Гід по компонентам, живленню, сигнатурі – Star Citizen



Чи задумувалися ви коли-небудь над тим, як ваші рішення впливають на продуктивність вашого корабля, що робить один компонент кращим за інший і що відрізняє одних виробників від інших?

Ласкаво просимо до **Посібника судновласникам** – вашого основного ресурсу для розуміння механіки роботи **енергії**, **тепла**, і **сигнатур**. Володіючи цими знаннями, ви отримаєте повний контроль над ефективністю та продуктивністю вашого птаха, а отже, зробите свій політ плавнішим, а битву - стратегічнішою.

З моменту впровадження та постійного розвитку **Мережі ресурсів**, Star Citizen надає інженерам можливість контролювати розподіл енергії між окремими компонентами корабля з енергетичних пулів транспорту. Ця функція буде вдосконалюватися в майбутніх оновленнях і відіграватиме все більш важливу роль.

Давайте детально розглянемо властивості компонентів, а також механіку енергії, тепла та сигнатур.

Властивості компонентів



Властивості компонентів визначаються різноманітними показниками, що залежать від ключових параметрів: **типу**, **класу**, **ґатунку** (grade) та **розміру**. Ці параметри не лише визначають роль компонента в машині, але й впливають на такі критичні фактори, як його **здоров'я**, **довговічність**, **вага** та **енергоспоживання**.

Бренд виробника також має певний відбиток на продуктивність компонента завдяки унікальному стилю компанії-виробника. Стиль тонко впливає на кінцеві властивості компонента, що робить важливим вибір виробника не лише з косметичних та лорних міркувань, але й з точки зору показників.

Кожен параметр відіграє життєво важливу роль у визначенні продуктивності та ефективності вашого корабля. Розглянемо їх детальніше, щоб краще зрозуміти їхній вплив на ваш ігровий процес.

Тип

Тип компонента визначає його основну функцію, описує його функції та ресурси, які він споживає, виробляє або зберігає. Це є базою для визначення ролі компонента в системі вашого корабля.

Більшість компонентів додатково класифікуються за **класом**, **виробником**, **ґатунком** і **розміром**, за винятком **паливних баків водню і кванту**, **основних і маневрових двигунів**, які не завжди мають усі ці атрибути.

Щоб полегшити розуміння, уявіть тип як первинну категорію FPS-предмета. Він визначає, чи буде щось функціонувати як **обладунок**, **зброя** або **рюкзак**. Так само тип визначає загальне призначення компонента на вашому кораблі.

Батарея

> *Заплановано на майбутнє.*



Кулер

> ***Кулер** - це важливий компонент судна, який регулює тепло, що виділяється іншими системами. Він виробляє **охолоджуючу рідину**, яка розподіляється між працюючими компонентами, щоб запобігти перегріванню і забезпечити безперебійну роботу. Кожна одиниця живлення компонента безпосередньо перетворюється на одиницю охолоджувальної рідини, необхідної для його охолодження. Кожен кулер має певну*

максимальну потужність вироблення охолоджувальної рідини, що визначає його здатність витримувати різне навантаження. Правильний вибір кулера означає ефективне управління тепловим навантаженням відповідно до енергоспоживання вашого судна.



Водневий паливний бак

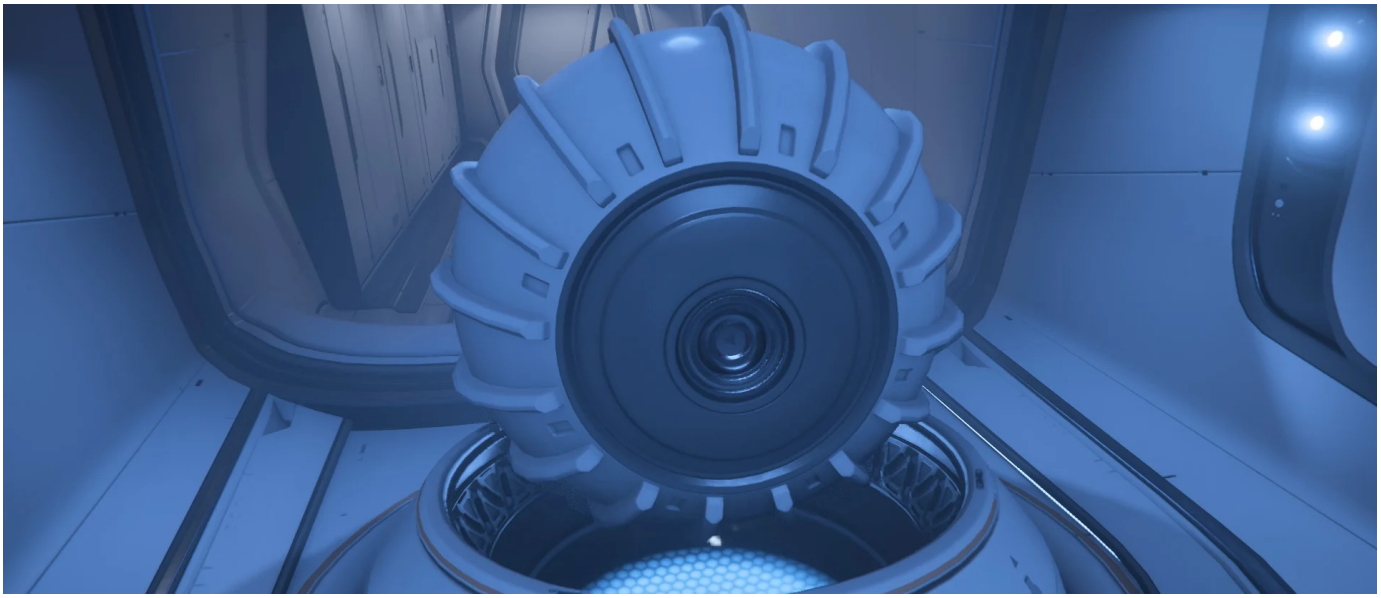
Водневий паливний бак *зберігає водневе паливо вашого корабля, що є типовим паливом для більшості космічних кораблів. Водневе паливо, безбарвна речовина без запаху, живить звичайні двигуни під час неквантового польоту. Воно необхідне для звичайної тяги і маневрування, що визначає паливний бак як фундаментальний компонент для роботи будь-якого космічного корабля. Розумно продумуючи використання палива, ви гарантуєте, що ваш корабель залишатиметься працездатним під час атмосферних і неквантових подорожей, що підкреслює його критичну роль як у коротких, так і в далеких місіях.*



Гравітаційний генератор

Заплановано на майбутнє.
Гравітаційні генератори *відтворюють* ***“гравітацію”*** *- ресурс, який споживається*

приміщеннями для створення та підтримання гравітаційного поля в їхніх межах. Завдяки цьому зони корабля мають належну гравітацію для пересування екіпажу та виконання операцій.



Стрибковий двигун

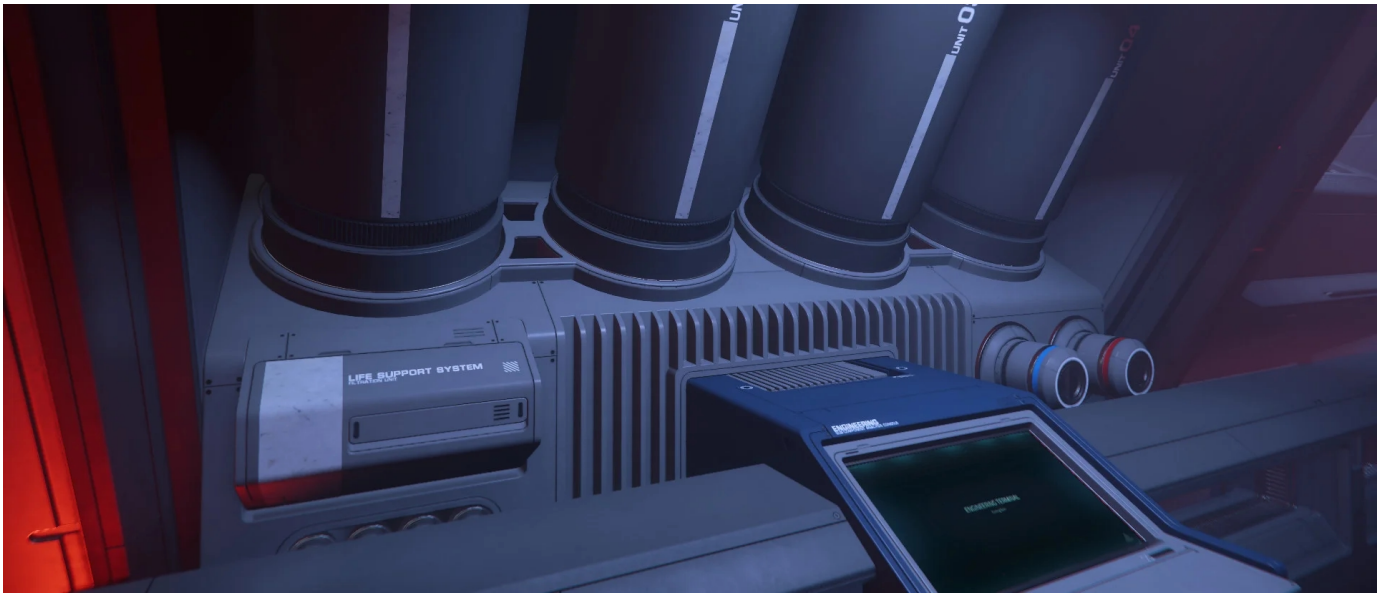
***Квантовий двигун** можна вдосконалити **стрибковим модулем**, перетворивши його на **стрибковий двигун**, який уможливлює міжзоряні подорожі крізь міжпростір. Ця функція дозволяє кораблям проходити **стрибкові тунелі** - природні червоточини у просторі-часі, які полегшують надсвітлові подорожі на величезні відстані. Стрибкові двигуни необхідні для використання цих тунелів, відкриваючи можливості для досліджень, торгівлі та місій у віддалених системах.*



Генератор життєзабезпечення

Заплановано на майбутнє.
***Генератор життєзабезпечення** - це важливий корабельний компонент, який виробляє "**життєзабезпечення**", ресурс, що споживається приміщеннями для підтримання придатного*

для життя середовища. Він підтримує атмосферу, регулює тиск і нормалізує температуру у внутрішніх приміщеннях корабля. Потужність генератора життєзабезпечення масштабується мультиплікативно до внутрішнього об'єму транспортних засобів відповідного розміру, забезпечуючи узгоджену функціональність у різних конструкціях кораблів. Належне управління системою життєзабезпечення має важливе значення для підтримки здоров'я і комфорту екіпажу, особливо під час тривалих місій або в екстремальних умовах.



Реактор

***Реактор** має важливе значення для роботи транспортного засобу, виробляючи енергію для роботи всіх систем. Захист цього компоненту має вирішальне значення, оскільки його пошкодження може призвести до катастрофічних наслідків для вашого корабля.*

*Транспортні засоби працюють в умовах **дефіциту енергії**, що вимагає ретельного розподілу енергії між пріоритетними системами. Стратегічний розподіл потужності передбачає розумні компроміси, забезпечуючи оптимізацію щитів, зброї чи двигунів відповідно до ситуації, підвищуючи адаптивність та продуктивність.*



Квантовий двигун

> ***Квантовий двигун*** *- це спеціалізований двигун, який генерує поле Чан-Ейзена, що дозволяє космічним апаратам подорожувати на надзвичайно високих швидкостях на величезні відстані. Квантові двигуни також можуть бути модернізовані за допомогою стрибкового модуля, щоб подорожувати через міжпростір. Коли квантовий двигун активний, він може мати лише два стани - увімкнений або вимкнений, і його робота впливає на електромагнітну (ЕМ) сигнатуру корабля, що додає ще один рівень стратегічних міркувань.*



Квантовий паливний бак

> ***Квантовий паливний бак*** *зберігає квантове паливо вашого корабля, що дозволяє подорожувати на величезні відстані в космосі. Як правило, об'єм квантового палива однаковий для кораблів однієї категорії розміру, що забезпечує збалансованість і передбачуваність. Однак деякі кораблі, такі як* ***дослідницькі*** *або* ***кораблі спеціального призначення****, мають більші квантові баки для виконання своїх унікальних функцій, пропонуючи більший радіус дії або спеціалізовану функціональність. Це робить квантовий бак ключовим критерієм при оцінці можливостей корабля і його придатності до виконання операцій на великих відстанях або специфічних місій.*

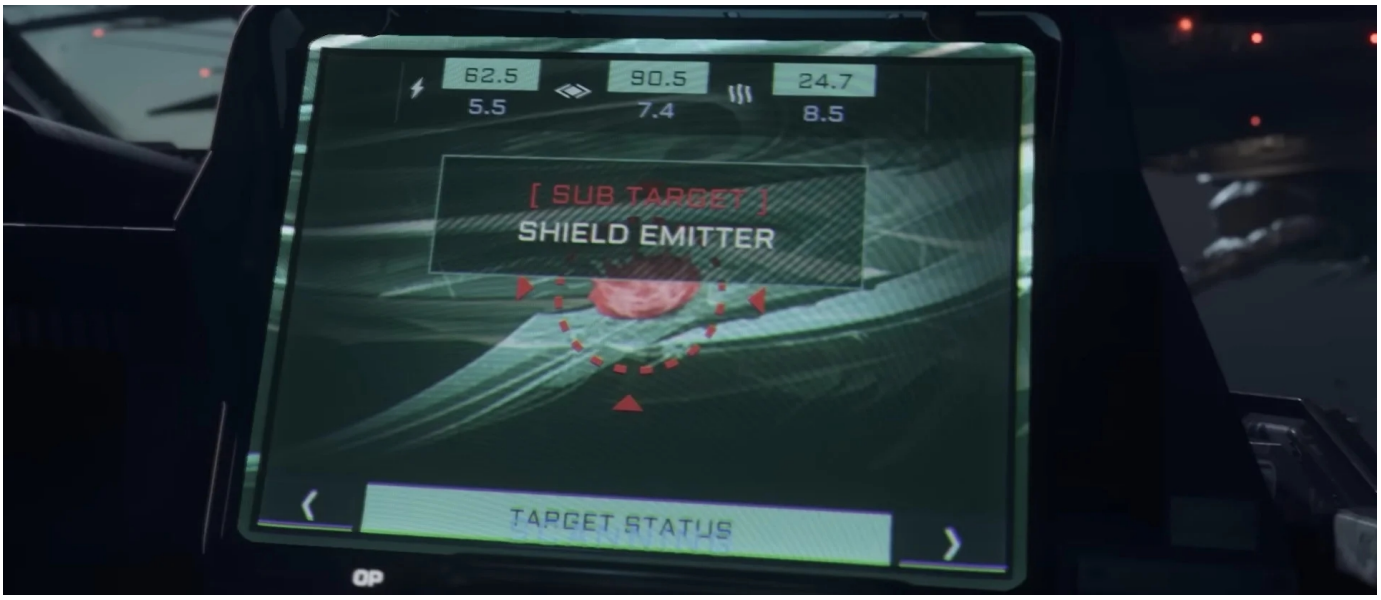
Радар

> ***Радари*** *відіграють вирішальну роль у виявленні та відстеженні об'єктів шляхом аналізу різних сигнатур, таких як інфрачервоні або електромагнітні випромінювання. Різні варіанти радарів мають свою унікальну чутливість до цих сигнатур, що дозволяє використовувати спеціалізовану функціональність залежно від контексту.*
>
> *Крім того, використання функції* ***пінгування*** *підсилює ефективну чутливість радара, збільшуючи дальність виявлення і можливості, але потенційно розкриваючи вашу позицію для інших. Стратегічне використання радарів є життєво важливим для підтримки обізнаності та уникнення виявлення.*



Випромінювач щита

Заплановано на майбутнє.



Генератор щита

Генератор щитів *забезпечує життєво важливий захист, створюючи щити навколо вашого корабля.* ***Здоров'я щита*** *відображає загальний захисний потенціал, розподілений по всій його поверхні. Генератори з розміром більше 2 (S2) генерують щити з чотирма поверхнями.*

Швидкість ***відновлення щитів*** *визначає, наскільки вони відновляться за секунду. Хоча здатність відновлення масштабується з розміром генератора, цей параметр зростає повільніше, ніж об'єм здоров'я, а це означає, що більші щити потребують більше часу для повного відновлення.*

Вибір правильного генератора щитів має вирішальне значення для збалансування захисних властивостей і відновлення, щоб ваш корабель залишався безпечним у різних сценаріях.



Двигуни

> *Двигуни та маневрові двигуни є ключовими системами для руху та маневреності кораблів у космосі та атмосфері. Вони забезпечують прискорення, уповільнення, обертання і точне керування напрямком руху.*
>
> *Основні двигуни забезпечують постійну тягу для руху вперед, тоді як маневрові відповідають за точне керування та стабільність. Обидві системи споживають **водневе паливо**, ефективність якого залежить від типу та розміру двигунів. Великі кораблі часто покладаються на більш потужні двигуни і численні маневрові рушії, щоб залишатися керованими.*
>
> *Раціональне використання двигунів має важливе значення для ефективного переміщення, бойової готовності та економії пального, особливо під час тривалих місій або в умовах підвищеного навантаження.*



Розмір

Розмір компонента визначає його вхідну та вихідну потужність, визначаючи його роль у кораблі або транспортному засобі. Розміри компонентів варіюються від S0 до S4, з додатковими рівнями для великих капітальних кораблів для підтримки балансу. Наприклад, хоча **Reclaimer** і **Bengal** використовують компоненти S4, їхні унікальні особливості вимагають додаткових розрізнень.

Більшість властивостей, таких як **здоров'я**, **сигнатури** та **продуктивність**, залежать від розміру, хоча деякі, такі як **енергія** та **охолоджуюча рідина**, обмежуються розміром S4. Система розмірів забезпечує правильне масштабування компонентів, балансуючи між функціональністю, ефективністю та універсальністю для всіх класів кораблів.

Ця категоризація допомагає узгодити компоненти з унікальними вимогами різних типів кораблів, забезпечуючи збалансований та захопливий ігровий процес.

Нижче наведено перелік розмірів кораблів і типових розмірів їхніх компонентів (для кораблів спеціального призначення можуть бути винятки):

Розмір 0

Більшість наземних машин, як-от Mirai Pulse.



Розмір 1

Одномісні / легкі винищувачі, такі як Aegis Gladius.



Розмір 2

Невеликі кораблі з багаточисленним екіпажем / важкі винищувачі, такі як RSI Zeus Mk II.



Розмір 3

Великі кораблі з багаточисленним екіпажем, такі як Crusader Hercules C2.



Розмір 4

> *Ще більші капітальні кораблі, такі як RSI Polaris, Aegis Idris, Aegis Javelin і RSI Bengal. (Деякі великі кораблі використовують спеціальні компоненти, що неможливо змінити).*



Клас

Клас компонента визначає його спеціалізацію та тип специфічний ігролад. Класи допомагають диференціювати компоненти відповідно до їхньої ролі, пропонуючи різноманітні варіанти для різних стратегій і стилів гри.

На транспортний засіб можна встановити компоненти будь-якого класу, тому ви можете експериментувати і знаходити комбінації, які найкраще відповідають вашим потребам і цілям.

Кожен клас має свої сильні сторони у конкретних ситуаціях та стилях гри. У той же час, для балансу, кожен з них має слабкі сторони.

Сильні та слабкі сторони ретельно підібрані для всіх класів, що гарантує, що жоден з них не є

в цілому кращим чи гіршим за інший.

Цивільний

> *Усереднена загальна продуктивність, з перевагами низького тепловиділення та низьких накладних витрат на технічне обслуговування.*



Змагальний

> *Висока продуктивність і мала вага, але за це доводиться платити низькою довговічністю, значно помітнішими сигнатурами і обмеженою можливістю керування живленням.*



Промисловий

> *Хоча цей клас важкий і енерговитратний, він вирізняється довговічністю та ефективним контролем тепла, а також меншими витратами на обслуговування.*



Військовий

Надзвичайно довговічний, продуктивний і легко налаштовується, хоча має не менш яскраве випромінення сигнатури і високе енергоспоживання.



Скритний

Стелс-компоненти є найбільш делікатними, а їхня продуктивність - середня. Однак вони споживають дуже мало енергії, мають низьке мінімальне енергоспоживання і утворюють надзвичайно низький рівень випромінювання. Такі низькі вимоги до живлення роблять їх більш гнучкими в управлінні енергією, дозволяючи вам легко регулювати їхні налаштування без перенавантаження вашого пулу живлення.



Ґатунок

Останній модифікатор - це Ґатунок (D, C, B, A), який діє як ознака якості елемента. В залежності від Ґатунку, компонент може мати більш високі, звичайні або нижчі значення за замовчуванням.

Ґатунок рівня D

> *Звичайний (бюджетний варіант)*

Ґатунок рівня C

> *Непоширений (стандартне обладнання на більшості кораблів)*

Ґатунок рівня B

> *Рідкісний (зазвичай застосовується на вузькоспеціалізованих суднах)*

Ґатунок рівня A

> *Надзвичайно рідкісний (найвища можлива продуктивність. Передбачається, що такі компоненти не можна отримати звичайними способами)*

Живлення, тепло та сигнатура



Споживання та випромінення компонентів

Вибір правильних компонентів - це одне, але досвідчений судновласник повинен також знати, як отримати максимальну ефективність від свого судна і яких небезпек слід остерігатися. Розуміння складних систем вашого судна - це те, що відрізняє хорошого пілота від видатного.

Давайте ближче познайомимося з **живленням**, **теплом** і **сигнатурою** - трьома ключовими факторами, які не тільки визначають продуктивність вашого корабля, але й вашу можливість адаптації та розвитку в неосяжних і непередбачуваних просторах Всесвіту.

Електроенергія

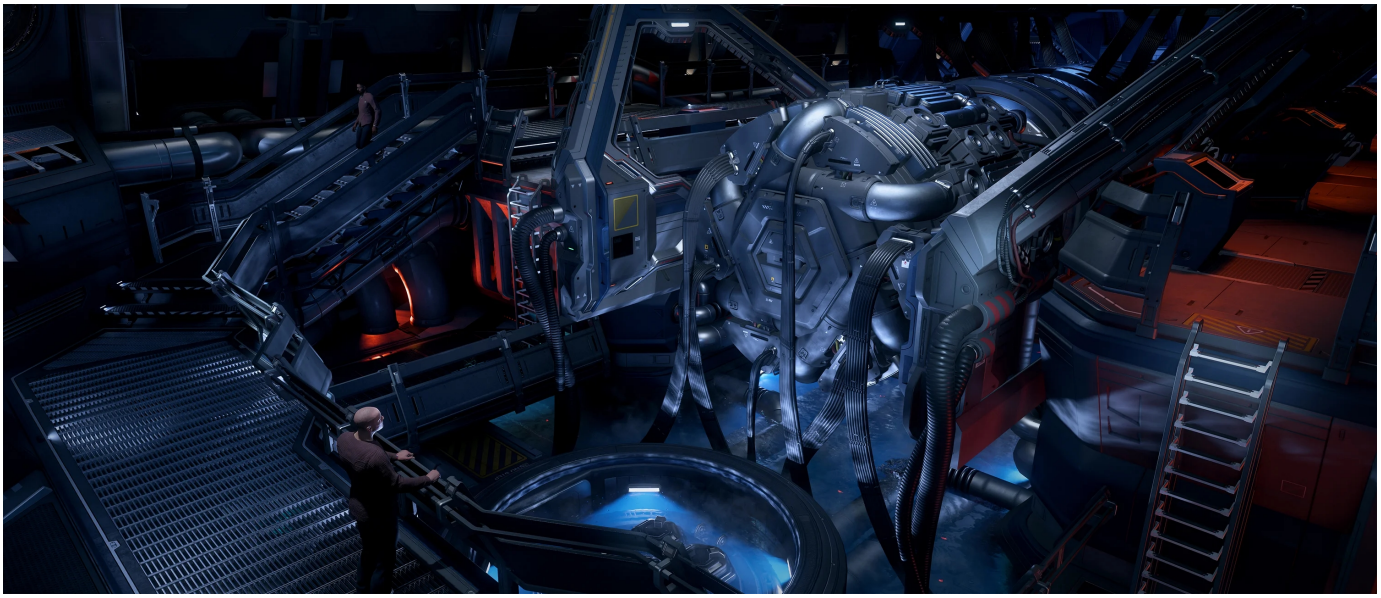
> *Електроенергія - це життєва сила вашого корабля, що забезпечується реакторами, які продукують максимальну напругу відповідно до їхнього розміру, до рівня S4 для стандартних компонентів. Реактори забезпечують енергією всі бортові системи, утворюючи загальну мережу з обмеженим ресурсом. У майбутніх оновленнях буде враховано споживання пального реакторами, що додасть ще один рівень складності в управлінні ресурсами.*



Регулювання енергії

> *Кожен енергоспоживаючий компонент має параметри роботи за мінімального та максимального рівня енергії, а також **низького**, **середнього** та **високого** діапазонів, які визначають його продуктивність. Деякі компоненти мають мінімальне енергоспоживання, яке відображається у вигляді комбінованих сегментів живлення. На ці компоненти важче перерозподіляти живлення, оскільки вони потребують значної кількості енергії просто для активації. Цей показник називається **керованістю**, де менша або більша мінімальна потреба в енергії впливає на те, наскільки легко можна керувати компонентом у реальному часі.*
>
> *Компоненти, що працюють у середньому та високому діапазонах при низькому енергоспоживанні, забезпечують більш потужну функціональність, але швидше зношуються, породжують сильніші сигнатури та більш схильні до несправностей.*

На противагу цьому, компоненти з розширеним низьким діапазоном пропонують кращу скритність і довговічність, що підвищує ефективність їхньої роботи без шкоди для надійності. Така гнучкість дозволяє точно налаштувати параметри потужності для оптимізації продуктивності відповідно до поточних завдань і ситуації.



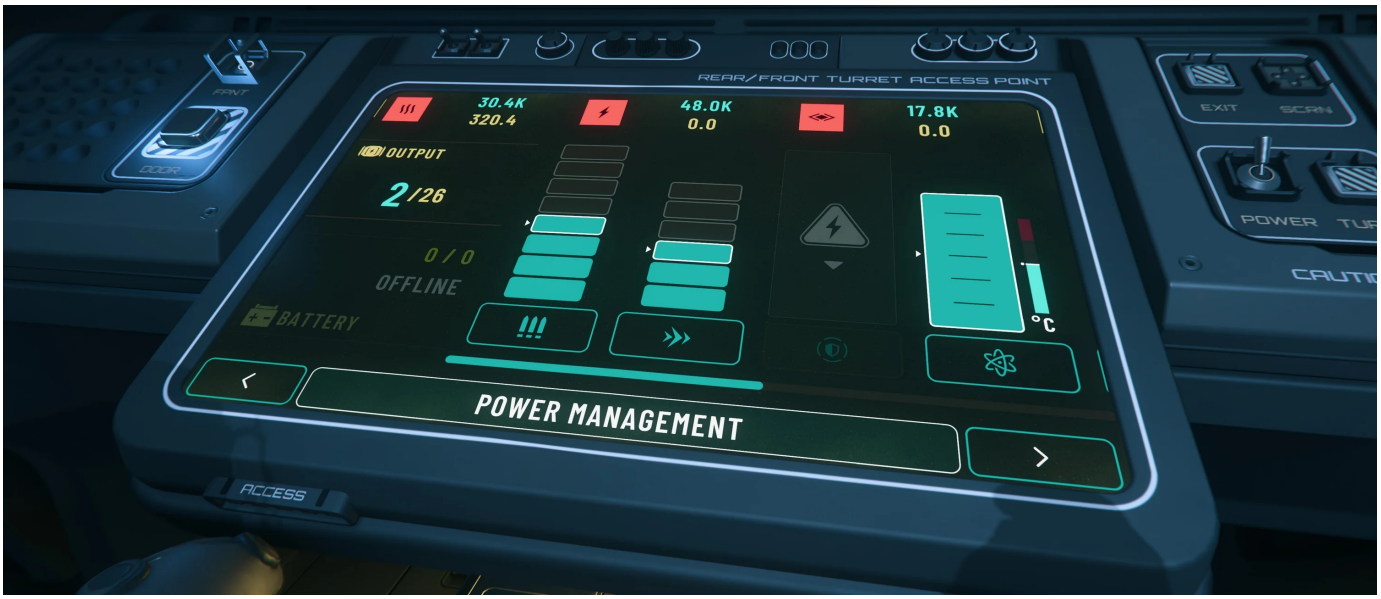
Розподіл живлення

*Ви можете керувати розподілом енергії на вашому транспортному засобі через **інженерний дисплей** (на деяких суднах) або через **багатофункціональні дисплеї**. Живлення розподіляється сегментами на компоненти, які споживають його відповідно до їхніх потреб. Компоненти поділяються на:*

*– **Основні системи:** Зброя, основні/маневрові двигуни, генератори щитів, квантові двигуни та кулери. Це критичні системи, які потребують найбільшої потужності та ретельної пріоритизації.*
*– **Підсистеми:** Радари, системи життєзабезпечення та гравітаційні генератори. Ці другорядні системи споживають менше енергії, що забезпечує гнучкість в управлінні ресурсами.*

*В той час, як більшість компонентів керуються за допомогою спеціальних регуляторів потужності, **озброєння** має спільний пул живлення по всьому кораблю. Кожна гармата споживає певну частку енергії з цього пулу, причому енергетична зброя споживає значно більше, ніж балістична. Якщо вам не вистачає енергії, ви можете піти на компроміс, встановивши більше балістичної зброї, щоб зменшити загальне навантаження на системи вашого корабля.*

*Великі кораблі часто працюють в умовах дефіциту енергії, що робить стратегічний розподіл необхідним. **Батареї** допомагають заповнити прогалини, тимчасово забезпечуючи енергією, яка з часом виснажується і вимагає постійного контролю.*



Тепло і охолоджуюча рідина

Кожна одиниця енергії, що припадає на компонент, потребує відповідної кількості охолоджувальної рідини для відведення виділеного ним тепла. Потреба в охолоджуючій рідині безпосередньо пов'язана зі споживаною енергією, а це означає, що кулери відіграють вирішальну роль у забезпеченні ефективної роботи системи. Щоб вибрати правильний кулер, потрібно порівняти його продуктивність з потребами в енергії вашого обладнання, а не просто рахувати охолоджуючу рідину як окремий ресурс.

Стандартне обладнання і налаштування потужності розраховані на те, щоб уникнути перегріву за нормальних умов. Однак певні сценарії можуть вивести системи за межі їхніх можливостей. Перегрів може статися, коли занадто багато компонентів працюють на високих рівнях потужності, кулери недостатньо потужні, або компоненти зношені чи несправні. Компоненти, що працюють у високих межах, особливо вимагають охолоджуючої рідини, а реактори, як найважливіші джерела електроенергії, потребують найбільшої уваги.

Для транспортних засобів, оснащених декількома реакторами, важливо відзначити, що додаткова силова установка не подвоює вихідну потужність, а лише додає невеликий приріст, генеруючи при цьому значно більше тепла. Це означає, що перед активацією додаткового реактора варто подумати, чи справді більше енергії коштує додаткових витрат охолоджувальної рідини.

На управління теплом також впливає час, за який компоненти досягають свого максимального теплового порогу. Це забезпечує гнучкість для тимчасового перерозподілу живлення від кулерів до інших систем у критичних ситуаціях, таких як бойові дії або надзвичайні ситуації. Крім того, компоненти, що перегріваються, можна циклічно вмикати і вимикати, щоб збалансувати їхню продуктивність без шкоди для всієї системи.

Розуміючи взаємозв'язок між живленням і охолоджувальною рідиною, ви можете оптимізувати навантаження для підвищення ефективності та надійності. Стратегічні рішення про те, коли задіяти системи на максимум і як ефективно управляти теплом, можуть дати

вам перевагу в складних ситуаціях. Незалежно від того, чи збалансовуєте ви реактори, обираєте правильний кулер або контролюєте зношення компонентів, пам'ятаючи про ці механізми, ви зможете забезпечити найкращу роботу вашого судна навіть у найскладніших умовах.



Сигнатури

*З моменту впровадження **Мережі ресурсів** ми перейшли на систему, в якій **електромагнітні (ЕМ)** та **інфрачервоні (ІЧ)** сигнатури генеруються окремими компонентами, а не всім транспортним засобом в цілому. Ця зміна робить стелс і сканування більш динамічними, що вимагає ретельного підбору і експлуатації компонентів. Властивості компонентів впливають на формування кожного типу сигнатури, що робить ваш вибір критично важливим у разі, якщо ви хочете залишитися непоміченим або ж виявити інших. Чутливість радарів до сигнатур також змінюватиметься в майбутньому, що додасть складності.*

*Сигнатури вимірюються як ефективна дальність виявлення в метрах. Наземні транспортні засоби мають переваги завдяки **модифікатору чутливості**, що зменшує їхню помітність, особливо на тлі космічних кораблів, роблячи їх більш непомітними під час наземних операцій.*



Електромагнітне випромінення (ЕМ)

ЕМ-сигнатури генеруються споживаною енергією або виробляються компонентами вашого корабля. Наприклад, розподіл енергії між компонентами збільшує ЕМ-випромінювання, а активація квантового двигуна генерує різкий ЕМ-спалах, завдяки чому ваш корабель легше виявити під час втечі.

Електромагнітні сигнатури надають цінну інформацію:
• Низький рівень електромагнітного випромінювання вказує на неактивність або мінімальну активність
• Помірний рівень електромагнітного випромінювання вказує на активність систем або ведення бою
• Високий рівень електромагнітного випромінювання, особливо при подвоєнні, вказує на активність квантового двигуна.

Компоненти стелс-класу зменшують вихідне електромагнітне випромінювання, споживаючи менше енергії, допомагаючи вам залишатися менш помітними.

Інфрачервоне випромінення (ІЧ)

ІЧ-сигнатури створюються теплом, що виділяється компонентами вашого корабля. Перегрів різко збільшує потужність інфрачервоного випромінювання, в той час як стелс-компоненти навіть з мінімальним використанням охолоджувальної рідини дають меншу інфрачервону сигнатуру.

Кулери відіграють ключову роль в управлінні ІЧ-випромінюванням: вони відводять тепло від компонентів, але також збільшують ІЧ-сигнатури залежно від інтенсивності використання. Режим «IR dark», який передбачає вимкнення кулерів для зменшення випромінювання, спричиняє поступове накопичення тепла, внаслідок чого рівень інфрачервоного випромінювання з часом все одно повільно зростає. Коли кулери знову активуються, щоб запобігти перегріванню, це спричиняє значний сплеск ІЧ-випромінювання, оскільки вони

працюють над стабілізацією температури. Балансування цих ефектів має вирішальне значення для ефективного управління тепловиділенням і тепловими сигнатурами.

Візуальна сигнатура

Візуальні (в оригіналі Cross Section - CS) сигнатури визначаються фізичним розміром, формою і габаритними розмірами вашого судна, зокрема його шириною (вісь X), висотою (вісь Y) і довжиною (вісь Z). Більші транспортні засоби, природно, мають вищий показник візуальної сигнатури, що полегшує їх виявлення на радарі, незалежно від їхнього ЕМ- чи ІЧ-випромінювання. Крім того, деякі конструкції мають спеціальне покриття для імітації радіопоглинаючих покриттів, зокрема, на кораблях-невидимках.

ДИСКЛЕЙМЕР

Наведені тези точно відображають наміри розробників на момент написання, але компанія і команда розробників залишають за собою право адаптувати, покращувати або змінювати дизайн функцій і кораблів у результаті отриманих відгуків, ігрового тестування, перегляду дизайну або інших міркувань з метою поліпшення балансу або якості гри в цілому.

Переклад для @starcitizen_news

Якщо маєте бажання підтримати переклад новин і отримати невеликий стартовий бонус у вигляді 5,000 UEC, можете зареєструватися за моїм реферальним кодом STAR-Z5BG-SFF2 на сайті гри Star Citizen.

Star Citizen Live | Презентація DefenseCon

Вступ:

Цей випуск SCL, подібно до оновлення 4.8, вийшов дещо хаотичним і нетрадиційним. Цього разу основна увага була зосереджена на огляді всіх нових кораблів усередині розробницького 3д-редактора. Оскільки цей SCL має дуже насичену візуальну частину, я раджу вам переглянути його самостійно, якщо вам цікаво. У версії на YouTube з якоїсь причини відсутні перші 7 хвилин, тож якщо це для вас важливо, перегляньте запис на Twitch. Нижче наведено підбірку питань та цікавої інформації.



Перш ніж розпочати, я коротко підсумую заяви щодо стану гри у версії 4.8, зроблені під час SCL. Дещо з цього вже згадувалося в попередніх новинах.

- Запуск безкоштовних польотів наразі відкладено через стан гри.
- Скоро з’явиться виправлення для системи місій.
- У вівторок вийде повноцінний патч, який виправить деякі проблеми з Відновленням предметів, здоров’ям Командного модуля тощо.

Початок зведення SCL



Демонстрація базового Ironclad

Цікавинки:

- Одна з дверних рам наразі зміщена на три сантиметри.
- Командний модуль матиме повний запас здоров'я, коли від'єднається, щоб ви могли втекти.
  Сподіваємося, це буде виправлено у вівторковому патчі, разом із деякими проблемами з відновленням предметів.

Питання і відповіді:

П: Чому Командний модуль є критично вразливим місцем?
В: Пошкодження, що завдаються йому, повинні передаватися на основний корпус, але наразі це не відбувається.

П: Чим Ironclad відрізняється від інших вантажних кораблів?
В: Міцністю. Він має бути дуже міцним і мати велику місткість. Складно знайти золоту середину між його масою та здатністю літати без проблем.

П: Яка причина не мати Ironclad?
В: Це цеглина: повільний і неповороткий.

П: Що з освітленням корабля?
В: Воно не працює.

Демонстрація Ironclad Assault



Цікавинки:

- Задня третина вантажного відсіку призначена лише для обслуговування корабля або наземного транспору. Раніше ця зона була окремою зоною для гаражу. Розмір вантажу не змінився з часів концепту.

Питання:

П: Чому так багато складених сидінь?
В: Щоб ваших пасажирів, яких ви перевозите, не кидало по салону.

Демонстрація Pitbull



Цікавинки:

- Pitbull частково натхненний гелікоптером Mi-24 «Гінд».
- Ранні концепти занадто нагадували справжню собаку з рисами, що були схожими на очі та висячі вуха.
- Внутрішньо його називали Pibble.
- Наразі на Live є друкарська помилка: на мапі DefenseCon написано Pibull, і це неможливо виправити.

Питання:

П: Чому Pitbull в поточному балансі на нього встановлено гармати розміру один і два, якщо вони завдають надто мало шкоди?
В: Баланс ще буде переглянуто, але загалом – міні-кораблі (snub) призначені для боротьби з іншими невеликими кораблями, десь як Gladius. Але ви також можете вступити в бій після того, як інший корабель зруйнував броню цілі.

П: Хіба це не просто Fury від Drake?
В: По суті, так. Ми хотіли запропонувати альтернативу Fury.

Презентація Origin M80



Цікавинки:

- Це перший спеціалізований бойовий корабель Origin і загалом перший корабель Origin за останні 5 років
- Відрізняється високою швидкістю по прямій, як перехоплювач
- Має розкладні подвійні гармати 5-го розміру та подвійні гармати 4-го розміру на крилах
- Має бути сумісним з LAMP, але розробники не впевнені, чи це встигли реалізувати до релізу

Питання:

П: Чи має M80 функції невидимості?
В: Ні, але ви можете встановити на нього стелс-компоненти, як завжди.

П: Коли колеса шасі будуть фізично обертатися?
В: Не маю уявлення, окрім того, що це все ще в планах.

П: Якщо M80 складає конкуренцію Scorpius, як ви запобігаєте його надмірній потужності?
В: Це різні інструменти, Scorpius – багатомісний і має турелі, що має свої переваги.

Презентація MISC Starlite



Цікавинки:

- Starlite отримає власний трейлер, оскільки креативному директору він дуже подобається.
- Створений навколо та для використання паливних капсул Starfarer.
- Не може збирати паливо або переробляти його, як це з часом стане можливим на Starfarer.
- Ігровий цикл заправки призначений радше для допомоги іншим, ніж для отримання прибутку. Все одно будуть можливості, такі як заправка флоту організації, щоб заробити величезні суми грошей.

Презентація Aegis Tiburon



Цікавинки:

- Це фактично Shark з лазерним променем.
- Зовнішній вигляд корабля ставав все більш схожим на акулу.
- Частково натхненням для моделювання став Брюс із мультфільму «У пошуках Немо»
- Обладнаний четвіркою дистанційних турелей 7-го розміру та центральною променевою гарматою, що розсташована на “спині”. (Так, промінь активується пілотом) Також присутня нижня задня турель, яку ви можете пам’ятати з Hammerhead.
- Лазерні промені налаштовані для більш стабільного влучання, але все ще можуть бути похибки, наприклад, неправильний розподіл шкоди між компонентами.
- Частини корпусу Shark виконані з урахуванням функціональності: наприклад, хвіст слугує радіатором для лазера.
- Згадували акулячу фарбу для Shark
- Порівнюючи Shark з Hummerhead, у нього нема стикувального кільця, а озброєння було посилено.
- Корабель налаштований як протикапітальний ґаншип; він має достатню потужність, щоб протистояти капітальним кораблям, але дуже вразливий до менших суден. CIG особливо наголошували на тому, що Perseus легко його розгромить.

Питання:

П: Чи це просто варіант Hammerhead?
В: Коли в назві корабля є частина назви базового корабля, наприклад, Golem та Golem OX, це варіант. Якщо корабель має власну назву, це не варіант

У неділю, 24 травня, вийде заздалегідь записаний випуск SCL, присвячений Anvil Odin

---

Переклад для @starcitizen_news

Якщо маєте бажання підтримати переклад новин і отримати невеликий стартовий бонус у вигляді 50 000 UEC, можете зареєструватися за моїм реферальним кодом STAR-Z5BG-SFF2 на сайті гри Star Citizen.