



Фашистская Германия разгромлена, но война продолжается. Советский Союз борется за сферы влияния. Сталин, явно переживший свой срок, готовит на секретных заводах ядерное оружие. Союзники тоже не дремлют. В их арсенале такие фантастические технологии, которыми не располагает ни одна современная армия. Шпионаж и диверсии, секретные миссии и генеральные сражения. Все, о чем может мечтать любитель стратегий в реальном времени. *Command & Conquer* — одна из самых известных игр этого жанра. Вышедшая в 94-м году версия включает свыше тридцати миссий и около ста карт. У вас есть возможность играть как за союзников, так и за Советы, правда, в любом случае, придется столкнуться с некоторой русофобией авторов. Почему-то спасают беженцев всегда американцы, а отравляют источники — наши. Впрочем, будем считать, что подобные выпады касаются только сталинской империи.

КОМАНДУЙ И ПОКОРЯЙ: КРАСНАЯ УГРОЗА

Стратегия и вооружение сторон, одну из которых вы выбираете, существенно отличаются. Энергетические установки Тесла удивительно хорошо защищают базы наших соотечественников. Неуклюжий и непобедимый танк Мамонт сминает любую оборону. Союзники не обладают такими достижениями, но их крейсер уничтожает любой русский объект одним залпом. Словом, кто сильнее — определить невозможно. А за кого играть — решайте сами.

Соединения

Пехота

Rifle Infantry (Стрелки)

Скорость	5/10
Огневая мощь	1/10
Скорострельность	высокая
Дальнобойность	низкая
Стоимость	низкая

Стрелков лучше всего использовать против других пехотных соединений, для разведки боем, осмотра ящиков (никогда не посылайте для этого несколько соединений, лучше пусть взорвется одно) и провоцирования ракетных ударов.

Grenadiers (Гренадеры)

Скорость	6/10
Огневая мощь	4/10
Скорострельность	средняя

Дальнобойность	средняя
Стоимость	низкая
Гренадеры гораздо эффективнее в обороне, чем стрелки. В первую очередь, за счет дальнобойности.	

Rocket Soldiers (Пакетчики)

Скорость	3/10
Огневая мощь	4/10
Скорострельность	средняя
Дальнобойность	высокая
Стоимость	низкая/средняя

Ракетчики абсолютно неэффективны против наземных войск, зато прекрасно держат оборону против воздушных объектов и уничтожают вражеские сооружения.

Flame Soldiers (Огнеметчики)

Скорость	4/10
Огневая мощь	5/10
Скорострельность	средняя
Дальнобойность	низкая/средняя
Стоимость	низкая/средняя

Огнеметчики прекрасно уничтожают большие скопления пехоты и поджигают здания. Но будьте осторожны, при неудачном построении эти солдаты могут превратить друг друга в пылающие факелы.

Attack Dogs (Боевые собаки)

Скорость	4/10
----------	------

Скорость бега	5/10
Сила укуса (против пехоты)	10/10
Скорость укусов	средняя/высокая
Радиус действия	короткий
Стоимость	низкая

Собак не стоит использовать, как войска. Они гораздо эффективнее против шпионов, особенно, если вы играете против человека.

Shock Troopers

Скорость	2/10
Огневая мощь	5/10
Скорострельность	низкая
Дальнобойность	средняя
Стоимость	средняя

Эти соединения убивают обычного стрелка с двух выстрелов, потом довольно медленно перезаряжают оружие, но прозваться через их оборону нереально.

Field Medic (Полевые врачи)

Скорость	4/10
Скорость лечения	средняя
Радиус действия	короткий
Стоимость	низкая/средняя

В бою лечить солдата непросто, поэтому медики чаще оказываются полезными в миссиях, связанных с туннелями. Во время танковых атак они могут заняться механиками.

Engineer (Инженеры)

Скорость	4/10
Огневая мощь	
по сооружениям	5/10
Скорость стрельбы	неизвестно
Радиус действия	неизвестно
Стоимость	низкая/средняя

Как всегда, инженеры ремонтируют свои сооружения и уничтожают вражеские.

(Полевые механики)

Скорость	3/10
Огневая мощь	4/10
Скорость ремонта	средняя
Радиус действия	короткий
Стоимость	средняя

Полевые механики стоят сравнительно дорого, и это оправданно. Они могут ремонтировать танки прямо в бою, что позволяет не увозить технику из зоны действий.

Spy (Шпионы)

Скорость	5/10
Огневая мощь	неизвестно
Скорострельность	неизвестно
Радиус действия	неизвестно
Стоимость	низкая/средняя

Особенно оправданно использование шпионов в игре с несколькими игроками. Шпионы доставляют самую разнообразную информацию, в зависимости от того, в какое строение вы их посылаете. Поймать агентов очень непросто.

Thief (Воры)

Скорость	5/10
Огневая мощь	неизвестно
Скорострельность	неизвестно
Радиус действия	неизвестно
Стоимость	низкая/средняя

Воры похищают ресурсы из вражеских хранилищ руды и станций очистки. Но получается это у них настолько редко, что задумываешься: может быть их совсем не использовать?

Tanya (Таня)

Скорость	4/10
Огневая мощь	
по сооружениям	10/10
Огневая мощь	
по пехоте	9/10
Огневая мощь	
по технике	1/10
Скорострельность	очень высокая
Стоимость	высокая

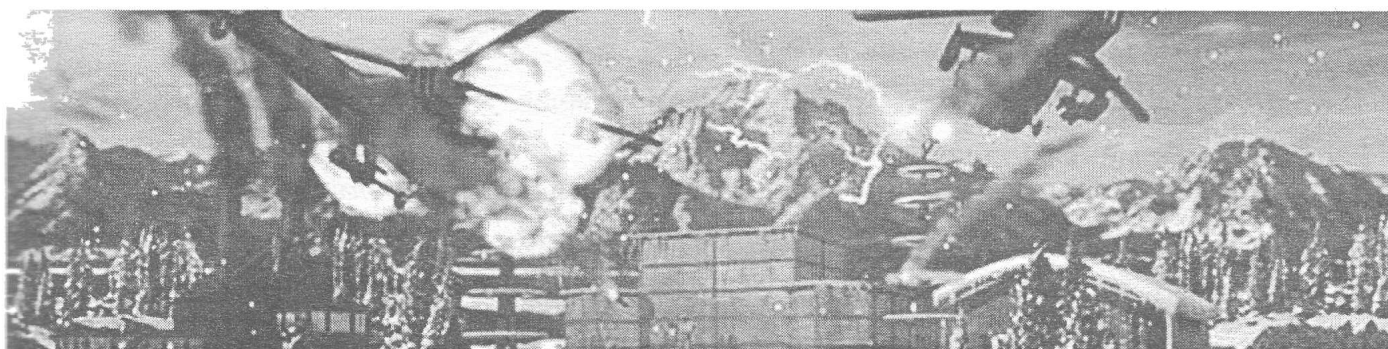
Утверждают, что Таня Адамс сильнее всех подразделений в игре. Пробравшись на базу врага, она уничтожает ее в считанные секунды, а заняв оборону, делает свои позиции неуязвимыми. Стоит девушка соответственно, так что берегите Таню.

Наземная техника

Renger (Джип)

Скорость	8/10
Огневая мощь	2/10
Скорострельность	высокая
Радиус действия	небольшой
Стоимость	низкая/средняя

Джип никуда не годится против танков и не может давить пехоту, но в разведке, при конвоировании транспорта и в не-



COMMAND & CONQUER: RED ALERT RETALIATION

больших стычках он, благодаря скорости и маневренности, просто незаменим.

APC (Бронетранспортер)

Скорость	10/10
Огневая мощь	2/10
Скорострельность	высокая
Радиус действия	небольшой
Стоимость	средняя

Именно на этих машинах Тане легче всего попасть на вражескую базу. Скорость и маневренность позволяют миновать вражеские посты, а вместительность — посадить внутрь пять инженеров или других солдат, на ваш выбор.

Mine Lager (Миноукладчик)

Скорость	10/10
Огневая мощь	2/10
Скорострельность	высокая
Радиус действия	небольшой
Стоимость	средняя

Хорошо подумайте, где устраивать минные поля. Русские пользуются противопехотными минами, союзники — противотанковыми.

Ore Truck (Грузовик)

Скорость	2/10
Огневая мощь	неизвестно
Скорострельность	неизвестно
Радиус действия	неизвестно
Стоимость	очень высокая

Без грузовика, перевозящего руду, выиграть невозможно. Именно поэтому он стоит так дорого.

Light Tank (Легкий танк)

Скорость	9/10
Огневая мощь	6/10
Скорострельность	средняя
Радиус действия	небольшой
Стоимость	низкая/средняя

Легкий танк кажется не очень сильным, но согласованная атака легких танков и пехоты, в достаточном количестве переброшенной на бронетранспортерах, дает ошеломляющие результаты. Секрет в мобильности и скорострельности.

Medium Tank (Средний танк)

Скорость	7/10
Огневая мощь	6/10
Скорострельность	низкая/средняя
Радиус действия	небольшой
Стоимость	низкая/средняя

Средний танк не может противостоять тяжелым, поэтому использовать его лучше как более надежный легкий.

Heavy Tank (Тяжелый танк)

Скорость	6/10
Огневая мощь	6/10
Скорострельность	низкая
Радиус действия	короткий
Стоимость	низкая/средняя

Тяжелые танки русских одновременно делают два выстрела, но их скорострельность вдвое меньше, чем у легких танков союзников.

Mammoth Tank (Танк «Мамонт»)

Скорость	2/10
Огневая мощь	8/10
Скорострельность	очень низкая/низкая
Стоимость	очень высокая

Трудно поверить, что это не самый мощный танк русских. Лучше его использовать в обороне, он с легкостью сбивает даже воздушные объекты, что уж говорить об остальных.

M. A. D. Tank

Скорость	1/10
Огневая мощь	10/10
Скорострельность	неизвестно
Радиус действия	очень большой
Стоимость	неимоверно высокая

Вот это танк для атаки. Нет, не благодаря скорости, просто подбить его крайне сложно, а когда он добирается-таки до вражеской базы, от строений скоро ничего не остается. В крайнем случае, вы можете взорвать его в тылу противника, но будьте осторожны, как бы и ваши войска не были сметены огнем. И, конечно, прежде чем поступить так, обратите внимание на цену.

Хронотанк

Скорость	7/10
Огневая мощь	9/10
Скорострельность	средняя
Радиус действия	средний/дальний
Стоимость	неимоверно высокая

Этот танк может телепортироваться, например, на вражескую базу и обратно. Но подзарядка продолжается так долго, что вы имеете все шансы потерять хронотанк, прежде чем он приступит к боевым действиям.

Tesla Tank

Скорость	8/10
Огневая мощь	8/10
Скорострельность	низкая/средняя
Радиус действия	средний
Стоимость	очень высокая

Стрелять из Tesla, конечно приятно, но надежность танка не позволит вам долго делать это. Больше достоинств у этой машины, пожалуй, нет.

Артиллерия

Скорость	3/10
Огневая мощь	7/10
Скорострельность	низкая/средняя
Радиус действия	большой
Стоимость	низкая/средняя

Пожалуй, это самое мощное оружие союзников. Правда, оно нуждается в мощном прикрытии. Зато артиллерийские уда-

ры сметают все на базе противника, независимо от укрепления участка.

Mobile Construction Vehicle (Передвижная стройплощадка)

Скорость	4/10
Огневая мощь	неизвестно
Скорострельность	неизвестно
Радиус действия	неизвестно
Стоимость	очень высокая

MCV позволяет очень быстро расширять вашу базу и обходиться без стационарных стройплощадок. Цена оправдана, стройте их обязательно.

V2 Rocket Launcher (Ракетная установка)

Скорость	6/10
Огневая мощь	8/10
Скорострельность	очень низкая
Радиус действия	дальний/ очень дальний
Стоимость	средняя

Прежде чем стрелять, обязательно замаскируйте ракетные установки. Тогда враг даже не поймет, откуда были сметены его основные строения. Достаточно одного-двух залпов, жаль, перезаряжается V2 слишком долго.

Demoliting Truck (Разрушительный грузовик)

Скорость	7/10
Огневая мощь	10/10
Скорострельность	неизвестно
Радиус действия	большой
Стоимость	очень высокая

Самое сложное — подогнать грузовик к базе противника или поставить его на пути наступающих войск. Уберечь его не просто, но если вы это сделаете...

Воздушные силы

Yak (Як)

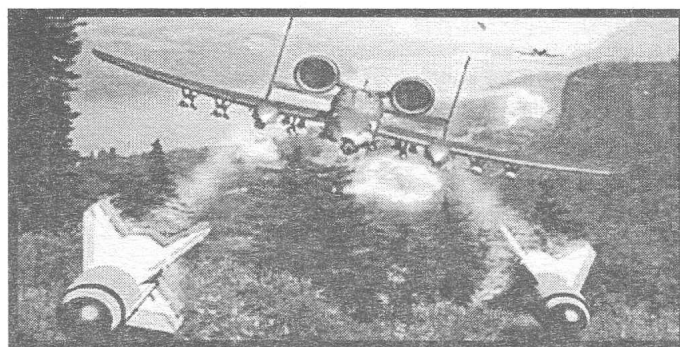
Скорость	10/10
Огневая мощь	6/10
Скорострельность	очень низкая
Радиус действия	небольшой
Стоимость	средняя

Основное оружие Яка — пулеметы, поэтому использовать его лучше против пехоты. Ни в коем случае не посылайте эти самолеты на базу противника: нанесенный урон будет минимальный, а все самолеты погибнут.

Mig (Миг)

Скорость	10/10
Огневая мощь	8/10
Скорострельность	очень низкая
Радиус действия	небольшой
Стоимость	средняя/высокая

Миг — очень быстрый самолет, вооруженный ракетами. Ему трудно попасть в движущиеся мишени, но небольшая эскадрилья сравнивает с землей любое строение противника.



Hind

Скорость	10/10
Огневая мощь	4/10
Скорострельность	8/10
Радиус действия	небольшой
Стоимость	средняя

Используется примерно, как Як, но гораздо более уязвим.

Longbow

Скорость	10/10
Огневая мощь	7/10
Скорострельность	высокая
Радиус действия	небольшой
Стоимость	средняя

Лучше всего атаковать небольшими группами. Прекрасно поражает строения ракетами и быстро перезаряжается.

Chinnok

Скорость	10/10
Огневая мощь	неизвестно
Скорострельность	неизвестно
Радиус действия	небольшой
Стоимость	средняя

Это транспортный самолет. Воспользуйтесь им так же, как бронетранспортером.

Военно-морской флот

Gunboat (Канонерка)

Скорость	6/10
Огневая мощь	6/10
против подводных лодок	8/10
Скорострельность	низкая
Радиус действия	средний
Стоимость	низкая/средняя

Канонерки — основные суда для конвоирования и уничтожения подводных лодок. Могут обстреливать береговые сооружения.

Destroyer (Эсминец)

Скорость	4/10
Огневая мощь	6/10
против подводных лодок	9/10
Скорострельность	низкая
Радиус действия	очень большой

против подводных лодок средний
Стоимость средняя
Тоже корабль для конвоирования. Прекрасно защищает не только от подводных лодок, но и от авиации.

Cruiser (Крейсер)

Скорость 2/10
Огневая мощь 10+/10
Скорострельность низкая
Радиус действия очень большой
Стоимость очень высокая
Крейсер — самое сильное оружие союзников. Он уничтожает любое строение в любой части карты с трех выстрелов, сам оставаясь неуязвимым для всех атак, кроме воздушных. Не забудьте, что самолеты лучше всего сбивать с эсминцев.

Submarine (Подводная лодка)

Скорость 6/10
Огневая мощь 9/10
Скорострельность низкая
Радиус действия большой
Стоимость средняя
Подводные лодки торпедами топят другие корабли. Прямое попадание всегда очень эффективно, но если вы одновременно выпустите несколько торпед, они могут сбиться с курса.

Transport (Транспорт)

Скорость 9/10
Огневая мощь неизвестно
Скорострельность неизвестно
Радиус действия небольшой
Стоимость низкая/средняя
Транспорт перевозит пять любых соединений, независимо от их габаритов.

Строения

Construction Yard (Стройплощадка)

С нее начинается любая база. Постарайтесь сразу заложить несколько стройплощадок или как можно лучше охраняйте единственную.

Power Plant (Электростанция)

Обеспечивает электричеством все сооружения. Без энергии не действуют многие здания, и останавливается производство, поэтому электростанций тоже лучше иметь несколько.

Concrete Wall (Бетонные стены)

Защищают ваши строения и орудийные установки от всего, кроме артиллерии.

Завод по обогащению руд

Продажа обогащенных руд является главным источником вашего дохода, поэтому завод нужно строить обязательно.

Ore Silo (Хранилища руды)

Чтобы всегда оставался резерв руды, постройте два хранилища.

Repair Bay (Мастерские)

Служат для ремонта техники и зарядки миноукладчика.

Radar Dome (Радарный купол)

При помощи радарного купола вы можете контролировать все открытые участки карты.

Tech Center (Технический центр)

В нем производятся такие передовые технологии, как хроносфера и железный занавес. Технический центр позволяет запустить спутник, с которого, при полной зарядке, вы сможете видеть всю карту.

Генератор тумана

Создает непроницаемый туман над вашими строениями. Враг знает, где вы находитесь, но не может прицелиться.

Missile Silo (Склад оружия)

Здесь хранятся атомные боеголовки. Что они делают, сами знаете.

Production Building (Производственные здания)

В них вы строите различные войска, но не более одного одновременно. Если вы хотите быстро снаряжать новую армию, вам понадобится несколько производственных зданий.

Barracks (Казармы)

Казармы необходимы для содержания и тренировок пехоты.

War Factory (Военный завод)

На нем производится вся наземная военная техника.

Helipad (Вертолетная площадка)

Производит вертолеты.

Naval Yard (Морской док)

В морском доке строятся все корабли.

Kennels (Псарни)

На псарнях русские обучают собак.

Аэродром

Необходим русским для производства Мигов и Яков.

Sub Pen (Секретная бухта)

В ней ремонтируют подводные лодки и транспорты.

Sandbag (Мешки с песком)

Служат прекрасной защитой от пехоты, но гусеничная техника быстро сминает преграду.

Pillbox (Дот)

Небольшие противопехотные доты; если их замаскировать, гораздо лучше держат оборону.

Turret (Орудийная башня)

Прекрасно отбивает танковые атаки. Пехота минует их почти беспрепятственно.

SAM Site (Противовоздушная установка)

Лучше построить несколько установок ракет класса земля-воздух рядом, но когда враг засечет их, вам мало не покажется.

Хроносфера

Это самое прогрессивное достижение науки союзников. Хроносфера строится в техническом центре и позволяет телепортировать технику в любой участок карты. К сожалению, пехота, даже погруженная на бронетранспортеры, будет вынуждена добираться до цели своим ходом.

Barbed Wire Fence (Заграждение из колючей проволоки)

Как и мешки с песком, является преградой только для пехоты. Танки на ней даже не останавливаются.

Flame Tower (Башня с огнеметом)

Уничтожает наступающую пехоту, но не наносит серьезных повреждений технике.

Tesla Coil

Электрические разряды, посылаемые этим сооружением, являются лучшей защитой в игре. К сожалению, энергия может кончиться, а сама структура достаточно уязвима. Обороняйте ее как можно лучше и постарайтесь окружить бетонной стеной.

AA Gun

Мощное и скорострельное зенитное орудие, но и оно слишком сильно зависит от количества энергии.

Железный занавес

Конечно же, это советское изобретение. На тридцать секунд любое строение или соединение становится неуязвимым.

Миссии

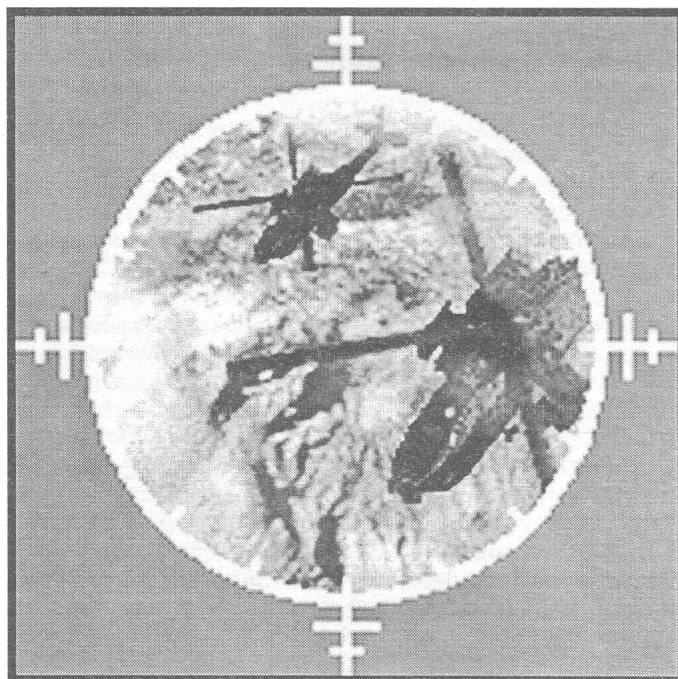
Греческая кампания

Миссия 1. Crackdown (Перелом)

Для прохождения необходим сержант. Русские перевозят запасы нервно-паралитического газа зарин. Около реки вы можете перехватить их караван. Но сложность в том, что если вы упустите хоть один грузовик, ядовитое вещество будет использовано. Поставьте свою базу так, чтобы она могла защитить ваших шпионов от русских собак, и отправляйте агентов во вражеский радарный центр. Только так вы сможете получить информацию о возможных путях переброски зарины. Грузовики не могут передвигаться по пересеченной местности, так что перекройте все дороги отрядами пехоты. Естественно, наладьте добычу руды, чтобы обеспечить производство необходимых войск. В этой миссии вам особенно пригодятся бронетранспортеры. Как только поступит сообщение об обнаружении одного из русских грузовиков, посылайте вслед свою машину. Транспортеры легко догонят и уничтожат перевозчиков опасного газа. Постарайтесь не ввязываться в стычки с конвоем и не атакуйте всю колонну, тогда одному из грузовиков неизбежно удастся скрыться. Когда вам донесут, что машин с заринном не осталось, расстреляйте базу противника.

Миссия 2. Down Under (Под землю)

Установлен маршрут грузовиков от подземного завода, главного центра производства зарины. Пехота должна пройти по подземным тоннелям и уничтожить все встреченные соединения. Будьте готовы к любым неожиданностям, как можно более эффективно используйте шпио-



нов, постарайтесь, при их помощи, похитить с секретного завода несколько машин. Миссия будет выполнена, только если хоть одно ваше соединение доберется до выхода из подземелья.

Внимательно изучите карту и отправьте шпиона к пульту управления, чтобы он выключил башню с огнеметом. Займите оборону и расправьтесь с наступающими войсками. Потом еще одним шпионом разведайте местность. Направляйтесь на север. Когда обезвредите еще один огнемет, двигайтесь к югу, через другой туннель. Обратите внимание на ящик, но будьте с ним осторожны. Дорога мимо башни приведет вас в противоположный конец карты, на советский завод. Ведите разведчика наверх и влево. Там он обезвредит еще один огнемет. Остановитесь и подождите, пока мимо пробегут собаки. Потом возвращайтесь к основному отряду. По пути пехотинцы прикончат двух часовых и собаку. Чуть впереди, мимо бочек на вас двинутся русские. Стреляйте по бочкам, это остановит наступление. Когда вы убьете следующую собаку, будьте осторожны — за стенами притаились гренадеры. Пошлите вперед одного солдата, ему будет легче увернуться от гранат и застрелить пса. Теперь снова понадобится шпион. Пройдя на север и восток, он сможет, при помощи компьютера, выпустить ядовитый газ. Когда гренадеры задохнутся, снова отправьте единственного солдата наверх и налево. Взорвите им свой танк Тесла, тогда другой танк разделяется с русским Мамонтом. Если солдат пойдет вправо, он убьет одного пехотинца и собаку. Подтяните основные войска, им будет нетрудно справиться с двумя часовыми. Потом всем отрядом двигайтесь на юг. Когда справитесь еще с одним часовым, вышлите вперед шпиона. Добравшись до компьютера, он вызовет два танка Тесла, которые расстреляют еще один Мамонт. Снова подтяните отряд и можете подлечить раненых. Около левого нижнего выхода из комнаты содержат заложников. Скорее всего, их убьют при попытке атаковать. Но пройдя дальше, вы найдете ящик с энергией. В правом проходе уничтожьте двух часовых и собаку, потом пошлите шпиона на юг. Минувя трех солдат, он доберется до компьютера и сможет взорвать два огнемета и освободить Таню. Основным отрядом перебейте всех врагов и дальше пошлите девушку в одиночку в северный туннель. Когда она расправится со встречными солдатами, а, главное, с собакой, верните ее и снарядите шпиона. Миновав башни с огнеметами, он сможет захватить вражеский Мамонт. Следуя за таким танком, вы без труда выберетесь из подземелья.

Миссия 3. Controlled Burn (Контроль огня)

Приказ: проникнуть на завод по производству зарина. С Теслой у входа вам не справиться. Пошлите несколько солдат на восток, пусть они уничтожат электростанцию. Когда Тесла перестанет работать, русские начнут контратаку. Тут уж придется сражаться. Дойдите до их лагеря и первым делом захватите здание, где производится зарин.

Посадите в бронетранспортер двух ракетчиков и трех пехотинцев. Шпионом разведайте путь на восток, к первой вражеской базе. Остановите бронетранспортер у скалы и расстреляйте бочки. Постарайтесь при этом, чтобы вас не заметил Мамонт, стоящий в засаде. Когда охрана базы сбежит на взрыв, объедьте скалу с другой стороны и зашли на базу шпиона. В дальней части базы стоят две электростанции. Расстреляйте бочки, не обращая внимания на охрану и огнеметы. Позже у вас будет возможность сравнять эту базу с землей бронетранспортерами, полными гренадеров.

Сами стройте артиллерию, средние танки и несколько пехотинцев. Когда отряд будет укомплектован, наступайте на запад. Артподготовкой нейтрализуйте башни с огнеметами, ворвавшись на базу, двигайтесь вперед, туда где Тесла. Толь-

ко когда с ней будет покончено, займитесь башнями, войсками и сооружениями. Не трогайте только заводы по производству зарина (их легко отличить по сильной радиации). Опустите индикаторы этих производств и зашли в них инженера. Всего опасных фабрик пять, а одной утечки газа будет достаточно, чтобы провалить миссию.

Миссия 4. Evacuation (Эвакуация)

Советские войска осаждают Афины. Ваша задача — эвакуировать мирных жителей, которые укрываются в храмах, на остров в середине карты. Не ввязывайтесь в бои, если это не нужно для спасения гражданского населения.

Изучите карту, найдите все четыре города, из которых вам предстоит спасать жителей. Двигайтесь в низ карты, на скалы. Там стоит построить базу. Сразу заложите обогатительные заводы на севере и на западе и снарядите два грузовика для руды. В этой миссии вам понадобятся деньги. Когда экономические проблемы будут решены, начинайте строить танки.

Чтобы перевезти беженцев на юго-западный берег, необходимо прорваться через узкий перешеек, надежное защитный ракетами и установками Тесла. Потом стройте на берегу хранилища руды и морской док. На нем можно изготовить несколько эсминцев, которые, курсируя по часовой стрелке, смогут потопить две подводные лодки и с безопасного расстояния расстрелять танки Тесла. Постройте транспорт и пошлите его на юго-западный берег. Продолжайте производство танков; когда их окажется не меньше десяти, войдите в город на юге. Уничтожьте гарнизон и вывезите беженцев. Подбитые танки отправляйте обратно на базу или ремонтируйте в поле, вновь построенные сразу посылайте на линию фронта. Продолжайте наступление на юг. Разбейте установку Тесла на вершине горы, отступите для ремонта и двигайтесь дальше к западу от утеса. При штурме базы сначала покончите с оружейным заводом, чтобы лишить противника возможности производить ракеты. Разгромите установку Тесла и бараки. Десятком танков займите месторождение руды. Это полностью подорвет материальную базу русских. Пока остальные танки будут добывать вражеские строения, вывезите всех мирных жителей на транспорте.

Сибирская кампания

Миссия 1. Personal War (Личная война)

Для прохождения кампании необходим капитан.

Шпион Ставрос, обладающий секретной информацией о Сибирской компании, был перехвачен русскими. Таня отправилась на его поиски, чтобы потом проводить до ближайшей базы союзников. Спасенный должен остаться в живых любой ценой.

Двигайтесь направо от старта, стараясь, чтобы Ставрос все время оставался у Тани за спиной. Расстреляйте двух вражеских солдат, сверните направо и подождите, когда наступающие окажутся возле бочек. Стреляйте, как обычно, по бочкам, тогда на людей уже не придется тратить патроны. Бегите в деревню на востоке. Перебейте вражеских солдат, но не торопитесь с сооружениями. Отбейтесь сначала от той группы, которая находится наверху справа. Поторопитесь, потому что еще один отряд набросится на Ставроса. Когда и от него ничего не останется, идите по тропинке по северо-запад. Скоро в деревню войдет советский Мамонт в сопровождении пехоты. Чем больше строений уцелело, тем дольше погоня будет искать вас между домами. Подождите, пока танк не уйдет вниз, и двигайтесь на север. Не останавливайтесь на базе союзников, убейте нескольких русских и взорви-

те ящик у моста. Сверните на юг, укрываясь от ядерных бомб, сброшенных на базу союзников. По пути убивайте солдат и не трогайте бочки. Когда на западный берег придет транспорт с танками, немедленно выгрузите машины. Корабль может взорваться. Пусть Таня и Ставрос бегут к этому месту, отстреливаясь на ходу от преследователей. Когда с ними будет покончено, сверните на юг и тем же способом уничтожьте танк Мамонт. По пути вниз перебейте солдат, скрывающихся за деревьями. Потом сверните на запад и около моста придержите Таню и Ставроса. Сбросьте в этом месте десант и расстреляйте бочки возле танка Тесла, даже если это не уничтожит его. Идите на запад, сражаясь со всеми встречаемыми, потом по дорожке вверх. Ваши танки уничтожат русскую базу, а Таня и Ставрос, чуть западнее, смогут сесть в вертолет. Согласитесь, проделать все это было не так легко, как казалось.

Миссия 2. Fresh Track (Свежий след)

Русские снова проводят в Сибири ядерные испытания. Грузовики с радиоактивными компонентами движутся к месту проведения. Понятно, что их нужно остановить. Ваша задача — уничтожить все машины, не допустив активизации их содержимого.

Эту миссию тоже пройти не так просто, как кажется. Есть все шансы не то что упустить, даже не увидеть русские грузовики. Поэтому сначала очень внимательно изучите карту и запомните все дороги, по которым может двигаться колонна. Постройте миноукладчик и заминируйте как можно больше проходов, особое внимание уделите северному направлению. Сделайте несколько грузовиков для руды и побольше бронетранспортеров и джипов. Потом производите легкие танки, они будут расправляться с огневыми точками противника, в то время как более быстроходные машины займутся грузовиками. Группой из нескольких танков взорвите два моста. Не забывайте вовремя ремонтировать джипы и бронетранспортеры.

Миссия 3. В ловушке

Ваши войска проследили путь колонны к советскому ядерному заводу. Теперь пора построить рядом собственную базу и уничтожить перерабатывающий центр. Проследите, чтобы ни один конвой с ядерным оружием не покинул завода. Найдите на карте перерабатывающие станции и грузовики конвоя. На собственной базе организуйте во втором ряду артиллерийскую линию обороны, чтобы из безопасного места расстреливать подходящие части противника. Не забывайте про танки для отражения лобовых атак и доты, чтобы справляться с десантами. Ракетами вы отобьетесь от Яков. Только после этого удастся собрать внушительную армию средних танков и пехоты. Направьте ее на запад, а потом сверните на юг, к вражеской базе. Сначала уничтожьте установки Тесла или электростанции, которые их подпитывают. И, главное, не забывайте про грузовики. Когда и с ними будет покончено, взорвите перерабатывающий завод.

Миссия 4. Wasteland (Потерянная земля)

Русские заложили военную базу на крайнем севере. Уничтожьте все строения и все советские войска. Здесь все просто. Укрепите свою базу большим количеством дотов. Используйте передвижную стройплощадку, а лучше постройте вторую базу с обогатительной фабрикой рядом с соседним месторождением. Первое крупное танковое соеди-

нение пошлите на юг, в обход вражеской базы, в левую дальнюю часть экрана. Расстреляйте башню с огнеметом, встречные танки и электростанции. Тогда установка Тесла перестанет представлять серьезную угрозу. Когда от базы ничего не останется, вернитесь на свою, чтобы отремонтировать технику и подлечить солдат. Следующий удар, дождавшись подкреплений, нанесите на восток. Воспользуйтесь той же тактикой. Вот, собственно, и все. Враг уничтожен.

Французская кампания

Для прохождения необходим майор.

Миссия 3. Testing Ground (Полигон)

Союзники проводят испытание нового оружия — хронотанка на острове, принадлежащем Советскому Союзу. Это уже прямая агрессия. Ни современные технологии, ни горный массив не спасут оккупантов.

База союзников расположена таким образом, что к ней ведет единственный проход между скалами. Естественно, враги укрепили его, как могли. Орудийные башни и танки встретят вас ураганным огнем, но другого пути нет. Поторопитесь с постройкой электростанции и рудоочистительного завода. Когда финансовые проблемы будут решены, начните готовиться к контрнаступлению союзников. Стройте военный завод и не меньше двух установок Тесла. Хронотанк — достаточно мощное оружие, но его броня не выдерживает электрических разрядов. Едва ли вам понадобится авиация. Зенитчики за горами никого не подпустят к базе. Начинать наступление не раньше, чем соберете непобедимый стальной кулак. Не забудьте оставить гарнизон для защиты от хронотанков. Сметите защищающихся с моста и наступайте через главные ворота. Не считайтесь с потерями: только лобовая атака принесет победу. Впрочем, возможно, не с первого раза. Миссия закончится, когда на острове не останется ни одного вражеского соединения или сооружения.

Миссия 4. Don't Drink the Water (Не пить воды)

Выяснено, что новый тип оружия союзники производят на заводе неподалеку. Все попытки прорваться туда не увенчались успехом. Единственный шанс — это захватить хроносферу и переправить на секретный остров передвижную стройплощадку. Для этого ваша диверсионная группа должна отравить водопад, обеспечивающий водой город.

Отправьте грузовик в сопровождении пяти солдат и группы инженеров в верховья реки. Пошлите с северо-востока двух пехотинцев, за ними — двух ракетчиков, а следом — солдат, инженеров и грузовик. По дороге убейте трех врагов, притаившихся в углу карты, чтобы избежать атаки с тыла. Избегайте столкновения с дотами, поднимитесь в правый угол карты, разделайтесь с рейнджером и подгоните грузовик к водопад. Скоро городок вымрет, и вы сможете беспрепятственно ввести в него войска. Доставьте подкрепление на поезд. Не трогайте хроносферу, пока не создадите достаточно большую для отражения любых атак армию. Потом доставьте передвижную стройплощадку и установите чуть ниже базы. Приготовьте пехоту у входа на базу к обороне и заряжайте хроносферу. Когда это станет возможно, перебросьте передвижную стройплощадку на большой остров на западе. Там подведите ее ближе к залежам и начните строительство. Снова вам предстоит, отбивая атаки, создать армию, достаточную для штурма базы союзников. Наступайте на северо-восток, потом на север. Разбейте две орудийные башни на скалах



артиллерией, прежде чем напасть на базу. Без ракетных установок и артиллерии вам не обойтись. Союзники основательно подготовились к нападению. Когда оборона будет сломлена, сначала захватите исследовательский центр, потом перебейте всех врагов.

Испанская кампания

Для прохождения кампании требуется полковник.

Миссия 1. Grunyeu province (Провинция Груньов)

Жители провинции проявили вопиющую непопулярность к влиянию Советского Союза на европейскую политику. Введите в регион войска и ликвидируйте диссидентов.

На подавление волнений вы прибываете с танком Мамонт, двумя средними танками и несколькими солдатами. Как только войска вступят в ближайший городок, недовольные жители укроются в церкви и устроят там ядерный взрыв. Теперь к вам придет подкрепление. Отправьте все силы на защиту передвижной стройплощадки от наступающих с юго-запада танков. Потом постройте базу к северу от городка, вблизи богатых рудников. Осталось уничтожить две базы врага. Начните с северо-западной, она крупнее и хуже защищена. Потом нападайте на северо-восточную. Миссия будет завершена, когда от противника ничего не останется. Вот такая борьба с диссидентами.

Миссия 2. Brother in Arms (Брат по оружию)

Поступила информация, что западные военные, сотрудничающие с советской разведкой и известные, как Братья Молотова, переметнулись на сторону союзников. Они знают много наших секретов, поэтому необходимо заслать во вражеский лагерь шпиона, который во всем разберется, и, если донесения подтвердятся, выслать войска, чтобы разделаться с предателями.

Шпион должен пробраться на северную базу союзников. На берегу ему стоит переждать, когда пройдет патруль с собакой, и быстро двигаться на север, а потом на восток. Потом

снова на север, пока не покажется база. Притаитесь у входа, рядом с бочками и огнеметом. Скоро из лаборатории выйдет Брат Молотова, и вы услышите часть разговора. Следуя за ним, обойдите бараки с левой стороны (с правой вас поджидает собака), войдите в здание и дослушайте разговор. Как только все станет ясно, бегите к берегу, откуда начали миссию. На берегу шпион подаст знак своим войскам. Сторожевые псы и доты едва ли смогут остановить десант, постарайтесь прорваться к пещере на востоке. Танками расчистите прилегающую территорию и, когда прибьет передвижная стройплощадка, направьте ее на месторождение к западу от пещеры. Теперь делайте войска, чтобы стереть с лица земли восточную базу противника. Наибольшую опасность на ней представляют хорошо замаскированные доты. Постарайтесь подавить их до начала генерального наступления. Разрушение технологического центра заметно улучшит ваше благосостояние. Разделавшись с союзниками на юге, перенесите удар на северную базу предателей. Обратите внимание на дот у входа, больше проблем возникнуть не должно. Изменники будут уничтожены, а миссия выполнена.

Миссия 3. Shock Therapy (Шоковая терапия)

Жители небольшого пограничного городка открыто поддерживали союзников. Может союзники и придут им на помощь, но кто сможет противостоять гвардейским сталинским частям?

Вы начинаете миссию с десятью отлично подготовленными солдатами и через некоторое время можете надеяться на подкрепление.

Сначала атакуйте базу союзников на севере. Подкравшись с юго-запада, подавите дот у входа. Не прекращайте движения, чтобы не попасть под обстрел. Несколько выбежавших солдат едва ли что-то успеют сделать. Потом займитесь базой.

Следующая цель — база на юго-востоке. Идите до упора на запад, а потом сверните на юг. Взорвите все гражданские строения. Потом двигайтесь на восток и за рекой разделитесь на два отряда. Один атакует артиллерию за перекрестком, другой уничтожит дот чуть ниже. На востоке у развилки замаскирован еще один дот. Уничтожьте его, прежде чем напасть на базу. Дождитесь подкрепления с моря и, при поддержке танков и авиации, сровняйте с землей оплот неприятеля. И, главное, не беспокойтесь по поводу крейсеров на горизонте.

Миссия 4. Deus Ex Machina (Бог из машины)

Советский изобретатель Волков оказался в плену. Для того чтобы вычислить его местонахождение, нужно уничтожить четыре радарные установки союзников. Когда станет известно, где прячут Волкова, пошлите за ним ученого и вывезите изобретателя на вертолете. Потом уничтожьте базу.

Ваши войска высадутся на берег в юго-западной части карты. Несколько Мамонтов и танков Тесла, а также ракетная установка позволят сразу начать атаку, не считаясь с потерями. Уничтожьте огнем Мамонтов вражеские вертолеты. Когда прибьет передвижная стройплощадка, поставьте базу рядом с месторождением на востоке. Постройте морской канал, только большое количество подводных лодок способно потопить три вражеских крейсера. Теперь ваша цель — радарные установки на четырех базах союзников. Северо-западная база имеет мощный противовоздушный комплекс, ее лучше разгромить пехотой. Остальные три не выдержат воздушных ударов. Когда с радарными будет покон-

чено, сигнальные факелы отметят местоположение Волкова. Оказывается, нашего изобретателя прятали на западной базе, в здании, замаскированном под военный завод. На помощь придут трое ученых, один из них, проследовав за войсками на западную базу противника, сможет привести Волкова в чувство. Не забудьте перед этим разрушить противовоздушную оборону базы, иначе вертолет, присланный с севера, не сможет забрать светило науки. С площадки в западной части Волков отправится на Родину, а остальные войска займутся уцелевшими союзниками.

Финская кампания

Миссия 3. In the Nick of Time (Момент истины)

Советские войска захватили на севере научно-исследовательскую базу. Хроносфера повреждена и может в любой момент взорваться, а рядом с ней остались наши ученые. Нужно спасти исследователей от этой опасности и вывести их через единственный мост.

Ведите войска на север и возле деревьев дождитесь подкрепления. Сверните налево и разгромите засаду из трех русских танков. Дальше по пути вам попадутся ракетные установки и Тесла. Главное в этих столкновениях — сохранить собственные танки. Когда подоспеет транспорт с юго-запада, немедленно разгрузите его: вот-вот начнется атака советских подводных лодок. Больше всего берегите разрушительный грузовик. Если его подобьют с земли или с воздуха, от ваших войск ничего не останется. Сохраните и подкрепление из вертолетов от атаки с севера.

Когда доберетесь до моста на севере, всю бронетанковую технику бросьте на уничтожение двух Мамонтов. Этот мост жизненно необходим для спасения ученых. После победы еще два хронотанка окажутся на вашей стороне. Отбейте авиацию противника ракетами и подавите сопротивление русских в тылу, к востоку от моста. Спасенные из плена врачи и механик заметно улучшат состояние ваших войск. За рекой расстреляйте бочки, которыми по неосторожности обложена установка Тесла. Восточнее расправьтесь с четырьмя средними танками. Отсюда вы можете выбрать любую дорогу к базе противника, но безопаснее, пожалуй, двигаться вправо, так как на северо-западе вас поджидает Тесла. Пускай инженеры займутся сооружениями, тогда у вас появится возможность потренировать ракетчиков и пехоту. Теперь перебросьте хронотанки на базу противника, расстреляйте танковый завод и освободите ученых. Везите их как можно быстрее на юг, скоро подойдут основные силы красной армии. Всеми своими

войсками постарайтесь задержать наступающие Мамонты. Как только ученые окажутся в безопасном месте, миссия будет завершена.

Миссия 4. Caught in the Act (Ловушка в действии)

Русские хотят помешать разработке нового оружия. Нанесите им контрудар. Уничтожьте все их технические центры при помощи местных жителей и подходящих подкреплений. Это одна из самых сложных миссий. Вы начинаете с Таней, транспортом и четырьмя канонерками. На двух ближайших островах к вам присоединятся еще войска, но сначала придется погоняться за русскими подводными лодками. Потом ждите налета авиации и высадки десанта красной армии. Когда с ним будет покончено, займите базу на юго-востоке. Там вы сможете уничтожить первый технологический центр. Пока вы будете искать остальные, придет подкрепление с воздуха. Взорвите остальные техноцентры и, главное, берегите транспортные корабли, без них вы не сможете завершить миссию.

Польская кампания

Для прохождения кампании необходим полковник.

Миссия 1. Pawn (Порука)

Ловушка сработала! Советский Союз двинул большие силы на уничтожение завода, который мы специально построили, чтобы заманить их. Придется не только оборонять макет, но и уничтожить радарный купол противника. Если русские не смогут вызвать подмогу, с ними будет покончено. Сначала вам нужно отстоять собственную базу. Подкрепление придет через 25 минут, а денег у вас совсем немного. Тренируйте пехоту, механика и врача. Скоро они вам понадобятся. Ракетчиков поставьте в центре базы. Оттуда им будет удобнее отбить воздушные атаки. Через указанное время подойдет новая техника и передвижная стройплощадка. Приступайте к формированию собственной армии.

Советская база находится в северо-восточном углу карты. Единственный вход надежно защищен орудийными башнями, огнеметами, ракетными установками и установками Тесла. Не начинайте наступления, пока не обработаете линию обороны ракетами. Ворвавшись на базу, сначала громите военный завод. Возможно, для полной победы вам понадобится авиация: база слабо защищена с воздуха.

Миссия 2. Negotiation (Переговоры)

Русские захватили заложников в небольшом городке и требуют выполнения собственных условий. Вопреки названию миссии, никаких переговоров с противником не получится. Освободите столько заложников, сколько сможете, и спрячьте их в заброшенной церкви. Потом дождитесь подкрепления и перебейте всех врагов.

Тане стоит как можно быстрее отыскать заложников. Идите вверх, убейте солдата и отправляйтесь на восток, по краю карты. Взорвите бочки, а вместе с ними и стоящих рядом врагов. Дальше будет башня с огнеметом. Разделайтесь с охраной и направляйтесь на север. Уничтожьте ракетные установки. Подоспевшие вертолеты справятся с огнеметом. За отверстием в изгороди быстрее убейте двух солдат, иначе они успеют взорвать дом. Запомните церковь на востоке.





Местный житель покажет безопасный путь в обход патрулей и приведет вас к заложникам. Как только заложники окажутся в церкви на юго-востоке, бегите к месту высадки и вызывайте подкрепление. Врачи подлечат Таню, а артиллерия сметет огнеметные башни на севере. Танки справятся с машинами русских, а разрушительный грузовик сровняет с землей установку Тесла. Теперь пора штурмовать базу. Основные силы врага прячутся в зданиях, но за отдельными террористами придется погоняться. Не забывайте использовать врачей и механиков. Когда на карте не останется ни одного советского солдата, миссия будет выполнена.

Миссия 3. Absolute M.A.D.ness (Полное безумие)

Новый советский танк излучает волны, уничтожающие все вокруг. Дальнейшие разработки в этой области могут решить исход войны. Отправьте в три советских научных центра своего шпиона, чтобы он отыскал и уничтожил пульт, управляющий производством новых танков. После этого взорвите и завод. Будьте внимательны: как правило, MAD-танки защищены железным занавесом.

Танк, с которым вам придется столкнуться, действительно необыкновенное оружие. Поэтому прежде всего отремонтируйте все собственные строения. Пошлите два танка ко входу на базу, там им придется столкнуться с двумя средними танками противника. Сформируйте отряды пехоты и вместе с рейнджером поставьте их на оборону хроносферы. Скоро русские сбросят туда десант. Вам понадобятся хронотанки и некоторое количество шпионов. Разведайте местоположение завода за железным занавесом и перебросьте туда хронотанки. Когда русские лишатся возможности производить новое оружие, перебейте сторожевых собак хронотанками и зашлите шпиона в каждый научный центр. Нужный пульт управления в юго-восточном углу. Ударами морской пехоты уничтожьте противовоздушную оборону на островах, а потом разгромите найденные центры авиацией. Теперь можно, ничего не опасаясь, создавать армию и громить все, что встретите на пути.

Миссия 4. Time Files (Цепочки времени)

Русские планируют сбросить атомную бомбу на Лондон. Чтобы помешать им, нужно прорваться на прекрасно охраняемый остров. Под силу это только хронотанкам. Когда они уничтожат радарные купола, вы сможете доставить туда Таню. Девушка сможет отключить питание всей обороны, а прибытие передвижных стройплощадок решит исход операции. Перебейте окружающих вас солдат и ведите хронотанки на запад. Сровняйте с землей ракетную установку и башню с огнеметом на севере. Дальше по дороге разрушите еще одну противовоздушную установку и на севере — огнеметы, а потом радарный купол. Ящик восстановит ваши танки, если они будут в этом нуждаться. На востоке разгромите технический центр. На западе перебейте пехотинцев и доберитесь до моста. На очереди вражеский танк, выше — две башни с огнеметами и радарный купол. Вы получите еще один ящик, а на западе, наконец, высадится Таня. Пускай она идет вверх по острову, сметая все на своем пути. Если хронотанки вовремя двинутся ей навстречу, они успеют подавить огнеметы с безопасного расстояния. На восток прибывает передвижная стройплощадка. При помощи шпионов выясните расположение ядерных ракет, а потом пошлите по составленному маршруту хронотанки. Почему-то база не слишком хорошо обороняется, поэтому можете считать, что миссия завершена.

Миссия 5. Monster Tank Madness (Безумие чудовищных танков)

Создатель нового советского танка доктор Дмитрий попросил политического убежища на западе. Мы запланировали его похищение во время очередных испытаний, но MAD-программа дала сбой. Танк потерял управление, а Дмитрий скрылся, возможно, в деревне на юге. Ученого нужно разыскать, а придуманное им оружие перепрограммировать против создателей.

С небольшого острова вам надо попасть на собственную базу на севере. Прежде чем наладить производство транспорта, необходимо уничтожить стоянку вражеских подводных лодок. Пошлите танк на север, гусеницами он передавит всю пехоту, которая откажется присоединиться. Потом разгромите башню с огнеметом. Пускай вор похитит у врага руду, это даст немало денег. На очереди — электростанция и гавань. Постройте транспорт и переправьте войска на северный остров. Причаливайте к левому побережью, чтобы избежать обстрела ракетами. Отправьте два отряда на восток и пока они не справятся с ракетными установками, не приближайтесь к базе. Оказавшись там, сразу постройте грузовик для руды и пошлите его на залежи, которые охраняли уничтоженные вами ракеты. Продайте электростанцию на первой базе, но сохраните гавань. В ней вы всегда сможете ремонтировать технику. Стройте солдат и тренируйте шпионов, они вам еще пригодятся. Когда потерявшие управление, MAD-танки атакуют юго-восточную советскую базу, быстрее двигайтесь в самый южный город. От противника ничего не останется, поэтому Дмитрий в безопасности доберется до вашей базы, где его будет ждать вертолет. Одновременно прибывает подкрепление. Уничтожьте собак и пехотинцев на мосту к востоку. Пошлите рейнджера чуть дальше на восток, там он справится еще с двумя часовыми и псом. Теперь шпион никого не встретит по пути к радарному куполу на советской базе.