

Заранее говорю СПАСИБО корректору, который этот бред приводил в порядок, не обязательно тут все нормально, но лучше наверное и не получилось бы.

Слабые потуги написать описание Реал4х.

Надеюсь, получится не очень сухо и интересно.

Чур, не пинать за качество.

Формулировок буду стараться придерживаться желповых.

За фразы типа "это лучше не делать" или "это лучше делать" просьба сильно не пинать, так как это сугубо мое личное мнение.

Главное - правила игры, много фабрик, много ресурсов, много заселенных планет и постоянная экспансия и, самое главное, это флот. Флот должен быть современный, большой и качественно спланированный.

"Экспансия, экспансия и еще раз экспансия."

Сказали древние

Рождение расы (первые шаги или, скорее всего, попытка встать на ноги)

Создание расы делится на 5 частей.

1. Определение имени, логина (пароля), эмблемы и стиля кораблей, а также принятие решения, на что будут истрачены лишние очки от создания расы.

Минералы на поверхности 1 очко = +10 Кт каждого минерала

Концентрация минералов 6 очков = +1% концентрации минералов

Шахты 2 очка = +1 шахта

Фабрики 6 очков = +1 фабрика

Оборона 10 очков = +1 оборона

При делении оставшихся очков округление идет в меньшую сторону

2. Определение факторов окружающей среды, от которых зависит, сколько планет можно будет колонизировать, так как сделать всеядную расу можно только с отказом от многих других характеристик. Хоть и считается, что хаб (параметры гравитации, температуры и радиации) по "единорогу" (когда гравитация и температура по центру, а радиация иммунитет) самый оптимальный в этом вопросе, тут придется столкнуться с тем, что многие берут "единорога" и разгораются нехилые драчки за пригодные планеты.

По моему опыту, нестандартный хаб (не "единорог") выгодней в том, что из тех планет только часть пригодны врагу, а это снижает риск нарваться на шального игрока (старики), для которых молодежь - потенциальный враг (не для всех стариков).

При клановой игре обычно игроки одного клана договариваются о равномерном делении хаба.

Также очень важный показатель расы - скорость РАЗМНОЖЕНИЯ, но если очень хороший хаб у расы, то более дорого обходится каждый лишний процент.

Для иммуника (все параметры среды стоят со знаком иммунитет) сложно поставить его больше 8%, для не сильно зажавшихся камнеедов его реально поставить и 18%, но в интервале с 10% до 15% не сильно растет стоимость, а потом начинается резкий рост стоимости.

(в сети гуляет легенда о расе с приростом населения в 4%)

3. Параметры определения, из какого места растут руки у рабочих и шахтеров, а также необходимые для этого параметры.

Количество генерируемых ресурсов колонистов (по умолчанию 1000), не знаю лично, на что надо пойти, чтобы отдать огромные очки на улучшение этого показателя. От этого показателя очень зависит стартовое развитие расы.

Следующие три - это:

Каждые 10 фабрик генерируют N ресурсов в год,

выставляется максимум, так как надо МНОГО ресурсов, чтобы не съели расы с потрохами

Цена постройки одной фабрики N ресурсов,

нужно как можно дешевле и лучше, не делать дороже 15 ресурсов, так как увеличивается время застройки планеты фабриками (для иммуника больше 10, для ПЗВ можно сделать 8-9, для остальных можно и ниже). 10000 колонистов управляют N фабриками, это значение тоже стараются поставить как можно больше (25), но небольшое отличие от максимума смертельным быть не должно. С шахтами примерно тоже самое, но тут больше пространства для маневров, так как можно поставить и очень плохие шахты и в то же время очень дорогие, а можно наоборот, очень классные и дешевые, эти оба варианта встречаются в галактике. С фабриками обычно выставляется максимум кол-ва и производительности (каждый игрок стремится сделать это максимальным). С шахтами можно выиграть, как с первым вариантом, так и со вторым. При плохих шахтах будет упор на орбитальные добытчики (копалки). Единственная предосторожность: малое количество минералов ведет к кризису, но обычно с умным подходом и ЭКОНОМИЕЙ, можно пережить его и ринуться в развитие.

4. выбор отличительных характеристик расы (самое интересное), это делает расы неповторимыми. :) Буду писать сразу плюсы и минусы каждого параметра.

Продвинутые Орбитальные Базы (ПОВ)

дает лишние корпуса орбитальные базы, интересно тем, что флот чинится на 5% быстрее в доках, и то, что дается лишние корпуса с возможностью строить дизайны до 3000 Кт.

Продвинутые Звездные Врата (ПЗВ)

Одна из самых лакомых характеристик, стоит ОЧЕНЬ много очков, но дает ОГРОМНОЕ преимущество.

а. Строить врата с пропускной возможностью боевых до 800 Кт. и дальностью в 800 лу.

б. то, что можно возить грузы через врата (обычные расы могут только перебрасывать пустые корабли, весом до 300 Кт.)

При картах галактики, кроме равномерной, крайне необходимо присутствие расы союзника с такой характеристикой. При реальных боевых действиях это очень нужно.

Возможно держать защитный флот в одной куче и в то же время иметь возможность отбить нападение (или попытаться) от любой развитой планеты.

Продвинутые Грав.Ускорители (ПГУ)

много про это не скажу, так как лично не играл с ними, и в то же время частенько на картах запрещается их строительство, так как пакеты минералов (ПМ, жаргон "кирпич") очень сильно гонят трафик. Главное предназначение - это закидывание планет противника кирпичами, что ведет к потере колонистов и планетарных построек.

Продвинутое Оружие (ПО)

Дает два корпуса боевых кораблей, главный из которых - это Мега Destroyer, так как не один из корпусов, которые реально можно поюзать в игре, в подметки не годится ему. Одним словом, зверь!!! Также это дает три лучевых оружия, и оружия стоят при постройках на 25% дешевле. При клановой игре нужно, и даже НЕОБХОДИМО, чтобы одна из рас имела данную характеристику, иначе будут траблы.

Продвинутые Минные Заград (ПМЗ)

Главное для этого, что корабли могут летать по минным полям не 3-4 варп, а 5-6, где 3 и 5 - это скорость по плотным полям, а 4 и 6 - это обычное поле. Если бы можно было выбрать только изменение скорости, так нет, впариваются еще (как делал любимый Гейтс с эксплоером) дополнительные миноукладчики и дополнительные устройства, что просто ведет к более дешевым минным полям,

Да и еще уменьшает разлетаемость минных полей.

Продвинутые Орбитал. Шахты (ПоШ)

если у расы выбраны ОЧЕНЬ плохие наземные шахты, то желательно, но необязательно выбрать данное качество. При плохих шахтах и отсутствии ПоШ минеральный кризис обычно длится немного дольше, так как первые роботодобычки ПоШ дают 10 Кт. против 8 Кт. при отсутствии последний робот дает 50 Кт. против 54 Кт., но стоит и весит в два раза дешевле и появляется пораньше. А самое полезное то, что стоят по 50 ресурсов против 100.

Продвинутая Невидимость (ПН)

Классная штука тем, что позволяет проводить маскированные атаки, помимо этого дается один корпус боевого корабля и два устройства невидимости, один на 75% дается сразу, но может скрывать только мирные корабли, и другой на 85% появляется в далеком будущем (его еще надо придумать), который и дает возможность москитных атак.

Продвинутые Устройства (ПУ)

дает дополнительно 5 устройств, которые могут приукрасить серые будни реальности!

Генератор топлива: доступен лишний генератор, но так как он появляется НАМНОГО раньше, чем его конкурент:) и поэтому позволяет еще на начальных этапах развития использовать его по прямому назначению.

Компьютер (торпедный): если максимальный комп без ПУ имеет 40%, то ЭТОТ имеет 50%, этим все сказано.

Уклонители торпед: доступно дополнительно ДВА лишних, один появляется на заре кораблестроения и имеет 10%, актуально для ранних воин. Второй дает преимущество в том, что без ПУ можно юзать 40%-ый отклонитель, а при ПУ доступно 50%.

Усилитель лазеров. Без ПУ есть 10% и 30%, но так как временной разброс появления 30% очень большой и не всегда до него доживают. Потому ПУ дает между ними 20% усилитель.

Улуч.Топливная Эффективность

Дает еще два движка, и топливо расходуется на 15% экономней.

Полное Терраформирование (ПТ), с ним жить проще и дешевле. Дает возможность терраформирования сразу трех фактов, но если у обыкновенного терраформирования стоимость 100 ресурсов, то у ПТ стоимость 70. А самое главное то, что максимальная тарра не 15% а ЦЕЛЫХ 30%

Улучшенная Утилизация. (УУ) Уменьшает потери при модернизации и переработки флота, актуально при БОЛЬШИХ войнах. Без УУ потери на модернизацию 15% (при УУ точная цифра неизвестна). Поэтому, если отправляется флот в 100 одинаковых кораблей на модернизацию, часть из них будет построена СРАЗУ.

----- содрано из хелпа -----

Колонисты Атакуют Лучше. При высадке колонистов на заселенную планету, они атакуют на 25% эффективнее. Например, если высадить 100000 колонистов на планету с населением 100000 в битве должны погибнуть все колонисты. С этим преимуществом победят атакующие и еще останется 25000. Колонисты Обороняются Лучше. Колонисты обороняют планету от вражеских десантников на 20% эффективнее. С этим флагом в предыдущем примере победят защитники с остатком 20000. Если планету атакуют с флагом "Колонисты Атакуют Лучше", то победит, все-таки, атакующая сторона с остатком 5000

Редко кто берет эти вещи, так как если идет захват планет, то население выбамбливается под корень.

Дешевая Колонизация. Дается УНИКАЛЬНЫЙ корпус колонизатора, он на порядок дешевле, чем обыкновенный, но имеет вместимость не 25 Кт, а только 10 Кт. и к этому корпусу дается движок, который может летать на 5 варпе (ставится только в этот корпус), удобно потом из этого корпуса с движком сделать дешевый ГЛАЗ.

Теперь перейдем к плохим показателям.

Нет звездных Врат (НЗВ). Нельзя строить их, если решил взять его, то приготовься к тому, что не будет возможности пригнать флот к прорыву врага, придется держать резервы на каждом узловых планетах. Пользоваться союзными вратами можно.

Нет Грав. Ускорителей (НГУ). нельзя строить ГУ, то есть все кирпичи, которые летят в твою планету, надо будет отбивать с помощью флота, и не факт, что флот выживет.

Нет Минных Заградителей (НМЗ). нет мин, прямая дорога к твоим планетам открыта, геморрой будет тот еще, но при желании и с хорошими союзниками это не проблема :) Но забудь тогда о том, что сам будешь лезть в драку, так как проползти по минным полям на 3 варпе это очень долго.

Только Топливные Двигатели (ТТД). При полете куда-нибудь надо будет ВСЕГДА смотреть за уровнем топлива в топливных баках, но дается движок, который позволял раньше летать на 10 варпе. У скуп-движков плюс в том, что имеется варп, при котором топливо не потребляется.

Нет Управляемых Бомб (НУБ). недоступны управляемые бомбы, плюс которых даже не в том, что они хуже сбиваются планетарной защитой, а в том, что можно выносить только население, и причем аккуратно, на планете остается 10-1000 колонистов, и захват ее дело левое.

Боевые Корабли Без Невидимости (БкБН или ББН). Боевые корабли без невидимости, нет невидимых боевых флотов, и подкрасться незаметно к врагу не получится. А самое главное, что подаренные корабли с невидимостью все равно будут видимыми. Это единственная характеристика, которая не передается союзниками.

Только Базовые Грузовые Корабли (ТБГК). Доступен максимальный грузовик вместимостью в 300 Кт. (в хелпе неточность, а точнее, устарелые данные), но это не мешает построить 100 кораблей, суммарная грузоподъемность будет большой. Если выбраны ДК, то можно и отказаться от больших грузовиков. Если есть ПЗВ, то тоже можно отказаться.

Только Базовые Боевые Корабли (ТББК). нет НОРМАЛЬНЫХ боевых кораблей, если выбрано еще ПО, то он не дает корпуса. При больших партиях есть шанс добраться до Джампа и можно как-то жить, иначе надо будет напрягать союзников.

Только Базовые Орбитал. Шахты (ТБОУШ). Если планетарные шахты нормальные, то можно взять, если нет, то можно столкнуться с ОГРОМНЫМИ трудностями по обеспечению своей империи минералами. Или придется в срочном порядке искать добрых соседей, так как будет доступен только один робот и один корпус для этого робота, КПД которого 10 Кт. в год умноженное на концентрацию минерала на планете.

Только Базовые Сканеры (ТБС). Сканеры делятся на две категории. Первая - это обыкновенные сканеры, которые не видят флоты, стоящие на планетах. А вторая - это те сканеры, которые позволяют увидеть вражеские корабли на орбитах соседних планет.

Только Базовые Броня и З.Поле (ТВБиЗП). Отсутствует возможность использования НОРМАЛЬНЫХ полей и брони.

Только Базовая Планет.Оборона (ТВПО) Геморрно будет сбивать бомбы, но если с ТВПО достаточно будет 20 бомберов для выноса планеты, то без ТВПО понадобится 40 бомберов, поэтому многие берут эту характеристику.

Общедоступный результат. Каждая раса, встретившая тебя, будет знать твою степень развития (кол-во планет, ресурсы, флот, теги и т.д.). Союзные расы в любом случае видят параметры твоей империи.

5. Последний шаг - это определение стоимости исследования, при клановой игре целесообразно, чтобы каждая раса имела дешевую (одну и более) науку, а остальные могут быть и дорогими, при игре "каждый сам за себя" обычно берут конструкцию и движение стандартной стоимости, остальное дорогое. Но можно взять стандартную стоимость других наук с надеждой, что соседи будут с конструкцией и движением. А вообще этот вопрос, конечно, важный, но обычно без хорошей согласованности теряет эффективность.

Теперь раса готова и вы подключились к партии (желательно, чтобы как можно меньше было время между стартом партии и вашей регистрацией), хотя по этому вопросу в свое время разгорались нехилые споры. Есть один неоспоримый плюс поздней регистрации. Если ты зарегился в самом начале, то у тебя будет 25000 колонистов на планете, а если попозже, то поболее, но так как 70 лет они у всех одинаковы, то получается, что раса, которая зарегилась попозже, сможет осилить больше планет за 70 лет.

Первые шаги к процветанию империи.

При загрузке карты вы видите:

Планета - 1 штука

На планете 10 шахт, 10 фабрик, 10 оборонных сооружений, 25000 колонистов и 600 Кт каждого минерала, концентрация минералов 50% каждого.

(комплектация планеты может отличаться, если оставшиеся очки от создания расы пошли на шахты или фабрики, или минералы, или оборону, или на концентрацию минералов).

Флот 4 корабля, из них один колонизер и 3 разведчика. В зависимости от времени, когда вы зарегились, в игре могут отличаться сами корабли, а также их оснастка.

Первое необходимое телодвижение для начала активного развития империи.

Настройка очереди построек планет.

Можно сразу ставить на строительство 200 фабрик, а уже остальное в зависимости от расы, если шахты плохие, то надо начинать думать, когда кончатся минералы и что делать потом. Если шахты нормальные, то можно и немного шахт построить. При настройке очереди автопостройки надо думать и планировать так, чтобы вначале не ушло слишком много ресурсов на строительство лишних шахт, так как ЛИШНИЕ минералы не очень нужны, а вот ресурсы лишними не бывают. Поэтому, пока там построятся 200 фабрик, можно вернуться к обсуждению этого вопроса.

Да, и не забыть поставить галку на науку, только остатки, так как сейчас главное - раскочка первой планеты, а наука пока подождет.

Шаг второй. Делим флот, который болтается на орбите, на отдельные корабли и начинаем активно юзать только разведчиков. Отправив их на ближайшие планеты с целью определения будущих колоний и нахождения возможных планет, которые будут использоваться как шахты. От качества планетарных шахт будет зависеть, как рано вы начнете использовать эту планету. Корабли лучше отправить на 5 варпе, так как то время, пока будет раскачиваться домашняя планета, займет не меньше 10 лет, а флоты будут экономить топливо. Через 10 лет, когда на домашней планете будет около 100 тысячи населения, можно с радостью отправлять первые

колонизеры, надо не забыть дать им в нагрузку дополнительные корабли с колонистами и минералами. При назревающем кризисе минералов пора начать думать о постройке первых орбитальных добытчиков. минералы отправлять на будущие колонии целесообразно еще и потому, что первое время планета не строила шахты, а все ресурсы уходило на постройку фабрик. Планеты для будущих колоний лучше подбирать, исходя из %-пригодности и удаленности. на первое время далекие и хорошие планеты будут хуже, чем плохие (но все же зеленые) и близко расположенные, так как прирост населения планеты не линейная зависимость, после 25% населения от максимума начинается спад, поэтому надо стараться, чтобы с домашней планеты успевали уходить грузовики, забытые колонистами.

Эту работу можно хорошо использовать с помощью функции транспортировка-контроль ПУ и величины около 2300 (так как 10000 колонистов занимает места как 100 Кт груза, получается контроль населения 230000), флот, стоя на этой планете, будет загружать излишки (не забыть поставить длительность-по условию), а второй пункт назначения - выгрузка.

С молодыми колониями можно (нужно) поступить следующим образом (так делаю я, и это не считается 100% верным решением): ставить автопостройку 3 фабрики

1 шахта

макс. тер. 1%

но тут можно внести некоторые коррективы, если на планете есть минералы, то можно пока шахты не строить, если болтается большое кол-во колонистов на орбите, а пригодность не позволяет свободно разместить их всех, то в таком случае можно поставить сначала теру до тех пор, пока не станет возможным скидывание остальных колонистов.

Если раса имеет ПЗВ, то очень важным является момент, когда планета построит врата, чтобы планета смогла брать колонистов и минералы с домашней планеты МГНОВЕННО.

Упустил один момент, надо не забыть поставить в исследовании, какую науку качать и обычно вначале упор делается на конструкцию, био и движение.

Где движение, самая важная теха в начале, так как при новых движках ускоряется расширение территории империи.

Когда ваша империя будет насчитывать пяток планет, когда корабли будут летать уже на 7-8 варпе, когда появляются излишки минералов, а техи появляются одна за одной, пора сделать две очень важные вещи: проверку рядом находящихся соседей и массовую разведку. При планировании империи надо рассчитывать, откуда планеты будут получать минералы, для чего обычно на 10-15 планет жилых берется одна планета шахтер и начинается ее доение, при увеличении планет "потребителей" растет время перевозки минералов, а это влечет к более сильному увеличению флота. Также важно, чтобы на шахтах не создавалось запасов минералов (это идеал и он не всегда проходит), надо, чтобы кол-во вырабатываемого и увозимого был как можно более одинаковым. У ПЗВ вообще проблемы нет с транспортировкой, так как обычно минералы сваливаются на ближайшую планету, а оттуда растаскиваются по всем планетам, имеющим врата. Во время развития надо не забывать, что главное условие успешного развития - это постоянная экспансия, и новые колнии должны появляться регулярно, надо не забыть найти себе несколько доброжелательных соседей, с которыми будете сотрудничать. Также имеет смысл решить заранее, какие из планет будут являться "роддомами", и обеспечивать свежими коллонистами другие планеты. Каждый корабль должен работать, стараться, чтобы спящего (неработающего) флота было как можно меньше, так как на поддержку мирного флота уходят ресурсы в размере 1%. Проводить периодический модернизации и уничтожение ненужных кораблей. Так как всего раса может использовать только 100 дизайнов, то модернизация и утилизация - это два нужных момента в игровом процессе, а также в экономии :) ресурсов и времени. При колонизации планет надо не забывать про безопасную

колонизацию (БК), формула есть в хелпе, а для нас главное то, что при соблюдении БК не выше нуля (тут есть расхождение с хелпом) по формуле получается, что БК должна быть ниже нуля, а в форме (F10) она фигурирует как выше нуля. Примем за верное последнее, так как формулы для расчетов, а нам главное результат, так вот, если с ним (БК) все в порядке, то надо расширяться вширь. как только это число начинает стремиться к нулю (при росте кол-ва колоний), пора переходить на развитие самих колоний и перевод их в статус "развитые"

Для того чтобы планета стала развитая, надо

Население 100.000

фабрик столько, сколько может обслуживать 100.000 колонистов

оборона 100 единиц (теоретически возможно и при немного меньшем, но для гарантии можно и 100 построить)

Вот тогда планета перейдет в разряд "развитые" и позволит увеличить БК.

Если не развивать, а продолжать захватывать новые планеты, то произойдет НЕПОПРАВИМОЕ - восстание (или еще какие катаклизмы) на неразвитых планетах, что повлечет за собой потерю колонии.

пример, до которого люди не сразу доходят. Так как когда отправляется флот на колонизацию планеты, а после прилета все корабли будут участвовать в колонизации, это повлечет к их разбору. Для этого есть прием, который позволяет не руководя лично, колонизировать планету.

В путевом листе флота надо сделать

1. планеты, где стоит флот и загрузка необходимых колонистов и минералов (минералы не обязательно)

2. планета, которую надо колонить, с командой разделить флот

3. колонизация планеты

4. выгрузка минералов и колонистов. При выгрузке колонистов надо не забывать то, что если планета не имеет возможности принять всех колонистов (низкая пригодность), надо выгружать не определенное количество, а процент от груза "колонисты" (пример: планета может вместить 100.000 во флоте 10 кораблей по 300 Кт., что равно 300.000 колонистам (не забыли, почему?). если выгрузить 1000 Кт., то так как каждый корабль имеет только 300, то все колонисты выгрузятся, а вот если выгрузить П.У., то флот выгрузит столько, сколько будет написано, обычно это столько, сколько может принять планета без потерь.

5. движение к другой планете, чаще возвращение (не обязательно), не забывать, что после деления танкеры будут лететь отдельно.

Так как реал не позволяет писать три раза один и тот же пункт в путевом листе, то для этого используется прием, когда после 1,2,3 пункта ставится пункт назначения КУДА-нибудь, а потом стирается, когда лист полностью сделан, так и получается три раза одна и та же планета.

Снятие прироста колонистов с роддомов (очень удобно для ПЗВ), буду называть для удобства планета РД

Берется вместительный флот, в путевом листе указываются планеты РД с операцией транспортировка-контроль П.У. и цифра от 2000 до 2300, и так несколько планет. На них он будет собирать колонистов, затем можно указать список планет, на которые скидывать колонистов с такой же операцией, только вместо 2000 поставить цифру, пропорциональную максимальному населению.

И все это ставится в цикле с задержкой на полгода.

С помощью этого вы автоматизируете переброску колонистов на застраиваемые планеты. При отсутствии ПЗВ обычно в тр. листе фигурируют две планеты, первая - это где колонисты рождаются, а вторая - куда их сваливать!

Такой же метод используется для равномерного распределения минералов на планетах.

Принцип работы П.У.: если в точке кол-во меньше, чем величина П.У., то происходит выгрузка, если наоборот, то загрузка.

Если играете, например, в скоплении, то не надо отправлять 5-10 маленьких флотов для колонизации, лучше найти одну очень хорошую планету, снарядить Большую экспедицию с расчетом на то, чтобы планета, до того как встанет на ноги, была полностью обеспечена колонистами и минералами, ведь дорога в один конец займет как минимум 5 лет, а то и все 10, а так у вас там будет планета (второй центр развития), от которой и пойдет потом активное заселение новой территории

Перейдем к дизайнам кораблей

Корабли делятся на несколько категорий, каждый из которых должен выполнять ТОЛЬКО одну задачу. Главное правило, которое надо соблюдать: универсальных дизайнов не бывает, а если кто-то их делает, то за счет универсальности они хуже по каждому из параметру, чем спецфлот.

Типы дизайнов.

Мирные.

1. Колонизеры
2. Грузовики
3. Шахтеры
4. Танкеры
5. Сканеры (глаза)
6. Скрыватели
7. Генераторы топлива (могут использоваться как танкеры)

Боевые

1. Лазерники
2. Торпедники
3. Минеры
4. Бомберы.

Так как потребление топлива - величина, зависящая от варпа, на котором летит корабль, то часто встает вопрос, что сделать: отправить грузовик на 7 варпе или построить танкер и потом их вдвоем отправить на 8 варпе. Поэтому часто можно встретить дизайны мирных кораблей с устройствами генерации топлива.

1-4 и 7 понятно из названия, у сканера, кроме разведки территории, есть и оборонная должность, так как, чтобы увидеть невидимый флот, нужны ХОРОШИЕ сканеры. Сканер имеет характеристики 250(2.0)/180, там, где 250, это диапазон сканера (больше не может быть), величина 2.0 - это коэффициент повышения видимости, если у невидимки невидимость 98%, то итоговая невидимость с учетом понижения будет 96% (флот будет обнаружен на расстоянии 10 лу), 180 - это дальность проникающего сканера, который определяет концентрацию минералов на планете (не находясь на ней) и флот на ее орбите.

Скрыватели необходимы для создания флотов с большим показателем невидимости.

Боевые надо сделать быстрыми (скорость движения во время битвы), сильными и непробиваемыми (сказка это все), точнее, к этому надо стремиться.

Лучше не мешать в одном корабле лазеры и топеды.

Лазерный корабль сначала выносит поля на корабле, а только потом начинает наносить повреждения самой броне, в то же время лазерный корабль можно сделать чуточку защищенной, чем торпедный (за счет того, что на торпедном ставятся компы, а на лазерный обычно нет, и можно поставить лишнюю защиту от торпед или от лазеров).

Лазерник всегда должен иметь максимальную скорость передвижения, чтобы как можно быстрее добежать до вражеских торпедников с наименьшими потерями.

Торпедный корабль в отличие от лазерного сразу поражает броню (только ему еще надо попасть).

Компы увеличивают процент попадания, а отклонители его уменьшают!!! Торпеда, когда попала, то половина удара наносится броне, а половина полям, промахнувшаяся торпеда наносит повреждение полю в 1/8 от мощности промахнувшихся торпед. Торпеды делятся на две категории. Точные и слабые, косые и сильные (обычные и капитальные). Мощность и точность растет с ростом уровня технологий. Если капитальные попадают в корабль без поля, то сила повреждения удваивается.

Если корабли одного дизайна находятся в одной куче, то их поле объединяется, и тогда лазеру придется пробить сначала ВСЕ поля, а только потом броню.

В идеале во флоте должны быть корабли, как лазерные, так и торпедные, если во флоте будут только лазерные, то враг может сделать контрфлот с большой защитой от лазера, если торпедный нападает, то можно организовать флот с продвинутой защитой от торпед, да заодно еще и разделить часть флота поштучно.

Если есть флот из 10 кораблей с броней каждого 900, если в него попадет удар мощностью в 900, то каждый корабль получит удар в размере 90, а если разделить флот поштучно, то умрет один корабль. Поэтому в первом случае только после 11 выстрелов будут умирать корабли, а во втором случае после каждого будет умирать корабль, и стрелять будет все меньше и меньше кораблей.

Минные поля бывают двух типов: нормальное и плотное, при одном и том же радиусе в плотном намного больше мин и имеется больший процент разлетаемости мин. На минных полях вражеские корабли или летят медленно, или ВЗРЫВАЮТСЯ (величина повреждения зависит от типа поля и скорости, на которой летел корабль). Если корабль летит на безопасном варпе или меньше (4 и 3 варп, и 5 и 6 для ПМЗ), то он не получает повреждений. Миноукладчики имеют разное кол-во слотов под мины, и в тоже время робоминеры имеют разную эффективность - от 50 мин в год до 200.

Бомберы предназначены для выноса вражеских планет, это единственный тип корабля, на который нельзя поставить броню, и поэтому единственный тип корабля при подрыве на минах уничтожается СРАЗУ, это свойство часто используется как защита от атакующего флота (точнее, дает время на подвоз дополнительных кораблей, так как если во флоте нет бомберов, максимум, что можно сделать с планетой, это вынести орбитальную станцию (орбиталка).

Все бомбы делятся на ТРИ типа.

1. Обычные - уничтожающие все цели.
2. Управляемые ракеты - уничтожающие преимущественно постройки.
3. Управляемые бомбы - уничтожающие только колонистов.

Оборона планеты лучше всего защищает от обычных бомб. При желании захватить планету и все ее постройки лучше всего пользоваться управляемыми бомбами, так как с их помощью сложнее полностью уничтожить планету (а точнее, пропустить момент десантирования). При обычной обороне достаточно 120-150 бомб (с эффективностью 3-5%) (не бомберов, а именно бомб), для полного выноса планеты лучше цифру увеличить раза в два, тогда точно планета не переживет одну бомбардировку. При бомбометании, если на планете остались устройства обороны (рабочие), они делают ответный залп и наносят повреждения всем кораблям, которые болтаются на орбите, повреждения наносятся с учетом того, что корабли - это управляемые бомбы, а вот если на корабле есть защитное поле (неважно какое, главное наличие), то сила повреждения уменьшается в два раза. Поэтому не забывайте ставить на каждый корабль, который будет участвовать в бомбежке (неважно, чем он будет заниматься, бомбить или просто стоять), поля. При десантировании оборона ведет себя так же, как и против управляемых бомб, но учет кол-ва устройств обороны берется не 100%, а только 50%. Если вы видите, что вашу планету скоро вынесут и

собираются потом на ней селиться, сносите все шахты там и фабрики (это если вы ее в ближайшем времени не собираетесь отбивать). Если на орбите висит вражеский флот, то возникают сложности в постройке орбиталки, можно построить орбиталку с боевым рейтингом больше чем у вражеского флота, с меньшим он даже в очереди производства не появится.

"Война должна быть быстрая и как можно дешевая"

Если собираетесь начинать драться, используя маскированную атаку, то готовьте как можно больше "кучек", в которые входят скрыватели, бомберы, грузовики (для захвата нужных планет), они подгоняются на расстояние 20-30 лу к вражеским планетам, направив ОДНОВРЕМЕННО на врага все "кучки". Так как (во всех партиях, где я играл) самый пик войны приходится на время, когда в среднем на расу приходится 70-100 планет, то при удачной атаке враг потеряет 10 планет, а это будет приравнено к потере не меньше 10%-15% ресурсов (а по-хорошему, если 20 "кучек", то будет и все 20%-30%).

При создании дизайнов надо знать:

1. Скорость не бывает больше 2.75.
2. Защита от торпед и лазеров не может быть больше 98%.
3. Компы после 7-8 пользы не приносят.
4. Усилители лазеров дают коэффициент усиления не более, чем в три раза.
5. Боевой рейтинг нужен для деления флотов на три категории. Мирные (БР=0), Экскортные (БР<1600), Капитальные (БР>1600). Затраты на поддержку 1%, 1.5%, 5%. Поэтому, если получается, что у корабля рейтинг 1620, то лучше снять одно оружие для снижения будущих затрат на поддержку.

А так же.

1. Торпедник должен (ОБЯЗАТЕЛЬНО) иметь компы.
2. Лазерник должен иметь скорость БОЛЬШЕ (ни в коем случае не меньше), чем 2.00, а лучше 2.75
3. Если есть ПЗВ (у тебя или союзников), основная масса флота должна ПРОЛЕЗАТЬ через врата.

И не забывай, что количество дизайнов только 100, поэтому лишние уничтожай, старые корабли модернизируй.

Теперь скажу пару слов о кланах, союзах и т.д.

Клан - это группа рас, которая при регистрации указывает в названии номер клана (пример: volos [4], это говорит о том, что раса "волос" входит в 4 клан). Не обязательно все в одном клане знают друг друга, может быть и так, что в вашем клане появится лишний или неугодный вам игрок.

Если две расы выставят друг другу дружеские отношения, то и появляются союзные отношения между расами, огромное преимущество которого в том, что ты можешь пользоваться союзными вратами, и если твой союзник находится в ИГРЕ, то ты знаешь об этом, в меню "информация" о расах он будет зелененьким цветом:) (пил, что ли, вчера он??, аж позеленел) Для того, чтобы маркеры стали видны всем игрокам, они должны иметь в начале названия #0#, если надо, чтобы маркер был доступен только союзникам, то надо поставить #1#. Ну а также маркер можно передавать кому-то вручную.

Часто используемые маркерами обозначения в игре.

Круг обозначает МП.

Линия, соединяющая две планеты, говорит о том, что на этих двух планетах живет ПЗВ и у него построены врата.

Точка-флаг означает, что твой союзник собрался эту планету колонить.

Точка-якорь означает, что на этой планете есть обыкновенные врата.

А еще есть тех. маркер, где каждая союзная раса пишет свои познания в каждой науке

(пример: #1# volos 13 12 10 7 11 7)

При регистрации в кланы они распределяются на карте

1 2 3
4 5 6
7 8 9

Больше 9 не бывает.

Напоследок хочу сказать, что на многие вопросы есть ответ в хелпе. Если потратить немного времени, то и вышесказанное можно было прочитать в хелпе.

Поэтому, если собираетесь что-то спросить на форуме, посмотрите сначала в хелпе, а то когда задают "глупые" вопросы, иногда даже и отвечать не хочется.

Volos
24 октября 2003 года
Пекин.