

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 компьютерного ИИ играть придется с людьми 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 отличие от сферы путь из точки А в точку В может быть не только прямым, но и сколь угодно кривым, т.е. работает декартова система координат перемещения по звездной карте.
 3. нет торговли вообще, нет возможности передачи форса. (мульты 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 фишки, которые лучше позволяют анализировать общую информацию.
 5. добычи ресурсов нет. прибыль дают некоторые типы строений.
 6. дополнительный источник маней - грабеж корванов  и захват вражеских баз. при уничтожении флота противника. обломки его уничтоженных, а также и своих кораблей прямогоком превращаются рециклерами (особый вид кораблей) в деньги.
- оккупированная 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 объединенных колоний, который сам не нападает, но базы свои защищает, раз в неделю посылая тучи форса, чтобы отбить оккупированные 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. флорить 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 - 12/08/2012 12:18

)) а я затормозился.. как раз из-за кредитов.. из-за того что в начале заказал 2 файтера и деффенсовую лазерку мне приходится сутки ждать пока накопятся кредитики для продолжения обучения..

вообщем в начале желательнее не отходить от плана и лучше построить лишних кредитодобывалок))

так что пока ничего интересного.. скорости и кликодроч пока вполне сферский (уровня медленных миров)

=====

Re: Astro Empires. обзор игрушки

Послан LZ XVII - 12/08/2012 13:30

ну а как ты хотел, было бы как в сфере я бы тебе кредитов насыпал и форсу дал через 15 мин. после твоей регистрации, через пару недель ты бы акк забросил повесив, как в сфере, мне на шею очередного мультя 🍷

теперь по теме. тип планеты достался тебе самый лучший, а расположение - самое худшее, значит планету эту будем бросать. значит флот не строить, оборонительные сооружения тоже, что надо построить пишу и в каком порядке:

1. Metal Refineries - 10 ур. максимум.
2. Robotic Factories - 10 ур. максимум.
3. Shipyards - 8 ур.

эти 3 типа зданий строй попеременно, что дешевле из них в первую очередь и строй.

энергию дают Gas Plants и Fusion Plants , строить только в случае необходимости с тем же принципом, что дешевле то и строй.

задача нумбер ван построить вот этот кораблик Outpost Ship в кол. 1 шт. найти 1-ю годную планету и переселиться на нее.

для этого надо получить Warp Drive 1,

строить Research Labs до 8 ур.

изучать:

Energy - 8ур.

Stellar Drive - 6ур.

Warp Drive - 1 ур.

науки изучать в строгом порядке, как написано.

как начнешь изучать варп движок, сразу по почте мне послание, я начну искать планеты подходящие. все руководства по строительству в топку. написаны капиталистами не для нашего менталитета. все держайте тов. poob 🍌

p.s. верхняя строка - Tables - интерактивная подсказка по наукам, что как и сколько нужно по всем предметам астры. там есть все, что нужно.

=====

Re: Astro Empires. обзор игрушки

Послан admin - 12/08/2012 16:52

и как определяется лучшестъ расположения и планеты то? раз уж сказал колись))

ну я пока обучение закончу.. видимо как раз и будет все что ты описал..

=====

Re: Astro Empires. обзор игрушки

Послан LZXVII - 14/08/2012 21:45

чем левее расположение, тем больше солнечные батареи дают энергии, т.е. слева на право +4,+3,+2 и до 0 как у тебя

=====

Re: Astro Empires. обзор игрушки

Послан admin - 14/08/2012 22:01

И всё? т.е. мне на самую левую планету в моей системе просто переехать? из-за энергии?

=====

Re: Astro Empires. обзор игрушки

Послан admin - 17/08/2012 07:15

LZXVII написал:

нчто надо построить пишу и в каком порядке:

1. Metal Refineries - 10 ур. максимум.
2. Robotic Factories - 10 ур. максимум.
3. Shipyards - 8 ур.

эти 3 типа зданий строй попеременно, что дешевле из них в первую очередь и строй.

энергию дают Gas Plants и Fusion Plants , строить только в случае необходимости с тем же принципом, что дешевле то и строй.

а еще приходится строить Urban Structures, постоянно, которые дают Population... если проще - население, для всех этих заводов, фабрик и верфей))

я почти закончил обучение.. всеж наклепал попутно 25 корветов каких-то и по паре деффенсов)) и даже разобрался как летать.. но глянул на соседнюю планету и вес флота который там стоит и многое понял:grin:

=====

Re: Astro Empires. обзор игрушки

Послан admin - 20/08/2012 14:42

Построил я Outpost Ship (по сути колонизатор для создания новой колонии на планете "Базы" - Base) и полетел к предложенной Валерой планетке почему то через его планету, а не напрямую. Лететь 19 часов. Почти подлетаю.

Оказывается тут автобоя нет при прилете, как в сфере, и пока мне непонятно, как тут воюют вообще)) Зато есть веса))) Т.е.каждый флот характеризуется общим весом и это основное, что показывается у флота)) Пока неизвестно, как он влияет.

Но! самое главное пока. Оказывается тут есть очередь строительства и исследований! Про которую мне не сказали сразу, а так бы я раз в 5 быстрее все построил)) Конечно она имеет ограничение в 3 пункта вроде, но это у меня уже прем кончился стартовый (на 3 день в роде) и может она может быть больше.

Строится тут все четко по очереди, а не в каждом отдельном заводике. Т.е. отдельно по очереди строятся здания на планете. Отдельная очередь исследований. Отдельно очередь производства (кораблики) и отдельно защитные сооружения.

Так же есть торговля, с корованами количество которых зависит от уровня построек.. вобщем все стандартно и предсказуемо пока.

Уже пригласили в клан))

Hello. guild [] is hiring.

или послали куда то?)) хз.. вроде что то про наём))

=====

Re: Astro Empires. обзор игрушки

Послан LZXVII - 25/09/2012 01:11

моя болела долго долго, сейчас выздоровела. белый хозяин спрашивать, моя снова отвечать 😊

=====

Re: Astro Empires. обзор игрушки

Послан admin - 25/09/2012 09:55

)) вопросов тьма.. но часть уже выяснил..

1. Оказывается планеты имеют конечное число мест для стройки и потом, чтоб их развивать надо делать терраформ новых площадей. Но для бесплатного аккаунта это можно сделать лишь 5 раз. вроде 25 мест дает... Поэтому приходится тщательнее специализировать каждую планету под определенные цели.

2. Всего планет может быть 9 на бесплатном акке. Т.к. определенные науки и производство доступны при определенных уровнях зданий и есть ограничение по терраформу, то приходится каждую планету жестко специализировать под конкретную задачу. Одна качает высокие науки и полностью застроена лабораториями. Вторая верфями для производства высокоуровневых кораблей и т.д.

3. Строить и исследовать тут можно настраивая трехшаговую очередь и к тому же разные виды заказанных кораблей строятся одновременно. Но судя по весам окружающих армий и которые мелькают в логе и поглядев на то сколько строится 1000 флайтеров я понял, что строить тут надо массово и много, чтоб хоть что то из себя представлять))))

Вопросы:

1. Тут разные здания дают какие то бонусы.. можно ли расписать примерные схемы застройки. которые дают максимальный результат для чего либо?

2. Как все таки происходит бой? А то я армию накопил уже чтоб ударить в тестовых целях соседа, но не пойму что делать и как бы не накосячить сразу с первого раза))

3. Если сосед обозлится чего следует ожидать? И к тому же я везде экономил место и защитные сооружения не строил и имею лишь флотик весом в 50к))

пока все..

=====

Re: Astro Empires. обзор игрушки

Послан LZXVII - 26/09/2012 22:16

структуры имеют два типа бонуса,

1. увеличение производительности (величина под наименованием здания, если есть)

2. сколько дает кредитов в час, величина в графе Econ.

есть структуры, которые не дают ни прироста производительности, ни кредитов на счет, но без которых невозможно строительство профитных структур, например все источники энергии, научные базы, ворота и т.д.

оборонные структуры так же ничего не дают. как играть без према я не знаю, надо терпеть пивасика, он уже больше года развивается и довольно успешно.

с премом тактика проста.

структуры которые производят строятся параллельно в едином ценовом промежутке, т.е, металлургические домны, нанитовые и андроидные фабрики строишь, что бы цена их была примерно одинаковая за уровень. естественно энергию и тераформинг с урбанизацией строишь только когда надо.

норм. уровень

метал.домн - 20,

нанофабрик - 12

андроидных - 4.

энергию я обычно стремлюсь поменьше соларов, побольше антиматерии ибо щнергетические установки которые дают 4 и менее энергии отбирают много территории, но это надо по деньгам.

как воевать.

вопервых, самый основной юнит это файтер, он хорош когда его много, флотом в 1 млн. файтеров сносишь все что есть, но есть недостаток, сам по себе он между планетами не летает. его надо перевозить другими юнитами, количество файтеров, которое они могут взять указывается в tables->units столбец Hangar.

строить несущие, для файтеров, юниты дело дорогое и долгое, поэтому есть неплохой юнит для начинающих -> корвет. между планетами он летает сам, между галактиками с использованием ворот. самый быстроходный юнит, за исключением разведчика, которому пофигу куда лететь и воевать он не может.

значит строишь корветы и ресиклеры в пропорции 2 корвета-1 ресиклер и пару разведчиков, которыми ищешь жертву, только надо жертву искать в соответствии с рейтингом +5 -10, иначе могут взять в анальное рабство, ни в коем случае не бить игроков с рейтом выше 30.

как нашел жертву отправляешь флот на его планету, как флот(из корветов онли) сядет на планету нажать кнопасик Атака. в случае если

1. флот жертвы меньше твоего раза в 2-3 по стоимости,
2. защитные сооружения не выше плазмы и без щитов
3. атака 2-мя волнами, 1-я корветы время посадки XX:25, 2-я ресиклеры посадка XX:28 по серверным часам.

то пробив оборону соперника (уничтожен флот жертвы, защита обесточена) грабишь планету

автоматом, а в XX:30 твои ресиклеры соберут обломки, так называемый дебрис, и тут же переведут их в кредиты.

4. планета в оккупации.

5. можно и нужно грабить трейды.

6. если удерживаешь планету(жертвалох, или не играет уже), то каждые 24 часа по кнопке империя->экономика грабишь ее повторно, кроме того каждый час 25 проц. экономики планеты тебе на счет автоматом

ПРОФИТ!

есть калькулятор, он правда косячит немного, но все таки понять кто и как бьет можно

ссылка от она: alpha.aeproject.org/calculators/battle

=====