

Профессиональный обзор #0003: Скорость.

Эпиграф:

«Тот, кто строит больше и быстрее – побеждает»

Когда вы думаете о скорости, вы представляете кого то, кто быстрее других в гонке. В Red Alert, гонка заключается в строительстве большого числа юнитов и зданий. Чтобы у вас это получалось, для начала вам нужны здания, а затем юниты для их охраны. Понятно, что необходим баланс между строительством зданий и юнитов, однако многие профи строят настолько много юнитов, сколько вообще возможно. Вопрос в том, как они это делают.

Причина этого не в количестве кликов мышью (что помогает лишь немного), но основная причина в способности строить быстрее. Добиться этого можно разными путями:

1. Наличие Военных Фабрик и Барраков в количестве большем чем противника.
2. Уничтожение юнитов противника
3. Уничтожение Военных Фабрик и Барраков противника.
4. Организация ресурсной блокады противника.

1. Наличие Военных Фабрик и Барраков в количестве большем, чем противника.

Хороший генерал будет атаковать слабейшие места, это очевидно. Однако, играя в Red Alert встречаются люди, идущие напролом на укрепленные позиции. Если соперники не равны, то такая тактика срabатывает. Но она работает до тех пор, пока вы знаете, что соперник слабее вас. Атакуя слабейшие позиции, вы выбираете целью отдельные, неохраняемые, беззащитные Военные Фабрики, Очистки, Электростанции, или другие строения. Часто игроки несутся сквозь базу к Сборочному Цеху, не обращая внимания, что это, как правило, самое охраняемое здание. Более эффективный прорыв заключается в уничтожении Электростанций, Военных Фабрик, и конечно вражеских юнитов - всего, что позволяет вырваться вперед в производстве. Все профи имеют алгоритм постройки юнитов, они постоянно кликают на Танки или Фау-2. Вот так они делают 1000 танков. Если же вы сможете уничтожить Военную Фабрику, вы замедлите темп производства танков, следовательно ваш алгоритм постройки юнитов ускорится.

Пример: Оба игрока имеют 7 Военных Фабрик, оба производят 1 Тяжелый Танк в секунду. Игрок 1 уничтожает 1 Военную Фабрику противника, а игрок 2 теряет в скорости строительства танков и вынужден строить новую Военную Фабрику – это потеря времени для него. В это время игрок 1 может построить дополнительную Военную Фабрику, Очистку или оборонительное строение. Такие недостатки могут привести к поражению игрока 2.

Этот пример иллюстрирует важность защиты дорогостоящих строений. Из их утраты можно проиграть. Чем дольше идет игра тем сильнее будет нарастать преимущество противника. Преимущество в 5 танков в таком случае может оказаться решающим.

2. Уничтожение юнитов противника

Часто противники размещают пехоту возле прохода (карта Gold Rush Rocky Mountain). В таком случае ваша пехота просто смотрит на противника. Вместе с тем можно выиграть тактическое преимущество уничтожив их.

Пехотные части достаточно мощны, группа из 5 солдат может уничтожит один Тяжелый Танк (если рассредоточиться). Используйте пехоту в начале игры. Прорывайтесь через оборону противника используя группы пехоты, чем ближе вы прорветесь к базе противника, тем сильнее заставите его строить оборонительные сооружения. Тем самым заставив противника строить оборону в начале игры вы создаете ловушку для противника. Строительство обороны снижает ваш уровень производства, вы теряете время на него. Осуществляя прорыв пехотой, вы навязываете врагу оборонительную тактику, что сократит его производство. Вот почему важно осуществлять давление на противника, даже если речь идет о слабой пехоте.

Гранатометатели - лучшие подразделения для организации давления. Они эффективны для подавления вражеской пехоты, они быстры и с легкостью могут уничтожить Электростанции, кроме того они дешевы (2 Баррака или 1 Баррак или Собачья будка позволяют делать их с максимальной скоростью). На картах бесконечной рудой часто можно встретить профи, которые посылают дрыг на друга атаки Гранатометателей. Постоянное давление на противника может дать вам преимущество в строительстве.

Внимание: если вы пока не научились управлять Гранатометателями, не ввязывайтесь в такие схватки. Иногда создание Гранатометателей снижает темп другого строительства, так как они требуют настройки закладок для управления, и управляя Гранатометателями вы можете забыть строить танки!

Танковые операции должны проводиться вне зоны поражения вражеских Тесла Башен по очевидным причинам. Ваши танки должны атаковать танки противника (желательно с южного направления). Свежие Тяжелые Танки выдерживают три разряда Тесла Башни. Это значит, что для уничтожения Тесла Башни нужны два танка.

В случае нападения на группу Тесла Башен, убедитесь, что у вас в три раза больше танков, чем количество Тесла Башен, которое может противопоставить противник. Если противник размещает Тесла Башни быстрее, чем вы их уничтожаете, это признак того, что надо отступать, и поработать над созданием Фау-2.

Фау-2 наиболее эффективный юнит для уничтожения строений, это их основное предназначение (также они хороши против групп пехоты). Ваши Фау-2 должны атаковать непрерывно. Если вы увидели Фау-2 стоящие без дела на карте (за исключением охраняющих базу) немедленно определите для них цель. Достаточно просто кликнуть и забыть об установке. Фау-2 выполнит атаку, но лучше руководите сами её действиями. Фау-2 лучшая оборона против Тесла прорыва.

3. Уничтожение Военных Фабрик и Барраков противника.

Снова напоминаю, что нельзя держать юниты без дела. Очень важно рассчитать, сколько юнитов необходимо для выполнения задачи. Такое знание приходит во время игры. Мы знаем, что 5 Легких Танков достаточно, чтобы уничтожить Сборочный Цех с легким бронированием. Военная Фабрика имеет тяжелое бронирование, и вам понадобится больше танков. МиГи великолепны для уничтожения крупных зданий, таких как Сборочные Цеха и Военные Фабрики, так как многие игроки часто забывают о противовоздушной обороне. Чаще используйте ваши танки для уничтожения оборонительных сооружений, и легкобронированных целей типа Электростанций или Очисток.

5. Организация ресурсной блокады противника.

Если мы говорим о скорости в игре, то ресурсная блокада дает очень много в этом плане. Оборонительные мероприятия по защите Очисток включают: строительство 5 и более Очисток, создание двух Харвестеров для каждой Очистки, создание Хранилищ для создания резерва руды и конечно, оборонительные сооружения. Не забывайте об атаках на Харвестеры врага. Охотьтесь за одиночными Харвестерами, что причинить врагу ущерб.

Сила противника в двух вещах Энергии и Руде – запомните это! Часто игроки упускают из вида необходимость энергии для базы. Это связано с тем, что Большую Электростанцию можно быстро построить. Но если противник строит Электростанции, тогда вы имеете преимущество во времени пока он строит их вместо Военных Фабрик. Обычно противники размещают Электростанции рядом друг с другом, так как строят сразу 4 или 5, чтобы приступить к другим объектам. Это ошибка, запомните так вы создаете дыру в обороне. Несмотря на то, что это применимо и к другим незащищенным областям базы, большой вопрос, что важнее 4 или 5 Электростанций или Военная Фабрика.

Когда возможно, продавайте ненужные элементы обороны, чтобы увеличить выработку электроэнергии. У вас может быть 4 или 5 Тесла Башен, вне зоны контакта с противником, продайте их вы получите кучу энергии. В любом случае они пока бесполезны. Очень важно, использовать Тесла Застройку. Создайте цепь из 8 Тесла Башен, затем продайте первые три. Вы получите дополнительную энергию(450) и 5 солдат от каждой проданной Тесла Башни, в итоге 15. Используйте пехоту для уничтожения зданий, пока ваши Тесла Башни будут атаковать танки.