

## EARTH LIGHT LUNA STRIKE:

Возможности юнитов, их характеристики, тактика, общие моменты.

Версия 1.0.1

07.10.2025

- 1) Все юниты в игре делятся на 3 большие группы:
  - [機] - HUMANOID UNIT (мобильное оружие)
  - [艦] - SHIP (космические корабли)
  - [積] - CARRIER (транспортные корабли)
- 2) В игре 4 типа атак:
  - К-атака (выстрел из лазерного оружия) – против мобильного оружия
  - S-атака (выстрел из лазерного оружия) - против кораблей
  - Н-атака (удар лазерным мечём) - против мобильного оружия
  - В-атака (бомбардировка) - против всех целей\*
- 3) В-атака мощная, но требует перезарядки после каждого выстрела. Для перезарядки надо чтобы юнит провёл один тур внутри дока.
- 4) Все юниты из класса «Мобильное оружие» имеют К-атаку, часть – S или Н-атаку или обе атаки вместе. В-атака крайне редко встречается.
- 5) Все юниты из класса «Корабли» имеют К-атаку, некоторая часть - S или В-атаку. Н-атаки нет ни у одного юнита этого класса.
- 6) Транспортные корабли имеют оружие, но могут только контратаковать.
- 7) Космическая крепость состоит из ряда блоков (ядро и несколько боевых). Ядро крепости не имеет оружия, но пока не будут уничтожены боевые блоки, ядро атаковать не получится.
- 8) Мины имеют оружие, но могут только контратаковать. Есть 2 типа мин: Siren – мощная защита, но слабая атака, Pandora – мощная атака, но крайне слабая защита.
- 9) В игре жесткая привязка класса цели (мех, корабль или транспорт) и типа оружия, которым её можно атаковать.
- 10) Противник может контратаковать только тем типом оружия, которым атаковали его. Если у него нет такого оружия, он не контратакует.
- 11) В игре противник всегда контратакует, если есть возможность, даже если в результате атаки значение его НР упало до 0.
- 12) Дистанционная атака лишает противника возможности контратаковать.\*
- 13) Все атаки по дальности делятся на 3 типа: Ближняя Атака, Дальняя Атака I и Дальняя Атака II. Ближнюю Атаку, Дальнюю Атаку I можно проводить после движения, Дальнюю Атаку II – нет; юнит не должен двигаться во время тура.
- 14) На экране с характеристиками юнита (CAPACITY) показатели Дальней Атаки II показаны желтым цветом.
- 15) В игре используется система лидеров отрядов. Находясь в зоне влияния лидера, бойцы его отряда получают бонусы к атаке и защите. Величина бонуса зависит от текущих значений атаки и защиты лидера.
- 16) Уничтожение лидера отряда приводит к невозможности бойцам его отряда получить бонусы к атаке и защите.
- 17) Сила атаки напрямую зависит от уровня НР юнита. Это ограничение

не касается лидеров отрядов игрока.

18) Основой тактики в битвах является система ZOC (Zone of Control). Окружение противника приводит к снижению его защиты. Полное окружение ведёт к существенному снижению защиты. Наличие рядом с нападающим других дружественных юнитов (а особенно лидера его отряда) ведёт к увеличению его атаки и защиты.

19) Для игры вполне нормальный вариант, что и атакующий и атакованный

юниты получают бонусы от лидеров их отрядов, а также от системы ZOC.

Уровень повреждений зависит от всех этих факторов и может сильно варьироваться по ходу игры.

20) В игре есть стратегическая карта (OPERATION MAP) и тактическая карта

(TACTICAL MAP). На стратегической карте игрок выбирает путь, на тактической карте происходят сражения.

21) Частично боевой путь игрока не линейен. Есть возможность выбора того

или иного варианта пути.

22) В игре есть симулятор сражений (PRACTICE STAGE). Количество доступных битв зависит от боевого пути игрока. При продвижении по сюжету, открываются новые уровни симулятора сражений.

23) За победу в битве 1-го уровня командирам отрядов дают по 6 EXP, 2-го уровня – 12 EXP, 3-го уровня – 24 EXP, 4-го уровня – 48 EXP и 5-го уровня – 96 EXP.

24) При высоком уровне пилотов игрока, в битвах симулятора сражений будет время от времени появляться подкрепление.

25) Восстановление HP юнитов в бою не всегда возможно. Для восстановления HP надо поместить повреждённый юнит в док, который есть не на всех картах. Также можно использовать специальный навык Lente – Recovery, который частично восстанавливает HP юнитов игрока, которые находятся в зоне действия этого навыка.

26) У пилота Serugey есть специальный навык Self Repair. Он позволяет полностью восстановить значение HP у меха Serugey'я.

27) Доки нейтральные или вражеские может захватить любой лидер отряда. Для этого ему надо быть рядом с доком и использовать специальный навык «Dock Domination» - ドック制圧.

28) Если захватить нейтральный или вражеский док, то те юниты, что были в нём, перейдут под контроль игрока. Захват вражеского дока, когда внутри его находится лидер одного из отрядов противника, приведёт к захвату дока и уничтожению вражеского лидера.

29) Большинство юнитов можно загрузить в транспорт для более быстрой их доставки к месту боя. В случае уничтожения транспорта все юниты, что были у него на борту, будут уничтожены.

30) Все лидеры отрядов имеют специальный навык «Dock Domination». В зависимости от типа меха, на котором воюет лидер отряда, он может иметь ещё один навык. В списке навыков есть различные специальные мощные атаки, увеличение параметра MOVE, восстановление HP.

Количество применений таких навыков за битву очень невелико – изначально это 1 или 2 раза за битву.

31) Позже это число может измениться при модернизации мехов лидеров или если вручить пилоту специальную медаль, которая увеличивает количество применений навыка на 1.

32) Перед каждой битвой игрока спрашивают  
進撃を開始しますか? Начать битву?

YES! NO!                    ДА ! НЕТ !

戦術説明を聞きますか? Прослушать брифинг перед боем?

YES! NO!                    ДА ! НЕТ !

作戦を開始しますか? Приступить к назначению лидеров отрядам?

YES! NO!                    ДА ! НЕТ !

33) Часть битв имеет уникальные условия победы или поражения, а не просто уничтожить всех врагом или все лидеры отрядов игрока погибли. Поэтому желательно посмотреть брифинг, чтобы знать на что обращать внимание в первую очередь.

34) Начисление очков в реальной битве и в симуляторе сражений одинаково (в скобках указано значение для рядового бойца):

нанесения вреда – 4 (1) EXP, уничтожение вражеского юнита – 6 (3) EXP, уничтожение специального командирского юнита – 10 (7) EXP, захват вражеского или нейтрального дока - 4 EXP.