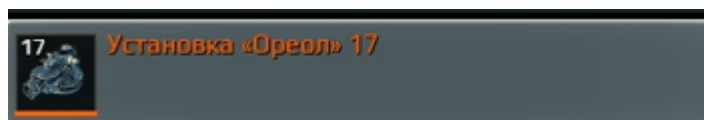
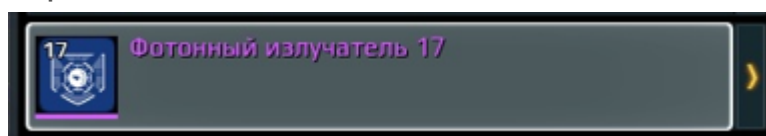
Он оказывается лучше других, так как:

1) Имеет ЭМ урон, а значит он усиливается фотонками союзников (фотонка=фотонный излучатель, боевой модуль эсминца, снижающий сопротивление врага ЭМ урону)

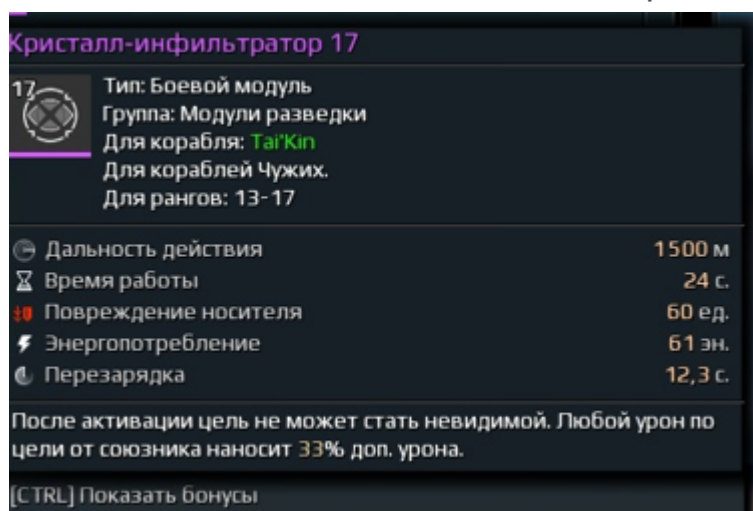
2) Имеет взрывной урон, а значит наносит много урона большим объектам и кораблям (а такие составляют подавляющую часть на спецоперации)

3) Проходит сквозь цель, давая возможность задеть сразу несколько целей (в спецоперации "Разрушитель" можно задеть до 10 целей одним шариком, выгода очевидна).

На спецоперации "Осквернитель" рекомендую использовать эсминцы с фотонными излучателями и орудием "установка "Ореол"":



Также здесь очень полезен Tai'kin с кристаллом-инфильтратором:



Обязательно установление аварийного барьера на Tai'kin - в противном случае может не получиться повесить данный модуль на осквернителя (справа от его правого борта есть небольшая слепая зона, где можно справиться и без аварийного барьера, но лучше иметь "аварийку")

Если вы идёте на спецоперацию, но у вас совсем нет корабля с чипами и неплохим уроном, вы можете помочь союзникам разными вещами на разных спецоперациях:

- 1) Подобрать "красный" бонус к урону (+50% урона орудий поверх всех других бонусов, эффект огромен) на разрушителя.
- 2) Послужить командником, выдавая "валькирию" (бонус на урон, эффект её мал, но хоть что-то), ауру на скорость (анализатор гравиполя) и сопротивления щита. (скорость поможет не слишком быстрым иногда союзникам на Эдеме)
- 3) Побывать кораблём прикрытия и сбивать ракеты разрушителя.
- 4) Побывать разведчиком, закрывающим порталы, на осквернителе
- 5) Побывать Tai'kin-ом с инфильтратором (об этом написано выше) на осквернителе, иногда можно и на разрушителе

Данные советы, ориентированы, в первую очередь, новичкам, но про бонус агонии многие могли не знать. Бонус агонии и протокол "раненый зверь" очень легко сбиваются восстановлением корпуса. И это может ощутимо ослабить человека (лишить его нужной подвижности и шанса крита). Поэтому, убедительная просьба, не надо восстанавливать корпус тем, кто просит этого не делать. Также очень прошу эсминцы не ставить грави-линзу и кластерную торпеду - первая часто притягивает союзника в область, где его из-за неё убивают, вторая мешает брать врага в прицел и очень сильно вертит мелкие корабли, оказавшиеся там (может даже убить союзника).