

Однако, тогда Тянь Син Цзянь стал делать выводы о том, что могло произойти после того, как вражеские войска в окрестных городах начали отступать, он внезапно обнаружил, что по мере того, как Федерация продолжает спасать разгромленных солдат в городах, враги, которые первоначально держали территорию к западу от Като, продолжили свою трансформацию боевой мощи.

Эти изменения были медленными, это трудно было увидеть, но на самом деле план этих изменений был тщательно продуман.

Когда основные силы Федерации подверглись силе возмездия мощного врага, Тянь Син Цзянь разместил Миф-Легион в определенном месте, из-за чего по его спине побежал холодный пот – примерно в 200 км к западу от города Като был Като каньон – естественная и сильнейшая оборонительная позиция.

Пока они могут уничтожить аэропорт, прежде чем забаррикадироваться в ракетный силос, воздушный проход, предположительно открытый военно-воздушными силами Федерации, будет разбит на две части.

Военно-воздушные силы противника могли бы использовать этот каньон в качестве своего главного штаба, получая преимущество в том, что они могут уничтожить любые транспортные корабли в радиусе около 300 км вокруг него.

31 дивизия военной силы Федерации просто станет собакой, которая изо всех сил пытается укусить кролика за хвост. Он понял, что эта цель не требует превосходства армии империи над федерацией в космической мощи и истребителях.

В ситуации тупика, пока они концентрируют свои силы, они смогут достичь этого за 24 часа. Добавить это к изящному нападению с воздуха, армия Федерации снова будет разгромлена.

Почти мгновенно Тянь Син Цзянь выпрыгнул из машины и бросился к «Антенне». Он приказал передать это сообщение Рашиду, прежде чем попросить передать это команде.

Весь подземный проход полностью затих.

...

Расчет результатов битвы был чрезвычайно сложным .

Даже компьютеры не смогут полностью вычислить все возможные результаты, которые могут произойти. Может случиться то, что изменит весь исход войны.

Использование одной и той же военной мощи, в одной и той же ситуации, в одной и той же картер разведки и системе, разные люди с разными навыками могут сделать совершенно

разные выводы о том, что может произойти.

С тех пор, как на Земле была изобретена эмуляция «Песочница», вычет стал одним из методов, которые применялись обеими сторонами, участвующими в войне, поскольку именно это определяло окончательные планы сражений.

По мере наступления космической эры появлялось много разных стилей дедукции. Причина того, почему они появлялись, в значительной степени объясняется появлением космических войн, которые полностью отличались от тех, что были на Земле в древнюю эпоху. Тактика битвы и окружающая среда были некоторыми из факторов, влияющих на нее.

Тем не менее, одна вещь по-прежнему сохранялась даже с древних времён – нельзя было полагаться исключительно на вычеты, так как никогда не было возможности расчета определенных событий, которые могут произойти по случайности.

Чтобы решить эту загадку, бесчисленные специалисты дедукции задумывались о самых разных методах на протяжении войны. Они использовали все возможные методы, чтобы попытаться решить проблему случайности, которая может повлиять на весь исход войны.

Некоторые любили использовать микро-командование, чтобы уменьшить возможность случайных событий. Эти стили могли бы тщательно учитывать аспекты, такие как окружающая среда, оружие и время, прежде чем выдать набор планов для продолжения.

Однако, количество необходимых для этого вычислений было огромным, и планы, которые должны были выполнять солдаты, были чрезвычайно сложными, поэтому такого рода вычет обычно можно было использовать в битвах размером с полк или для маленьких армейских групп.

Были также некоторые стили дедукции, в которых учитывалась вероятность случайных событий и эффект от них, который привел бы к окончательному результату битвы. Если бы шанс был низким и не имел большого влияния, событие было проигнорировано; однако, если бы влияние было огромным, весь план битвы пришлось бы менять.

Было также несколько стилей, которые полностью игнорировали эти случайные события. Здесь они зависели от огромного преимущества и хорошо подготовленной военной силы для разрешения любых случайных событий, которые могут произойти во время битв.

В конечном счете, не было бы плана битвы, который был бы абсолютно совершенным, и ни одна нация не смогла бы навсегда сохранить свое преимущества над врагами.

Войну можно считать стратегической настольной игрой между двумя или более противниками. Это было причиной продолжения политического режима.

Это не только повлияло на требования к управлению, но также повлияло на международные дела, настроения населения, экономику, технологии, военные силы и многие другие области, что делало ситуацию по-настоящему сложной.

Что еще более важно, вычет был не односторонним делом.

Когда ваша сторона проводила вычет и меняла военные планы, другая сторона проделывала то же самое и, возможно, делала это лучше, чем вы.

Если бы не был проделан анализ, военные планы не были бы хорошо спланированы. Результат был бы похож на шахматную игру, где весь ваш путь был рассчитан противником, и он достиг ситуации, которая приведет его к победе.

<http://tl.rulate.ru/book/96740/1297606>