



**ВОЙНА**

# Дмитрий Петрович Грибов

## Война в игре

### Divide and Conquer

#### Аннотация

Эта электронная книга является опциональным дополнением к документации по игре D&C. Поскольку книга носит достаточно общий характер и изложена мной не как GameMaster-ом, а основана на моем опыте рядового игрока, включать «Войну» в документацию я счел нецелесообразным и выложил отдельно в виде fb2.

Для людей, не играющих в Divide&Conquer данный документ особого интереса не представляет. Для играющих всерьез и надолго прочтение этой книги является, видимо, крайне желательным.

# Содержание

Введение	4
Стратегия	6
Кризис управления, мультководство	6
Распределенное управление	9
Стратегические задачи	13
Тактика	18
Перемещения в зоне соприкосновения	18
Разведка, контрразведка	21
Бои	23
Военная техника	25
Ударные юниты	27
Штурмовики	29
Зачистка, антизачистка	30
Разведка	32
Контрразведка	33
Disclaimer	34

# Дмитрий Петрович Грибов

## Война в игре

### Divide and Conquer

## Введение

*Военное дело просто и вполне доступно  
здравому уму человека. Но воевать сложно.*  
К. Клаузевиц

Проведя две кампании, итоги которых можно считать для меня и моих союзников положительными, изложу некоторые принципы, приводящие к успеху в войне. Хотя война в D&C, в конечном счете, много проще, чем шахматная партия с сильным соперником, специфика военного дела в D&C неочевидна новичкам. Грамотные военные действия могут, как минимум, парализовать более сильного противника и лишить его возможности нанести вам существенный урон либо даже позволят полностью разгромить игрока, имеющего тотальное превосходство в ресурсах. Помните – для победы недостаточно техники, вам потребуется ею грамотно распорядиться.

Здесь не будет рассматриваться собственно эконо-

номическая и политическая составляющая войны, я исхожу из того, что все возможные союзники уже на вашей стороне, ресурсы добываются оптимальным образом и у ваши производственные возможности используются грамотно. Как распорядиться имеющимися у вас ресурсами – вот о чем мы поговорим.

# Стратегия

## Кризис управления, мультководство

Самая первая и самая острая проблема, которая встает перед игроком во время войны – невозможность проводить в игре 24 часа в сутки. Несмотря на пошаговый характер игры разрешение на мультководство может сыграть с вами злую шутку – вам может потребоваться полностью отвлечься от реала для ведения полноценной войны. По сути, такое изначально неправильное планирование империи равносильно заслуженному поражению в схватке с серьезным противником. Победа числом в D&C невозможна, вам **всегда** придется балансировать между максимальной силой и максимальной управляемостью. Эффективно управлять более, чем 3-мя развитыми мультками во время войны не удавалось пока никому и едвали что-либо изменится в этом плане.

Если против вас выступает игрок с полумиллионным рейтингом, не паникуйте. Выясните, насколько противник, его вассалы и союзники поддались жадности и погрязли в мультках. Практика показывает, что мультководы с более, чем 3-мя развитыми акаунтами оказывают

ся полностью небоеспособными уже через неделю после начала БД (боевых действий) и либо сдаются, либо бросают игру, либо реорганизует свой кластер, раздавая лишние акаунты (наихудший для вас случай, так как может оздоровить управление).

Мораль такова – даже если у вас есть мульты, они не должны быть жизненно важны для победы. Если вы чувствуете, что не справляетесь с управлением, безжалостно отбросьте все лишнее. Если ваш кластер не переживет такого урезанного управления, он обречен, поэтому подумайте заранее о том, как вы сможете управлять своим хозяйством и успевать спать, есть и работать/учиться. Селите мясных мульты в отдалении, заранее обеспечьте их минимальным прикрытием, которое не позволит их одним махом раздавить, защитите наместников. Подготовьте каждого мультя к автономному существованию и перестаньте даже думать о них. Но лучше – не заводите мульты больше, чем вы сможете переварить. Два мультя следует считать максимальным числом для крупного игрока. До полного развертывания, вероятно, вы сможете вести до 4-х.

Мульты дают вам силу, но лишают управляемости. Если вы мультывод, помните главное – ваша неспособность управлять вашей империей и есть наиболее вероятная причина вашего поражения. Ваш уход из игры – ритуальное сеппуку, подтверждающее право ваших врагов на победу. Не подготовившись к войне органи-

зационно вы обречены. Победит не обладатель самого длинного рейтинга, победит тот, кто сможет эффективно управлять имеющимися ресурсами.

# Распределенное управление

В крупномасштабном конфликте единственный способ сохранить эффективное управление – распределить обязанности. Разделите военные действия на относительно автономные участки и на каждом участке имейте одного ответственного. По размерам участков, способам управления и взаимодействия на стыках на данный момент я готовых рецептов дать не могу, отмечу лишь, что оптимальная с т.з. управления оборонной географическая структура состоит в компактном поселении. В атаке аналогично, имеет смысл разделить театр на участки и полностью передавать каждый участок в управление одному игроку. Разумеется, при установке планет подскока можно на каждом участке иметь вкрапления планет с соседних участков, что позволит при необходимости эффективно перебрасывать войска, но основная задача состоит в том, чтобы каждый игрок анализировал небольшой участок карты – это занимает заметно меньше времени и меньше утомляет.

Можно упрощенно сказать, что время, затрачиваемое на планирование и проведение БД прямо пропорционально площади, на которой ведутся активные БД. Следовательно, нужно каждому игроку отвести такой

участок, анализ которого не войдет в противоречие с «реалом». Один из очевидных выводов состоит в том, что выгодно иметь много игроков – можно хоть как-то анализировать большие территории и при этом оставаться на плаву. Но слишком маленькие участки тоже имеют свои проблемы – много времени и сил будет отнимать взаимодействие. Как и везде, здесь есть тонкая грань, которую невозможно провести заранее, между полной децентрализацией и абсолютной властью одного игрока над всей территорией. Обе крайности губительны для развитой империи.

Функции конструирования, снабжения и производства так же желательно выделить отдельному игроку/игрокам. В ходе БД часто возникает потребность в новых типах техники, в доставках техники на театр БД (ТБД). Есть другие подобные, достаточно изолированные, функции. Их тоже желательно делегировать, как и собственно пополнение армии техникой.

Видится эффективной приблизительно такая структура:

Главнокомандующий (топовый производитель, мясо – что угодно), ему непосредственно подчинены производители (производственные мульты) и начальники фронтов (мясо, управляющее техникой от производителей). Мелкие игроки в нижней части пирамиды действуют своими силами (малоспециализированные расы типа хумов) в подчинении у началь-

ников фронтов.

Войн, для которых указанной трехступенчатой структуры будет недостаточно, пока на горизонте не видно. Мелкие конфликты можно разрешать и упрощенными структурами.

Главком ведет всю компанию в целом, возможно, имеет в своем распоряжении значительную часть высококомобильных войск для вмешательства на отдельных участках и разгрома врага по частям. Занимается политикой, распределением сил и прочими общестратегическими делами.

Начальники фронтов командуют основной массой войск (разведка, тяжелые части, высококомобильные части), имеют жестко очерченные участки ответственности и самостоятельно взаимодействуют с соседями. Начальникам фронтов подчинены более мелкие игроки, решающие по их поручениям частные задачи имеющимися силами (зачистка планет с уничтоженной обороной, уничтожение обнаруженных зондов противника, добивание поврежденной техники, защита от зачисток, патрулирование и т.п.).

Изложенная идеальная организация не всегда достижима, но принцип распределения обязанностей и бережное отношение к временным и мыслительным ресурсам следует самым ответственным образом проводить в жизнь. Если вашу армию победит реал, ваши враги восторжествуют. Как артиллерия вынуждена ми-

риться и использовать себе на пользу с гравитациею,  
так и грамотная империя вынуждена мириться с реалом и использовать его давление себе на пользу.

# Стратегические задачи

В процессе ведения войны вам нужно всегда отдавать себе отчет, чего вы добиваетесь в данный момент. В зависимости от этого следует выбирать распределение сил, тактические приемы и типы вооружений. Предлагаю некую классификацию, которая поможет сориентироваться в вашей ситуации. На полноту не претендую.

**1. Тотальное уничтожение врага.** Наиболее часто встречающаяся задача на начальных уровнях. По мере роста ваших противников следует с большой осторожностью пускаться на такие далеко идущие предприятия. Даже если в конце туннеля вы видите именно это, обычно ваши ближайшие цели будут намного более прозаичны. Имеет смысл браться за такое если вы имеете тотальное превосходство над противником благодаря его слабости, дезорганизованности или внезапности. Первостепенные задачи в таком случае состоят в обнаружении и уничтожении наместников. Учтите, что наместники противника попробуют скрыться, спрятаться за бункерами или преподнести вам другие сюрпризы. Разведка и планирование обязательны, не будьте слишком самонадеянны. Можно попробовать подойти к делу с другой стороны и при-

ступить к методичной чистке всех планет врага. Этот метод не столь быстр в исполнении, но и защититься от него намного сложнее при удачном использовании вами своих преимуществ (если благодаря внезапности вы, к примеру, уничтожите весь флот врага в начале войны).

**2. Экономический прессинг.** Если уничтожить врага одним махом не представляется возможным, стоит подумать об его ослаблении. Зачистка крупнейших промышленных центров, блокирование гражданских перелетов и перманентное нахождение наместников вне гарнизонов может ослабить вашего врага достаточно, чтобы потом его можно было в спокойной обстановке добить. Проведение таких частных акций требует меньше ресурсов, чем быстрое уничтожение, но может отлично сработать против игрока, не полностью готового к войне, но имеющего большой экономический потенциал. Лишите его планет с КБ, заводами и таможнями и он уже никогда не сможет развернуть свои ВС. Грамотно зачистить пять-семь планет значительно проще, чем полностью уничтожить врага, позже вы сможете развить успех.

**3. Изматывание.** В отличие от двух приведенных выше агрессивных стратегий, эта доступна и в обороне, и в нападении. Если ваш(и) противник(и) мультывод(ы) и вы подозреваете, что сможете достаточно долго мурыжить их войной и оставаться на пла-

ву, возможно стоит заняться именно этим. Размажьте ТБД как манную кашу по тарелке, организуйте рейды в тыл (или угрожайте рейдами в тыл), блокируйте вражескую разведку и срывайте зачистки. В чистом виде эта стратегия пригодится только заведомо более слабым игрокам, но примешивайте ее в свою войну, если думаете, что вам от этого будет меньше вреда, чем врагу. Мелочи, требующие внимания – самое страшное оружие против мультОВОДА. Будьте скрупулезны. Блокируйте даже зачистку планет, на которых остался один человек. Сбивайте даже те зонды, которые ничего не видят. Ставьте по три планеты подскока там, где хватило бы и одной. Не пропускайте ни одной невнимательности противника, будьте всегда на чеку. Сделав главное, займитесь второстепенным. Потом третьестепенным. Не упускайте ни одной мелочи. Но помните – это оружие обоюдоостро. Утратить боевой дух от такого вала рутины может любой. И вы – не исключение.

**4. Развертывание в обороне.** По сути обратная *экономическому прессингу* задача. Если война застигла вас неготовым, не дайте врагу нарушить ваше развертывание. Защитите свои промышленные базы теми силами, что у вас есть. Упорядоченно эвакуируйте наместников на тайные базы с обнаруженных и приступайте к производству. Не ввязывайтесь в крупные сражения, пользуйтесь таможнями, чтобы прятать имею-

щияся у вас юниты. Разворачивайте разведку (хотя она-то должна и в мирное время быть развернута) и понемногу начинайте борьбу с разведкой противника. Люди, не имеющие значительных ВС в мирное время, должны всесторонне подготовиться как минимум к такому сценарию.

**5. Уничтожение ВС противника.** Если ваш противник имеет достаточно обширные ВС, вы не сможете эффективно зачищать его планеты либо защищать от зачистки свои. В этом случае желательно разгромить по возможности больше эффективной техники противника и захватить инициативу в свои руки. Противника можно вынудить к генеральному сражению атакой жизненно важных точек либо выманить его, умышленно подставив часть сил под удар. Импровизируйте. Это наиболее трудная фаза войны, в которой вам потребуются высокоманевренные эффективные войска и эффективная разведка и контрразведка. Если не сопровождать каждый успех на этом фронте подавлением экономики противника, в этой фазе можно пробыть бесконечно долго. Если вы преуспели у уничтожении сил противника в обороне, уничтожьте планеты подскока и попробуйте перенести войну на территорию противника. Если вы преуспели в атаке – немедленно займитесь экономическим прессингом.

**6. Уничтожение мяса.** Достаточно эффективно против мультководов, кластеров и развитых империй с на-

рушенным управлением. По сути является разновидностью *изматывания*, но сопровождается падением экономического потенциала врага. Концентрировать усилия следует на отлове наместников, что позволит мгновенно лишить противника ресурсной поддержки, но и просто планомерное вырезание мясных мультот силами десятка игроков среднего или низкого уровня достаточно быстро парализует и управление, и экономику. Падение же научного уровня наверняка ощутимо понизит качество и количество вражеской техники – не все достаточно дальновидны, чтобы иметь прототипы для всех родов войск на всех уровнях. Выбейте игрока с 17-го уровня на 14-й, и, возможно, он не сможет построить вообще ничего путного в обозримом будущем.

# Тактика

## Перемещения в зоне соприкосновения

Собственно зоной боевых действий следует считать планеты, расположенные на расстоянии одного прыжка обеих сторон. Основной единицей измерения и основным понятием, которое следует усвоить воюющему в D&C – *скачёк*. Расстояние, преодолеваемое флотом за один ход.

Техника, не способная прыгнуть за один ход на расстояние 1 может быть расценена как непригодная для ведения активных БД. Ее можно ограниченно применять для защиты от низкоуровневых игроков, выигрывания времени и прочих второстепенных задач, но основные силы должны иметь минимальную скорость 1. Фактически, для сколько-нибудь успешных боевых действий основные силы должны иметь скорость 1,42 и выше. Исключение в данном случае составляют юниты-невидимки, которые могут прыгать с пониженной скоростью и не быть обнаруженными, но это все достаточно дорогая техника для специальных задач, мобильность не менее важна, чем скрытность. Вы всегда

должны быть там, где вас не ждут и отсутствовать там, где враг надеется вас встретить.

В зоне соприкосновения с противником все перемещения должны совершаться за один прыжок. Если, предположим, у вас есть корабль со скоростью 1 и вам надо прыгнуть на свою планету на удалении два грибометра, в 9-и случаях из десяти следует сперва прыгнуть на планету посередине, потом на целевую планету. Во-первых за один ход ситуация может поменяться и вы уже сами не захотите быть там, куда вы собирались. Во-вторых, если противник ведет активную разведку, он с высокой вероятностью засечет ваше приближение и подготовит вам встречу/уклонится от встречи по собственному усмотрению.

Это аксиома войны D&C и ее непонимание способно свести на нет все прочие преимущества, включая экономические, технические и управленческие.

**Каждый прыжок в зоне военных действий должен совершаться за один ход.**

Исключений из этого правила нет. К сожалению, выполнить его можно не всегда – не все достаточно продуманно заселяют планеты на своей территории, чтобы иметь возможность свободно маневрировать. При выставлении планет подскока тоже не все может пойти гладко. Иногда разведданные могут заставить обойти просматриваемый участок стороной. Но в целом единственный случай, когда вы можете быть спокойны –

прыжок за один ход. К этому следует стремиться всегда. Если вы атакуете более, чем за один ход, вы вместо атаки отдаете себя на волю противнику.

Это правило имеет массу следствий. Например, при установке планет подскока каждая из них должна быть на расстоянии одного прыжка вашей техники. При этом имейте в виду, что чем быстрее ваша техника, тем больший разброс вы сможете себе позволить. И наоборот. Свои планеты так же следует располагать кучно, обеспечивая своим флотам свободу маневра. Если вы хотите атаковать врага, зачищающего вашу планету, подлетите на пустую не просматриваемую врагом планету в одном ходе, а оттуда за один ход прыгайте на врага.

Перемещения вне зоны боевых действий тоже следует совершать дискретно. Засады и зонды противника могут быть там, где вы их не ждете. Обстановка может поменяться самым непредсказуемым образом.

Строительство техники так же должно быть подчинено этому принципу. Пороговые значения скоростей для достижения различного доскока за один ход являются ключевыми при проектировании.

# Разведка, контрразведка

Наиболее значимая часть войны в D&C – это разведка. По числу судов ваши разведчики могут на голову превосходить ваши военные суда. 80% ваших действий на войне будет сводиться к разведке и контрразведке, заброске своих зондов и уничтожению вражеских. И только изредка, как награда за успешную разведдеятельность, вы будете уничтожать основную боевую технику противника. Или противник будет жестоко наказывать вас за неумение грамотно вести разведку. Драка слепого со зрячим почти неминуемо закончится в пользу зрячего. Пренебрегать разведкой значит обрекать себя на поражение.

У вас должно быть как минимум по одному разведчику на каждую планету в зоне БД. Это обязательное условие. Каждая планета в зоне вашего одного прыжка от ваших планет и в зоне одного прыжка от планет противника должна находиться под вашим постоянным контролем и не должна просматриваться врагом. Желательно так же, хотя бы выборочно, покрыть зондами и прочую территорию.

Вы должны постоянно искать и уничтожать разведчиков противника. Ослепить противника – ваша первостепенная задача. Маневрировать следует скрытно,

нападать внезапно. Без разведки и контрразведки этого добиться невозможно.

# Бои

Вероятнее всего, боевые столкновения будут происходить за какие-то объекты. Например, за планету подскока, которую обороняющийся попытается зачистить. Или за промышленную планету, с которой атакующий попытается выбить защитников.

Просто крупные сражения редко имеют смысл. Обычно, если ваш противник собрал все силы в одном месте, вам лучше рассредоточиться и взять под контроль остальную территорию – уничтожить разведку, сбить корабли зачистки и вообще установить контроль над ситуацией. Свои же силы для ударов следует тайно концентрировать.

Идеальной битвой следует считать такую, в которой силы противника уничтожаются при тотальном превосходстве в данном месте за один ход, после чего ваши силы могут вернуться к другим задачам. Поврежденную в боях технику врага следует по возможности добивать, свою технику следует по возможности ремонтировать. Если ваш враг собрался где-то, чтобы напасть на вас превосходящими силами, уведите все значимые юниты из под удара, оставьте дешевую зачистку, к примеру, и наведите порядок там, где врага нет.

Бейте туда, где слабо. Не нужно стремиться устраивать «битвы» и побеждать сразу. За раз откусывайте от врага столько, сколько сможете откусить гарантированно не сломав зубы. Если он концентрирует силы – пользуйтесь тем, что он теряет контроль над территорией. Если он распыляет силы – пользуйтесь тем, что распыленные войска уязвимы.

# Военная техника

При подготовке к войне (а к войне вы должны быть готовы постоянно) самое пристальное внимание следует уделить и разработке военной техники. Прежде, чем приступить к построению армии и флота, вы должны решить, с кем вы намерены воевать и как. Если вы намерены в качестве «пешего воина» участвовать в походе лорда на крупного игрока вам следует строить технику, исходя из вашего места «в строю». Если вы командарм, лидер при нападении, вы должны обзавестись первоклассной разведкой, тяжелой техникой и мобильными подразделениями. Если вы главком, вам следует проектировать высокоскоростные высокоэффективные суда не считаясь с ценами. Если вы мелкий вассал и намерены защищать задворки империи от атаки таких же, как вы, пешек, вам потребуется совсем другие юниты и в совершенно иных пропорциях. И так далее. Нет универсального рецепта.

При создании прототипов следует помнить и о том, что ваш научный уровень во время войны может упасть. Не следует увлекаться высокоуровневыми юнитами, обзаведитесь и «резервными» вариантами.

Ниже приводятся несколько достаточно универсальных категорий техники. В разных армиях эта техника

может занимать разные места и выполнять отличные задачи, но в целом эти категории являются хорошей отправной точкой для планирования.

# Ударные юниты

1. **Основные войска.** Рабочие лошадки войны. При достижении приемлемой для поражения вашего противника скорости их критичное свойство – скорость производства и цена поддержки. Должны эффективно бороться с аналогичными по классу судами противника, защищать ваши команды зачистки и подавлять защиту противника. В больших группах пытаться расправиться с войсками врага, ловить флагманов врага и поддерживать своих.

2. **Флагманы.** Подвижные суперсуда. Позволяют переломить ситуацию на отдельном участке. Большое количество таких вы содержать не сможете и по соотношению цена/качество эти игрушки будут доводить ваших экономистов до инфаркта. К черту экономистов, иногда вам просто **нужно** иметь суперюниты как для лидирования обычных, так и для самостоятельного решения экстренных задач. Так же учтите, что сам факт существования этих монстров будет в значительной мере сковывать противника, рядом с группой суперсудов мелкие катера становятся реальной силой.

3. **Рейдеры.** Высокоподвижные суда с просаженными в пользу скорости боевыми качествами. Способны истреблять катера, преследовать поврежденные суда

и решать другие экстренные задачи.

4. **Катера.** Аналогичные по скорости и соотношению цена/качество основным судам, но мелкие. Поддерживают контрразведчиков, уничтожают команды зачистки, по случаю помогают рейдерам и разведчикам. Благодаря дешевизне ими можно наравне с зондами зашивать пространство, что позволит во-первых защитить ваши зонды и быстро ликвидировать обнаруженные зонды противника и во-вторых позволит иметь практически повсеместно пусть незначительную, но военную силу, способную сковывать транспортные и разведывательные операции.

5. **Быстроходные катера.** Легкие рейдеры. Одинаково применимы и как катера, и как *убийцы* (см. иже).

# Штурмовики

1. **Собственно штурмовики.** Могут входить в группировки основных войск и должны иметь аналогичные с ними скорость и выживаемость. Предназначены для неспешного взлома планетарной обороны противника в процессе общевойсковых операций.

2. **Штурмовые транспорты.** Высокоподвижные транспорты с наземными штурмовыми юнитами. Возможно с невидимостью. Способны наносить внезапные удары по наземным целям под прикрытием рейдеров или самостоятельно по лишенным орбитальной защиты планетам.

# Зачистка, антизачистка

1. **Пехота-невидимка.** Название говорит само за себя – невидимый транспорт с пехотой на борту. На вашей планете это будет блокатор зачистки. На планете противника это будет неуязвимая команда зачистки, способная уничтожить население после удара штурмовиков. Все силы следует бросить на повышение невидимости. При атаке планеты управлять такими может отдельный игрок, что позволит не потерять пехоту даже в случае провала наземной операции и обнаружения юнита. При защите от зачистки это должен быть юнит того, кому принадлежит планета. Блокировать защиту можно и без пехоты, любым невидимым юнитом, способным сражаться на поверхности.

2. **Транспорт-убийца.** Если спрятаться вы не можете, создайте транспорт, который не смогут уничтожить ни убийцы противника, ни его катера. Если вам удастся заманить к себе его штатную технику, у вас будет неплохой шанс на нее поохотиться. Если он не сможет отвлечь сил от боев, зачистка будет продолжаться. На транспорте можно иметь и пару ударных юнитов для взлома вновьотстроенной обороны. К крайним проявлением этого подхода можно отнести команды зачистки на думстарах, широко использованные UK во

второй галактической.

# Разведка

1. **Бакен.** Должен выходить на дежурство на второй-третьей территории в мирное время и оставаться на своем посту до самой смерти. В этой связи критична цена поддержки. Скорость несущественна, невидимость необязательна, хороший детектор желателен. Возможны вариации со слабым вооружением, позволяющим подавлять аналогичного класса технику противника.

2. **Стационарный зонд.** Дежурит на ответственных участках – вокруг промышленных планет, над наместниками и т.п. Скорость несущественна, детектор имеет огромное значение. Невидимость весьма желательна.

3. **Просто зонд.** Во время ведения войны достаточно оперативно выдвигается на важные места, подменяет уничтоженные стационарные зонды и вообще несет на себе основную нагрузку. Невидимость, детект и скорость должны быть сбалансированы.

4. **Турбозонд.** Скоростной вариант зонда для экстренной разведки в неожиданных (для вас) местах. Обычно приходится жертвовать качеством невидимости и детекторов в пользу скорости. Возможно, невидимость вовсе стоит исключить.

# Контрразведка

1. **Детектор сопровождения.** Безоружный видимый детектор аналогичной основному флоту скорости. Выявляет противника в местах дислокации флотов и обеспечивает обзор. Возможны модификации для флагманских и второстепенных флотов.

2. **Охотник.** Детектор, несущий некоторое количество вооружения. Самостоятельно курсирует по безопасным территориям выявляя и уничтожая разведчиков противника.

3. **Убийца.** Максимально высокоподвижный не-детекторный юнит с относительно слабым вооружением для оперативного уничтожения выявленных зондов противника. Ключевым свойством является мобильность – он должен достаточно эффективно и оперативно действовать на удалении от своих баз. Как правило, такие юниты живут недолго, поэтому возможность перемещать по ТБД так же критична. Скорость в чистом виде.

# Disclaimer

Все вышеизложенные наблюдения и соображения являются моими собственными выводами, сделанными за время игры в качестве обычного пользователя. В тексте могут быть (и наверняка есть) мелкие ошибки и неточности. Я даже могу полностью заблуждаться. Этот текст не от автора игры, а от одного из относительно успешных игроков.

В отличие от формул добычи ресурсов, стратегические приемы и военная доктрина являются крайне шаткими материями, зависящими от конкретных условий и способности адекватно применять общие идеи к вашему случаю.

Как GameMaster я рекомендую внимательно ознакомиться с этим текстом, но решения принимать самостоятельно.