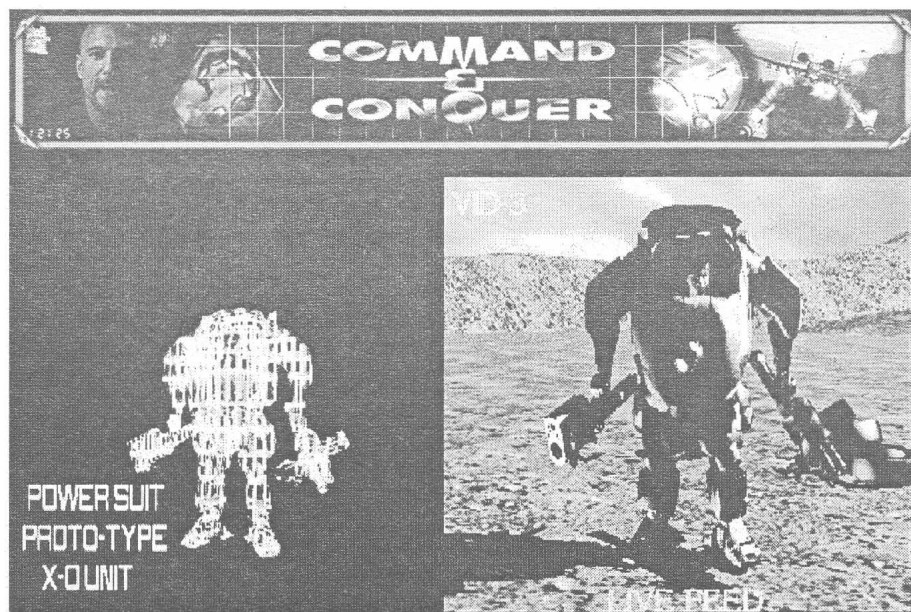




После успеха Дюны 2, руководство компании долго раздумывало над новой военной эпопеей в галактике Дюны, но потом выбрало более «приземленный» сценарий для своей новой игры – С&С. Действие разворачивается в ближайшем будущем и включает в себя и высокие технологии и, набившие оскомину, реалии: сверхценный метеорит, сумасшедшего ученого, квазирелигиозную организацию, грядущий экологический кризис и т. п. В принципе создатели игры не ушли далеко от сценария Дюны, т. к. Тиберийум, по сути, является Спайсом Дюны, и вам придется заниматься сборочными операциями. Что касается вооружения, то вы можете выбрать лучшее из существующих ниже образцов, а затем создавать новое, пользуясь технологиями будущего.

КОМАНДУЙ И ПОКОРЯЙ

Это может показаться странным, но я, например, нашел целых два практически разносторонних сюжета, то есть способа его изложения, игры. Первый из них звучит примерно так. Планета Земля должна столкнуться с небольшим метеоритом, целиком состоящим из Тиберийума. Тиберийум – иноземный элемент, который обладает способностью вытягивать из почвы крупинцы драгоценных металлов и слеплять их в кусочки руды. То есть, в тех местах, где упал осколок метеорита, можно обнаружить залежи золота, платины, серебра, урана и т.п. Сообразив, что метеорит – это новый источник богатства и власти, различные силы пытаются захватить его и, завладев, удержать любыми средствами. Из лесов выходит Дремучее Братство – древняя организация, которая веками копила силы, чтобы захватить власть над миром. Сейчас настало это время, решило Братство. С другой стороны выступает Глобальная Оборонная инициатива – всемирная коалиция стран. Они, разумеется, не собираются отдавать такую ценную добычу в жадные руки Братства. В центре событий находится сумасшедший ученый Мобиус, которому не нравится подход к данной проблеме ни той, ни другой стороны. Он провел собственные исследования и выяснил, что метеорит может помочь в формировании экологии Земли. У него нет войска, чтобы воплотить свои благородные идеи в жизнь, и он не может участвовать в войне, но зато он может манипулировать поведением сторон, подкидывая им информацию.

По другому сценарию тиберийум появляется на планете как результат действия радиационного излучения из космоса, и сам по себе является ценным энергетическим сырьем. Залежи тиберийума ядовиты (это подтверждает и сам процесс игры), и чтобы его собирать, необходим высокий технический потенциал, которым обладают всего лишь две силы на планете – Дремучее Братство NOD и Глобальная Оборонная инициатива GDI. Естественно, что в данной ситуации они вступают в жесточайшую конфронтацию, а вы, решив поиграть в С&С, должны привести одну из сторон к победе, и соответственно разрушить планы другой.

Компания «Westwood» сфокусировала свои усилия на кинематографической стороне игры, затратив огромное количество времени и средств на трехмерную анимацию и видео.

В начале игры на вас обрушивается поток информации о тиберийуме, пропагандистские манифесты Братства и GDI. Вам придется принять одну из сторон в этом конфликте.

Как и Дюна 2, С&С – игрушка, состоящая из 30–40 фрагментов, плюс еще около двадцати дополнительных заданий. Задача игрока заключается в увеличении добычи редкого минерала. На вырученные от его продажи деньги вы должны наращивать свой боевой потенциал, с тем, чтобы создать войско, способное выбить противника из его базы.

В игре достаточное количество сценариев: добыча минерала, строительство, уничтожение построенного противником и самого противника, захват вражеской территории.

В игре есть «выигрышная последовательность сценариев», но есть и многочисленные ответвления. Если вы проигрываете одну из битв, то это совсем не означает полного поражения, – вы можете попробовать обходной маневр с тем, чтобы вернуться на победную тропу. Также есть альтернативные варианты победы: вы можете победить, разрушив объект противника, а можете захватить его. Если вы захватите исследовательский модуль, то сможете выйти на другой вариант развития сценария и создать какое-нибудь новое оружие.

А оружия в игре хватает. В игре могут участвовать 15 видов техники, включая танки, вертолеты и т. п., каждый с возможностью улучшения. Кроме того, еще есть пехота, снаряженная огнеметами, гранатометами и ракетными установками. Как и в Dune, вам придется развлекаться не только разрушением объектов, но и строительством своей базы. Чем больше вы соберете Тиберийума, тем больше сможете позволить себе объектов, что, в свою очередь, приведет к большому количеству вооружения.

Разумеется, противник не сможет спокойно смотреть на то, как вы строите свою базу, и будет вам всячески мешать. Возможно, вы захотите построить оборонительные сооружения, вроде стен и защитных башен. На последних уровнях вам понадобится еще и ПВО.

Все действие сопровождается отличной графикой и детальной анимацией. После голых пустынь Дюны неплохо смотрится пересеченный рельеф С&С: всевозможные горы, реки, леса; кроме того, рельеф меняет характер боевых действий. Передвижение войск также сопровождается отличной ани-



мацией: если по вашей пехоте будет открыт сильный огонь, то она сначала присядет, а затем будет уползать из опасного места по-пластунски.

В игре заметно усилены логические способности компьютерного оппонента. Компьютер теперь будет рассчитывать варианты стратегии и, если вариант не удался, то будет использован следующий.

В общем, то, что мы с вами получили для приставки, представляет из себя очень качественный продукт. На двух забытых под завязку дисках находится вся компьютерная версия игры, плюс еще пятнадцать миссий так называемого продолжения Covert Operation, да еще пять уровней, разработанных специально для приставки Sony PlayStation. Качественным продуктом получился по нескольким причинам:

- во-первых, создатели приставочной версии не пытались просто забить пишущий хит для процессора Sony, а создали оптимизированную версию, перекроив множество заданий;
- во-вторых, большое количество миссий, которые и не снились игрокам C&C на PC, также сделали свое хорошее дело;
- ну и в-третьих, графические и звуковые возможности Sony явно заслуживают одобрения в этой игре.

Таким образом, это отлично разработанная и красиво сделанная стратегическая игра, в которой замечательно сочетаются кинематографические и компьютерные эффекты. Любители стратегических игр получили нового сильного противника, с которым приятно побороться.

В игре существуют четыре основных сценария боевых действий, в соответствии с которыми вы можете действовать:

1. «Собрать и уничтожить» — необходимо собрать как можно больше тибериума, и вдобавок к этому уничтожить вражескую базу с техникой и войсками.
2. «Уничтожить или спасти» — чаще всего нужно выполнить убийство одного человека, перебить весь населенный пункт, выкрасть техническую новинку (играя за NOD), или же этого человека (населенный пункт, техническую новинку) сохранить от вражеских атак (играя за GDI).
3. «Отбить, собрать и уничтожить» — вариация первого типа миссий с той лишь разницей, что перед тем, как собирать тибериум и строить войска, вам необходимо, командуя маленьким отрядом, освободить свою базу от штурмующих ее врагов.
4. «Уничтожить» — самый сложный вариант миссии, где у вас нет возможности построить базу и надо рассчитывать только на свои силы и скудное подкрепление.

Принципы игры

При загрузке вас ожидает приятный сюрприз — Э.В.А. Не беспокойтесь, главный редактор тут ни при чем, Э.В.А. — это Электронный Видео-Агент с весьма приятным голосом и удивительной способностью поддерживать разговор даже при почти «зависшей» машине. В начале игры у вас есть воз-

можность посмотреть телевидение будущего, пройтись по его каналам и узнать последние новости. Выбирайте сторону, за которую вы будете воевать — GDI или Nod. Арсенал GDI включает в себя почти все, что находится на вооружении армии США, а Nod, в свою очередь, пользуется советской, извините, российской техникой (один АН-22 «Антонов» чего стоит!) Не мучайтесь и выбирайте наших. Должно же быть в вас что-то патриотическое.

Итак, вы решили, и настало время вашего первого задания, в котором, как правило, нужно «заставить замолчать» одного из лидеров местного населения. Да, да, наконец-то можно выместить злобу за провалившуюся операцию на местных жителях, разграбив и разорив все близлежащие деревни. Между делом можно пострелять по белью, которое сушится на веревках, или направить залп мобильной артиллерии на колодец. Если припугнуть или перестрелять половину населения деревни, то вторая половина перейдет к вам на службу, хотя толку от них нет почти никакого, как известно: «бульжник — орудие пролетариата». В игре существует множество сюрпризов: например, разорив очередную деревню, вы замечаете небольшой ящик серебряного или золотого цвета, это своего рода бонус. Взяв его, можно получить много денег или возможность строить новое оружие.

Вид на поле боя по сравнению с той же Dune 2 существенно изменился: наблюдать за войсками теперь предстоит не сверху, а под углом в 3/4, появились естественные преграды в виде каньонов, рек, взорванных мостов и непроходимых лесов, перебраться через которые можно только с помощью воздушной техники. Возможность производить различные воздушные средства и управлять ими порадует самых придирчивых игроков. Больше движения придали разработчики и зданиям базы, теперь жизнь в них пульсирует так же, как и в живых персонажах. В любой момент ненужное здание можно продать, потеряв, правда, небольшое количество денег на комиссионные, но чего не сделаешь ради победы? Деньги нужно добывать, как и прежде, из земли, передав хлопоты забот о казне харвестеру.

Несколько изменился принцип добычи стратегического сырья, т. е. тибериума. Как уже известно, минерал прибыл к нам из космоса, и его строение еще до конца не изучено, поэтому пересыпанием песка здесь не обойдешься. Дальше — больше: оказывается, тибериум вреден для человеческого организма, а если точнее, то он вообще жутко радиоактивен, что печально сказывается на здоровье солдат, которые сгорают прямо на глазах. Еще один плюс игры — подвижная техника и солдаты с невероятно живыми жестами. Если оставить своих солдат ненадолго в покое, они начнут отжиматься или метать ножи, заниматься боевой подготовкой. Умирают они по-разному, в зависимости от орудия убийства. Звуки и музыка в игре просто великолепны. Представьте себе крики умирающих, лаконичное «No problem», сигналы техники, разнообразные взрывы или шелест деревьев. Музыка представлена двадцатью саундтреками в ритмах рока, хип-хопа и даже рэпа, причем выбирать и устанавливать их звучание вы можете сами.

Видимо, разработчики учли замечания игроков к Dune 2, которая, согласитесь, была не слишком сложной, и усовершенствовали искусственный интеллект — теперь он реагирует на успехи и промахи играющего. Едва ли компьютер совершит одну и ту же ошибку дважды. Так что ждите внезапных атак, усиленных патрулей и внутренних конвоев, которые могут ударить по слабому месту в вашей обороне. Исход сражения определяется не слабостью вашего компьютерного оппонента, а вашей собственной слабостью. Теперь, если завести своих солдат в каменный лабиринт и оставить их там, они не будут сидеть сложа руки, а начнут сами выбираться из этого положения и воевать без вашего участия с противником, который, в свою очередь, нападает разумно

организованными группами и довольно осмысленно двигается к своей цели.

Еще одно новшество – возможность захвата вражеских строений. Вы только представьте перспективы, которые откроются перед вами после захвата ряда основных зданий базы противника. Лишние можно тотчас продать, получив немалые деньги. Обобщая, можно сказать, что армии противоборствующих сторон могут иметь одинаковое вооружение при наличии определенных навыков и природной ловкости. Захват строений производит инженер (Engineer), как известно, человек в таких вещах разбирающийся. Несколько слов об управлении войсками: взамен неудобного меню а-ля Dune 2, в Command & Conquer применен так называемый принцип «активной кнопки». Решение выполнить то или иное действие принимает сам компьютер, а вы только указываете, куда оно направлено. Курсор принимает множество пульсирующих форм в зависимости от действия, которое нужно выполнить. Заметный шаг в управлении – это возможность объединять любое количество войск в единую группу (вспомните хотя бы WarCraft, где было можно объединять в группу не более четырех боевых единиц). К тому же масштаб карты можно изменять по своему желанию. Пройдя несколько миссий, вы придете к выводу, что «поставили не на ту лошадку»: Global Defense Initiative заметно превосходит по силе Brotherhood of Nod, тяжелые ракетные крейсеры и эскадрильи беспощадных A-10 «Warthog» разносят оборону Nod'a в клочья. Но не поддавайтесь сомнениям, российская техника не подведет, и, вообще, тезис «русские не сдаются» как никогда актуален в этой игре.

Не хватает слов, чтобы описать восторг от живого оцифрованного видео, встречающегося практически на каждом шагу – это и заставки, и объяснение задач в миссиях. Победа или поражение встречают вас разнообразными, практически не повторяющимися видеороликами, и не удивительно, что за игру на счетчик видео набежит целых 40 минут.

Немного углубимся в тактику: одно из самых интересных и захватывающих заданий ждет вас в Южной Африке. GDI разрабатывает орбитальное оружие, группа ученых находится в секретной лаборатории под охраной многочисленных войск. Ваш план заключается в том, чтобы с небольшим отрядом пробиться в глубь охраняемой территории и, воспользовавшись услугами снайпера-киллера, «убрать» профессоров с вашей дороги к мировому господству. Поначалу кажется, что это невозможно, настолько силен противник, и настолько малое количество войск находится в вашем распоряжении. Не паникуйте и обдумайте план действий. GDI обладает такой промышленной технологией и выучкой солдат, что поневоле призадумаетесь.

Вражеские гранатчики (Grenadier) принесут вам немало хлопот, особенно, наступая отрядами. Ваш козырь – молниеносность действий и трезвая оценка сил ваших войск. Против гранатометчиков и других пеших боевых единиц просто великолепен Commando Infantry – это боец спецподразделения, вооруженный дальнобойной винтовкой «Raptor» с лазерным прицелом, а также неограниченным запасом пластиковой взрывчатки, способной в считанные секунды разнести любое здание противника, но приготовьтесь ежеминутно выслушивать его злобный смех и хвалу самому себе: «Real top guy...» Отряд ваших огнеметчиков (Flamethrower) остановит атаку противника и сотрет с лица земли все, что горит или плавится.

Следующее задание заключается в том, чтобы выкрасть ядерный детонатор с секретной базы GDI. Ваш небольшой отряд будет разбит за несколько минут, детонатор в ваших руках, но до места встречи с вертолетом «Chinook» еще очень далеко, и ни с чем ни сравнимы ощущения близкого провала, когда ваш единственный танк на последнем издыхании, под непрерывным обстрелом ползет к месту высадки. Про-

исходит необычное событие: Саф, близкий друг главы Nod'a Кейна, тайне от него дает вам задание уничтожить ряд центральных городов США, начиная с захвата Пентагона и довольно сурово предупреждает: «If you make a mistake, you fail, if you fail, you die...» Но каким-то образом Кейн узнает о планах Сафа и без лишнего шума вышибает бедняге мозги. Настало время подробнее рассказать о возможностях unit'ов и объяснить предназначение некоторых зданий Nod и GDI. Новейшие технические достижения должны быть воплощены в элитных unit-ах, способных небольшим количеством разгромить хорошо укрепленную базу противника и удерживать территорию длительное время. Хотя основной упор делается не на решение таких тактических проблем, как снабжение и вооружение, а на само боевое действие с маневром и стрельбой. Для начала нужно сказать, что ваше главное здание – строительный двор – тоже является подвижным unit-ом, имя которому – MCV (Mobile Construction Vehicle). При помощи некоего средства на воздушной подушке (Hovercraft) GDI осуществляет транспортировку своих боевых единиц по земле, воде или по тому же тибериуму к месту начала операции. Боевые воздушные средства использует только GDI, но, не забывайте, инженеры не дремлют.

Истребитель вертикального взлета Орка – VTOL Orca – (привет от WarCraft!) не стоит вашего внимания, так как он требует собственного места посадки (Helicopter pad), и его боекомплект ограничен шестью не очень мощными ракетами. Недолгое пребывание на поле боя обусловлено постоянными перелетами на базу для зарядки ракетами. К тому же истребитель легко сшибается небольшим отрядом солдат, вооруженных базаками, а вот атакующие вертолеты, по форме напоминающие пресловутый AH-64 «Apache» (можно возмутиться отсутствием KA-50), запросто могут, соединившись в эскадрилью «летающих тузов», разгромить пулеметами несколько вражеских строений. Этот вертолет великолепно подходит для организации карательных операций в близлежащие деревни.

У Nod'a пешками в начальных миссиях будут маломощные песчаные багги (Dune Buggy), невероятно быстрый атакующий мотоцикл Рекон (Recon Bike) и менее мощный, чем «Абрамс» у GDI, небольшой танк MFA1 «Bradley». Легкое вооружение GDI представлено всем известной бронемашинкой Хаммер (Hum- Vee) и средним по мощности танком A1 «Abrams». Арсенал Nod'a порадует вас мощной мобильной артиллерией (Mobile Artillery), ультимативным пламенным танком (Flame tank) и невидимым «стелс» танком (Stealth tank). Арсенал GDI менее богат в этом отношении, но мобильная ракетная установка MLRS (Mobile Launcher System) и гигантский танк X-66 «Мамонт» (Mammoth) заставят трепетать вашу оборону, основу которой составляют защитные сооружения...

И в строительном отношении GDI заметно опережает Nod. GDI строит все свои технические и воздушные unit'ы на ору-



жейном заводе (Weapons factory), а Nod, в свою очередь, покупает всю технику где-то за бугром (новые русские, понимаете ли), откуда прилетают краснозвездные транспортные самолеты и выгружают на взлетной полосе очередные unit'ы. Не нужно объяснять, сколько времени занимает процесс доставки, и в этом GDI выигрывает самое главное – время. Чтобы не строить все новые и новые unit-ы, оказывается, проще отремонтировать старые – достаточно построить ремонтный завод (Repair Facility), и число ваших войск будет уменьшаться не так стремительно.

Как защитить базу при отсутствии подвижных unit'ов? Ответ прост – строительством оборонительных сооружений. GDI сильнее и здесь: охранные вышки (Guard Tower) вооружены тяжелым пулеметом, который принесет небольшой урон механической технике, но, попав под их огонь, из отряда солдат в живых не останется ни один, и не надейтесь. Вы думаете это все? Как бы не так – улучшенная или, лучше сказать, доработанная охранный вышка (Advanced Guard Tower) не оставляет ни малейшего шанса на выживание вашим пешим unit'ам, с этого момента в ход идет только тяжелая техника, которая тоже, конечно, понесет порядочный урон от ракет. Вооруженная пулеметами и еще вдобавок ракетами большой дальности, эта доработанная вышка сводит на нет усилия ваших солдат и инженеров, хотя есть одна возможность практически без жертв провезти солдат вглубь вражеской базы, но для этого нужно захватить оружейный завод GDI.

Транспортировать пешие unit'ы можно воспользовавшись APC (Armoured Personal Carrier). Этот небольшой бронетранспортер, вооруженный сравнительно легким пулеметом, может взять «на борт» пять любых пеших unit'ов и пробиться через плотную оборону противника, только после его уничтожения бедные солдаты останутся без какой-либо защиты. Кстати, солдаты обучаются в специальных зданиях: у GDI – это казармы (Barracks), а у Nod'a этот процесс происходит в странном сооружении, выглядящем как рука из бетона и камня, крепко держащая земной шар в кулаке, и имеющее не менее странное название – Hand of Nod. Немного отвлекшись на unit'ы, вернемся к нашим баранам. Nod разработал (наконец-то!) охранный башню нового поколения, кодовое название которой – «obelisk света» (Obelisk of Light). Это сооружение, напоминающее сыр с дырками, очень дорого стоит, пожирает очень большое количество энергии, и поэтому требует чуть ли не собственный силовой генератор, который тоже подвержен модернизации (Power Plant и Advanced Power Plant), но все эти затраты с лихвой окупятся спокойствием за сохранность базы.

Вооруженная лазером гигантской мощности, башня способна легко уничтожить любую боевую единицу, даже ракетный крейсер. Если же вы решили сэкономить на обороне, то вам наверняка потребуются не активные средства защиты, т. е. стены, насыпи, рвы. За небольшую плату можно обнести всю базу двойным или даже тройным рядом колючей проволоки с электричеством (Chain Link Fence), забором из мешков с песком (Sandbag wall) или самой крепкой бетонной стеной (Concrete wall). Заканчивая эту вереницу защитных сооружений, стоит упомянуть еще и стационарную пушку (Gun Turret), доступную как GDI так и Nod-у, но ее мощность сравнима с залпами небольшого танка, не приносящими особого вреда технике противника.

От военных вопросов перейдем к экономическим: как известно ветеранам Dune 2, харвестер привозит сырье на перерабатывающий завод (в данном случае Tiberium Refinery), а переработанное потом хранится в хранилищах (Tiberium Silo). В Command & Conquer ничего не изменилось за исключением того, что в случае гибели вашего харвестера никто не удосужится прислать вам еще одного, придется выкупивать его самому. Немалое значение имеет обзор и слежение за перемещениями ваших войск и войск противника, здесь не

обойтись без радарной установки, или центра коммуникаций (Communications Center), но GDI, как всегда, пошли дальше: приделали радару ионную пушку и назвали это Улучшенным Центром Коммуникаций (Advanced Communications Center). Как известно, в критические моменты способность думать активизируется и открываются новые способности – для защиты от безжалостных налетов эскадрилий A-10 «Warthog» Nod предусмотрел противовоздушные ракетные установки (SAM Site), но они не дают полной защиты вашим войскам и строениям.

Видимо Nod-у надоело плестись в конце военного производства – в последней, решающей миссии вам станет доступен дворец (Храм) Nod-a (Temple of Nod), при помощи которого ваши солдаты-фанатики получают доступ к орбитальному оружию и выходу в киберпространство...

Принимая во внимание все вышенаписанное, вы знаете, что эти операции требуют огромного количества денег, а добывать тибериум так долго и мучительно... Если вы немного разбираетесь в компьютерах, то вы вполне сможете чуть-чуть обмануть игру и получить желаемые «бабки». Попробую объяснить, что же нужно сделать: сохраните свою игру, запомнив (или записав) количество денег, имеющихся у вас в данный момент. Затем выходите из игры и в Norton-e, в режиме F3 просмотрите свои сохраненные файлы, имеющие расширение 001, 002, и т. д. В самом начале каждого файла вы увидите имя, найдите нужный и запомните его внешнее название. Потом запускайте утилиту программы Norton's Diskedit и входите в содержимое нашего файла. Сначала нужно узнать обозначение суммы имеющихся у вас денег (в игре конечно) в гексагональном исчислении. Для этого вызовите на экран калькулятор (подойдет даже из Windows, только в режиме Scientific), наберите сумму ваших денег и переклните калькулятор в гексагональное исчисление (триггерная кнопка HEX). Запишите появившееся число. Затем, сверяясь с моим примером, произведите следующие действия: например, сумма денег – 1500, после перевода в HEX – 5 DC, затем прибавляем спереди ноль – 05 DC и меняем пары цифр местами – DC 05. Заходим в режим FIND и в строке (!) HEX Converter'a (а не ASCII Table) набираем 05 DC и жмем Enter. Все найденные варианты (редактируем) меняем на FF F7 (и сохраняем каждый вариант Ctrl + G), что равняется 65527 тибериумным долларам наличными. Обычно этого с лихвой хватает для прохождения миссии, но в последней наверняка придется «делать деньги» дважды.

Меню и загрузка

Итак, программа запущена. После ну очень крутого intro, Вы увидите меню с пятью пунктами:

Start New Game

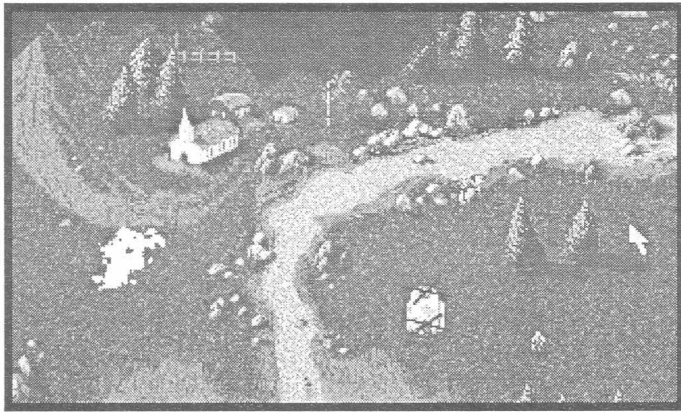
Load Mission

Replay Introduction

Exit Game

Последний пункт в комментариях не нуждается – выход из игры. Replay Intro – посмотреть введение. Второй пункт – это загрузка ранее сохраненных игр, и первый пункт – «новая партия». Щелкните по ней, и игра начнется.

Сначала Вы увидите две мерцающие эмблемы с изображением орла и змеи. Здесь, конечно, надо щелкнуть над орлом. Про другой вариант я и говорить не хочу, и в качестве офицера ГЗИ вы приступаете к первой – тренировочной миссии. Интерфейс в игре просто превосходный и заслуживает самой высокой оценки. Для передвижения своего объекта надо просто выделить его. При этом вокруг этого объекта появится белый прямоугольник с полоской сверху, характеризующей его состояние.



Зеленая полоска – состояние в норме, желтая – так себе, красная – скоро на тот свет. Курсор тоже меняется и принимает форму либо зеленого кружочка над точками карты, куда можно переместить выделенный объект, либо красного перечеркнутого знака «стоп» над непроходимыми участками, либо пульсирующего красного прицела над вражеским или потенциально разрушаемым объектом. Теперь щелкните над конечной точкой – и ваш объект либо направится к цели, достаточно интеллектуально обходя препятствия, либо откроет огонь по врагу.

Очень удобно и то, что в отличие от практически всех остальных wargames, которые я знаю, выделение при этом не сбрасывается и вам не надо заново выделять фигурку, чтобы изменить ее маршрут или назначить новую цель для поражения. Такое вроде бы незначительное улучшение очень сильно упрощает управление игрой, не давая программе обычного в таких случаях преимущества перед человеком, когда необходимо производить множество лишних движений мышкой.

Статические сооружения типа базы, заводов, электростанций и т.п. перемещать, понятно, нельзя, но выделять можно. При этом вы увидите их состояние – цветную полоску, как и у подвижных объектов.

Работа харвестеров (сборщиков Тибериума), аналогична работе их тезок из «Дюны 2». Указав харвестеру поле с «травкой», можно быть за него спокойным – он сам с завидным упорством будет опустошать его, а в дальнейшем, не исключено, самостоятельно найдет и новые поля с минералом. Устройство по переработке Тибериума имеет ограниченные емкости для его хранения, текущую заполненность вы можете определить, выделив это строение – у него внизу появится зеленая (или пустая) полоска. Поэтому не забывайте вовремя подстраивать новые хранилища для минерала, иначе добываемый Тибериум будет пропадать, не принося денег. Доступные для создания постройки появляются не все сразу, а постепенно. Например, пока вы не постройте фабрику по переработке Тибериума, вы не сможете создавать заводы по производству танков и пр.

Механика производства зданий, солдат и машин в «С&С» сильно отличается от «Дюны». В правой части экрана в информационном окне расположены две скроллируемые полосы. В левой появляются строения, доступные для создания в данный момент, а в правой – типы солдат и машин. Когда вы щелкаете над изображением некоторого строения, то вся левая полоса становится серой – недоступной, и только строящееся в данный момент здание медленно становится нормального цвета круговым «очищением». Во время строительства никаких других заказов на постройки делать нельзя. Аналогично обстоит дело и с солдатами. После постройки казарм вы увидите четыре лица – автоматчика, гранатометчика (бросающего гранаты ручками), стрелка из переносной ракетной установки и инженера. Опять-таки, когда создается

солдат, других военных вы «производить» не можете. Это не касается иконок другой полосы.

После постройки завода по производству боевых машин в правой полоске появится доступная в данной миссии техника. Иногда вся она не видна, поэтому надо скроллировать полосу с помощью кнопочек-стрелок под ней.

В этой игре одновременно вы можете производить не более одного здания, одного солдата и одной машины. Причем, даже если вы постройте две казармы, от этого ничего не изменится. Вы сможете лишь указывать текущую активную казарму (откуда будут выходить солдаты) двойным курсором, но возможность создания нескольких воинов одновременно все равно будет отсутствовать.

После того, как один из объектов будет построен, на его иконке появится надпись «ready» – готов. Щелкните над ним курсором, и на карте появится контурный размер этого строения в натуральную величину. Если он закрашен белыми полосками – в данном месте его можно построить. Если красными – здесь строить нельзя. Сами сооружения спланированы очень умно. Если в «Дюне» можно было поставить строения вплотную друг к другу так, что через них не проехать, то теперь каждое здание имеет подъездную площадку, через которую можно срезать углы и удобно маневрировать в сложных конструкциях.

С солдатами и машинами проще. Они просто выходят из ворот казарм или выезжают из ворот завода, выстраиваясь аккуратными пятерками.

Если вы передумали создавать уже производимый объект, щелкните кнопкой отмены над соответствующей иконкой, при этом ее круговое «очищение» остановится с надписью «hold» – заморожено. При щелчке кнопкой подтверждения создания восстановится, при нажатии кнопки отмены – сбросится.

Над двумя полосками выбора объекта производства расположены три кнопки – [repair], [sell] и [map]. Первая предназначена для восстановления поврежденных Братством строений. Нажав ее, вы перемещаете курсор над вашими зданиями, и над теми строениями, которые нуждаются в восстановлении, курсор примет форму вращающегося ключа. Для исправных строений ключ будет перечеркнут.

Кнопка [sell] позволяет продавать здания, если вы в них больше не нуждаетесь (или если ваши инженеры захватили вражеское строение, от которого теперь можно избавляться и получить обычно очень нужные деньги). Нажав эту кнопку, вы увидите курсор в виде вращающегося доллара. Щелчок над ненужным строением – и из него выбегают солдаты и сотрудники, а на карте остается голое место. Ну и, разумеется, в ваш кэш добавится соответствующая сумма. Кстати, свой текущий запас долларов Вы всегда видите в верхней части экрана с правой стороны.

Наконец, кнопка [map] дает возможность изменения масштаба карты (конечно, если вы построили радар и подключили энергию). Нажатием правой кнопки вы меняете масштаб с глобального мелкого (вся карта) на локальный крупный. Кстати, указывать цели и конечные точки передвижения вы можете и на этой карте.

Карты отдельных миссий всегда тщательно продуманы и представляют из себя настоящие головоломки. Это лабиринты из непроходимых каменных стен, деревьев и рек. Во многих миссиях для перехода на другую сторону реки надо тщательно исследовать побережье в поисках едва заметного брода. В небольших рошицах имеют обыкновение прятаться вражеские солдаты и объекты типа ПВО-установок, причем из-за деревьев они не видны как на игровой карте, так и на радарной. Поэтому в некоторых миссиях для обнаружения последнего солдата Братства приходится вручную прощаривать курсором-прицелом все игровое поле.

Слева вверху вы видите кнопку [options]. Нажав на нее, вы попадаете в меню настройки и поддержки игры – выбор и гром-

кость звукового сопровождения, яркость и контрастность изображения, сохранение/восстановление миссий и т. д.

Солдаты и техника

1. Minigunner – обычный пехотинец, вооруженный автоматом. Служит для уничтожения пехоты противника. Легко погибает, особенно под гусеницами танков. Самая дешевая военная единица.
2. Grenader – гранатометчик; эффективный истребитель не только пехоты, но и техники противника. Может убегать от гусеничных танков, правда, не всегда успешно. Рекомендую иметь несколько отрядов по 3–5 единиц, прикрытых пехотой или техникой, т.к. гранатометчики легко гибнут от пуль противника.
3. Rocket – пехотинец, вооруженный ручной ракетной установкой. Отряд из 4–5 единиц быстро и легко уничтожает боевую единицу техники противника не только на земле, но и в воздухе. Их необходимо также прикрывать отрядом пехоты или техники, из-за их полной незащищенности от пуль противника.
4. Flamethrower – огнеметчик, сжигает не только, но и все вокруг себя, так что будьте осторожны. Располагайте их в стороне от своих основных сил. Эффективен только против пехоты противника.
5. Engineer – инженер; дорогостоящий специалист, используемый для захвата военных объектов противника. Защищаться сам не может, поэтому лучше всего держать его в бронетранспорте (APC) или на безопасном расстоянии от военных действий.
6. Commando – профессиональный убийца-диверсант. Обладая оружием с большим радиусом поражения, уничтожает пехоту противника с большого расстояния, что позволяет ему оставаться незамеченным и повышает шансы на выживание. В своем арсенале имеет также взрывчатку – для быстрого выведения из строя объектов противника. Легко уничтожается из любого оружия любой техники.
7. Transport Helicopter – транспортный вертолет; служит для переброски одновременно 5 единиц пехоты. Вооружения на борту нет, броня слабая, и поэтому легко сбиваем ракетчиками, или двумя попаданиями ракет ПВО.
8. Orca (Attack Helicopter) – боевой вертолет, вооруженный 5 ракетами. Боевое звено из 3 вертолетов легко уничтожает не только бронетехнику противника, но и защитные сооружения. Сам вертолет может быть легко подбит ракетами ракетчиков и ПВО. Из этого следует, что если использовать вертолеты широко, то, в первую очередь, необходимо уничтожить установки ПВО и отряды ракетчиков.
9. Mammoth Tank – тяжело бронированный танк, со сдвоенным артиллерийским стволом и парой ракетных установок. Очень дорогостоящая техника. Имеет преимущество не только в боевой силе, но и в возможности саморемонта (если вовремя его отвести на безопасное место). Уничтожается совместными усилиями отрядов, ракетчиков и танков.
10. Medium Tank – средний танк; подвижная боевая машина; стоимость – 700\$.
11. Light Tank – легкий танк; лишь отряд из 4–5 таких машин представляет из себя что-то серьезное.
12. Stealth Tank – танк невидимка, легкий, оснащен двумя ракетными установками. Очень дорогая машина, во время атаки становится видимым, а значит и уязвимым. Назначение – незаметное проникновение на территорию противника с целью идентификации строений. Опасен (особенно в засадах) и почему-то действует эффективнее на стороне противника.
13. Hum-Vee (Nod Buggy) – вездеходы, вооруженные спаренными пулеметами; служат для прикрытия отрядов пехоты и

уничтожения живой силы противника. Вследствии малой толщины брони легко уничтожаются. Иметь отряд, состоящий из более чем 3 машин не рекомендую.

14. APC – бронетранспортер; боевая машина пехоты, вооруженная пулеметом и имеющая крепкую броню. Способна перевозить одновременно 5 единиц пехоты. Основное назначение – заброска боевого десанта в логово противника.

15. Reconbike – бронированный мотоцикл, оснащенный двумя ракетными установками. Скорость передвижения позволяет без особого труда ускользать от ракет и лазеров. Основное назначение – разведка местности, уничтожение отдельных боевых единиц противника с быстрым отходом и передислокацией на новую позицию. В ближнем бою легко уничтожает ракетные установки противника.

16. Rocket Launcher – передвижная ракетная установка. Уничтожает цели с большого расстояния; в ближнем бою – беспомощна. Нужное оружие, несмотря на большую стоимость и слабую броню.

17. Ground Support Aircraft – отряд, состоящий из двух реактивных самолетов – бомбардировщиков. Поражает большие площади бомбовым огнем с уничтожением всего живого. Уничтожить можно только с помощью ракетных установок ПВО, причем чаще всего удается подбить только один самолет, второй успевает выполнить свою задачу и улететь, но и это можно считать успехом, т.к. разрушения у вас будут вдвое меньше.

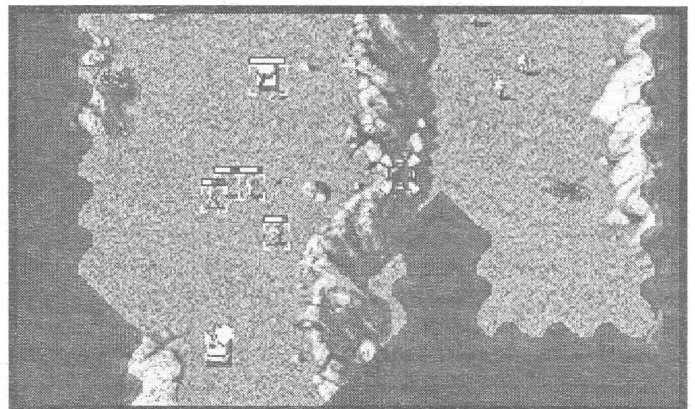
18. Gunboat – лодка, оснащенная ракетной установкой; служит для огневой поддержки сухопутных войск с моря. Уничтожить можно только лишь при помощи оружия, установленного на оборонительных сооружениях, например, достаточно двух ударов лазерного луча, или отряда боевых вертолетов.

19. Harvester – машина по сбору Тибериума; обладает крепкой броней и может выдержать не одну атаку противника. Скорость передвижения небольшая. Стоимость этой машины велика, и иметь большое количество таких машин – расточительство, хотя решать вам.

20. Mobile Artillery – передвижная артиллерийская установка. Скорость передвижения небольшая. Выстрел этой пушки уничтожает все вокруг. Обладает большим радиусом действия; подразделение из 2–3 пушек с легкостью уничтожает боевые порядки противника и его оборонительные сооружения, находясь на безопасном расстоянии от них. Может быть уничтожена 2–3 попаданиями противника.

21. Машина смерти – тяжелая передвижная машина, уничтожающая противника огнем. Обладает крепкой броней и маленькой скоростью передвижения. Из-за большой стоимости подобных машин много их у вас не будет, а жаль. Страшное оружие, в первую очередь, для пехоты – струи огня в мгновение ока испепеляют целые отряды пехоты.

22. Ion Cannon – космический аппарат, стреляющий потоком ионных частиц. Моментально уничтожает отряды пехоты, легкую технику и оборонительные сооружения.



Другие объекты:

1. Поселения – гражданские постройки, которые, либо надо охранять, либо уничтожать. Уничтожив храм, вы получите 2000\$. Частенько в строениях скрываются автоматчики противника, и, пока вы их не уничтожите, ваша миссия не будет закончена.

2. Залежи тибериума – кристаллы зеленого цвета. Из-за их острых шипов передвижение пехоты через залежи Тибериума смертельно опасно.

Совет: не собирайте весь Тибериум на участке залегания, т. к. он способен самовоспроизводиться. Тем самым у вас появится, через некоторое время, возможность собрать его больше, а значит у вас будет больше денежных средств, которых все время не хватает.

Рейтинг игрока зависит:

– как от собственных потерь военных единиц, так и от потерь врага;

– от времени, затраченного на выполнение миссии;

– от денежных средств, находящихся на вашем счету, на момент выполнения миссии.

Исходя из этого:

– не делайте камикадзе из подразделений, с красным и даже с желтым уровнем жизнеобеспечения – технику можно отремонтировать, а солдат лучше отвести в безопасное место, подальше от военных действий;

– для более успешного уничтожения сил противника проведите предварительную разведку местности – чаще всего, когда вы нападаете на небольшое число боевых единиц врага, ему на помощь приходят такие многочисленные силы, что вам и не снились, и это приводит либо к вашему поражению, либо к очень большим потерям;

– для пополнения денег, лежащих на вашем счету в конце миссии, продавайте свои военные объекты, в первую очередь, захваченные; если денег не хватает в процессе игры, продавайте Construction Yard, при условии конечно, что вы уже построили все возможные объекты, – эта сделка принесет вам 2500\$.

Строения

1. Construction Yard – завод по производству военных сооружений; в большинстве миссий его-то и надо первым делом построить с помощью передвижной строительной установки – MCV; у вас, тем самым, есть возможность выбора места, удобного для построения вашей базы. Совет: стройте завод поближе к залежам Тибериума, и следите за уровнем его мощности (старайтесь, чтобы он всегда был максимальным), так как уничтожение этого важного объекта грозит вам полным поражением данной миссии. Узнав место расположения подобного завода у противника, постарайтесь поскорее захватить его. После захвата сразу продавайте, так как удерживать его без подавления огневых точек противника практически невозможно, а это, в свою очередь, требует большого количества военных подразделений и времени. При продаже вы получите примерно 2000\$, которые пойдут на усиление вашей боевой мощи.

2. Power Plant – электростанция, снабжающая электроэнергией все ваши объекты. Старайтесь, чтобы у вас никогда не было недостатка в энергии. Поэтому стройте электростанций как можно больше. Захват подобных объектов у противника с помощью инженера не рекомендую, т. к. стоимость объекта не велика.

3. Advanced Power Plant – двойная электростанция (название говорит само за себя). Захват у противника с помощью инженера рекомендую, во-первых, из-за ее высокой стоимости – 600\$, во-вторых, из-за той энергии, что не досчитается с ее потерей ваш противник.



4. Barracks (Hand of Nod) – казармы, в которых формируются пехотные отряды. К сожалению, количество казарм никак не влияет на скорость создания пехоты, и поэтому одной казармы вам будет вполне достаточно. Стоимость объекта невелика, но, если база противника находится на большом расстоянии от вас, рекомендую захватить его, тем самым, вы сможете сэкономить уйму времени, создавая свою пехоту непосредственно в логове врага.

5. Tiberium Refinery – фабрика по переработке Тибериума; стратегически важный объект. Производите захват объекта в то время, когда сборщик минерала «хорвестор» находится на фабрике. В этом случае вам в руки попадает и фабрика и сам сборщик, стоимость которого 1200\$. При фабрике есть склад, способный вместить переработанного сырья на 1000\$. Если сырья будет больше, то фабрика приостановит на время свою работу. В этом случае необходимо строительство дополнительных складов хранения. Но эта ситуация крайне редка в первой половине выполнения миссий, т. к. деньги постоянно тратятся на технику, ремонт и прочее.

6. Repair Bay – завод по ремонту вашей техники (пехоту, к сожалению, не восстанавливает). Это дорогостоящий объект, но дешевле технику отремонтировать, чем заказать новую. Деньги за ремонт списываются автоматически. Захват у противника рекомендую с целью его последующей продажи.

7. Guard Tower – сторожевая вышка, на которой находятся три пулеметчика; захват невозможен, только уничтожение. Эффективна только против пехоты противника и легкой техники. Лучшее всего уничтожается танковым отрядом из 3-4 танков.

8. Gun Turret – артиллерийская башня; захват не возможен. Эффективное средство защиты объектов и истребления тяжелой техники противника.

9. Helicopter Pad – вертолетная база с одним вертолетом. Захват рекомендую, поскольку это очень дорогой и важный объект. Иметь больше двух подобных баз – расточительство; лучше купить отдельно вертолеты.

10. Sam Site – противовоздушная ракетная установка; неплохая защита от нападений с воздуха (но есть маленькая неприятность – эффективность вражеских установок почему-то значительно выше ваших). Рекомендую располагать подальше от строений (для более точной и эффективной стрельбы) и иметь несколько таких установок (3 или 4). Воздушные налеты противника возможны с разных сторон.

11. Weapons Factory (Airstrip) – завод (аэродром) по производству (транспортировке) военной техники. Захват крайне желателен, поскольку способствует общему ослаблению противника и появлению в вашем арсенале новых видов вооружения. Потребляет большое количество энергии.

12. Communication Center – радарная установка; после установки открывает на панели карту местности, с помощью которой вы сможете быстро попадать в нужное вам место, а также знать в любой момент времени о приближении врага.

Захват у противника рекомендую с целью продажи. Необходимо учитывать, что данный объект потребляет большое количество энергии, и поэтому специально для него постройте электростанцию.

13. Advanced Guard Tower – лазерная пушка; потребляет большое количество энергии (без нее перестает работать). Очень эффективное и страшное оружие – за одно попадание уничтожает пехоту, за два – тяжелую технику. Из-за дороговизны и прожорливости иметь больше одной установки не рекомендую. Легко уничтожается ионной пушкой из космоса, или танковым отрядом из 5–6 танков.

14. Advanced Communication Center – радарная установка, управляющая ионной пушкой. Зарядка пушки происходит автоматически через равные промежутки времени. Потребляет большое количество энергии. Захват у противника невозможен.

15. Temple of Nod – командный пункт и центр управления запуском ракет с ядерными боеголовками; хорошо бронированное сооружение, захват невозможен. Играя против Nod, необходимо учитывать, что вы будете подвергаться ракетным ударам, которые уничтожают здания независимо от их уровня прочности, не говоря уже о простой технике и живой силе. Спасает только то, что подобные атаки происходят только в конечных миссиях игры. Степень попадания можно снизить, если расположить свои сооружения на расстоянии друг от друга, а военные подразделения разбить на небольшие отряды и отвести их подальше от строений.

16. Silo – хранилище Тибериума; потребляет мало энергии. При уничтожении теряется сырье, а значит и деньги. Захват рекомендую, если в хранилище врага есть сырье.

17. Военный госпиталь – захват невозможен; сооружение, которое необходимо тщательно охранять. Построить самому невозможно.

18. Исследовательский центр – не спешите сразу захватывать его у противника, т. к. для того чтобы потом уберечь его от воздушных налетов, вам необходимы будут несколько установок ПВО, достаточное количество энергии и запас денежных средств на счету, большая часть которых уйдет на оплату ремонта. Из-за слабости конструкции здания центра следите за тем, чтобы уровень мощности функционирования был всегда максимальным – это спасет его от уничтожения после единичного попадания. В свою очередь, задержка захвата центра повлечет за собой создание противником новых видов вооружения. Потеря же центра поставит крест на возможности появления у вас нового эффективного оружия. Построить самому центр невозможно.

19. Sandbag barrier – препятствие в виде стены из мешков с песком; весьма эффективно мешает продвижению противника. Если ваш противник-компьютер натывается на препятствие и не может его обехать, то он останавливается и не открывает огня, пока рядом не появится живая цель. Препятствие он игнорирует и уничтожить его можно лишь случайно, поражая живую цель. Вы же можете легко уничтожать подоб-

ные преграды. Данное препятствие самое дешевое и предпочтительнее других.

20. Chain link barrier – забор из сетки.

21. Concrete barrier – бетонный забор, более прочный и дорогой; уничтожается далеко не с первого раза, превращает ваш курсор в режим прицеливания.

Общие рекомендации

1. Некоторые виды вооружения действуют более эффективно на стороне противника.

2. Противник может строить свои здания на большом расстоянии от своей базы, вы же этого делать не можете.

3. Возводите на месте уничтоженного вами здания противника свое укрепление или размещайте боевую единицу и делайте это быстро.

4. Часто рельеф местности представляет собой ряд долин, закрытых горами и соединенных между собой узкими проходами или мостами. Для закрытия всех возможных путей, ведущих в вашу долину, лучше всего подходит отряд из танков и бронетехники. Встретив такой отпор, противник, скорее всего, «заморозит» свое массовое наступление, пока вы добровольно не освободите ему дорогу или не спровоцируете его на контрнаступление.

5. Если вы успеете обнести свою базу и близлежащие залежи Тибериума стеной из мешков с песком, то у вас будет время на возведение более серьезных укреплений и наращивание своих сил.

6. Следите за уровнем жизнеобеспечения своих войск и объектов; потерять их можно легко, а отстроить заново или купить сложно из-за постоянной нехватки денег и времени. Враг, ведь, не дремлет...

Управление

Кнопка Start – загрузка, пауза во время игры.

Кнопка X – обозначить бойца, технику, базу, принять действие.

Кнопка O – снять обозначение.

Кнопка Δ – меню предметов.

Кнопка □ – быстрый выбор вида действий.

Полное прохождение миссий

Даже если вы знаете, что ждет вас в этой игре и что от вас требуется, вы все-таки, запросто можете попасть впросак. Есть множество способов выполнения каждой из миссий, но мы рассмотрим лишь несколько способов, которые опробовали сами и которые не вызывают сомнений.

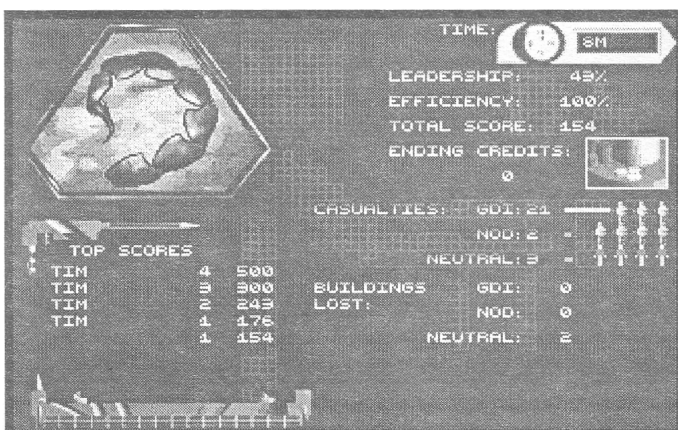
(Если вы не уверены, та ли миссия вас поджидает, то вызовите меню «Options» и взгляните на код в правом нижнем углу. SCG – означает миссия GDI, а SCB – миссия Nod, две цифры означают номер миссии, E – восток, W – запад, ну а A, B и C – соответственно A, B и C.).

Игра за GDI

(Глобальная Оборонная Инициатива)

Миссия 1. Эстония

Начинайте строить свою базу на самой восточной точке пляжа. Отдайте приказ своим отрядам проверить наличие врага





в северном направлении и создайте отряды для защиты своей базы. Тщательно проверьте всю карту, чтобы не оставить где-нибудь своих людей, особенно внимательно смотрите за деревьями и в листве. Обнаружив неприятеля с помощью мобильных отрядов легкой пехоты, сразу отводите их назад, чтобы те не погибли в битве с более сильным противником. После возьмите отряд ракетчиков и отправьте их в бой с обнаруженным врагом.

Миссия 2. Эстония

Когда вы начинаете выполнять это задание, ваша база уже находится в опасности. Отразите первую атаку, используя все силы, что есть под рукой, восстановите базу и защищайте ее всеми силами, которые остались. Новый Construction Yard будет доставлен на пляж. Развернув завод, вы сможете использовать его для восстановления своей базы. Прежде чем атаковать базу Nod на севере, создайте еще несколько отрядов. Для атаки используйте наиболее многочисленные отряды; уничтожьте все отряды врага, прежде чем начинать штурм базы. Вместо того, чтобы разрушить Construction Yard Nod и другие постройки, дайте возможность своим инженерам захватить их. Старайтесь создать не один перерабатывающий завод, а два и по возможности даже три, чтобы собрать как можно большее количество тибериума – эту миссию вы должны будете закончить с, как минимум, двадцатью тысячами монет, половина из которых перейдет к вам в следующей миссии.

Миссия 3. Латвия

Прежде чем изучать окрестности, надо построить перерабатывающий завод и казармы. Помните, что часть ваших войск должна находиться поблизости от базы, чтобы в любой момент защитить ее. Пошлите небольшие подразделения на разведку окрестностей и местонахождения установок зенитных управляемых ракет. Если они будут уничтожены, вы получите возможность не бояться уже нападений с воздуха. Когда обнаружите базу Nod, парализуйте ее деятельность ударами с воздуха, а затем отправьте отряды для окончательной ее очистки от неприятеля.

Миссия 4. Запад А: Белоруссия

Ваша задача – забрать контейнер из базы Nod, которая расположена на другом берегу реки на северо-западе. Воспользуйтесь своими бронетранспортерами и гранатометчиками, чтобы уничтожить казармы противника, с утеса, который возвышается над базой. Для этого отправляйтесь вдоль по реке на север, а затем устремляйтесь на запад, пока не достигнете верхней точки на карте: казармы находятся прямо под утесом.

Таким образом враг не сможет создавать новые отряды, а вы заберете контейнер с базы, воспользовавшись своими бронетранспортерами. Возможна и другая тактика: посадить всю свою пехоту в бронетранспортеры и мчаться в сторону вражеской базы, сметая по дороге все и вся и не останавливаясь, пока контейнер не окажется у вас в руках.

Миссия 4. Запад В: Польша

Вам надо защищать деревню, находящуюся южнее того места, где расположились вы. Сначала появятся два ее обитателя, за которыми будут следовать пехота и базуки. Сначала выведите из строя базуки, затем займитесь пехотой, используя свои бронетранспортеры. Как можно быстрее подойдите к деревне, не распыляя при этом свои силы и уничтожая врагов на своем пути. Когда вы окажетесь у самой деревни, будет подкрепление. Оставьте в деревне часть своих отрядов, чтобы оборонять ее, а остальных используйте для атаки врага. На карте не должно остаться ни одного живого врага или незахваченного строения.

Миссия 4. Восток: Белоруссия

Вы должны изъять контейнер с базы Nod, которая находится на карте в центре к югу. Уничтожьте the Hand of Nod своими бронетранспортерами и гранатометчиками, чтобы предотвратить появление новых отрядов врага, а затем направляйтесь на юго-восток вдоль среза утеса и выведите из строя вражеский танк. Отряды Nod начнут движение в вашу сторону, как только Hand of Nod подвергнется атаке. Используйте гранатометчиков, чтобы обезопасить базуки и бронетранспортеры, а потом уничтожить отряд врага. Можно также попробовать атаковать базу в лоб своими бронетранспортерами и захватить контейнер.

Миссия 5. Запад и Восток А: Украина

Сначала проведите восстановительные работы на полуразрушенной базе в юго-восточном углу карты. Держите боевые отряды поблизости от нее на случай очередного нападения. Когда соберете силы, достаточные для удара, атакуйте базу Nod в северо-западном углу карты. Это необходимо для того, чтобы уничтожить «харвестеры» Nod, прежде чем они окажутся на базе, и тем самым не дать врагу создать новые отряды. Есть и альтернатива: можно атаковать Construction Yard, не штурмуя базы, или нанести по базе удар с воздуха и разрушить все установки ПВО.

Миссия 5. Запад В: Германия

То же самое, но теперь ваша база находится в центре к югу.

Миссия 5. Восток В: Германия

То же самое, но база – в центре к северу.

Миссия 6. Республика Греция

Для успешного выполнения этого задания вам необходимо уничтожить все здания, чтобы ими не смог воспользоваться враг во время выполнения следующего задания. Уничтожьте взлетно-посадочную полосу в северо-восточном углу, и тогда

вы сможете выполнить одновременно и следующее задание. А для выполнения этого вам нужно, либо быстро продвигаться на север, а потом на восток, либо, уничтожив все установки ПВО, устремиться на север, к отдаленному входу на востоке.

Миссия 7. Республика Греция

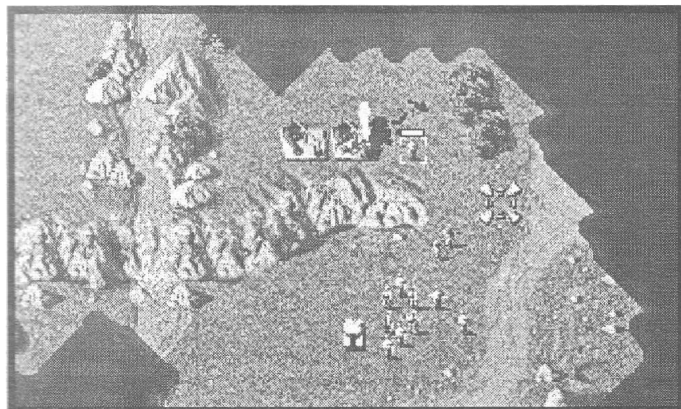
Местность — та же самая, что и для предыдущего задания. Защищайте свою базу и, как только появится возможность, займитесь строительством орудийных башен вокруг нее. Чтобы победить вам необходимо уничтожить все войска Nod. Если вывести из строя все установки зенитных управляемых ракет, вы получите хорошую возможность для нанесения ударов с воздуха. Атакуйте базу крупными силами и используйте оружие дальнего действия, чтобы уничтожать огнеметы. Выведите из строя все «хорвесторы», чтобы лишить противника резервов. Прежде всего атакуйте самые слабые места в оборонительных порядках базы.

Миссия 8. Восток А: Австрия

Сразу же начните восстановление своей базы. Для ремонта самых массивных секций используйте ремонтный модуль. К западу от вашей базы есть небольшой участок с Тибериумом, который надо собрать. Уничтожьте установки зенитных управляемых ракет вокруг вражеской базы, чтобы получить превосходство в воздухе, а затем нанесите воздушные удары или примените пусковые установки MRLS, чтобы атаковать Construction Yard, а остальные войска разместите вокруг пусковых установок MRLS, чтобы защищать их. Затем переведите свои пусковые установки MRLS через реку к северу от своей базы и уничтожьте взлетно-посадочную полосу, не забывая при этом, что пусковые установки MRLS нуждаются в защите. И, наконец, нанесите удар по вражеским «хорвесторам». Потом можете смело атаковать базу всеми имеющимися у вас силами.

Миссия 8. Восток В: Словакия

Основная задача — защита жителей деревни, Доктора Мобиуса и госпиталь. Если вы не сможете уберечь восьмерых жителей, Мобиуса или госпиталь, это будет означать, что вы проиграли. Для охраны госпиталя используйте сторожевые башни; Доктора Мобиуса перевезите на свою базу, а затем направьте пусковые установки MRLS, танки, гранатометчиков и базуки в сторону деревни, чтобы отразить атаку вертолетов. Выполняя это задание, вы можете построить ремонтный модуль, который будет поддерживать состояние ваших



войск на нужном уровне. Собрав силы для удара, сначала выведите из строя харвестеры Nod, а затем отправляйтесь на поиски двух вражеских баз. Сначала штурмуйте слабейшую, которая находится на северо-востоке (при ней есть взлетно-посадочная полоса), а затем отправляйтесь к той базе, что расположена на северо-западе.

Миссия 9. Венгрия

Несколько отрядов в самом начале будут направлены в южном направлении, но начинайте возведение своей базы, прежде, чем пошлете их для уничтожения вражеских башен. Прибудут канонерские лодки и начнут атаковать базу Nod. Предварительно крайне желательно разрушить хотя бы одну из электростанций врага. Уничтожьте the Hand of Nod танками (не забывая защищать их гранатометчиками). Затем разрушите перерабатывающий завод. Таким образом вы парализуете всю деятельность Nod.

Миссия 10. Восток А: Словения

Сосредоточьте все свои силы на строительстве базы; разведку местности можно пока приостановить. Вблизи есть залежи Тибериума, поэтому надо построить два перерабатывающих завода. Постройте две взлетные площадки для вертолетов «Огса» как можно быстрее, а затем используйте вертолеты, чтобы уничтожать вражеские орудия вблизи базы. Nod базируются в юго-восточном углу карты, но не начинайте атаку, пока у вас не накопится значительное количество сил. Уничтожьте противозенитные ракетные установки противника, чтобы защитить свои «Орки». Используйте вертолеты и наземные соединения для уничтожения вражеских «хорвесторов», а потом и самой базы.

Миссия 10. Восток В: Румыния

То же самое, но база находится в северо-восточном углу. Миссия 11: Республика Греция
Когда прибудут ваши гранатометчики, отправьте их на восток вдоль кромки воды и атакуйте танк на юге. Переместите Construction Yard на восток и используйте его, чтобы остановить вражеский танк, который давит ваших людей. Не торопитесь с постройкой базы; продвигайтесь на восток по пляжу, потом поверните на север, держась у самого среза утеса. Теперь разверните свой Construction Yard и убедитесь в том, что он находится в недостижимости вражеских башен. В юго-восточном направлении находятся две обширные залежи Тибериума. Постройте башни для защиты своей базы и постройте «Орки», чтобы уничтожать огневые позиции Nod. Затем атакуйте вертолетами вражеские танки и артиллерию, которые приближаются к вашей базе. На севере расположена база Nod, которая разделена на две части, и через которую лежит ваш путь — вы должны встретиться с Дельфи. Зенитная установка находится в восточном углу базы. Ее необходимо уничтожить. Потом займитесь электростанциями. Если вам удастся провести APC через базу и встретиться с Дельфи, за бронетранспортером вернется вертолет и возьмет его на борт. Если вас постигнет неудача, то придется разрушить всю базу.

Миссия 12. Восток А: Албания

Займитесь своей базой — восстанови сторожевые башни и другие необходимые вам постройки. Ваша цель — вывести

Доктора Мобиуса; он будет в целости и сохранности какое-то время, если его поместить в APC. В дереве, которая находится на севере, хранится контейнер с деньгами. Задача – обезвредить зенитные установки врага, чтобы ваш вертолет смог проникнуть на базу. Сначала уничтожьте ту, что расположена в северо-восточном углу на другой стороне реки, а затем вернитесь на базу для ремонта. Следующий этап – уничтожение обелиска. Направьте свои отряды к верхнему краю карты так, чтобы вражеская база осталась слева. Организуйте штурм самой северной из башен силами пехоты, чтобы обмануть противника, а потом отправьте следом за ней танки. Но не забудьте о том, что необходимо держаться к северу от башни. Когда вы разрушите ее, прорывайтесь через стену и выводите из строя электростанцию. Не будет энергии – не будет и обелиска. Теперь базу можно захватить или стереть с лица земли.

Миссия 12. Восток В: Болгария

Восстанови сторожевые башни на своей базе и другие важные объекты. Поместите Доктора Мобиуса в APC. Ваша задача – помочь ему бежать. Чтобы этого добиться, нужно уничтожить все зенитные установки врага, которые угрожают вертолету. Отправьте свои отряды в северо-восточный угол карты, а затем отправляйтесь на восток, где находится зенитная установка и башня, которая ее охраняет. Разрушь ее и захвати контейнер. Вернись на базу для ремонта и пополнения. Затем начни движение вправо к дальнему утесу. Вражеская база будет ниже. Выведите из строя сторожевые башни, уничтожив предварительно электростанции и защиту, а потом штурмуйте базу и зенитные установки.

Миссия 13. Югославия

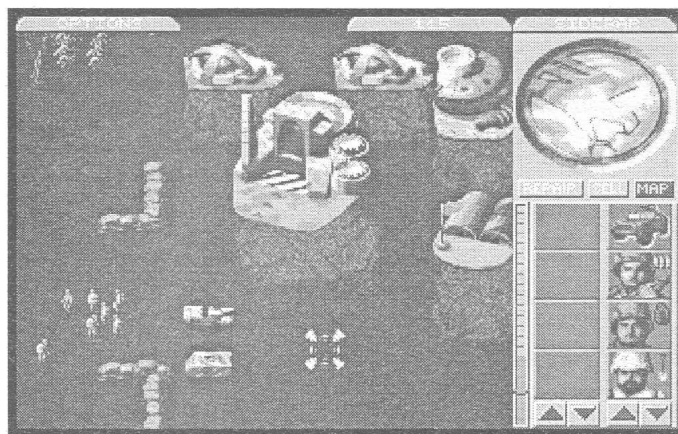
Передвиньте свой Construction Yard на северо-восток и разверните его у самого утеса, чтобы облегчить себе защиту базы. Вас немедленно атакуют крупные силы противника, так что поторопитесь выстроить защиту. Постройте сторожевые башни и радарную установку как можно быстрее. Если вы не уничтожите ближайшие к вам зенитные установки, вы сможете построить монтажные площадки для вертолетов. Постройте ремонтный модуль, чтобы начать производство тяжелых танков, которые будут защищать ваши комбайны. Ваша цель – разрушить научно-исследовательский центр на северо-востоке. Для разведки используйте «Орки», которые также пригодятся и для уничтожения прочих строений, расположенных в этой местности. Затем начинайте штурм, используя вертолеты и ионную пушку.

Миссия 14. Югославия

Вся хитрость в том, чтобы не распылять свои силы. Проведите их вдоль горного хребта, уничтожая вражеские силы, которые находятся внизу. Затем планомерно исследуйте всю территорию на карте, не оставляя ничего на потом и истребляя все, что попадаете вам на пути. Если ваши люди рассеются по местности, они могут наткнуться на танки-невидимки.

Миссия 15. Восток А: Босния-Герцеговина

База Nod занимает северную и восточную части карты. Внимательно следите за теми вражескими укреплениями, что строятся вблизи вашей базы и старайтесь их разрушить как можно быстрее. Если вы разрушите или захватите базу на



востоке, вы сможете произвести съемку местности в направлении основной базы. Воспользуйтесь «Орками» для уничтожения вражеских комбайнов и военных подразделений, приближающихся к вашей базе. Две ремонтные станции и взлетно-посадочные полосы вам пригодятся, если вы, конечно, сможете захватить их, не разрушив. Уничтожьте электростанции, чтобы вывести из строя обелиск, затем – башни с отрядами, прежде чем начинать захват остальных зданий инженерами, сидящими в бронетранспортерах. Когда на месте разрушенных зданий начнут возводиться новые, захватывайте их. Когда вы найдете храм Кейнса, воспользуйтесь ионной пушкой, чтобы уничтожить обелиск, который его охраняет, и только потом атакуйте строение. Против ракет с ядерными боеголовками защиты нет, поэтому, если атака неприятеля неизбежна, выводите всю технику и войска с базы. После налета перегруппируйте свои силы и займитесь ремонтом.

Миссия 15. Восток В: Босния-Герцеговина

Не разворачивайте свою базу сразу; лучше подыщите подходящее место, где у вас будет возможность для более масштабного строительства. Затем постройте два перерабатывающих завода и расположите базу так, чтобы можно было поставить две сторожевые башни. Когда вы получите поддержку A-10, выведите из строя зенитные установки врага. Уничтожайте все, что возводится вблизи вашей базы, не дожидаясь, когда эти строения станут чересчур большими. Используйте «Орки» для уничтожения вражеских комбайнов, другой техники и людей, приближающихся к базе. Две ремонтные станции и взлетно-посадочные полосы весьма пригодятся вам, если их удастся захватить, не разрушив. Разбейте электростанции, чтобы вывести из строя обелиск, затем уничтожьте башни и вражеские отряды, прежде чем начинать захват зданий инженерами в бронетранспортерах. Когда на месте разрушенных зданий начнут возводиться новые, захватывайте их. Когда вы найдете храм Кейнса, воспользуйтесь ионной пушкой, чтобы уничтожить обелиск, который его охраняет, и только потом атакуйте строение. Против ракет с ядерными боеголовками защиты нет, поэтому, если атака неприятеля неизбежна, выводите всю технику и войска с базы. После налета перегруппируйте свои силы и займитесь ремонтом.

Миссия 15. Восток С: Босния-Герцеговина

То же самое, но база Nod занимает северную и восточную части карты. Формируйте вашу базу рядом с передающим устройством противника. Когда сможете воспользоваться танками, немедленно поставьте несколько из них на подступах к коммуникациям – вас к этому моменту начнет атако-

вать пехота противника. Отрадив атаки, используйте своих инженеров для того, чтобы захватить слабые постройки противника. После у вас появится возможность спокойно передохнуть и выстроить все нужные коммуникации. Сформируйте ударный отряд из примерно пяти больших танков, кучки инженеров и отряда пехотинцев тяжелого вооружения. Теперь можно позабавиться с базами противника. В итоге вам представится случай разрушить Храм противника. После этого вы сможете создать ядерную бомбу.

Игра за NOD (Дремучее Братство)

Миссия 1. Ливия

Это задание научит вас навыкам войны. Это первый урок, который наглядно покажет вам, что сила — в количестве. Направляйтесь в юга — западный угол карты и далее на север через мост. Никумбу можно будет обнаружить, либо на гребне горы, либо в деревне. Он будет в белой рубашке.

Миссия 2: Египет

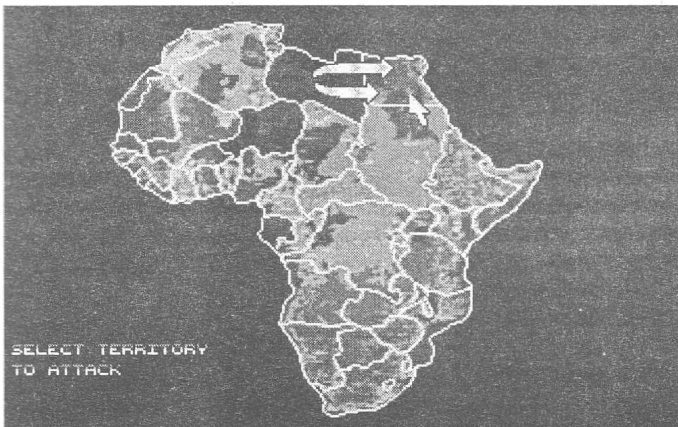
Начните строительство Construction Yard. У вас будет достаточно денег, чтобы возвести такие казармы и перерабатывающий завод. База GDI находится в левом углу карты, и в нее есть два входа. Первый вход (на самом верху карты) охраняется слабо, несмотря на то, что рядом расположены Construction Yard и перерабатывающий завод. Вы можете захватить их силами своих инженеров. Второй (нижний) вход надежно защищен, и там находятся казармы, которые лучше штурмовать, если у вас в наличии имеются, по крайней мере, 10 отрядов, защищенных более мощными силами. Если вы захватите какие-нибудь здания, продайте их и купите еще отрядов.

Миссия 3. Судан

База GDI находится в левом верхнем углу карты, и ее лучше не уничтожать, а захватить. Выполнение этой задачи осложняется наличием у врага сторожевых башен. После изучения местности и создания значительных сил для атаки, врываются на базу справа через верхний вход. Чтобы уничтожить мешки с песком, используйте базуки. Разрушите Construction Yard, казармы и сторожевые башни. Теперь можно ввести сюда инженеров.

Миссия 4. Восток А: Чад

Вашей целью является уничтожение всех жителей деревни и транспорта. Вход в деревню находится в самом низу карты.



Время — деньги, так что торопитесь, но не забывайте уничтожать войска GDI, попадающиеся вам на пути. Когда вы доберетесь до намеченной цели, используйте скоростной транспорт, чтобы не дать беглецам уйти по мосту, а оставшиеся войска направьте на уничтожение оставшихся сторонников GDI и жителей деревни. Чтобы найти всех, вам придется разрушить все здания.

Миссия 4. Восток В: Чад

Карта небольшая, на ней всего отмечены две деревни. В той, что расположена справа внизу, находятся войска GDI, но ваша цель — в противоположном углу, и лучше всего отправляться туда не мешкая. Если курсор стал красным, тогда вы навели его на жителя деревни, значит этот несчастный и есть мишень.

Миссия 5. Мавритания

Вы должны собрать значительные силы, прежде чем атаковать базу GDI. Там есть три входа: один в правом верхнем углу карты, другой — в левом верхнем, а третий — слева от центра. Воспользовавшись первым, разрушите фабрику, производящую тяжелую технику, и одновременно захватите Construction Yard силами инженеров, которые должны проникнуть через вход 2. Захватите или разрушите казармы, а затем займитесь сторожевыми башнями. Если вы рассредоточите свои силы, то сведете к минимуму урон, который можете получить в результате ударов с воздуха.

Миссия 6.

Восток А: Берег Слоновой Кости-Кот Д'Ивуар

На этот раз у вас есть две группы. Та, что справа, не сможет захватить контейнер, поэтому используйте ее бойцов как диверсантов. Направьте их на юг, а потом к востоку, к вражеской базе, но пока не начинайте штурм деревни, а то спровоцируете воздушные налеты. Когда первая группа доберется до базы, направьте вторую группу к югу, стараясь избегать стычек с неприятелями. Теперь используйте первую группу, чтобы атаковать Construction Yard, а вторую группу отправьте на базу для захвата контейнера. А потом отступайте на юг в сторону светового сигнала.

Миссия 6. Восток В: Бенин

Старайтесь избегать встреч с противником. Всеми своими войсками штурмуйте базу (она хорошо защищена) и, ворвавшись туда, сразу захватывайте контейнер. Затем отступайте к световому сигналу. Вам, скорее всего, придется предпринять не одну попытку штурма.

Миссия 6. Восток С: Нигерия

Устраните засаду к северу от того места, с которого начинаете, а затем направьте гранатометчиков на юг. Своими танками атакуйте танк, стоящий на мосту к западу от места засады. Затем передвиньте свои войска через мост, придерживаясь восточного направления. Когда все войска перейдут мост, быстро двигайтесь к базе на западе и захватывайте контейнер. Затем отступайте на юг в сторону светового сигнала. Не пытайтесь вступать в бой с войсками GDI или штурмовать строения.

Миссия 7. Восток А: Габон

Сначала разрушите деревню на юге, а затем ту, что на западе. Разрушенная база Nod появится в правом верхнем углу карты. Вам придется действовать очень быстро и, в первую очередь, заняться казармами. В левом нижнем углу на карте находится контейнер с деньгами. Старайтесь не приближаться к вражеской базе. Когда будете готовы к атаке, первый удар нанесите по комбайнам.

Миссия 7. Восток В: Камерун

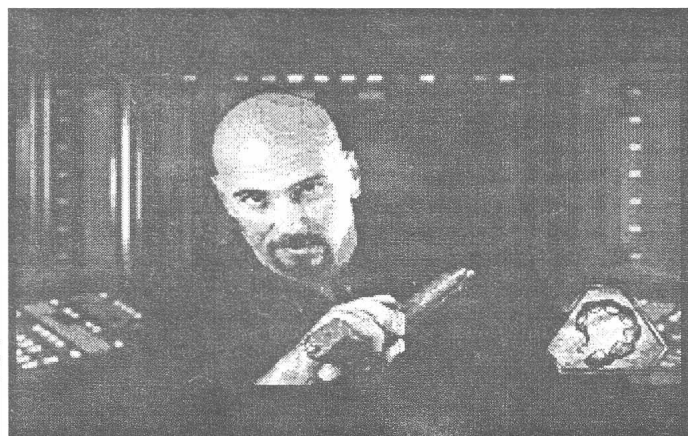
Вам надо уничтожить некоторые секции базы GDI, прежде чем начинать штурм деревни. Используйте все, что у вас есть, чтобы побыстрее разрушить основные здания. Сделав это, устремляйтесь к деревне и сотрите ее с лица земли. Всегда оставляйте часть своих отрядов для защиты собственной базы. Используйте ключ «G», чтобы ваши отряды могли контролировать нужную область.

Миссия 7. Восток С: Центральнаяафриканская Республика

У вас будут две команды для выполнения этого задания. Будьте осторожны, когда прибегаете к услугам инженеров. Их все время нужно охранять. Используйте команду слева, чтобы продвинуться в южном направлении и атаковать башни, которые находятся вне базы, затем нанесите удар по «хорвестору», чтобы выманить войска GDI из базы. Но уничтожать комбайн не следует. Атакуя его начните передислокацию второй группы в сторону базы и используйте свой танк и пехоту с переносными ракетными установками для уничтожения вражеских танков; для борьбы с остальными силами противника используйте обычную пехоту. Продолжайте движение на юг; обнаружив сторожевую башню, уничтожьте ее танками и ракетами. Используйте огнемечетчиков, чтобы уничтожать отряды GDI. Очистив путь, выдвигайте вперед инженеров. Сначала выведите из строя взлетную площадку «Орков», а затем – казармы, перерабатывающий завод с «хорвестором» и Construction Yard. Пусть инженеры захватят остальные здания базы, а потом используйте вертолет для уничтожения деревни. Старайтесь избежать встреч с канонеркой во время выполнения этой миссии.

Миссия 8. Заир

Двигайтесь осторожно, уничтожая все на своем пути. Продайте Construction Yard, чтобы получить войска и инженеров.



Для выполнения этой операции вам понадобятся как минимум два инженера. Используйте транспортный вертолет, чтобы доставить двух инженеров и три отряда пехоты в пункт назначения. Тщательно защищайте инженеров. Захватите перерабатывающий завод с комбайном внутри, а затем и Construction Yard. Это даст вам возможность тут же приступить к постройке защитных сооружений. Используйте вертолет, чтобы перевести еще больше войск и инженеров, а затем захватывайте оставшуюся часть базы, которая находится в противоположном углу карты. Для штурма вам понадобятся значительные силы. Не забудьте захватить контейнер, находящийся на базе GDI.

Миссия 9. Египет

Используйте командос для уничтожения вражеских отрядов. Не пытайтесь использовать технику, не трогайте инженеров и не используйте войска, чтобы спасти их: они погибнут в любом случае, так что не беспокойтесь о них. Ваш командос должен встретить пехоту с переносными ракетными установками к западу от места начала действий. Потом переместите командос на юг и уничтожьте пехоту GDI. Продолжайте продвижение на юго-запад и обнаружьте базу Nod. Постройте казарму и захватите все здания. Дождитесь того момента, когда комбайн освободится от своего груза, и только тогда захватывайте перерабатывающий завод. Переведите пехоту на свою базу. Не останавливайтесь, пока она не будет в безопасности внутри базы. Постройте вышки для защиты базы и зенитные установки, предназначенные для предотвращения ударов с воздуха. База GDI находится в северо-восточном углу карты. Никаких тыловых входов на базу нет, так что следует провести массированную лобовую атаку и уничтожить сторожевые башни противника. Разрушайте все, что попадает на вашем пути, используя машину смерти против пехотных подразделений GDI.

Миссия 10. Восток А: Ангола

Научно-исследовательская лаборатория находится в центре карты, так что вам придется двигаться на север, а затем на восток, чтобы до нее добраться. Вам придется торопиться и применять некоторые уловки. Будьте осмотрительны, чтобы не попасть в засаду, и почаще оглядывайтесь. Когда вы окажетесь в самом центре карты на севере, отправьте своего командоса на юг и держитесь подальше от вражеской базы. Уничтожайте жителей деревни и войска GDI во время продвижения на юг. Когда вы обнаружите залежи Тибериума, прибудет вертолет. Если ваш командос не сможет сделать этого, пускайте в ход артиллерию.

Миссия 10. Восток В: Танзания

Отправьте командоса на север и уничтожьте всю пехоту GDI. Вы обнаружите два вражеских танка, преграждающих вам путь. Когда отряд командоса уничтожит пехоту, танки двинутся на север, и это позволит вам обойти утес с юга. Двигайтесь на восток к самому краю карты. Будьте наготове: тяжелый танк противника патрулирует область к северу от моста. Либо постарайтесь его обойти, либо уничтожьте. Продвигайтесь на запад насколько это возможно, после того, как переправитесь через мост, потом пусть ваш командос обезвредит пехоту противника. Затем отправьте его на юг и истребите всю пехоту, которая встретится вам на пути к базе GDI. Оказавшись на территории базы, отправьте все свои войска на юг, чтобы уничтожить тяжелую технику противника.



Пусть ваш командос уничтожит пехоту. Если вам удастся захватить Construction Yard, сразу же продавайте его – это даст вам деньги, которые пригодятся при выполнении следующего задания.

Миссия 11. Намибия

Это очень трудная операция. Используя пехоту, артиллерию, очистите от врагов остров, но берегитесь канонерской лодки. Пусть ваш командос произведет разведку местности. База неприятеля находится на юге. После ее обнаружения, подведите к ней свои основные войска. Уничтожьте башни артиллерийским огнем и забросьте командос на территорию базы. Ваши инженеры должны захватить перерабатывающий завод, а затем и научно-исследовательскую лабораторию. Постройте казармы и расположите орудийные башни вокруг своей лаборатории. Прочешите танками-невидимками местность. Постройте обелиски для защиты базы. Прежде чем атаковать базу GDI, используйте танки-невидимки для уничтожения комбайнов противника. В церкви хранится контейнер с деньгами.

Миссия 12. Ботсвана

Предпримите внезапную атаку на тяжелые танки противника, охраняющие мост на востоке, и сразу отступите. После этого они начнут двигаться в сторону вашего Construction Yard. Перейдите через мост и добейтесь преимущества над вражескими танками путем маневрирования. Пусть ваши остальные отряды осмотрят местность за мостом, чтобы обнаружить залежи Тибериума. Разверните свой Construction Yard поблизости от них. Как только вы сделаете это, танки противника перестанут вам досажать. Базу неприятеля можно обнаружить в северо-восточном углу карты. Начинать ее штурмовать, когда накопите достаточно сил. Под Construction Yard находится контейнер, а вход на базу охраняют две башни. Чтобы уничтожить «Орков», которые будут вас атаковать, используйте пехоту с переносными ракетными установками.

Миссия 13. Южная Африка

Сразу же начинайте разворачивать базу, но не располагайте ее чересчур близко к реке, т. к. места контролируются канонерками противника. Расположите у реки орудийные башни, чтобы отражать их удары. Пусть инженеры захватят базу GDI, а вместе с ней и вертолеты. С помощью Construction Yard вы можете строить здания GDI и создавать их оружия. Отправьте инженеров на другой берег реки, чтобы захватить там пер-

сонал GDI. Создайте дальнобойные орудия и танки-невидимки. Используйте танки для обнаружения и уничтожения комбайнов GDI. Если вы постройте фабрику по производству тяжелого оружия, то сможете выпускать тяжелые «Apache», с помощью которых вы сможете отражать атаки врага. Используйте артиллерию для уничтожения сторожевых башен. На этом полуострове находятся две базы противника.

Дополнительные миссии GDI

1. Затемнение

Возьмите деньги перед храмом и потом двигайтесь на юго-запад, пока не натолкнетесь на танк врага (Flame Tank). Используйте свои воздушные силы, чтобы атаковать его с воздуха, и уничтожьте. Используйте одного из ваших командос для того, чтобы заглушить его двигатель. После этого двигайте свой отряд на северо-запад, избегая вышек противника, с которых по вам будет открыт огонь. Начните строить свою базу с площадки в северо-восточном углу, но не исключено, что в это время там уже будет построена взлетно-посадочная полоса противника, поэтому вам либо нужно его опередить, либо, в противном случае, искать себе другое место, которое уже не будет столь удобным. Поставив базу, разрушьте укрепления противника, находящиеся поблизости, затем постройте военный завод и электростанцию. Составьте отряд из нескольких командос и гренадеров, и отправьте их на северо-запад, чтобы разрушить там Храм противника. Для того, чтобы отряд не уничтожил вражеские турели, используйте парочку апачей, таким образом пробивая себе дорогу вперед.

2. Адская ярость

В этом задании сооружения NOD еще не готовы, и противник достраивает их по мере продвижения игры. Это означает, что действовать придется как можно более быстро, дабы не дать врагу предпринять какие-либо активные действия. Займите строение NOD, расположенное справа от вашей базы, это не должно вызвать особых проблем. Теперь постройте перерабатывающий завод и исследуйте карту в поисках сырья. Постройте взлетную полосу рядом с базой, но следите за тем, чтобы остальные здания не загромождали ее до такой степени, что никакая техника не сможет взлететь. Сформируйте ударные отряды и двигайте их на восток, уничтожая по пути башни противника, напичканные военными. Дойдя до базы противника, проделайте дыру в окружающей стене, и через нее проникните внутрь. Запустите нескольких инженеров внутрь зданий, чтобы они могли подчинить их вам. Теперь здесь сформируйте казарму, которая сможет снабжать вас живой силой вне зависимости от расстояния между вражеской и вашей базами. Когда особого сопротивления вражеские силы оказывать уже не будут, разрушьте оставшиеся сооружения, которые вам не нужны. Последний обломок вражеской базы находится в северо-западной части карты. В первую очередь разрушьте электростанцию врага, чтобы другие заводы не смогли работать.

3. Наступай!

Миссия начинается довольно-таки трудно, так как у вас сейчас практически нет денег, мало вооружений и строений, а враг уже насеждает. Продайте казармы, которые у вас есть, и уберите инженеров и minigun-нерами. После этого вы сможете построить перерабатывающий завод, а уж с помощью

заработанных им денег купить себе новые казармы и воинов. Теперь при помощи танка уничтожьте вражеский форпост, находящийся немного ниже вашей базы. Теперь на заработанные деньги постройте хорошие укрепления, которые бы надежно защищали ваши постройки и коммуникации. Постройте как можно большее количество танков, и держите их про запас для будущих боевых действий. Когда танковая армия построена, можно сделать еще пару харвестеров, а потом заняться сбором воздушной флотилии – для военных операций вам вполне должно хватить восьми апачей. Далее никаких рекомендаций давать уже невозможно – вперед, на приступ вражеских крепостей.

4. Обыкновенное задание

Когда начнется задание, поднимитесь вверх по карте, чтобы обнаружить деревню. После того, как вы расположитесь у входа в нее, прилетит транспортный вертолет, в который вы посадите одного из своих командос – он должен на вертолете перебраться через реку и проникнуть в деревню, где найдет два ящика, которыми необходимо завладеть для завершения операции.

5. Эпицентр

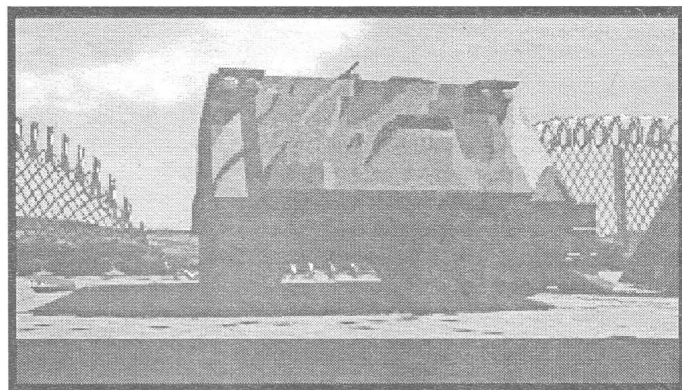
Уничтожайте непрерывно нападающие на вас войска неприятеля с как можно большей скоростью. Если ваши действия не будут достаточно быстры, враг успеет создать ядерную бомбу раньше, чем вы этого захотите, и уничтожит уже вас. Начинаете миссию вы всего лишь с друма гренадерами и одним minigunner-ом. На карте, которая обследована, вы увидите полуразрушенное здание. Двигайтесь к нему и займите наиболее выгодную позицию за одной из его стен. В конечном счете здесь вы сможете найти и небольшое подкрепление – огнеметчика и танк, после чего вам нужно будет следовать в северном направлении. По пути вас остановит танк, уничтожьте его и после этого двигайтесь уже в северо-восточном направлении. На залежах тибериума вы найдете нескольких инженеров (троих), а потом, двигаясь вправо, обнаружите несколько бойцов с базами. Ваш отряд заметно разросся.

В это время противник сбросит ядерную бомбу, а потом начнет прочесывать местность в поисках оставшихся в живых. В том месте, где вы сейчас находитесь, бомба вас не достанет, а от мобильных отрядов врага скрывайтесь (если они большие), либо уничтожайте их. Следуйте в левый нижний угол и там уничтожьте базу противника.

6. Поворот судьбы

Это, пожалуй, один из самых трудных эпизодов, ведь игру вы начинаете практически с нулевыми возможностями, так сказать, на грани банкротства. К тому же в этой миссии игра почему-то заметно снижает свою скорость, что тоже сильно влияет на ее ход.

Итак, появившись в новом задании, найдите ближайший к вам танк и завладейте им, чтобы потом пройти обратной дорогой, и, углубившись в карту, найти два Орка – вертолета «Апач», которые помогут здесь же разделаться с чужеродным танком. Теперь можно ставить и базу. Рядом с этим же местом вы раздобудете два тяжелых танка – попробуйте завладеть ими прежде, чем неприятель разбомбит тяжелую бронетехнику. Заполучив их, двигайте в верхний правый угол. Как только они окажутся там, сделайте все, чтобы подлечить пострадавшие до того машины – если ваш ремонтный завод



находится поблизости, отправьте их в ремонт при помощи подручных средств передвижения. Теперь двигайтесь в южном направлении, и, уничтожая мелкие танки противника, доберитесь до того места, где на вас совершит нападение вражеский вертолет. Здесь вам потребуются все войска, которые были у вас с самого начала и которые вы успели обнаружить, чтобы отразить атаки NOD, а сразу после этого отправляйте свои силы в починку – впереди еще много сражений, а терять сейчас военных и технику нельзя. В данном положении ремонтный завод лучше ставить слева от базы на плоском плато – так будет полезнее в будущем. Сверху (на севере) от базы будет полезно поставить парочку башен, напичканных оружием: хотя здесь и располагаются обширные поля тибериума, которые препятствуют продвижению по ним пехоты, но все равно нападения с этой стороны будут частыми. На некотором расстоянии от вас (примерно половина карты) к северу расположился небольшой форпост неприятеля – маленькая база, состоящая из нескольких оборонительных сооружений, стартовой площадки и оружейного завода. Завладеть этими постройками не составит труда, и вы сможете получить в свой актив несколько строений на расстоянии от основных.

Существует также небольшая база в верхнем левом углу карты, состоит она из электростанции и центра связи, защищенных строениями. Защитные здания вполне можно разрушить с помощью нескольких орков, после чего уже можно захватить сами основные строения. Лучше всего будет, если вы продадите ненужный вам здесь центр связи, и постройте перерабатывающий завод.

Основная база противника расположена чуть пониже вашей базы, то есть здесь ближе всего к вам будет перерабатывающий завод NOD, который будет постоянно посылать харвестеры на расположенные рядом поля тибериума. Не стоит утруждать себя размышлениями, чтобы понять, что лучше всего этого им не позволять. Но в том случае, если вы в этот момент не задержитесь и пошлете оперативную группу на базу врага, ничего хорошего из этого не получится – шансов на победу у вас не будет, так как войска противника моментально активизируются и разнесут не только ваш отряд, будь он составлен даже из десятка тяжелых танков, но еще и пойдут толпой на вас. Для того, чтобы такого не произошло, нужно сначала по одному разрушить защитные укрепления – обелиски противника, а уж потом атаковать базу и коммуникации противника. Самое простое в этом будет послать несколько орков на врага, и подкрепить это заявление армией танков, пустив их чуть попозже, когда пушки крепостей будут уже заняты вертолетами.

7. Удар в спину

Здесь есть несколько возможностей решить проблемы противника. Дело в том, что базы NOD не начинают строиться,

пока вы и ваша техника не достигните реки, прорезающей карту. А так как у вас в начале уровня есть возможности воздушных атак, то ничего не стоит умело провести вертолеты в северо-восточный и северо-западный углы карты, где расположены базовые постройки. После этого остается только разбить врага с помощью вертолетов и подтянутой подмоги.

Другое решение – последовательно разрушить все установки врага и отделения пехоты. Сначала двигайтесь на запад и уничтожьте пехотные подразделения врага, находящиеся здесь, потом уничтожьте находящуюся здесь же турель. Теперь вы получите пятерых инженеров, и рядом же должны будете занять небольшую базу врага, где расположены электростанция и взлетно-посадочная полоса. Продайте аэродром и центр связи, после чего организуйте здесь казарму, которая поставляла бы вам minigunner-ов. Собрал из них отряд, двигайте его на восток, где разрушите обелиск и турели врага. Используйте вашего командос, чтобы он уничтожил пехоту внутри базы, потом захватите харвестер и направьте своего инженера на перерабатывающий завод. Сделав еще несколько инженеров, займите ими оставшиеся заводы, ненужные уничтожьте. Теперь на вас обрушится град военной техники противника.

Отражая попытки выбить вас с захваченной территории, постепенно формируйте ударный отряд. Включите в него двух инженеров, одного огнеметчика и одного боевика. Перейдите ими реку, и, прежде чем противник одумается и успеет запустить свой перерабатывающий завод на северо-западе, запустите в него инженеров и захватите здание. Теперь переместите своего боевика и огнеметчика на запад и уничтожаем здесь группировки, которые нам под силу. После оставшегося инженера забросьте в казарму и примите ее.

Продайте ненужные вам заводы и строения, чтобы успеть вовремя отразить нападение другой вражеской базы, а также разбить турели врага, которые к этому времени активизировались. После отражения всех атак переходите в наступление – здесь, на этом берегу реки, есть еще две базы противника, чуть пониже той, что вы заняли. Та, что находится на северо-востоке – самая простая из них.

Дополнительные миссии NOD

1. Плохое соседство

Установите ваш перерабатывающий завод как можно ближе к залежам тибериума на северо-западе, но не углубляйтесь харвестерами слишком далеко, чтобы не напороться на тяжелый танк противника. Поставьте обелиск на границе плато и соорудите второй перерабатывающий завод, чтобы собирать урожай тибериума на севере от базы. Укрепите район, разделяющий край вашего плато, и реку, и поставьте еще один обелиск возле переправы. Первый в это время может быть поражен врагом, восстановите его.

Сделайте танк-шпион, чтобы с его помощью исследовать окрестности. Ступайте на северо-восток, и найдите базу вра-

га, в северном направлении от которой вы найдете специально упакованный ящик. После ступайте на юг, и на удобном месте поставьте Храм. Теперь ждите, пока враг сбросит атомную бомбу. После того, как ваши сооружения разбиты, за короткое время вам необходимо построить следующие коммуникации в определенной последовательности: сначала ремонтный завод, потом центр связи, казармы и ремонтные мастерские. После этого продайте Храм и стройте армию, чтобы стереть с лица земли врага.

2. Хитрый трюк

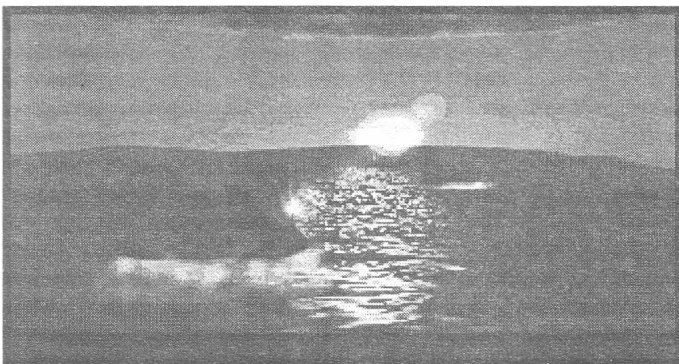
Новое задание, и новый ландшафт – север и запад сплошь пронизаны нитками дорог. Исследуйте их, и вы найдете первые укрепления неприятеля. При помощи инженера заставьте постройкой, и бросьте своих командос дальше. Скоро вы найдете заброшенную базу, блокируйте узкий проход чуть ниже. Сделайте одного бойца и инженера. Инженер возьмет центр связи, расположенный около реки. Сформируйте свои новые предприятия вокруг захваченного центра связи. Для удобства передвижения перерабатывающий завод и Храм установите на плато рядом, вокруг базы поставьте башни. Запустите одного командос в южном направлении, чтобы он отыскал деревню. Уничтожьте все войска, охраняющие ее. В церкви возьмите деньги, исследуйте поле и уничтожьте там остатки войска неприятеля. Завладейте другими центрами связи, расположенными вокруг, и продайте их (вам-то больше одного не нужно!), а на их место поставьте перерабатывающие заводы. После этого создайте Храм, и укрепите нижнюю границу базы дополнительными турелями и башнями. После сделайте танк-шпион и исследуйте районы возле базы своей и врага. Обследовав все и выяснив, где что находится, принимайтесь за формирование армии. Когда решитесь на штурм, двигайте армаду к южному входу на базу, используя по возможности большее количество танков. Уничтожьте защитные сооружения и захватите электростанцию. Теперь впереди самое трудное, но нехитрое дело – разбить основные силы врага, который с этого времени активизируется и с упорством умирающего шершня набросится на вас.

3. Ультиматум

Все свои силы переместите в деревню, находящуюся в юго-восточном углу карты. Уничтожьте тяжелый танк противника, обосновавшийся здесь – это будет стоить вам нескольких ваших Flame Tank, но путь освободится. Теперь уничтожьте всю деревню и на ее месте постройте свою базу. Создайте minigunner-а и направьте его на север – это послужит приманкой для авиации противника, но уберет вашу необустроенную базу. Вокруг найдите нескольких инженеров. Оборудуйте вокруг своей базы хорошую защиту. Сделайте танк-шпион, чтобы исследовать как можно больше карту, на которой вы находитесь. Постройте свой перерабатывающий завод и Храм. Сформируйте несколько мобильных отрядов, чтобы уничтожить постройки и технику врага в округе. Когда это проделано, разрушите одну из южных защитных башен врага, после чего войдите на базу. Мобильные отряды уничтожат все харвестеры, и после этого должны будут вернуться к месту основного прорыва, чтобы завершить начатое дело.

4. Напряжение тибериума

Это весьма простое задание. Для начала переберитесь через реку на противоположный берег, и уничтожьте здесь все строения GDI и ее войска. Вернитесь на север речки, кото-



рую перешли, следуя этим путем уничтожайте все встречающиеся единицы противника. Когда вы доберетесь до того места, где реку можно перейти, продвиньтесь на противоположном берегу в южном направлении, и скоро найдете базу противника. Уничтожьте ее жизненно важные строения, и базе придет конец.

5. Грязь и разруха

Исследуйте карту при помощи танка-шпиона, и, найдя небольшую вражескую базу, войдите в ее пределы через проем на северной части укреплений. Захватите электростанцию, после чего у вас появится возможность сформировать нужную вам базу вокруг захваченной территории. Переместите ваш танк вправо, чтобы прорваться сквозь укрепления. Танк скорее всего будет уничтожен, но дорога освободится. Установите перерабатывающий завод в северо-восточной части захваченной территории, после чего постарайтесь как можно лучше его защитить, так как в это время враг попытается развалить ваши грандиозные планы. Теперь нужно обязательно придумать электростанцию, если ее еще не было у вас, и при помощи строительного завода начать клепать разного рода технику, в особенности – бронемашину, в которые потом вам нужно будет поместить инженеров, чтобы перебросить их в район боевых действий.

Как только ударный отряд будет сформирован, направьте его на захват строительной площадки врага, расположенной неподалеку. Чтобы не попасть впросак и не положить весь свой отряд на подступах к базе, вместе с инженерами на захват зданий направьте бронемашину с отрядом базук – они разобьют сторожевые башни и танк возле них и освободят проход. Займите оружейный завод, а тем временем базу должны будут уничтожить последние защитные башни, которые все еще представляют для вас угрозу. Приняв на себя управление базой, блокируйте северный подход, так как в это время в дыру постараются пробраться вражеские танки. Сами же сделайте парочку тяжелых машин, и добейте ими защитные укрепления. Будьте осторожны, чтобы под шумок не разбить еще и перерабатывающий завод, стоящий рядом.

Уничтожьте при помощи базук центр связи врага и подошедшие в это время танки противника. Постройте два перерабатывающих завода, после чего обязательно сделайте несколько тяжелых танков. Теперь настало самое время, чтобы организовать большую наступательную группу, и двинуться ею в

центр карты, где расположена еще одна база противника. Танки, стоящие во главе колонны, с ходу уничтожат защитные сооружения базы, а прорвавшиеся вперед пехота и легкие машины довершат начатое.

6. Противник сдается

Возьмите танк, расположенный на мосту, и после достигните базы противника, по какой-то причине оставленной. Продайте центр связи и сделайте одного инженера. Теперь переместите один Flame Tank и одного бойца с базук на западный берег. Танк уничтожит защитные башни, а базукер должен будет через оставленные районы пройти в деревню, располагающуюся на востоке. Получите деньги в храме, и с помощью все того же Flame Tank уничтожьте подоспевшее подкрепление противника. Теперь небольшим, но довольно мощным отрядом (как минимум один Flame Tank и базукер, можно и еще кого-нибудь подобрать), двигайтесь через все то же отчасти исследованное западное направление на север, где вскоре обнаружите базу. Соорудите перерабатывающий завод, и исследуйте большое поле тибериума на востоке от базы. Постройте несколько танков, чтобы уничтожить вражескую базу AGT'S.

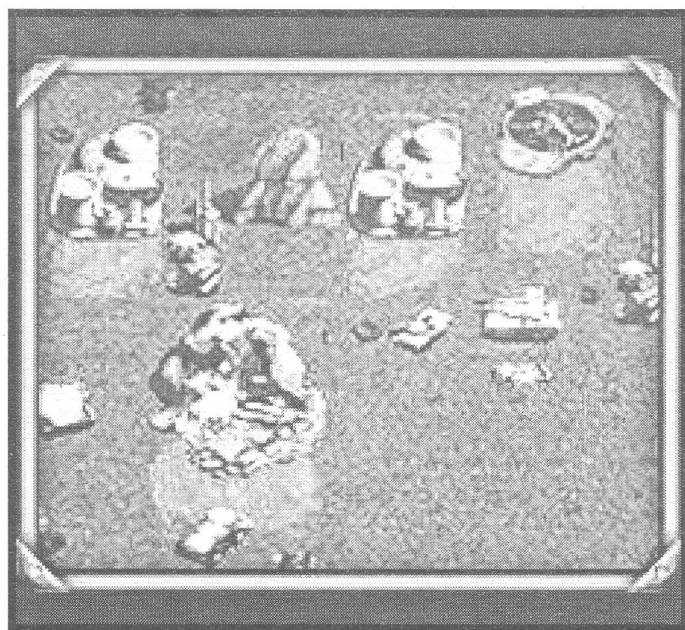
Блокируйте два самых близких моста через реку, чтобы по ним не прошли вражеские войска, и возле того, что на востоке, сформируйте укрепленный район. Постройте большую армию со множеством легких танков, способных быстро передвигаться на открытой местности, артиллерийскими установками и несколькими Flame Tank. Теперь идите на врага, чтобы уничтожить его основные силы. Попробуйте пройти на базу с севера – там защитные сооружения наиболее слабы.

7. В осаде: командуй и управляй!

Продайте ненужный пока перерабатывающий завод, чтобы иметь возможность построить несколько юнитов. Сейчас на вас будут совершать регулярные авианалеты вражеские воздушные силы, и в данной ситуации вы практически ничего не сможете сделать для того, чтобы предотвратить потери от этого. Единственное, что возможно в такой ситуации – отправить не север от главной базы несколько бойцов, чтобы использовать их в качестве приманки – в этом случае вертолеты GDI не будут долетать до базы и начнут бомбардировать не слабые и, тем не менее, важные здания, а посланных на верную гибель солдат. Жестоко, но в данной ситуации без этого никак нельзя – смерть солдат не даст погибнуть вашей базе, дав вам время на активные действия.

Заблокируйте свободные подходы на востоке и западе базы несколькими боевиками. С помощью танка-шпиона исследуйте карту в окрестностях, чтобы найти храм на юге (в нем есть нужный вам предмет, который необходимо взять). Теперь вы сможете построить перерабатывающий завод, но пока еще не знаете, где располагаются поля тибериума, поэтому не пускайте харвестер на самостоятельные поиски пропитания, иначе он попадет в переделку. Все тем же танком-шпионом ступайте на северо-запад, где обнаружите базу, которую можно занять.

В это время противник сбросит атомную бомбу, и после этого вам необходимо будет создать несколько построек: строительная площадка, перерабатывающий завод, центр связи и электростанция. на северном окончании вашей базы поставьте обелиск, так как здесь вам чаще всего нужно будет оборонять ее от непрошенных гостей. Продайте турельную установку, что помещена рядом, и укрепите этот район с помощью Flame Tank, начинайте пробивать с севера вражескую базу. Когда северные укрепленные районы падут, с востока и



запада на вас двинутся в атаку силы врага, и начнется уже более жестокое сражение.

8. Отряд смерти

Переместите ваш танк-шпион на северо-восток, пока не достигните базы врага. Поместите боевика, легкий танк и Flame Tank немного к югу от этого места, возле озера. Танк-шпион переместите на восток, и проделайте с его помощью дыру в восточной стене укреплений вражеской базы. Пройдите внутрь и найдите центр связи врага в северной части базы. Своего боевика отправьте на восток, где расположены еще два модуля вражеских коммуникаций. Flame Tank в это время должен будет разобраться с боевиками, которые выйдут из укреплений. После с его помощью проделайте еще одну дыру в укреплениях, но уже немного пониже первой.

В дыру пропустите Flame Tank и натравьте его на гранатометчиков. После уничтожьте тяжелый танк противника, что стоит недалеко. Сквозь дыру пропустите легкий танк и доставьте его к вражеской главной базе, чтобы тот начал ее разрушать. Еще парочку боевиков направьте на захват других местностей, в частности нужно будет разобраться с еще одним центром связи. На этом миссии заканчиваются.

Послесловие

1. Сама игра, безусловно, очень похожа на «Dune 2». Это не скрывали и сами разработчики, заявляя, что они использовали ряд старых алгоритмов. Например, практически не изменился алгоритм автоматического выбора пути к цели в лабиринте возможностей. Впрочем, он и не был плохим, просто ряд деталей типа встретившихся нос к носу и пытающихся разьехать машин и наезжающих в результате друг на друга, идентифицирует его весьма точно. Что касается Искусственного Интеллекта, то я не заметил каких-то невероятных усилений программы, хотя некоторые очевидные улучшения бросаются в глаза. Это, в частности, следующие нюансы игры:

- прежде всего, конечно, попытка реализации метода «все на одного». Теперь силы Братства ведут сосредоточенный огонь по моим силам в таком порядке – сначала по самым сильным единицам, затем по самым ослабшим. Кроме того, учитывается индивидуальная эффективность разных типов оружия: например, при наличии огнеметов тяжелые танки не будут стрелять по пехоте – огнеметы делают это значительно эффективнее.

- сама программа достаточно рационально избегает моих атак «все на одного», стараясь не подходить к массивным скоплениям сил, а обходить их и атаковать с флангов, где обычно стоят две-три единицы.

- при марш-броске больших сил более быстроходные периодически останавливаются и ждут отстающих, чтобы начать атаку одновременно всеми силами. Это очень хорошее качество, потому что я сам обычно ленился ждать отстающих и нес потери.

- если атака ГЗИ не удалась, то Братство практически всегда начинает контратаку. Причем она ведется почти всеми силами, особенно если у ГЗИ все оставшиеся единицы сконцентрированы у базы и опасаться неожиданностей не приходится. Этот прием пришел еще из «Дюны», но в «C&C» явно отшлифован и обычно не дает сбоев. Поэтому в большинстве миссий приходится делать ставку на единственную атаку.

- более активно используются обходные маневры, особенно с незащищенной стороны. Правда, атака Братства из «темной» области говорит о том, что программа «подглядывает» мое расположение.

- при явном превосходстве ГЗИ атакующие силы Братства обычно начинают отступать. Но делают они это все-таки довольно поздно, когда последние его единицы можно легко догнать и добить.

- Братство прекрасно понимает, как важны в игре деньги, и поэтому захватывает поля с Тибериумом или, по крайней мере, предпринимает такие попытки!

- компьютер достаточно разумно распоряжается своими деньгами. Он не хранит их «в банке», как в других аналогичных играх, а более-менее активно и регулярно производит солдат и технику.

К игровым недостаткам компьютерного оппонента следует отнести:

- вопиющую нерешительность. В большинстве миссий программа могла бы одержать полную победу, если бы нападала более активно. Правда, заложенное в миссии с самого начала превосходство Братства не позволяет сценаристам использовать этот прием, так как уничтожить три-четыре моих танка им очень просто. Однако, к середине партии, когда человек уже построил приличную базу и создал армию, программе можно попробовать провести атаку на ГЗИ. Ситуация осложняется тем, что программировать искусственный интеллект на атаку, конечно, гораздо труднее, чем на защиту, однако при наличии превосходящих сил это вполне можно попробовать сделать.

- когда компьютер все же атаковал меня, то делал это малыми силами и не учитывал, какая у меня армия. Он явно мог произвести больше техники для поддержания уровня массовой атаки, однако не делал этого. А атаки небольшими силами еще никогда и никому не приносили успеха.

- программа не всегда учитывала важность полей с Тибериумом, и хоть и пыталась установить над ними контроль, удерживала их вяло. Нередко тактика распределения больших сил по тибериумовым полям могла бы принести Братству довольно большие игровые дивиденды.

2. Westwood Studios явно немного опоздала с этой игрой. Годом раньше протермел «WarCraft» с практически таким же, как и у «Dune 2» интерфейсом, только с совсем другим фэнтези-сценарием. Он отобрал у «C&C» довольно много хит-пойнтов. В «C&C» прослеживается вторичность многих миссий типа спасения заложников, восстановления уничтожаемой базы и т.п. В «WarCraft» было значительно больше сценарных находок по сравнению с «Дюной», чем в «C&C» по сравнению с «WarCraft».

3. Опять же к сценарию... После космической фантастики «Дюны» и мира магии «Искусства Войны» земной полужанровый сценарий «C&C» смотрится несколько блекло. Хорошо бы намешать покруче магии и техники, или еще чего-нибудь та-а-акого...

4. Но в целом игра смотрится блестяще. Отличный интерфейс, звуковое сопровождение заслуживает самых высоких оценок – в игре можно выбирать фоновую мелодию из десятка разнообразных ритмов, от джаза до рэпа и, самое главное, отменная играбельность.

5. Основное пожелание разработчикам (которые, очевидно, никогда не прочтут мой опус) – добавить еще несколько напрашивающихся игровых улучшений и сделать программу более активной. Хотелось бы, чтобы трудности, с которыми игрок сталкивается на протяжении игры, были не искусственными, а естественными. Пусть у программы будет преимущество – главное, чтобы играть с ней было интересно.