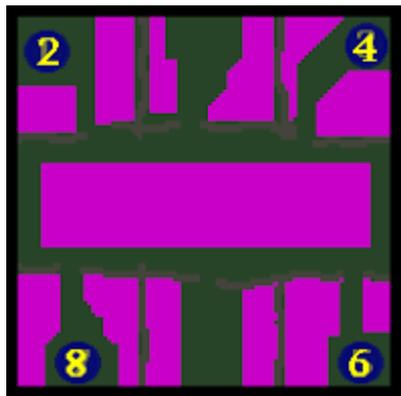


Обучение по карте НЖК



Изначально карта НЖК была создана Defmike, как карта с 6 изолированными позициями. Игроки были вынуждены сражаться за руду в центре карты, при этом будучи защищенными по краям. Карта хороша для игры 1 на 1, и во многих случаях для игры 2 на 2.

Основы стратегии для сражений 1 на 1

Россия – Строительство

Украина – Танкостроительство

Германия – Танкостроительство

Россия

порядок строительства: МалаяЭлектростанция, Барраки, Очистка, Военная Фабрика, Ремонтное депо (затем его продажа), Военная Фабрика, Большая Электростанция, Тесла Башня (после отступления противника может быть продана)

Германия

порядок строительства: МалаяЭлектростанция, Барраки, Очистка, Военная Фабрика, Военная Фабрика, Барраки, Большая Электростанция, 4 Военных Фабрики



Важные советы:

В первую очередь постройте Харвестер одновременно с Ремонтным Депо. Вы должны быть готовы к танковым ударам противника. Рекомендуется закрыть ваш проход 2 или 3 танками; не стоит встречать танки одной пехотой, танки окупят ваше время. За это время, вы можете разведать карту пехотой или перебросить её к вражеской базе, чтобы провести разведку боем, так можно выиграть время для постройки своей обороны. Старайтесь развернуть ваше МСЦ, как можно быстрее. Не теряйте времени даром, развертывание имеет высший приоритет для вас.

Создайте Хранилище для вашей руды. Вы можете разработать стратегию, определив, как противник отреагировал на вашу пехоту. Если противник уничтожил её и стал давить на вас, укрепляйте вашу базу. Если пехота осталась возле базы противника, вы можете создать еще одну Военную Фабрику вместо Тесла Башни. Наконец вам понадобится значительное количество юнитов для охраны ваших Очисток, которые вы будете располагать снизу вверх к участкам руды, включая большой посередине. После развертывания хорошей базы, штампуйте ФАУ-2 и Очистки. Тесла Башни следует использовать если противник очень агрессивен.

Динамика карты (почему верхний левый угол наиболее важен)

«Я играл в множество партий где мой противник был хорош как в строительстве так и в танкостроительстве. Дело в том, что тот кто может создать больше юнитов должен собрать как можно больше руды. Если вы хотите пережить стадию танкового прорыва, вы должны задуматься над тем, как найти и укрепиться на участках руды, и особенно на участке в середине»
- [AFO]THUNDER

На данной карте, важно помнить, что Харвестеры собирают руду по направлению к верхнему левому углу участка руды. Запомнив это, посмотрим как это отразится на вашей застройке.

- В целом, ваш вход должен быть защищен. Не следует переусердствовать, но у вас должны быть силы способные уничтожить 4 или 5 танков.

Верхний левый угол: У вас преимущество в застройке. Вы ближе всего к левому верхнему краю участка руды.

Верхний правый угол:

Хорошее место для танкостроительства. Если игра длится более 8 минут, вашим Харвестерам понадобится новое место для сбора руды вскоре. Продолжая наносить удары по противнику, выбирайте место для следующего участка сбора.

Нижний левый угол

Отличный угол для строительства. Если вы играете 1 на 1, и получили это место, значит ваш противник расположен в верхнем правом углу. Это значит, что у вас будет достаточно времени для того, чтобы предотвратить танковый прорыв на вашу базу. Кроме того отсюда проще провести застройку к верхнему левому углу карты.

Нижний правый угол:

Это место предпочитается строителями, из-за преимущества атаки с юга (увеличение дальности поражения). Рядом расположен ближайший участок алмазов. После создания обороны, ваша следующая цель построить ряд юнитов (Тяжелый Танк, ФАУ-2, Мамонт-Танк), собирая в это время руду ближайшую к вашему противнику. Такая стратегия, называется ресурсная блокада, когда вы собираете всю руду и сразу конвертируете её в юниты.

