

固定武装简单指导

热线炮 弩 水霰炮

作者：矢仓香美里（YHI）

本文主要面向刚刚涉及固定武装的新人，比如需要固定武装但不知道怎么安装的人。

固定武装，即固定于载具的武装。
不同于航空炸弹和导弹等搭载武装，不作为模块安装于挂架等处，射击时主体也不被抛弃。
Besiege 中的炮, 热线炮, 水霰炮, 弩等武装一般是固定武装，但以上四例都可作为搭载武装。

本文不讨论 C 炮，即发射黑色球形实弹碰撞摧毁目标的 BSG 炮。
也不讨论其他诸如皮筋炮、喷进炮、斥力炮等普遍用于陆上、结构复杂不易说明的炮。

1. 热线炮

热线炮指的是用于射击目标的魔改喷火器。
(魔改，将滑条数值设置的超出上限的改修操作)
杀伤机理是热侵蚀和点燃目标，后者可用消防设备进行对抗。
(侵蚀, BSG 里指出自力学原因以外的破坏机理。例如燃烧, 烟花手榴弹对木头, 炸弹对石塔。)

陆用/舰用	300 力~ 例 305
航空用	100 力~ 例 127

由于数值越高，燃烧判定越稀疏，
过高的数值其实不堪用，在满足射程的情况下应选用尽量低的数值。
另外，热线炮的 x, y, z 大小三轴的数值同样对判定有影响，
一般来说认为 z 越大判定越密，x, y 越大，判定范围越粗。



一般来说，在战斗机上使用判定密集的连接长喷火器 (x, y, z=0.3, 0.3, 1.52, 两门)，
而不使用判定广阔稀疏的单装粗喷火器 (x, y, z=0.6, 0.6, 1.52, 一门)。
陆地上，一般使用搭载空间能够支持的最长长度，以及粗但是不失美观。
(x, y, z=1.27, 1.27, 4.06)

2. 水霰炮

水霰炮指的是用于射击目标的魔改水炮。一般配有一个配平后坐力用的负力水炮。
（假称波能炮。然而不是典型的大量发射粒子，像霰弹枪一样的实弹兵器，跟波毫无关系。）
杀伤机理是以水粒子作为实弹，通过弹丸撞击摧毁目标。
安装于高速平台上进行射击，具有和炮同样的问题，即由于赋速延迟导致自毁自身。
由于总共能够存在的粒子有限，而较高力度的水炮能急速大量的发射粒子，
因此水霰炮要取得杀伤时一般无法连续射击、只有短连射可用。
（没有汽霰炮的原因是因为汽的粒子数少于水，而每颗粒子能带多少动能直接靠滑条即可。）
这时出现了一个连射时间与弹丸能量的平衡问题，一般：

对步兵	200 力 [~] 例 254
对软目标	500 力 [~] 例 533
对硬目标	—— 一般在万力以上

另外，由于射弹的散角较大，在远距离上一般难以取得可喜的射击效果。（弹丸过于稀疏）
射弹水炮的炮力/后坐力配平水炮=100/-140，
按照此简单式子基本可确定后坐力配平水炮的炮力。配平水炮一般在空间上重合射弹水炮。



图中为射向水平向前的水炮。水炮由于自带 10° 仰角，需要 10° 俯角才能向正前方射击。

*波能炮的假称出自羽，流行于 HeL 人群。
并不详实也并不炫酷，并且原使用者素质极其低下，其坚决支持者同样行径不良。

3. 弩

弹夹有限量、可开启无限射击的一种自动武器。
弹丸具有特殊的侵蚀性，并且能被点燃成为火矢而成为燃烧武器。
一般用点燃弩的方法点燃弩矢，或者让弩矢经过火把或喷火器判定，前者的点燃率较高。
其射速出于弩箭的产生延迟，不能被无限调高。
其初速由于碰撞判定的缺陷，不应被调高，否则会像普通零件而非炮弹一样直接透过目标。
又基于弹丸过轻，使得其动能杀伤的性能差劲。并且由于射速过低，对步兵并不合适。
安装于高速平台上进行射击，具有和炮同样的问题，即由于赋速延迟导致自毁自身。
改变 x, y, z 大小三轴对弩箭(射弹)没有改变，对生成位置也没有很好的联动。
微型弩需要注意判定问题。总评低劣，但对于玩具相性不错。