Astro Empires

Послан LZXVII - 08/08/2012 17:39

почему астроимперия для меня лучше чем сфера.

1. это же космос! кто играл в мастер орион 2, обнаружит сходство более чем полностью, но вместо компютерного ИИ играть прийдется с человеками и не только.

2. как и в сфере здесь линейное передвижение флота, т.е. можно послать его из точки А в точку В и есть возможность отозвать флот назад, но свернуть с пути прямого увы не удастся. но в отличии от сферы путь из точки А в точку В может быть не только прямым, но и сколь угодно кривым, т.е. работает декартовая система координат перемещения по звездной карте.

3. нет торговли вообще, нет возможности передачи форса. (мультов почти никто не держит за ненадобностью).

4. прем стоит 20 евро в год. дешевле только даром, как по мне. прем снимает ограничения с постройки количества баз (без према 9) и ограничения на терраформинг. т.е. пределу развития нет. ну и плюс всякие фичи, которые лучше позволяют анализировать общую информацию.

5. добычи ресурсов нет. прибыль дают некоторые типы строений.

6. дополнительный источник маней - грабеж корованов и захват вражеских баз. при уничтожении флота противника. обломки его уничтоженных, а так же и своих кораблей прямотоком превращаются рециклерами (особый вид кораблей) в деньги.

оккупированая база дает 25% от своей прибыли в твой фонд. у некоторых этот доход многократно превышает доход от собственных баз.

7. помимо флота, есть защитные сооружения на базе, которые уничтожить нельзя, но при захвате базы они переходят в спящий режим, а после снятия оккупации за 3-4 дня(непомню точно, давно не нападали на мои базы) восстанавливают свой боевой потенциал.

8. щита, хранилища или что нибудь подобного в игре нет. неактив удаляется регулярно, базы переводятся в бот-альянс обьединенных колоний, который сам не нападает, но базы свои защищает, раз в неделю посылая тучи форса, чтобы отбить оккупированые базы.

9. бой происходит моментально. действует система юнит-антиюнит, причем действует конкретно, а не так как у дады. отсюда масса стратегий и тактик.

10. интерфейс английский. т.е. есть масса языков, но русского нет, ибо нет команды, которая занялась бы переводом, а мне одному лень, так как английский там на уровне 5-6 класса и так все понятно.

11. есть красивые и навороченные скины, но я играю на простейшем, т.к. к нему подключается много сторонних скриптов, и грузится он быстро и куда угодно.

12. из особенностей игры - выживают сильные альянсы. филонить как на сфере не имеется возможности. либо держишь пульс на игре, либо кормишь соседа. спрятаться невозможно, кроме режима отпуска. для общения есть система внутренних форумов.

ну и в заключении, при всей своей кажущейся простоте, игрушка затягивает борьбой именно с соперниками в мировом масштабе, плюс протролить соперника,забрызгав все и вся г-м, а потом прятаться за щитом(как на сфере) здесь не получится и это не может не вызывать удовлетворения, если кто понимает о чем это я говорю.

==========

Re: Astro Empires. обзор игрушки
Послан admin - 08/08/2012 19:31

_____

LZXVII написал:

спрятаться невозможно, кроме режима отпуска.

а как же симсити и слоупоки с хомяками?((это на хобби, как сфера не тянет, скорее на экшен стратегический.. но надо попрбовать для кругозора будет))

==========

Re: Astro Empires. обзор игрушки
Послан LZXVII - 09/08/2012 00:31

_____

симсити присутствует, вон пивасик мастер спорта по этой дисциплине, он лучше может рассказать, самое главное правильно защиту выстроить и в норм. ал попасть. а до этого напряг сильный конечно. я месяца 2-3 в окуппантах, как бездомная собака в блохах, был, потом ничего, раздал соседям по сусалам, сейчас тишь да благодать, только стенка на стенку летаю.

==========

Re: Astro Empires. обзор игрушки
Послан UnNamedPlayer - 09/08/2012 18:13

_____

Насколько популярна игра? Сколько живых? Сколько онлайн?

Миры разные есть? Разные языки в одном мире?

==========

Re: Astro Empires. обзор игрушки
Послан admin - 09/08/2012 18:41

_____

кстати напиши где региться то? где вы с пивасиком?

==========

Re: Astro Empires. обзор игрушки
Послан LZXVII - 09/08/2012 23:08

_____

UnNamedPlayer написал:

Насколько популярна игра? Сколько живых? Сколько онлайн?

Миры разные есть? Разные языки в одном мире?

в 1-м мире, альфа которому уже 7 лет количество живых колеблется в пределах 3-5к игроков, надо понять, что трупов как в сфере, в этой игре нет, без према через 60 дней акк удаляется автоматом. с премом через 180 помоему или по окончании према, что несущественно, на остальных серверах чуть поменьше, но где то 50к народу шпилется. сколько онлайн? от 250 до 1к. в отличие от сферы здесь перелеты могут занимать достаточно долгое время, я жду возврата авиков из K48 в K36 порядка недели уже, но это тихоходный юнит, фрегаты с корветами долетели за 3 дня. да и контингент игроков разбросан по всему миру, оснавная масса америка с европой отсюда пики посещений приходится на раннее утро по мск и поздний вечер. миры разные есть конечно, называются серверами, я играю на 2-х альфе и каппе, на каппе в сильном але, на альфе... мдя с альфой сложно пока, приземлился рядом с пивасиком, чтоб ему не скучно было. ну и первый мир всетаки.

теперь где регится... тут 2 момента. если собираем группу товарищей активных, человек 10-15, а лучше и поболее, то стоит достойная задача, завоевать альфу. если так, попробовать в единичных вариантах, то лучше на каппе, я там более менее твердо стою на ногах и могу помочь в отражении налетов.

на каппе будет тяжело, т.к. сервер молодой сравнительно, и голодных очень много, на альфе, до полугода наверное, можно будет спокойно играть в сим сити, люди там уже солидные, по мелочам не размениваются. так что нужно понять, где интереснее и куда народ можно затащить.

языки присутствуют все европейские плюс еще чуток азиатско-африканских, но русского нет, одни товарищи делали перевод, а потом скуксились. на внутренних форумах в большинстве общение на английском, а меж собой на каком умеешь. как я уже говорил, интерфейс юзера совершенно простецкий английский, кто в школе 3 имел по англицкому, должен за полдня разобраться, труднее с мануалами будет, но я уже все изучил. а с некоторыми даже не согласен

==========

Re: Astro Empires. обзор игрушки
Послан admin - 10/08/2012 22:02

_____

Вобщем поселился)) на Альфе.. в 40-ом районе..

первоначальные впечатления:

- похоже на древнюю сферу дизайном)) чем то неуловимо)) все так серьезно и минималистически..

- скоростью постройки, изучения наук и т.д. тоже вполне сферские, но может и еще более длинные периоды дальше будут.. еще не летал))

- менюшки вполне компактны и понятны.. разобраться не сложно вроде.. с самого начала начинается туториал по основным действиям.. текстовый.. построй шахту, построй энергостанцию, посстрой учебный центр, изучи науку, построй фабрику, закажи первый истребитель (строится 32 минуты)... науки и здания от 5-30 минут пока))

вобщем погляжу что дальше будет))

==========

Re: Astro Empires. обзор игрушки
Послан LZXVII - 11/08/2012 09:19

_____

координаты дай, я тебе глаз пришлю, кстати трое нас, надобы отметить.

==========

Re: Astro Empires. обзор игрушки
Послан admin - 11/08/2012 18:35

_____

Yugorsk A40:27:59:52

==========

Re: Astro Empires. обзор игрушки
Послан nuBac - 11/08/2012 23:06

_____

к слову о времени постройки-изучения...

Energy- Level 34 1,860h 29m 38s

Fighters 36s

но это развитие у мну прмерно 9 месяцев без войны... тоесть живу тока на креды что у самого капают, не собираю осколков, не граблю торговые пути, не имею оккупированых баз...

==========