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 - 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..

вобщем 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 LZXVII - 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 мульта

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 дерзайте тов. noob

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 лучшесть 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, фабриков 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 вобще)) Зато есть веса))) Т.е.каждый флот характеризуется общим весов и это основное, что показывается у флота)) Пока неизвесто, 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 кончлися стартовый (на 3 деньв роде) и может она может быть больше.

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

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

Уже пригласили в клан))

Hello. guild [] is hiring.

или псолали 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 выйснил..

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 спеиализировать 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 спеиализировать под конкретную задачу. Одна качает высокеи науки и полностью застроена лабараториями. Вторая верфями для производства высокоуровневых кораблей и т.д.

3. Строить и исследовать тут можно настраивая трехшаговую очередь и к томуж разные виды заказанных кораблей строятся одновременно. Но судя по весам окружающих армий и которые мелькают в логе и поглядев на то сколько строится 1000 файтеров я понял, что строить тут надо массоово 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 всетаки происходит бой? А тоя 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 томуж я взеде экономил место и защитные сооружения не строил и имею лишь флотик весом в 50к))

пока все..

==========