



Empire Inside

F A Q

*Nem tudhatom, hogy mit szoknának kérdezni az emberek
mivel ez egy egyedi fejlesztésű játék csak nektek csak itt.*

Ha szerencsém van, legalább néhány kérdésekre megtaláljátok itt a választ.

1. Kérdés:

Tényleg nem kell paraszt az építkezéshez ?

Válasz:

Nem kell. Felderített helyre lehet csak építkezni, és van még néhány feltétel. Ezek teljesülése esetén az építkezés automatikusan elindul, és minden időmúláskor növekszik néhányval az épületünk élete.

Le akartuk egyszerűsíteni a játékot, mert az épületeket építő parasztok megvédését és a félkész épületek befejezését túlságosan bonyolultnak éreztük egy egy napos versenyhez.

2. Kérdés:

Ha nem sikerül egy építkezést elkezdni, mert mondjuk nem volt elég fám, akkor később azért meg fogja építeni a rendszer ?

Válasz:

Nem. Ilyen jellegű memóriával a világ nem rendelkezik, újra ki kell adni az utasítást.

3. Kérdés:

Tényleg az összes egységet beküldhetem ugyanarra a mezőre ?

Válasz:

Igen. Ha nem forgolódnak, akkor kis helyen is elférnek. (Bozonok. :))

Az egységek mozgását is le akartuk egyszerűsíteni. Túlságosan nagy világot sem akartunk, a 100*100-as táblán nehezen megoldható lenne a mozgás, ha a téridő egy pontján csak egy egység állhatna.

Azonban mégsem pontszerűnek képzeljük el a katonákat. Ezt azzal próbáltuk kifejezni, hogy túl sok egység akadályozza egymást, és sem a termelésben sem a csatában nem nagyon hatékonyak.

4. Kérdés:

Mire jó a puskás ? Hiszen a kardos gyorsabban készül, gyorsabban mozog, gyorsabban üt, több élete van és még olcsóbb is.

Válasz:

Erre alapvetően nektek kell megtalálni a választ. Ha valaki úgy gondolja, hogy semmire, akkor az ne gyártson. Annyi adalékot azért mondanánk, hogy át tud löni bármi fölött, és a kardosok sokkal jobban akadályozzák egymást harc közben, mint a puskások.

5. Kérdés:

Mire használhatom a Kutatási Pontot ?

Válasz:

Közvetlenül semmire. Csak jó ha van, mert a civilizációnk fejlettségét jelzi. És sok mindennek előfeltétele egy KP szint elérése. Fejlesztések, bizonyos épületek építése, bizonyos katonák gyártása. 1000 KP -val már mindent meg tudunk tenni, tovább nem érdemes kutatni.

6. Kérdés:

Bármilyen nyersanyag felhasználásával indíthatok kutatást ?

Válasz:

Igen. De egyszerre csak egyféléből, és aztán 400 ideig semmi mást nem tudok az akadémián csinálni. Ezért megfontolandó, hogy ha van mondjuk 10 felesleges vasam, akkor azt bedobjam-e 1 KP-ért.

Könnyen észrevehető, hogy az arany a legjobb a kutatáshoz. Azok a nyersanyagok, amelyek 'korlátlanul' termelhetők, mint a fa, elég rossz hatásfokkal használhatók.

7. Kérdés:

Hogyan tudom átváltani a fát aranyra ?

Válasz:

Sehogy. Ebben a játékban piac nincs. Egyedül az akadémián indítható kutatásokkal lehet némiképp kiegyensúlyozni a termelést.

Vagy még jobb eleve kiegyensúlyozottan termelni. A békeidő nagyon megkönnyíti a termelés optimalizálását.

8. Kérdés:

Ha nem kapok hibaüzenetet, akkor biztosan megtörténik, amit az utasításban kiadtam ?

Válasz:

Nem. Az utasításokat először átmennek néhány egyszerűbb ellenőrzésen. Ezek célja elsősorban a világ védelme, hogy ne tudja valaki hibás utasításokkal lefagyasztani az egész rendszert. Ha már ezeken az ellenőrzéseken elbukik az utasítás, akkor arról visszajelzést is küld a rendszer. De később is kiderülhet, hogy mégsem lehetséges, amit kértünk. Pl. egy épület gyülekező pontjához nincs út. Ha elkészül pl. egy paraszt, akkor megpróbál elindulni a gyülekező pont felé. De ha nem tud, akkor nem megy oda, és erről semmilyen hibaüzenetet nem küld a rendszer. Vagy pl. 5 parasztot küldünk egy bányára. Az 5. is odamegy, de nem fog termelni.

9. Kérdés:

Ha egy egységünk AkcioKódja caNincs, akkor biztos, hogy nem csinál semmit ?

Válasz:

Nem biztos. A Viselkedés és az AkcioKód együttesen irányít egy egységet. Bonyolultabb viselkedések esetén a rendszer automatikusan állítgatja az AkcióKódot. Ha egy akcióval elkészült, akkor mielőtt az új elkezdődne átmenetileg az is lehet, hogy nincs Akció.

10. Kérdés:

Kihasználhatjuk teljesen a 100 msec-es gondolkodási időt ?

Válasz:

Nem célszerű nagyon kicentizni. Valamennyi idő az adatátvitelhez is szükséges. Hogy mennyi az rendszerfüggő. Az eddigi tesztek alapján kb. 80 msec-ot nyugodtan felhasználhatunk.

Ha valaki szándékosan mindig 90 msec múlva válaszol, hogy jól elhúzza a versenyt, akkor az sújtsa népünk megvetése.

11. Kérdés:

Mi történik, ha egyszer mégsem válaszol a programom elég gyorsan ?

Válasz:

Semmi komolyabb következménye nincs. A késve érkező válaszokat a rendszer eldobja. Legegyszerűbben abból lehet észrevenni, ha a rendszer azt jelzi vissza, hogy 0 utasítást fogadott el az előző körben, pedig mi próbáltunk beküldeni.

Általában a következő körben is ki lehet adni ugyanazokat az utasításokat, egy utasításcsomag elvesztése csak akkor okoz káoszt, ha Kínában összecsapja a szárnyát egy pillangó.

Ha 30-szor egymás után nem válaszolunk, akkor viszont végleg kiesünk a partiból.

12. Kérdés:

Írhatok-e többszálú programot?

Válasz:

Nem ajánlott, bár megtiltva sincs. Mindenki csak egy processzort használhat, így hiába indít több szálat, nem tudja mások elöl elszedni a futásidőt. Ha valakinek mégis sikerül, azt díjazzuk. A versenyből való kizárással.

13. Kérdés:

Az összes épületét leromboltam az ellenfelemnek, és mégis ő nyert, hogyan lehetséges ez.

Válasz:

A pontozás alapját a termelés adja. Ha valaki mondjuk 45 000 ideig jól termelt, akkor nagyon sok pontot szerezhethet. Kis mértékben ugyan csökken a pontja, ha lerombolják az épületeit, de ha a támadó termelése végig gyenge volt, akkor ez nem biztos, hogy elég a parti megfordításához.

Ha támadó stratégiával akarjuk megnyerni a játékot, akkor nem célszerű a támadást a játszma végéig halogatni. Ha valaki túlságosan a termelésre koncentrál, akkor annak a védelme gyenge lesz. Nem tud megállítani egy inváziót. És ha kiirtják a fele birodalmát, akkor utána már termelni sem fog tudni.

14. Kérdés:

Mi van, ha két birodalomnak van 4-4 parasztja a bányában, ekkor kinek termelnek?

Válasz:

Érkezési sorrend számít.

15. Kérdés:

Lövés távolság esetén hogyan kell számolni a távot pl. átlós esetben, euklideszi távolság?

Válasz:

Nagyjából euklideszi, de a szerver fenntartja az önkényes kerekítés jogát. :) A látó és lőtávolságot ugyanúgy számolja a rendszer.

16. Kérdés:

Egység/épület fejlesztése, bónuszok mindegyikre vonatkozik, vagy csak egyre, vagy csak a később vásároltakra?

Válasz:

Mindenre vonatkozik, a sebesült egységek élete arányosan nő meg, ha befejeződik egy olyan fejlesztés, amiktől több élete lesz egy egységnek.