

Инженеры спрятанные в зданиях (от Того Чье Имя Нельзя Упомянуть)

Несколько недель назад, Breakdown описал чрезвычайно интересный трюк для Red Alert 1, который был удален в ходе Конфликта Свободы (ситуация когда Breakdown и Crush на форуме оспаривали свои баны, указывая, что это ограничение свободы). Однако, мне пришлось просить его разрешить опубликовать статью заново – так как у меня не осталось снимка экрана, так что по сути это новая статья, однако надеюсь наполненная смыслом и духом автора.

Инженеры в качестве средства обороны:

В целом, Инженеры на своей базе служат оборонительной цели: починке ваших строений. Вместе с тем, главная проблема при этом простота их раздавливания танками противника – до того как они успеют, что либо сделать. Даже если вы попытаетесь аккуратно разместить их позади строений – например в верхних углах Очистки или же в тылу базу – опытный нападающий легко уничтожит их, или что вероятнее с помощью QC- опции, не теряя ни секунды в темпе просто раздавит их.

Чтобы избежать таких неприятностей, Breakdown поделился старой мудростью о том, как прятать Инженеров в здания – так, что их нельзя раздавить:

Как это сделать:

1. Постройте нескольких Инженеров и разместите их рядом со зданием в котором, хотите их спрятать.
2. У этого строения должно быть небольшое повреждение, например: выстрелите по зданию Стрелком (здание не должно иметь полное здоровье, так как способ основан на баге при попытке ремонта здания)
3. Хронометраж: Выберите Инженеров и позвольте им починить здание(направьте их), НО нажмите кнопку S (горячая клавиша для остановки), когда они пересекают линию между площадкой перед зданием – это конечно требует тренировки: если остановить их слишком рано, Инженеры остановятся вне границ здания; если вы опоздаете, Инженеры выполняют ремонтную функцию.
4. Если вы остановили их вовремя, Инженеры окажутся спрятанными «внутри здания». Вы можете также выбирать их или назначить им группу как обычно.

5. Спрятанные Инженеры не могут быть раздавлены техникой.



Немного математики:

Как и любую пехоту, вы можете разместить 5 Инженеров на одной клетке карты. Поэтому, в зависимости от того сколько клеток занимает здание столько можно спрятать в нем Инженеров теоретически:

Хранилище: 1 клетка ~ 5 Инженеров

Ядерная Шахта: 2 клетки ~ 10 Инженеров

Малая Электростанция: 4 клетки ~ 20 Инженеров

Сборочный Цех: 9 клеток ~ 45 Инженеров

Итд...

Немного аргументации:

1. Наибольший минус – время на процедуру. Представьте себе, сначала урон Стрелком, производство Инженеров, отправка их в здание, затем остановка – не так то просто, когда нужно следить одновременно за несколькими вещами.
2. Другой минус – стоимость. Представьте 1 Инженер – стоит 500\$, 5 будут стоить 2500\$ - представим размещение всех 45 в одном Сборочном Цеху - это 22 500\$, и кто имеет такую сумму в начале игры? ХАХАХА...

3. Большинство игроков используют Инженеров в качестве средства обороны, стремясь рассредоточить их по базе, как правило рядом с важными зданиями – представьте время необходимое для реализации этого глюка 2 или 3 раза с несколькими зданиями.
4. Определенный плюс: ваших Инженеров не раздавит техника.
5. Другой плюс, можно спрятать Инженеров в важном здании в центре базы и затем использовать их в случае атаки.
6. Достаточно понятно на примере Очистки. Каждый сможет увидеть этих Инженеров. ХаХа. Поэтому возникает вопрос: Почему слово «спрятанный» применяется для абсолютно видимых Инженеров? Смысл: Если вы атакуете такое здание, то вам придется сделать круг, чтобы добраться до другого здания.
7. Однако, если вы спрятали 5-10 Инженеров, позади Сборочного Цеха или Военной Фабрики, противник не сможет увидеть спрятанных Инженеров.

Тестируйте, экспериментируйте и делитесь опытом в комментариях.