

# Descent: Freespace - The Great War - uzbrojenie i statki

ako

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

## DZIAŁKA

GTW ML-16 LASER - broń podstawowa; dobra tylko w pierwszych misjach, potem zbyt słaba. GTW-41 DISRUPTOR CANNON - działko niszczące podsystemy statków, jednocześnie jak najmniej uszkadzające sam statek. Przydatne w misjach polegających na przejęciu jakiegoś obiektu. W niektórych misjach spotkamy jego mocniejszą wersję D-ADVANCED. GTW-15 AVENGER - dobre na wrogów osłoniętych tarczą, średnia siła. Zastępca ML-16. GTW-32 FLAIL - jako broń niszczącą statki używać w ostateczności. Niezłe na tarcze wroga i podsystemy. GTW-5 PROMETHEUS - dobre do niszczenia statków, gorsze na tarcze. Dość powolne, używa dużo energii. GTW-7 BANSHEE - potężna siła (jak na działko), dobre na tarcze i statki. Polecam. Można zamontować tylko do maszyn typu VALKYRIE i HERCULES, używa bardzo dużo energii.

## RAKIETY

GTM MX-50 - rakietka w stylu "wyrzutek, zapomnij". Dość słaba, dobra tylko na początku. GTM-31 DISRUPTOR MISSILE - poważnie uszkadza podsystemy, sterowania. Wyrzucenie w statek zatrzymuje go przez chwilę, więc można spokojnie posłać inne rakiety "na pomoc". GTM-2 FURY - szybkie, niekierowane. Dobre w kilku misjach, potem zupełnie nieprzydatne. GTM-4 HORNET - lecą seriami po cztery pociski. Bardzo dobre do niszczenia szybkich wrogów. Polecam. GTM-9 INTERCEPTOR - kierowana, w miarę mocna, szybka. Wychodzi z użycia w momencie pojawienia się GTM HORNET. GTM-PHOENIX V - świetna na myśliwce wroga, sterowana. Przeważnie wystarczy jedno trafienie i po wrogu. Długo się namierza na cel, trzeba czekać na przeładowanie ok. 8 sek. GTM-1 SYNAPTIC BOMB - niezła w tłumie. Po wyrzuceniu wybuchu, uwalniając kilka mniejszych pocisków kierowanych, które lecą w kierunku losowo wybranych statków przeciwnika. GTM-43 STILETTO - dobra do niszczenia podsystemów i wieżyczek, nie nadaje się do niszczenia pojazdów. Przydatna w misjach gdzie trzeba coś zatrzymać bez rozwalenia tego w pył. GTM-3 TSUNAMI - bomba przeznaczona do niszczenia tych większych statków. Wolno namierza cel, można ją zestrzelić w czasie lotu. Po wybuchu powstaje średniej mocy fala uderzeniowa. Długo się przeładowuje, można odpalić tylko po namierzeniu celu. GTM-N1 HARBINGER - najmocniejsza bomba w grze. Również można ją zestrzelić podczas lotu, ekstremalny czas przeładowania (ok. 25 sekund), po eksplozji powstaje potężna fala uderzeniowa, zabójcza z bliskich odległości. Pocisk wykorzystywany do zniszczenia LUCIFERA.

A teraz kilka rad na początek, dotyczących korzystania z broni: Można używać kilka laserów na raz, nie trzeba strzelać każdym po kolei. Dzięki tej opcji można tworzyć efektowne kombinacje, np. laser niszczący osłonę i laser niszczący pancerz. Przy używaniu kilku działek jednocześnie zwiększa się jednak zużycie energii. O ile jednak przy słabszych działkach nie jest to odczuwalne, to jeśli zaprzęgniemy do pracy kilka działek Banshee naraz, energia zacznie spadać w tempie zastraszającym, w wyniku czego trzeba będzie od czasu do czasu ściągnąć palec ze spustu i poczekać na naładowanie akumulatorów. Rakiet również można używać podwójnie, ale działa to w trochę inny sposób niż w przypadku działek. Otóż po przełączeniu się w tryb podwójnego strzału nie stworzymy kombinacji kilku rakiet, a po prostu statek będzie "wypluwał" 2x więcej rakiet przy jednym wystrzale. Dla przykładu, jeśli rakiety Hornet są normalnie wyrzucane x4, to w trybie podwójnym przeciwnik jest częstowany ośmioma takimi rakietami na raz. Jak łatwo policzyć siła niszcząca jest jednocześnie podwojona. Automatycznie wydłuża się jednak czas przeładowania (widać to szczególnie np. przy wyrzuceniu podwójnych bomb Tsunami), no i rakiety szybciej się kończą. Opcji tej należy używać więc w zależności od sytuacji, z rozważą. Powyżej opisanych zmian można dokonać poprzez wciśnięcie kombinacji SHIFT + zmiana rodzaju broni (u mnie klawisze ""). Jak zapewne już niektórzy z Was zauważyli, trudno jest trafić przeciwnika z działka bądź rakiet niekierowanych. Autorzy gry też widocznie to przewidzieli, wprowadzając do gry specjalne oznaczenie miejsca gdzie trzeba strzelać aby trafić - w czasie pościgu za jakimś delikwentem przed jego statkiem pojawia się okrąg. Jeśli będziemy strzelać działkiem w środek tego okręgu, to jest duże prawdopodobieństwo,

# Descent: Freespace - The Great War - uzbrojenie i statki

ako

(c) Polski Portal Amigowy (www.ppa.pl)

że trafimy przeciwnika. Tak czy inaczej polecam jednak rakiety kierowane. Z rakiet kierowanych tylko GTM MX-50 jest kierowana na ciepło. Można strzelać kiedy się chce, gdzie się chce, a rakietka znajdzie jakiś cel. Wszystkie inne pociski muszą najpierw namierzyć cel (lock), co trwa od kilku do kilkunastu sekund. Ich moc niszcząca i celność jednak nadrabiają stracony czas.

## STATKI (ważniejsze)

GTF ULYSSES - uniwersalny statek, dobry do większości misji. Wysoka prędkość maksymalna, dobra sterowność. Średnia wytrzymałość pancerza, kiepski w sytuacjach kiedy jest coś do zniszczenia. Jeden z najczęściej wykorzystywanych statków w grze. GTF APOLLO - podstawowy statek we wcześniejszych misjach, potem mało przydatny. Średnia szybkość i zwrotność, średnia wytrzymałość pancerza. Zerowa przydatność kiedy należy coś zniszczyć lub przechwycić jakiś szybki statek. GTF VALKYRIE - najprzydatniejszy pojazd w grze. Świetna prędkość maksymalna, wysoka zwrotność, niestety lekki pancerz. Dobry do misji, w których należy coś przechwycić lub szybko dolecieć w oznaczone miejsce. Polecam. GTF HERCULES - coś pomiędzy bombowcem, a przechwytywaczem. Strasznie powolny, niska zwrotność. Pancerz trochę powyżej poziomu ULYSSESA. Średnia przydatność. Można użyć do zniszczenia powolnego celu. GTB ATHENA - najłżejszy bombowiec we flocie GTA. Średnia prędkość i zwrotność, dobry pancerz. Najbardziej uniwersalny z dostępnych bombowców. Może zabierać na pokład lekkie bomby. GTB MEDUSA - powolny i ciężki bombowiec. Świetny do niszczenia dużych celów. Mała zwrotność, ale duża wytrzymałość na pociski wroga. Często wykorzystywany podczas gry. GTB URSA - największy ze statków, do których będzie dane zasiąść graczowi. Tragiczna prędkość maksymalna, mała zwrotność, aczkolwiek bardzo duża wytrzymałość. Jako jedyny potrafi zabrać bomby typu HARBINGER.

## DANE TECHNICZNE STATKÓW

| NAZWATYP     | PRĘDKOŚĆ MAKS. | ŁADOWNOŚĆ RAKIETOWA    | ILUŚĆ DZIAŁEK |                   |
|--------------|----------------|------------------------|---------------|-------------------|
| GTF ULYSSES  | 70M/s          | JEDNA KOMORA RAKIETOWA | 4             | UNIWERSALNY       |
| GTF APOLLO   | 60M/s          | JEDNA KOMORA RAKIETOWA | 4             | UNIWERSALNY       |
| GTF VALKYRIE | 85M/s          | JEDNA KOMORA RAKIETOWA | 4             | PRZECIECHWYTYWACZ |
| GTF HERCULES | 50M/s          | DWIE KOMORY RAKIETOWE  | 6             | CIĘŻKI OSTRZAŁ    |
| GTB ATHENA   | 60M/s          | DWIE KOMORY RAKIETOWE  | 4             | LEKKI BOMBOWIEC   |
| GTB MEDUSA   | 50M/s          | TRZY KOMORY RAKIETOWE  | 2             | CIĘŻKI BOMBOWIEC  |
| GTB URSA     | 45M/s          | TRZY KOMORY RAKIETOWE  | 5             | CIĘŻKI BOMBOWIEC  |

UWAGA: Prędkości maksymalne są podane bez uwzględnienia dopalaczy.

## STATKI FLAGOWE TERRAN

GTD ORION - główny statek GTA. Mocno uzbrojony i bardzo wytrzymały. Rozwija małą prędkość lotu, jest bezbronny na ostrzał raketowy. GTI ARCADIA - największy statek Terran, nie może się poruszać. Mocno uzbrojony, niestety jw. bezbronny na ostrzał raketowy.

## STATKI FLAGOWE VASUDAN

PVC ATEN - średnia wytrzymałość, małe rozmiary. Można go zniszczyć w ok. 1 minutę co nie jest jego zaletą PVD TYPHON - duży i wytrzymały. Mocno uzbrojony, trudny do np. unieruchomienia ze względu na gabaryty.

## STATKI FLAGOWE SHIVAN

SD DEMON - wielki i bardzo wytrzymały. Posiada niezłe uzbrojenie, może "przeżyć" nawet ciężki ostrzał. SD LUCIFER - największy statek w grze. Nie można go uszkodzić (wyjątek - ostatnia misja), posiada dwa potężne działa, które mają tak wielką siłę, że po 3-4 strzałach statek typu ORION zamienia się w dopalające się tony metalu.

(c) Polski Portal Amigowy ([www.ppa.pl](http://www.ppa.pl))

[www.amiga.poldek.one.pl](http://www.amiga.poldek.one.pl).

Descent: Freespace The Great War - Hyperion Entertainment'2001  
2CD 100 100  
<http://www.hyperion-entertainment.com>

95