Автор: mif_ugra
29.08.2011 14:57 - Обновлено 18.11.2015 16:44

Перво наперво перечислим простейшие действия используемые в атаке:

1. Разведка: - иначе "развед". Это армия состоящая из 1 юнита, которая предназначена для самоубийственного вылета на соту врага, где её скорее всего уничтожат, но она даст возможность вам просмотреть лог боя, а значит и оценить количество и качество войск врага, его артефакты и религию, а так же, как и по каким армиям раскиданы его юниты. Летать без разведа самая грубая ошибка, которую допускают либо неумелые новички, либо зазнавшиеся старички, за что их жестоко и безжалостно карают. Удобный онлайн анализатор армии (хоть и устаревший и с многими неточностями) можно посмотреть и использовать по ссылке - http://ds.sottel.ru/war.html
. Более новый анализатор возможно будет реализован на этом сайте чуть позднее или где то еще, о чем вам всенепременно сообщим. Основная функция анализатор - вставить текст полученного лога в поле и получить на выходе такую информацию о враге, как вес всех его стеков (разновидности юнитов), количество прослоя, вес отдельных армий и многое другое.

2. Грабли, волны и простейшие случаи в нападении: После оценки ситуации и армии на соте врага и при благоприятных прогнозах вашего гороскопа вы можете использовать самую простую и классическую схему вылета на известный вес противника. Если ваша цель просто ограбить врага - делаете армию превышающую общий вес армий врага более чем в 5 раз с полным прослоем и прикрытием из сумок всех видов на случай неожиданной ловли. И выслав 1-2 разведа впереди армии, шлёте эту "граблю". Разведы позволят вам перед прилётом вашей армии еще раз оценить ситуацию и при неумелой засаде успеть отменить атаку. Превышение веса в 5 раз вашего войска гарантирует, что вы пролетите над сотой забрав все ресурсы, которые сможете унести и не потеряете ни одного юнита - "ограбление верхом". Если же цель ваша - ударить и вы уверены, что это всё что ваш враг против вас сможет использовать, то поглядев на защитные арты (броня и защита) и религию (штурмовик или созерцатель), определяете, как трудно вам его будет убить. Чем больше процент артов на защиту и броню, чем больше стеки трудноубиваемых юнитов (у которых много той же самой брони и защиты - посмотреть можно в описаниях юнитов) и если еще и религия созерцания (это религия даёт бонус к защите и броне) то надо намного больше форса, чтобы нанести тот же урон, чем если бы там стояла армия без всех этих бонусов. Но так как мы слишком ленивые в рассматриваемой тактике, то мы примерно делаем 10 армий (если есть столько форса), вес которых должен быть не меньше 2,1 и не больше 4,9 веса всех армий защищающегося врага и опять же выслав впереди пару разведов, через несколько минут шлём эти армии как можно быстрее, чтобы они прилетели как можно плотнее друг к другу. Эти одинаковые армии предназначенные для убийства называются волнами. Такое ограничение в весе обусловлено тем, что если ваша армия

будет ровно или менее чем в 2 раза больше армии врага, то скорее всего, после конца раунда, когда произойдет расчет выживших юнитов, это соотношение таким и останется. Особенно для первой армии, которая будет бить через прослой. А при таком соотношении в этой игре армия остаётся на 2 раунд и тут уже ее будут бить без прослоя остатки врага, что при благотворном влиянии артов и возможной подмоге может грозить весьма печальным исходом для атакующего. Опять же, как было сказано выше - если форс атакующего больше веса всех защитных армий более чем в 5 раз, то он просто пролетит верхом, ему автоматом зачислится победа и он сможет забрать ресы, но форс вражеский останется целым и невредимым.

3. Пробой: - еще один из самых используемых элементов в атаке. Пробой это армия, которая посылается перед волнами для уничтожения прослойной армии врага, чтобы волны могли ударить в полную силу. Пробой всегда должен ударять первым и при его построении важно учитывать несколько рекомендаций – если у врага прослой небольшой (тонкий прослой), то пробой должен быть как минимум в 6 раз меньше веса всех армий врага на соте. Если же у врага прослоя очень много (жирный прослой), допустим по несколько тысяч каждого юнита, то лучше сделать еще одну волну с 4,9-кратным перевесом армии защитника. Пробой летит вместе с волнами с секундным интервалом. Должно получиться так, чтобы пробой сражался, допустим, минут 8-12 (для медленных Сфер, где максимальная длина раунда 30 минут), а волны с 4,9-кратным перевесом примерно по 15 минут. Чем больше разница между весами армий атакующего и защищающегося тем меньше длина раунда. Таким образом пробой должен закончить сражение раньше волн и волны будут бить уже по стекам врага не прикрытым прослоем. Вы должны помнить, что если ваша атакующая армия в конце 1 раунда окажется меньше всех армий врага в 2 раза, то она полетит обратно. На второй раунд в Сферах остаются при соотношении от 0.5 до 2 к 1. Таким образом пробоем может быть любая по соотношениям и составу армия, которая сможет нанести максимальный вред прослою защиты перед основным ударом и не останется на второй раунд. Но обычно пробои делают в 5-6 раз меньше веса защиты (чтобы по длине раунда он точно отцепился раньше волн) и из 1 стека наиболее ударных юнитов (чтобы побольше убили) с прослоем, но без сумок, чтобы не нести лишние потери, так как ограбит он вряд ли и на многораунд садится не предназначен.

4. Имитация волн, пробоев, грабель и прочего: - самый полезный приём в атаке, которым из-за лени все очень часто пренебрегают. Это те же разведы (армии из одного юнита), которые посылаются с разными интервалами и скоростями, чтобы у защиты в красной кнопке была полная неразбериха. Имитируя волны перед реальными волнами мы можем заставить защиту раньше времени показать, что она приготовила засаду. Имитируя граблю (одиночная или двойная атака - просто грабял или развед и как бы грабля), мы так же провоцируем противника показать свою реакцию на такую наглость и если реакция нулевая, лететь грабить уже без опаски. Так же можно послав пробой без волн, но с их имитацией и спамом, мы еще надежнее можем заставить защиту

раскрыть свои карты - т.к. когда пробой вступит в бой, у многих не выдерживают нервы. Но конечно тут надо быть осторожным и грамотно рассчитывать такие провокации и потери, чтобы выгода в дальнейшем была все же за вами.

5.□□□ Страховки: Для нападения требуется четкий расчет и план действий. Поэтому при нападении есть шанс что Защита вас поймает. Допустим, вы послали 6 волн + пробой, и всё это прикрываете спамом и имитацией, но у вас всё равно есть подозрения, что у защиты есть козырь в рукаве и она может неожиданно в разгар боя выложить еще форса, что изменит соотношение и вы останетесь на многораунд. В этом случае, если у вас есть такая возможность, можно перестраховаться. Вы шлете после своих основных волн еще волны, которые будут больше основных в 4-4.8 раз. И можно еще более перестраховаться послав еще волны с 15 кратным перевесом. Смысл этого такой, что, когда защита, пытаясь вас повесить на многораунд, откуда то выкладывает еще форса, который должен быть примерно равен или чуть больше ваших волн, но не более чем в 2 раза, вы бьёте этот возросший форс страховочными волнами и спасаете свои основные, нанося еще больший урон врагу. Страховые волны должны лететь с интервалом 13-14 минут после основных, так как враг может подвесить вас под самый конец раунда, и если послать волны одновременно, страховка может пролететь мимо.

Немного советов напоследок:

1. Атакующие армии бьются каждая отдельно со всеми армиями защиты! Слать в атаку дополнительный прослой или просто довесы бессмысленно! Они отобьются отдельно! Запомните - в защите армии объединяются в каждом бое, в атаке нет!

2. Артефакты в атаке не действуют (по крайней мере на данный момент, хотя разговоры об этом идут давно). Играют роль в атаке только бонусы религии, расы и если вы летите с временной колонии.

3. Если при подлете ты видишь шевеления на соте (поменялся состав армий, артов, зондов и ресов, если ты используешь шпионаж и он есть в этом мире) врага и ты не уверен, что это полный нуб и неумёха - отворачивай атаку! Разве что это тобой учтено и ты готов и просчитал возможные последствия. Словить в защите гораздо проще и менее опасно и требует минимум усилий. Грамотная ловля не выдаст себя ничем! Многие

жертвуют частью подставной армии, чтобы словить крупную рыбу - ловля на живца.

4. Тщательно изучай изменения основных параметров мира если ты долго отсутствовал!

5. Не шли в бой зоопарк и армии без прослоя!

6. Многораунд это плохо! Даже если ты его планируешь он слишком подвержен обстоятельствам и слабо контролируется.

Для этой статьи информации достаточно. Остальное и подробности в следующих статьях.