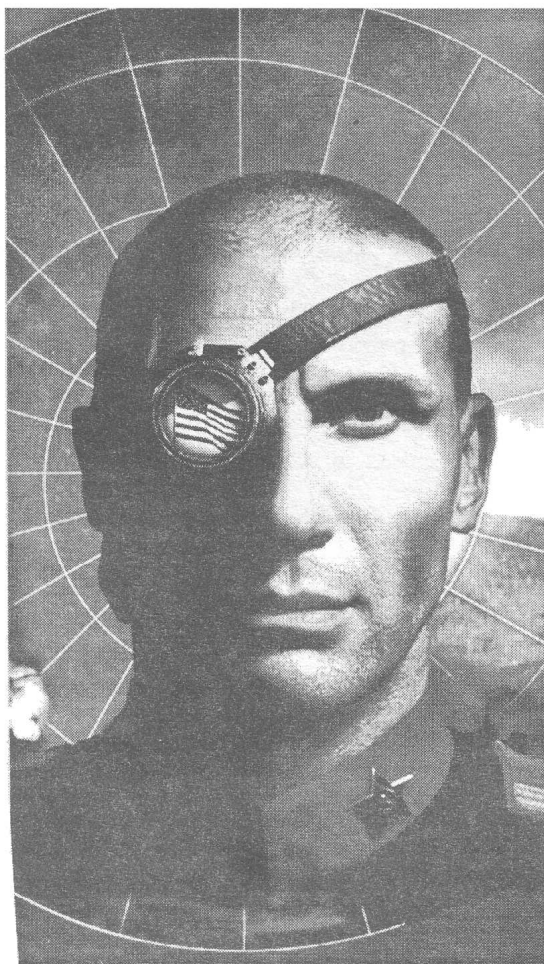
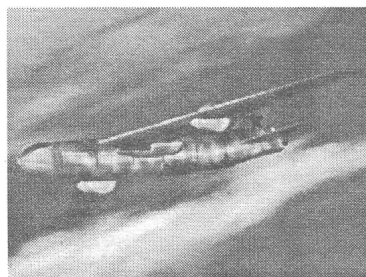




# RED ALERT



Это одна из самых знаменитых игр в свою очередь знаменитейшей серии стратегических игр, чье начало пошло еще с PC, и вот теперь мы можем наслаждаться ими на любимой приставке. Красная угроза — одна из как минимум шести игр серии *Command & Conquer*, которая стала, пожалуй, еще знаменитей своего предшественника, и сама уже обзавелась многочисленными продолжениями и клонами.

Отличительная особенность игр данной серии состоит в том, что они не стараются унести нас за пределы галактики, как это делала *Дюна 2000*, а предоставляют возможность повоевать на своей родной Земле, да еще с вполне реальными противниками, существующими или существовавшими в истории. Действие игр происходит в ближайшем будущем (*Command & Conquer*), либо в не столь отдаленном прошлом (*Red Alert*), где с типично дюновским сюжетом переплетаются реалии нашего времени.

## КРАСНАЯ УГРОЗА

*Красная Угроза*, или, как игру окрестили геймеры, «Красный шухер», предоставляет вам возможность повоевать на стороне одной из двух сил — либо на стороне «ужасного» Советского Союза, либо на стороне «хороших» сил союзных войск, взявших на себя бремя освобождения мира от «красной угрозы». Ясно, что, по той причине, что игра создана явно не в России, она сплошь пропитана «красной ненавистью», этакой боязнью русских. Кажется, так сейчас и крикнет кто-нибудь в испуге: «Русские идут!», и тогда конец всему «свободному миру». Догадайтесь теперь, кого программисты в игре сделали «плохими»? Естественно, русских. Кто еще может наподличать и устроить химическую атаку? Кто может расстреливать военнопленных? Русские. А кто спасает беженцев? Кто борется за мир во всем мире? Американцы. Да и фиг с ними, можно воевать, конечно, и на их стороне — это не возбраняется, но зато какое удовольствие для нас будет замочить их своими, русскими!

### Некоторые советы по прохождению

— не делайте камикадзе из подразделений с красным и даже с желтым уровнем жизнеобеспечения — технику можно от-

ремонтировать, 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;

— если не хотите попасть впросак, почаще заглядывайте в описание — если прохождение миссий вам поможет и не всегда, так как в каждом случае прохождение будет отличаться от предыдущего и т. д., то характеристики юнитов и общие советы тактики часто очень полезны.

— не торопитесь, спешка — не всегда то, что вам необходимо, вспомните любимую *Дюну* — там можно было часами просиживать в уровне себе в удовольствие, не испытывая каких-то проблем. Иногда скорость играет большую роль, но только тогда, когда эта скорость продумана, а не надумана. — постарайтесь хорошо разобраться в характеристиках юнитов и стратегии их действий, запомните как можно большее количество их характеристик, так как этим вам придется пользоваться прямо во время игры/

### Управление

Кнопка Start — загрузка, пауза во время игры

X — обозначить бойца, технику, базу, принять действие

- — снять обозначение  
 △ — меню предметов  
 □ — быстрый выбор вида действий

## Союзные войска

### Пехота

#### 1. Стрелки (Rifle Infantry)

Вооружены стандартными американскими винтовками, поставленными на вооружение НАТО — М-16. Эти виды войск лучше всего использовать против такой же пехоты противника. Сами понимаете, что с винтовкой на танк не попрешь, да и самолет вряд ли получится сбить (прошло время героизма). Еще их можно использовать для элементарной разведки близлежащих районов карты, осмотра различных предметов (для этой цели лучше всего использовать одно соединение, а не несколько, так как в случае засады или других непредвиденных обстоятельств пропадет только оно. Еще одна возможность использования легких пехотинцев, правда, не совсем гуманная — провоцирование авианалетов противника, а точнее, отвод их от базы. В данном случае пехотинцы сами становятся мишенью, но зато спасают ваши постройки. Радиус боя — маленький

Броня — нет

Оружие — штурмовая винтовка М-16 НАТО

Рейтинг по десятибалльной системе — 6

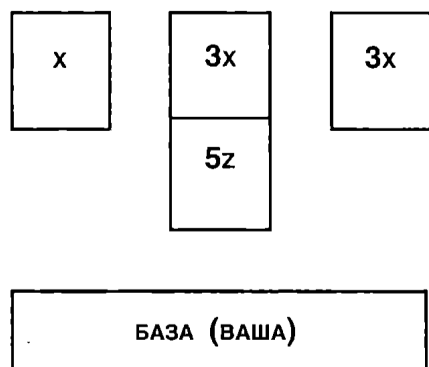
Цена — 100

Составляйте из них группы по пять человек, чтобы противодействовать вражеской пехоте или разрушать осветительные установки врага, при помощи которых он защищает свою базу. При нападении на них свои атаки совершайте постепенно, от одной установки к другой, пока не разрушите одну, не беритесь за следующую. Ниже приведены примерные схемы действия пехотинцев в сражении против световых вышек и против пехоты врага.

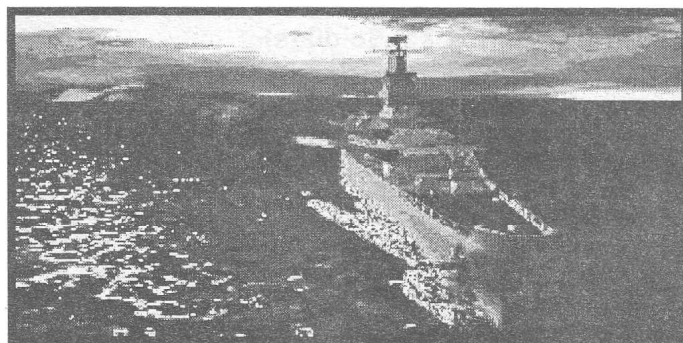
X — вражеская световая вышка

x — вражеская пехота

Z — ваши пехотинцы



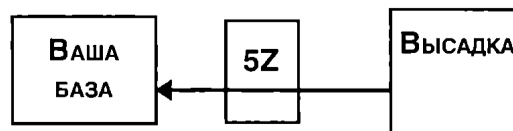
На схеме видно, что ваши пять пехотинцев стоят на некотором расстоянии впереди своей базы по отношению к вражеской вышке. Вышка находится в северном направлении вверх, немногим ниже нее находятся два отряда вражеской пехоты, в каждом по три пехотинца. При равных силах и своевременном излечении в такой ситуации получится следующее: уничтожив всех вражеских пехотинцев, вы оставите у себя от двух до трех бойцов, которыми потом вполне сможете разрушить



вражескую световую башню. При действии вашей пехоты против вражеской базы подойдет лишь следующая схема.



Таким образом, на схеме ясно показано, что атаковать вражескую базу при помощи пехотинцев можно только в том случае, если там нет каких-либо укреплений или сил врага, и делать это по возможности меньшими отрядами, чтобы не



привлекать особого внимания. А вот схема обороны пехотинцами своей базы от вражеских атак.

То есть лучше всего будет, если ваша пехота как бы возьмет в клещи наступающего врага и будет обстреливать его с нескольких сторон, а не рваться в лобовую атаку.

#### 2. Полевые медики (Field Medic)

Как видно из названия, это медицинский персонал, который работает на поле боя наравне с любой другой пехотой, но его прямое назначение — лечить побитых пехотинцев. Схема их действий наглядно разъяснит вам, как наиболее выгодно для себя можно их использовать.

x — ваша пехота

m — санитары

Двигаясь на некотором расстоянии от боевиков, санитары смогут в нужный момент спасти жизнь хотя бы нескольким бойцам. Ясное дело, всех спасти не получится.

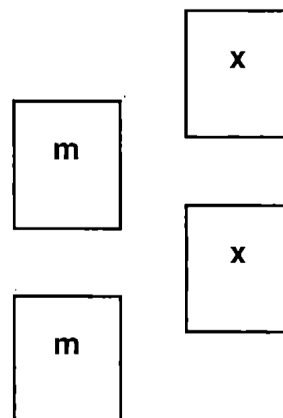
Радиус боя: примерно 1,75 единичного броска

Броня — нет

Вооружение — перевязочный материал

Рейтинг — 7

Цена — 800



## 3. Ракетчики (Rocket Soldiers)

Великолепные бойцы против вражеских танков и харвестеров, а также хорошо противодействуют воздушным силам противника. Действуют, как и стрелки, группами по пять человек.

Радиус боя – средний

Защита – нет

Оружие – ракетомет Dragon TOW

Рейтинг – 8

Цена – 300

Стратегия действий ракетчиков против наземных противников показана на приведенной ниже схеме. При отсутствии другой более действенной боевой силы можно просто заполнять ракетчиками открытые пространства вокруг и внутри базы, чтобы они давали отпор всему движущемуся вокруг базы, при наличии, конечно, явно агрессивных намерений.

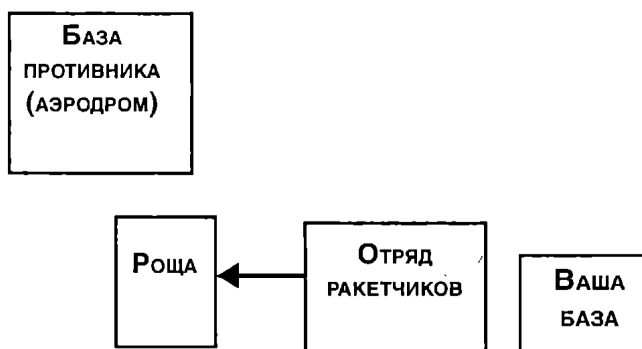
R — ракетчики

B — укрепления базы

```

BBBBBBBRRBBBRRBBBRRB
RRRRRRRRRRRRRRRRRRR
    
```

Стратегия боя против авиационных сил противника следующая. Если ваши базы находятся на небольшом друг от друга расстоянии, или хотя бы с окраины ваших укрытий рукой подать до вражеского аэродрома, то здесь все просто — выстраиваете за заграждением цепочку ракетчиков и бомбите самолеты противника, которые в этом случае даже не догадываются взлететь. В случае, если между двумя этими предметами есть какое-либо препятствие, то можно переместить отряд ракетчиков за это препятствие, как показано на схеме ниже.



## 4. Шпионы (Spy)

Сделав такого солдата, оставьте его в неизвестном районе, где сейчас никого нет, но предположительно будет строиться база противника, либо просто отправьте туда, где база уже есть. Полезнее всего оставлять шпионов в строениях Construction Yard, Refineries, Radar, Sub Pens, War Factories, Barracks, Power Plant. Оказавшись в здании противника, шпионы принесут вам большую пользу — выкрадут техническую новинку, замочат кого надо и так далее.

Радиус боя – нет

Броня – нет

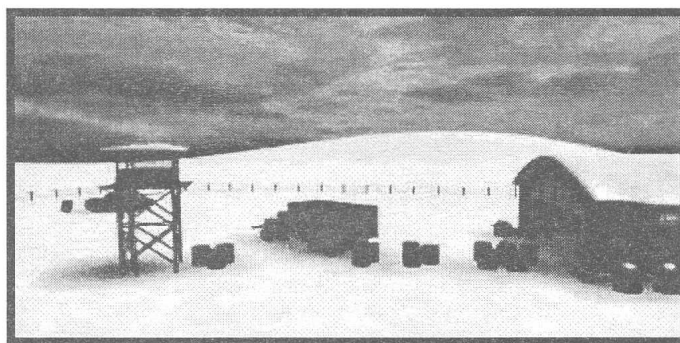
Оружие – информация

Рейтинг – 7

Цена – 500.

## 5. Инженеры (Engineer)

Предназначение инженеров, как и во всех играх этой серии, одно, но самое важное — обслуживать строения, причем как



свои, так и чужие. При помощи инженера вы сможете отремонтировать свое здание или захватить вражеское, что иногда очень полезно.

Радиус боя – нет

Броня – нет

Оружие: нет (может быть использовано только то оружие, что есть в постройке)

Рейтинг – 5

Цена – 500

Желательно, чтобы у вас была возможность иметь инженера в каждом третьем здании. Чтобы захватить вражеское строение, нужно отправить туда одного или нескольких инженеров, но предварительно зачистить близлежащую местность, чтобы работники умственного труда не попали в засаду, так как своего оружия они не имеют.

## 6. Воры (Thief)

Как видно из названия, это не просто бойцы, это своего рода диверсанты-террористы, которые что-либо крадут. Для того, чтобы задействовать их, нужно открыть доступ на какое-либо вражеское предприятие (перерабатывающий завод или рудник), и уж после этого они сами во всем дальше разберутся. В общем, имея армию воришек и средства нападения, вовсе не обязательно иметь какие-нибудь харвестеры — воры принесут вам нужные ресурсы.

Радиус боя – нет

Броня – нет

Оружие – ловкие руки и гибкие пальцы

Рейтинг – 2

Цена – 500.

## 7. Таня (Tanya)

Ужасные по своей силе боевики, которых почему-то обозвали таким странным именем, стоят каждый нескольких пехотинцев. Есть версия, что Таня Адамс — это спецподразделение вооруженных сил, предназначенное для быстрого уничтожения живой силы и диверсионных актов. Каждый боец этого подразделения обладает двумя тяжелыми кольтами сорок пятого калибра. Не пытайтесь использовать бойцов Таня против других механических юнитов, кроме как против APC, джипов, артиллерийских установок, и V2. Таня обладает зверским оружием под названием C-4, с помощью которого боевик способен в одиночку за пару минут разрушить целую базу, вы можете направлять их на штурм оборонительных сооружений и больших скоплений пехоты врага. Естественно, что и стоит Таня очень дорого.

Радиус боя – средний

Броня – нет (используйте их вместе с медиками, — это будет лучшая защита)

Оружие: двойной Кольт 45 калибра и C-4 пушка

Рейтинг – 7 в боях с укреплениями и базами, 10 в боях с пехотой

Цена – 1200

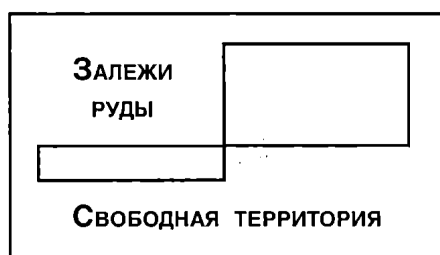
Стратегия борьбы Тани проста, как мир. Создав двух таких бойцов, вы смело можете направлять их на бой против целого вражеского подразделения, только не забывайте сзади за ними пускать медиков, чтобы те их вовремя лечили.

## Машины

### 1. Противотанковые минуокладчики (Anti-Tank Mine Layer)

Эти автомобильчики используют для того, чтобы создавать минные поля, на которые потом будут напариваться танки противника (или ваши по забывчивости). Для того, чтобы максимально использовать их с выгодой для себя и своих войск, могу предложить несколько вариантов стратегии вашего поведения при обладании минуокладчиком. Смотрите схемы.

1.



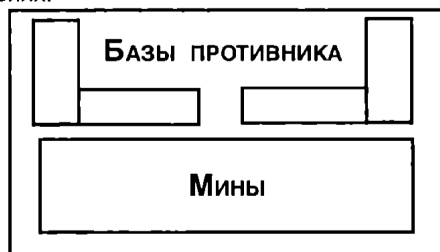
Таким образом, можно окружить нужные вам залежи тибериума, доступные вам, так, что противник не сможет к ним обратиться без потерь.

2.



В этом случае защитная линия из мин перед вашей базой поможет отвязаться от назойливых бронемашин врага и даст вам некоторое дополнительное время, чтобы вы его использовали с гораздо большей пользой, чем при бесцельных боевых действиях.

3.



В данной ситуации тоже все предельно просто – вы перекрываете при помощи минного поля противнику выход с его базы, и в результате все танки, которые он попытается провести через выход, подорвутся на оставленной вами взрывчатке. Только учтите, что перед тем, как создать поле, территорию здесь нужно будет очистить от вражеских сил.

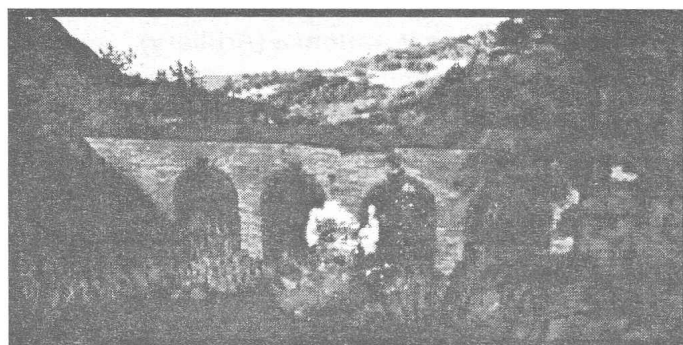
Радиус боя – нет

Броня – средняя

Оружие – противотанковые мины

Рейтинг – 5

Цена – 800



### 2. Грузовик (Ore Truck)

Грузовики предназначены для того, чтобы перевозить руду, добытую харвестерами, и поэтому без них ну никак нельзя обойтись в игре. Но учтите, что просто так, одного грузовика нельзя отправлять за сырьем, так как у него нет никакого оружия, и защититься от посягательств врага он не в состоянии. Чтобы их не уводили у вас из-под носа, устраивайте грузовикам эскорты.

Радиус боя – нет

Броня – высокая

Оружие – нет

Рейтинг – 8

Цена – 1400

### 3. Джип (Ranger)

Джип как военная техника практически никуда не годится, то есть использовать его против пехоты или даже танков никак нельзя. Единственное, для чего он может пригодиться – разведка, где машины двигаются быстро и эффективно. Также его можно использовать с успехом при конвоировании грузов, ну и в небольших стычках с маленькими отрядами пехоты.

Радиус боя: маленький (около четырех бросков)

Броня – очень слабая

Оружие: пулемет М-60

Рейтинг – 5

Цена – 600

### 4. Легкий танк (Light Tank)

Легкий танк может показаться вам не очень хорошим бронесредством, но это только на первый взгляд. Согласованная атака легких танков и пехоты, переброшенной на бронетранспортерах ко вражеской базе, дает великолепные результаты. Секрет их успеха – высокая скорость передвижения и хорошая скорострельность.

Радиус боя – средний

Броня – средняя

Оружие – пушка 75мм

Рейтинг – 5

Цена – 700

### 5. APC – бронетранспортер

Это наилучший транспорт для переброски пехоты на большие расстояния. Он перевозит за раз пять бойцов и движется довольно-таки быстро, а также имеет свое оружие, что позволяет ему самостоятельно вступать в бой.

Радиус боя: маленький (около четырех бросков)

Броня – высокая

Оружие – пулемет М-60

Рейтинг – 8

Цена – 800

## 6. Артиллерийская установка (Artillery)

Мощное оружие в борьбе против укреплений противника, но у него есть недостаток – нуждается в хорошем прикрытии, так как низкий уровень мобильности не позволяют ей вести эффективную расправу с тем, что движется. Идеальный вариант использования артиллерийской установки – стены и базы противника.

Радиус боя – большой  
Броня – очень слабая  
Оружие – пушка 155мм  
Рейтинг – 3  
Цена – 600

## 7. Средний танк (Medium Tank)

Это также не очень сильное оружие, и бороться им против тяжелых танков не следует – все равно не получится. Вариант его использования – что-то ближе к легкому танку. К тому же стоит он всего лишь на 150 единиц меньше тяжелого танка, и можно всерьез задуматься о его покупке.

Радиус боя – средний  
Броня – высокая  
Оружие – пушка 105мм  
Рейтинг – 6,5  
Цена – 800

## 8. Стенобитная машина

(Mobil Gap Generator)

По названию техники вы уже догадались, что данное устройство предназначено для того, чтобы проделывать в заградительных укреплениях врага дыры, через которые могли бы проникнуть боевики и техника.

Радиус боя – маленький  
Броня – слабая  
Оружие – таран  
Рейтинг – 7  
Цена – 600

## 9. Передвижная строительная площадка (MCV)

Если вам необходимо построить новую базу, то эта техника – именно то, что надо. Правда, стоит она дороговато, но и пользы от нее соответственно.

Радиус боя – нет  
Броня – средняя  
Оружие – нет  
Рейтинг – 6  
Цена – 2500

## 10. Передвижной радар-глушитель сигналов (MRJ)

Радиус боя – большой  
Броня – слабая

Оружие – генератор шумов  
Рейтинг – 6  
Цена – 600

## Авиация

### 1. Апач (Apache Longbow)

Идеален в уничтожении скоплений пехоты, а также заградительных башен. Вертолет техника хотя и дорогая, но польза от нее несомненная, в чем вы и убедитесь, когда сможете задействовать пару таких птичек в бою.

Радиус боя – маленький  
Броня – высокая  
Оружие – напалмовые ракеты  
Рейтинг – 5  
Цена – 1200

## Морской флот

### 1. Транспорт (Transport)

Перевозит за раз до пяти наземных юнитов, предназначен для переброса техники и живой силы через водные пространства.

Радиус боя – нет  
Броня – средняя  
Оружие – нет  
Рейтинг – 7  
Цена – 700

### 2. Канонир (Gunboat)

Это основная водная техника, с помощью которой можно делать кучу полезных вещей – обнаруживать и уничтожать подводные лодки, обстреливать корабли противника, перевозящие войска, а также вполне можно при помощи палубных орудий расправляться с прибрежными объектами.

Радиус боя – маленький  
Броня – слабая  
Оружие – двойная пушка и торпеды  
Рейтинг – 3  
Цена – 500

### 3. Эсминец (Destroyer)

Корабль того же типа, что и предыдущий, но с гораздо большим набором положительных качеств. С его помощью можно запросто расправляться не только с водными и наземными объектами, но и успешно противостоять авианалетам.

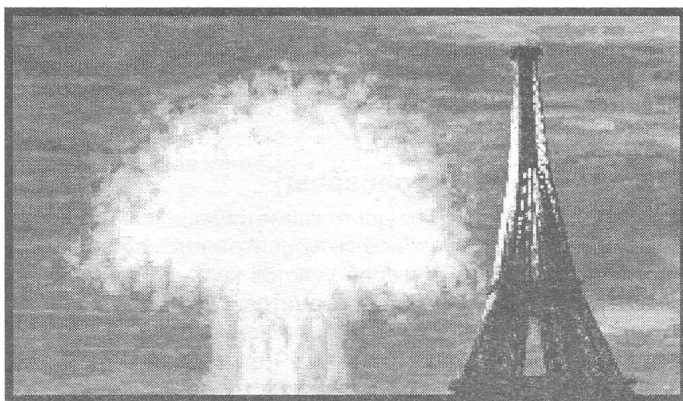
Радиус боя – средний  
Броня – средняя  
Оружие – ракеты и двойные торпеды  
Рейтинг – 8  
Цена – 1000

### 4. Крейсер (Cruiser)

Это самое сильное оружие союзных войск на воде. Он способен уничтожить любое наземное строение в любой части карты с трех выстрелов своих ракетниц, и в то же время его невозможно уничтожить другим способом нежели с воздуха. В этой ситуации ему поможет эсминец, который будет пас-тись рядом, так как он эффективен в борьбе против воздушных сил.

Радиус боя – абсолютный





Броня – высокая  
Оружие – восьмизарядная артиллерийская пушка  
Рейтинг – 9,99  
Цена – 2000

## Строения

### 1. Строительная площадка (Construction Yard)

Строительную площадку может установить лишь передвижная MCV. После этого уже сама строительная площадка сможет выстраивать различные сооружения. Сразу же после начала любой операции постарайтесь заложить несколько строительных площадок, а если этого сделать невозможно или нежелательно, то как можно лучше охраняйте единственную, что у вас есть.

Защита – высокая  
Назначение – постройка иных сооружений  
Необходимое число баз – минимум 2  
Цена – 2500

### 2. Электростанция (Power Plant)

Электростанция необходима любому заводу или сооружению, которое вы собираетесь строить, без нее ни один из них не сможет работать. Простая электростанция дает выходную мощность в 100 единиц.

Защита – слабая  
Назначение: обеспечение энергоемких производств электричеством  
Необходимое число станций: одна для того, чтобы начать строительство, и далее по мере надобности  
Цена – 300

### 3. Улучшенная электростанция (Advanced Power Plant)

Ее выходная мощность в два раза больше мощности простой электростанции, а цена всего лишь пятсот единиц. Это говорит о том, что при первой же возможности, если на это есть деньги, лучше взять этот вид станции – дешевле и сердитей.

Защита – слабая  
Назначение: обеспечение энергоемких производств электричеством  
Необходимое число станций: по желанию  
Цена – 500

### 4. Перерабатывающий завод (Ore Refinery)

Это один из важнейших объектов игры – основной источник денег, на которые вы потом будете строить свои коммуника-

ции. Руда на завод доставляется грузовиками, которые необходимо охранять.

Защита – слабая

Назначение – добыча, переработка и использование руды

Необходимое число – 3–7

Цена – 2000

### 5. Хранилище руды (Ore Silo)

Предназначено для складывания туда запасов руды, добытой вами. Для того, чтобы всегда оставалось про запас немного добытых полезных ископаемых, постройте два хранилища.

Защита – слабая

Назначение: складирование ископаемых (руды)

Необходимое число: нет, можно обойтись и без хранилищ

Цена – 150

### 6. Крытые бараки (Tent Barracks)

Здесь вы будете производить всю свою пехоту. Не бросайтесь сразу на постройку бараков, если есть возможность построить что-то более полезное, например, военный завод. Стройте бараки только в том случае, если вам необходимы будут именно силы пехоты, например, Таня или медики.

Защита – слабая

Назначение – постройка пехотных сил

Необходимое число – 1

Цена – 200

### 7. Военный завод (War Factory)

Военный завод производит все виды наземной военной техники и является одним из нескольких залогов успеха, без чего игра немислима, помимо строительной площадки и перерабатывающего завода. Соответственно, и цена на это сооружение кусается.

Защита – слабая

Назначение – постройка наземной техники

Необходимое число – 2

Цена – 2000

### 8. Морской док (Naval Yard)

В морском доке строятся ваши корабли.

Защита – слабая

Назначение – постройка кораблей

Необходимое число – 1

Цена – 650

### 9. Вертолетная площадка (Helipad)

На этой площадке строятся и запускаются ваши вертолеты – апачи. Лучше всего будет, если вы сумеете построить для каждого вертолета отдельную площадку.

Защита – слабая

Назначение: постройка и запуск вертолетов

Необходимое число – парное — 4, 6, 8 или 10

Цена – 1500

## Защитные сооружения

### 1. Дот (Pillbox)

Небольшой противопехотный дот, то есть хорошо укрепленная яма (часто бетонируемая), с небольшой прорезью для оружия и прицеливания. Внутри находится боец, который ста-

рается уничтожить как можно большее число наступающих врагов, сам при этом пытаясь остаться в живых.

Броня – средняя

Назначение – противопехотная защита

Необходимое число – нет

Цена – 400

## 2. Камуфлированный дот (Camouflaged Pillbox)

То же самое укрепление, которое описано выше, но прикрытое камуфляжной сеткой. Такой дот держит оборону лучше и продолжительнее предыдущего, поэтому стоит побольше.

Броня – высокая

Назначение – противопехотная защита

Необходимое число – нормально – 2–4, но можно и до 15

Цена – 600

## 3. Орудийная башня (Turret)

Обладающая 105-миллиметровой пушкой башня является великолепной защитой от вражеских танков, но соединения пехоты почти всегда минуют ее беспрепятственно.

Броня: высокая

Назначение: противотанковая оборона

Необходимое число: 4–6 башен вокруг базы будет вполне достаточно, а 10 – идеально

Цена – 600

## 4. Система ПВО (Anti-Aircraft Gun)

Это мощное и довольно-таки скорострельное зенитное оружие, предназначенное для обороны от вражеских воздушных налетов. Жаль, но жизнь и деятельность этого орудия напрямую зависит (и очень сильно) от количества вырабатываемой вашими электростанциями энергии.

Броня – высокая

Назначение – противовоздушная оборона

Необходимое число: примерно 1 на каждые три постройки

## Другие строения

### 1. Радарный купол (Radar Dome)

При помощи этого строения вы всегда сможете контролировать то, что происходит на открытых участках карты. В том случае, если радарный купол будет уничтожен, или ему не хватит энергии, вы погрузитесь в темноту и не будете видеть ничего, кроме своей базы.

Защита – слабая

Назначение: слежение за картой

Необходимое число – 1

Цена – 1000

### 2. Технологический центр (Technology Center)

Здесь для вас изобретут передовые технологии, способные превзойти все уже имеющееся.

Защита – слабая

Назначение – изобретательство

Необходимое число – 1

Цена – ?

### 3. Генератор тумана (Shroud Generator)

Это сооружение создаст пелену, под которой вас не сможет найти вражеская авиация, а наземные силы врага, будут петлять всего лишь в трех сотнях метров от вас и не смогут напасть.

Защита – слабая

Назначение: создание завесы

Необходимое количество – 1 (можно и без него)

Цена – 500

## 4. Хроносфера (Chronospher)

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 места назначения своим ходом.

Защита – слабая

Назначение – телепортация техники

Необходимое число: одной сферы будет достаточно

Цена – 2800

## 5. Ремонтные мастерские

(Service Depot)

Само собой разумеется, что здесь будут ремонтироваться ваши поврежденные бронетехника и автомобили.

Защита – слабая

Назначение – ремонт техники

Необходимое число – 1-2

Цена – 1200

## 6. Склад оружия (Missile Silo)

Здесь хранятся атомные боеголовки. Для чего они предназначены, объяснять не стоит.

Защита – средняя

Назначение: применение атомной бомбы

Необходимое число – 1

Цена – 2500

## Заграждения

### 1. Земляные заграждения

(Sandbag Barrier)

Это обычные стены, сложенные из мешков, наполненных песком. Не очень хорошее заграждение, но иногда помогают защищаться от пехоты. Гусеничный же танк не оставит от такого заграждения ни следа.

Защита – слабая

Назначение – заграждение против негусеничных юнитов

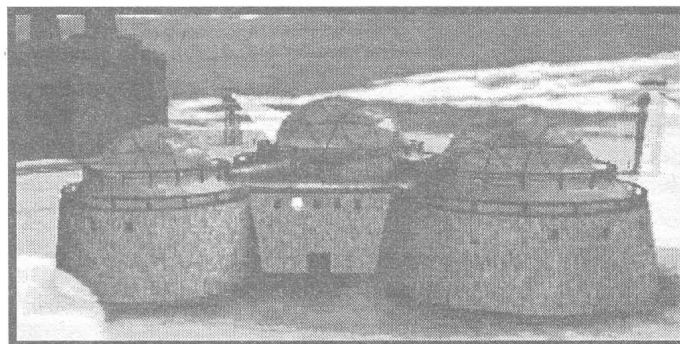
Необходимое число – нет

Цена – 25

### 2. Бетонные заграждения (Concrete Barrier)

Это уже более серьезные заграждения, чем мешки с песком, но и они не защитят вас от авиации противника.

Защита – высокая



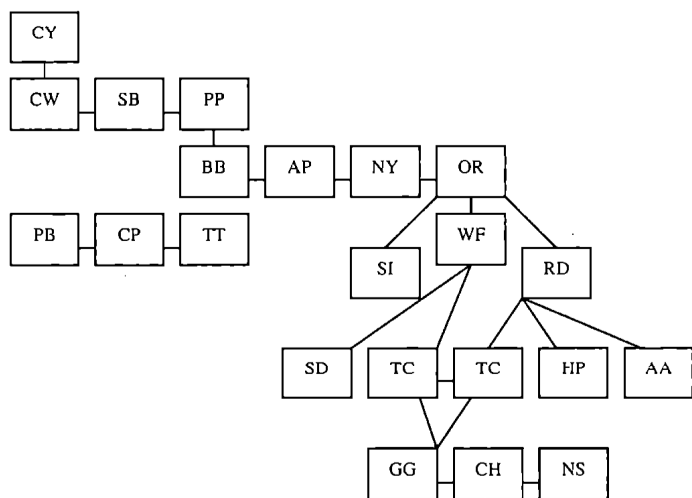
Назначение – заграждения против наземных юнитов

Необходимое число – нет

Цена – 100

Примерная схема наилучшего расположения строений

| Наименование базы    | Обозначение |
|----------------------|-------------|
| Construction Yard    | CY          |
| Power Plant          | PP          |
| Concrete Wall        | CW          |
| Sandbag              | SB          |
| Barracks             | BB          |
| Advanced Power Plant | AP          |
| Naval Yard           | NY          |
| Ore Refinery         | OR          |
| Pillbox              | PB          |
| Camouflaged Pillbox  | CP          |
| Turret               | TU          |
| Silo                 | SI          |
| War Factory          | WF          |
| Radar Dome           | RD          |
| Service Depot        | SD          |
| Technology Center    | TC          |
| Helipad              | HP          |
| AA Gun               | AA          |
| Gap Generator        | GG          |
| Chronosphere         | CH          |
| Nuke (Missile) Silo  | NS          |



## 2. Стрелки (Rifle Infantry)

Та же самая пехота, которая была описана в таком же разделе армии союзников. Но есть и различия, в основном в оружие. Как и раньше, легкая пехота с максимальной пользой может быть использована лишь в борьбе против такой же пехоты противника, а также легкой техники. Пехотинцы вооружены автоматами Калашникова АК-47, почему-то образца сорок седьмого года.

Радиус боя – маленький

Защита – нет

Оружие – автомат АК-47

Рейтинг – 6

Цена – 100

## 3. Гренадеры (Grenadier)

Гренадеры – великолепные бойцы в силу некоторых своих качеств, и гораздо эффективнее действуют в обороне, чем простые стрелки, что происходит в первую очередь за счет дальности их оружия.

Радиус боя – средний

Защита – нет

Оружие – ручные гранаты

Рейтинг – 5

Цена – 160

## 4. Огнеметчики (Flame Infantry)

Это специализированные противопехотные подразделения, обладая таким оружием, они великолепно расправляются сразу с большими скоплениями пехоты. Единственное, что заставляет иногда отказаться от их применения, так это то, что при вашем неумелом управлении ими они способны превратить в пепел не только противника, но и самих себя.

Радиус боя – маленький

Защита – нет

Оружие – огнемет

Рейтинг – 4

Цена – 300

## 5. Инженеры (Ingeneer)

Описание их то же самое, что и в армии союзников, поэтому ничего нового сказать о них невозможно.

Радиус боя – нет

Защита – нет

Оружие – нет

Рейтинг – 5

Цена – 500

## 6. Таня (Tanuа)

То же самое, что и в предыдущем случае.

Радиус боя: около среднего

Защита – нет

Оружие – двойной кольт 45-го калибра и пушка С-4

Рейтинг – 7

Цена – 1200

## Техника

### 1. Грузовик (Ore Truck)

Предназначен для перевозки добываемой вай руды с приисков на перерабатывающий завод. Как и ранее, комментарии здесь излишни.

# Советский Союз

## Пехота

### 1. Боевые собаки (Attack Dog)

Боевые собаки предусмотрены в игре только в качестве средства розыска прокрававшихся на базу вражеских шпионов. Естественно, должно же быть вроде как по справедливости – если им шпионы, то нам средство их розыска!

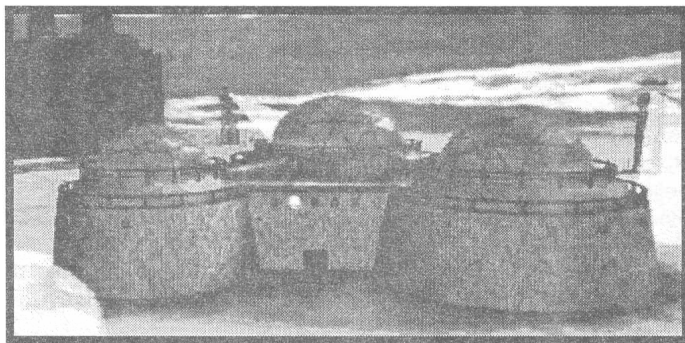
Радиус боя – очень маленький

Защита – нет

Оружие – зубки

Рейтинг – 5

Цена – 200



Радиус боя – нет  
Броня – высокая  
Оружие – нет  
Рейтинг – 8  
Цена – 1400

## 2. Тяжелый танк (Heavy Tank)

Великолепная по своим боевым качествам боевая техника, которой могут обладать лишь войска советов. Прекрасно управляется с пехотой и техникой противника.

Радиус боя – средний  
Броня – высокая  
Оружие – сдвоенная 105мм пушка  
Рейтинг – 7  
Цена – 950

## 3. Противопехотные минеры (Anti-Personnel Mine Layer)

Как в и в случае с армией союзников, эти машины предназначены для укладки мин, но с той разницей, что в этот раз мины не противотанковые, а противопехотные.

Радиус боя – нет  
Броня – средняя  
Оружие – противопехотные мины  
Рейтинг – 2  
Цена – 800

## 4. Ракетчики V2 (V2 Rocket Launcher)

По аналогии с ракетчиками союзников, эти войска очень сильны и в нападении, и в защите, особенно своей базы. Вполне могут противостоять небольшим танкам и технике, поэтому используются всегда очень эффективно.

Радиус боя – большой  
Броня – слабая  
Оружие – ракеты V2  
Рейтинг – 7  
Цена – 700

## 5. Танк «Мамонт» (Mammoth Tank)

Самый большой танк в игре, он уже был описан выше в соединениях союзников под названием «Тяжелый Танк», но так как в соединениях советских войск есть уже свой тяжелый танк, пришлось обозвать его мамонтом, тем более, что «mammoth» именно так и переводится.

Радиус боя – средний  
Броня – очень высокая  
Оружие – двойная 120 мм пушка с реактивными снарядами  
Рейтинг – 9  
Цена – 1700

## 6. Передвижная строительная площадка (Mobile Construction Vehicle)

Предназначена для строительства базы на отдаленном расстоянии.

Радиус боя – нет  
Броня – средняя  
Оружие – нет  
Рейтинг – 6  
Цена – 2500

## Авиация

### 1. Як (Yak)

Использовать его лучше против больших скоплений пехоты – тогда методы его действия наибольшим случаем окупятся. Основное оружие яка – пулеметы. Не старайтесь послать самолет на базу противника, потому что урон, который сможет нанести пташка, будет минимальным, и скорее всего будет сбит.

Радиус боя – большой  
Броня – слабая  
Оружие – двойной пулемет  
Рейтинг – 3  
Цена – 800

### 2. Бомбардировщики (Badger Bomber)

Используются для бомбовых атак.

Радиус боя – нет  
Защита – очень слабая  
Оружие – парашютисты или бомбы  
Рейтинг – 3  
Цена – бесплатно

### 3. Парашютисты (Paratroopers)

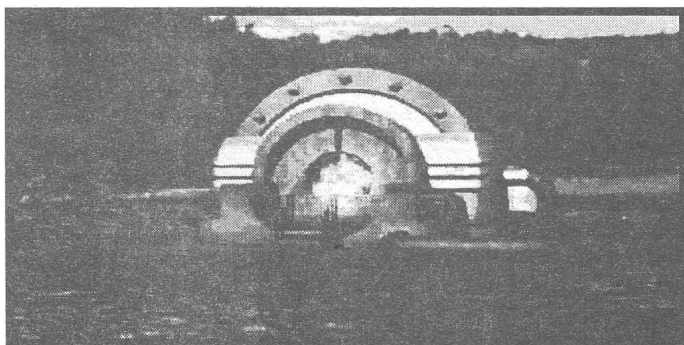
Парашютисты забрасываются на территорию врага вашим бомбардировщиком, это всего лишь небольшая группа легкой пехоты (до пяти человек). Забросить вы их можете не просто на территорию врага, а на любой участок карты, который, например, хотели бы исследовать.

Радиус боя – маленький  
Защита – нет  
Оружие – автомат Калашникова АК-47  
Рейтинг – 6  
Цена – бесплатно.

### 4. Авиационные бомбы (Parabombs)

Бомбы обладают чудесным свойством – в силу громоздкости, чтобы придать бомбе более правильную траекторию полета и точность попадания, для их сброски используются парашюты. Парашют сам по себе небольшого размера, но он способен придать тяжелой бомбе стабилизирующее действие полета, вследствие чего та падает намного точнее в цель, а не улетает куда-либо в другую сторону. Бомбы можно эффективно использовать при бомбардировке большого скопления зданий и техники противника, но никак не для единичных атак. Плохой стороной данного вида оружия является то, что такой груз можно сбить и нейтрализовать его разрушающее действие.

Радиус боя – нет  
Защита – нет  
Оружие – взрывчатое вещество  
Рейтинг – 2  
Цена – бесплатно



## 5. Самолет-шпион (Spy Plane)

Предназначен самолет-шпион для того, чтобы обследовать удаленные от вашей базы участки местности и расположение вражеских баз.

Радиус боя – нет  
Защита – очень высокая  
Оружие – наблюдение  
Рейтинг – 9  
Цена – бесплатно

## 6. Миг (MIG)

Идеально средство вооруженных нападений во время авиарейдов. Наилучшим способом его можно использовать для нападения на вражеские базы. Косяк из пяти-шести мигов сможет сильно подорвать промышленность и военную мощь противника, но может и сгинуть без следа, если попадет в поле видения вражеских защитных башен.

Радиус боя – средний  
Защита – слабая  
Оружие – реактивные ракеты  
Рейтинг – 7  
Цена – 1200

## 7. Хайнд (Hind)

Назначение примерно то же, что и у самолета Як, но характеристики немного отличаются.

Радиус боя – короткий  
Защита – высокая  
Оружие – пулемет  
Рейтинг – 4  
Цена – 1200

## 8. Транспортный вертолет (Chinook)

Само собой разумеется, это птичка предназначена для транспортировки десанта – легкой пехоты, но от транспортного самолета-бомбардировщика отличается тем, что не сбрасывает десант на парашютах, а высаживает на землю.

Радиус боя – нет  
Защита – слабая  
Оружие – нет  
Рейтинг – 5  
Цена – 1200

## Морской флот

### 1. Паром (Transport)

Перевозит (аналогично такому же транспорту армии союзников) наземные юниты через водные пространства. Всего за раз может взять до пяти юнитов.

Радиус боя – нет  
Защита – средняя  
Оружие – нет  
Рейтинг – 7  
Цена – 700

### 2. Подводная лодка (Submarine)

Используется только армией советского союза для охоты за надводными кораблями союзников.

Радиус боя – большой  
Защита – средняя  
Оружие – торпеды  
Рейтинг – 8 для защиты, 0 для нападения  
Цена: 950

## Постройки

### 1. Строительная площадка (Construction Yard)

Как и для армии союзников, это сооружение выполняет роль строителя по отношению ко всем остальным зданиям и сооружениям. Если вашу строительную площадку разбомбили еще до того, как вы успели построить военный завод, можете прекращать игру – все пропало, так как только в том случае, если вы можете при помощи военного завода построить передвижную строительную площадку (Mobile Construction Yard), у вас будет шанс продолжить игру и строить новые военные и другие объекты.

Защита – высокая  
Назначение – строительство зданий и сооружений  
Необходимое число – 2 как минимум  
Цена – 2500

### 2. Электростанция (Power Plant)

Понятное дело, что электростанция вырабатывает энергию, необходимую для существования всех конструкций, которые вы развернете на своей территории, но вот беда – среди сооружений попадают иногда такие энергоемкие, что одной электростанции недостаточно бывает, а иногда и не только одной. Для этого и придуманы усовершенствованные (улучшенные) станции.

Защита – слабая  
Назначение – выработка энергии  
Необходимое число – 1 для начала игры  
Цена – 300

### 3. Улучшенная электростанция (Advanced Power Plant)

Она немного подороже обычной электростанции, но ее следует брать уже хотя бы потому, что она способна выдавать в два раза больше энергии.

Защита – слабая  
Назначение – выработка энергии  
Необходимое число – по мере надобности  
Цена – 500

### 4. Перерабатывающий завод (Ore Refinery)

Завод перерабатывает руду, которую вы ему поставляете с залежей и копей. В нагрузку к нему идет сразу же грузовик, который одновременно является и добытчиком (описан в технике альянса) руды.

Защита – слабая  
Назначение: добыча, переработка и сбыт сырья

Необходимое число: 3–7  
Цена – 2000

### 5. Хранилище руды (Ore Silo)

Практика показывает, что, хотя полезные качества этого сооружения налицо, покупать его не стоит – это лишняя трата денег и головная боль. Вдобавок разрушить его могут, и тогда прощайте все запасы.

Защита – слабая

Назначение – складирование руды

Необходимое число – нет

Цена – 150

### 6. Бараки (Barracks)

Используются для того, чтобы производить для вас пехоту. Все пехотинцы, описанные выше, происходят именно оттуда, и другими путями вы их получить не сможете.

Защита – слабая

Назначение – постройка пехоты

Необходимое число – 2

Цена – 300

### 7. Псарни (Kennel)

На псарнях производятся те самые собачки, которые потом отслеживают шпионов, и там же они и тренируются.

Защита: слабая

Назначение: тренировка собак

Необходимое количество – 1

Цена – 200

### 8. Военный завод (War Factory)

Здесь будут производиться все ваши вооружения, то есть боевая техника. Завод полезный и является необходимой частью ваших военных кампаний.

Защита – слабая

Назначение – постройка техники

Необходимое число – 2

Цена – 2000

### 9. Бухта (Sub Pen)

На ее верфях строятся все советские подлодки и транспортные корабли (паромы). Если вы собираетесь в своих военных действиях использовать надводный и подводный флот, бухта вам необходима.

Защита – слабая

Назначение: постройка флота

Необходимое число – 1-2

Цена: 650

### 10. Взлетно-посадочная полоса (Airfield)

Используется для запуска и посадки в отдаленных от сухопутных баз местах ваших самолетов – Яков и Мигов. Такая же задача и у следующего строения.

Защита – высокая

Назначение – обслуживание самолетов

Необходимое число: 6–8

Цена – 600

### 11. Вертолетная площадка (Helipad)

Об этом уже писалось выше.

Защита – слабая

Назначение – обслуживание вертолетов марки Hind  
Необходимое число – 4, 6, 8 или 10  
Цена – 1500

## Защитные сооружения

### 1. Огнеметная башня (Flame Tower)

Используется для остановки атак вражеской пехоты, поэтому не размещайте ее где-нибудь поблизости от ваших собственных барачков: технику она не уничтожит, а вот пехотинцев поджарит. Очень хорошо расправляется со вражескими инженерами, у которых вообще оружия нет, а также с парашютистами.

Броня – высокая

Назначение – противопехотная оборона

Необходимое число – чем больше, тем лучше

Цена – 600

### 2. Электрозаграждения (Tesla Coil)

Очень эффективные оборонные сооружения, о которых уже писалось выше.

Броня – слабая

Назначение – уничтожение вражеской пехоты и техники

Необходимое число – то же самое

Цена – 1500

### 3. Противовоздушная установка (Surface-to-Air Missile Site)

Функции у установки точно такие же, как и у аналогичной установки союзников (See AA Gun).

Броня – высокая

Назначение – противовоздушная оборона

Необходимое число – 1

Цена – 750

## Другие строения

### 1. Ремонтная станция (Service Depot)

Предназначение ее определено самим названием, к тому же выше уже говорилось об аналогичном строении союзников.

Защита – слабая

Назначение – ремонт поврежденной наземной техники

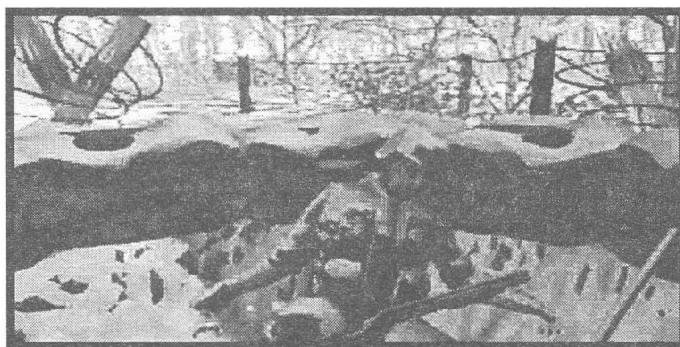
Необходимое число – 1–2

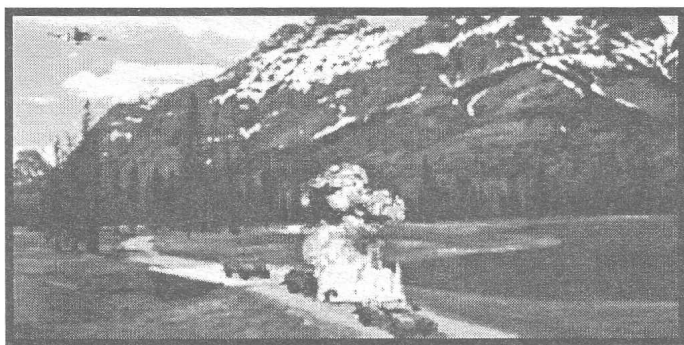
Цена – 1200

### 2. Радарный купол (Radar Dome)

То же самое, что и у союзников.

Защита – слабая





Назначение – информационное обслуживание войск  
Необходимое число – 1  
Цена – 1000

### 3. Технологический центр (Technology Center)

Здесь Советы производят «танки-мамонты» и огнеметчиков.  
Защита – слабая  
Назначение – создание высоких технологий  
Необходимое число – 1  
Цена – 1500

### 4. Железный занавес (Iron Curtain)

Предназначен для того, чтобы раз и навсегда (почти навсегда) избавиться от соседей.  
Защита – слабая  
Назначение – защита  
Необходимое число – 1, максимум 2 (за такую-то цену!)  
Цена – 2800

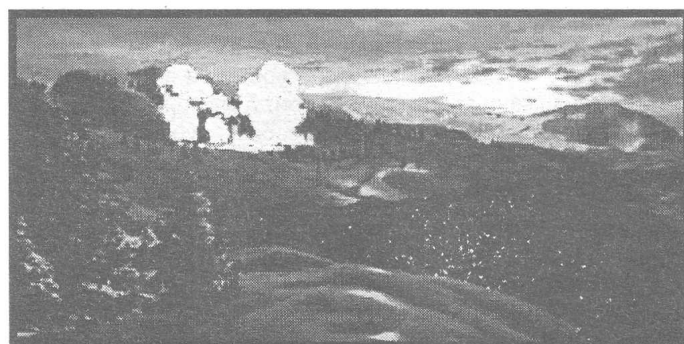
### 5. Оружейный склад (Missile Silo)

Хранится ядерное оружие.  
Защита – средняя  
Назначение – складирование опасного оружия  
Необходимое число – 1  
Цена – 2500

## Заграждения

### 1. Проволочная сетка

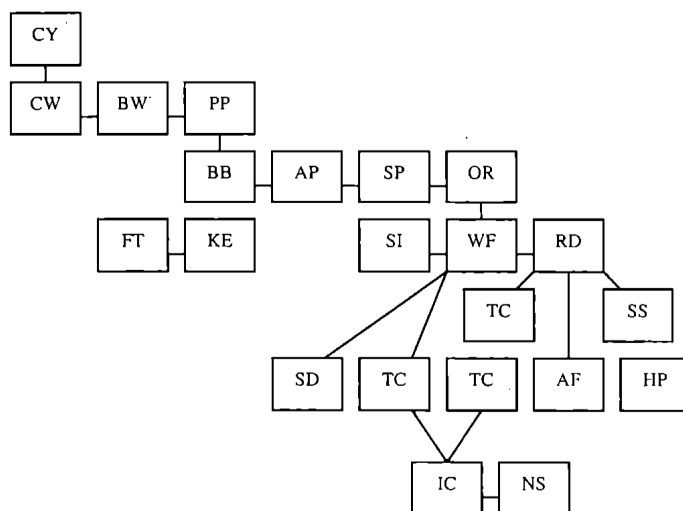
(Barber-Wire Barrier)  
Очень слабое заграждение, но тем не менее действует против пехоты.  
Защита – о-очень слабая  
Назначение – противопехотная оборона  
Необходимое число – 0  
Цена – 25



### 2. Бетонное заграждение (Concrete Barrier)

Это уже посильней, тут придется и танкам постараться, чтобы смять его.  
Защита – высокая  
Назначение – противотанковая защита  
Необходимое число – по возможности  
Цена – 100  
Примерная схема наилучшего расположения строений

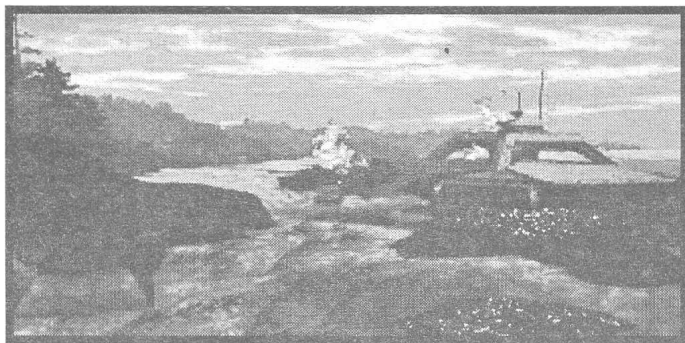
| Наименование базы    | Обозначение |
|----------------------|-------------|
| Construction Yard    | CY          |
| Power Plant          | PP          |
| Concrete Wall        | CW          |
| Barbed Wire          | BW          |
| Barracks             | BB          |
| Advanced Power Plant | AP          |
| Sub Pen              | SP          |
| Ore Refinery         | OR          |
| Flame Tower          | FT          |
| Tesla Coil           | TC          |
| SAM Site             | SS          |
| Silo                 | SI          |
| War Factory          | WF          |
| Radar Dome           | RD          |
| Service Depot        | SD          |
| Technology Center    | TC          |
| Helipad              | HP          |
| Kennel               | KE          |
| Airfield             | AF          |
| Iron Curtain         | IC          |
| Nuke Silo            | NS          |



## Прохождение миссий

### Игра за союзников (диск 1)

По аналогии с первой игрой данной серии, Command & Conquer, миссии здесь обозначаются непривычным для простого игрока набором знаков, но нам-то с вами, кто все эти игры на зубок знает, нетрудно будет догадаться, что SCG – это миссии союзников, а SCU – советские миссии, цифры



(типа 01, 03, 11) – порядковый номер задания, Е – east, восточное направление, а буквы А или В – подуровень миссии (такое бывает нечасто, в зависимости от развития сюжета).

### 1. SCG01A

Расстреляйте всю пехоту, которая нападет на вас сразу после загрузки миссии, при помощи своих пехотинцев и Тани (она у вас пока одна). После этого направьте Таню на уничтожение одной из электростанций базы противника, чтобы лишить ее возможности противостоять вашему наступлению. Если вы перестреляете всю пехоту вокруг вражеских баз, появится нужный вам человек, которого до того держали в плену. Усадите его в появившийся вертолет, и на этом ваша задача завершена.

### 2. SCG02EA

Направьте несколько отрядов своей пехоты на юг, юго-запад и северо-запад своей базы для защиты от нападений противника, так как это наиболее уязвимые точки, откуда может напасть враг. Вскоре вы получите подкрепление. Когда с близлежащими врагами будет покончено, можете выбрать подходящее место и построить два дота для прикрытия от наступления вражеской пехоты. Постройте доты на севере от вашей основной базы, на юге и западе, везде по два для лучшей защиты.

Соберите из имеющейся техники порядочный боевой клин и двигайтесь на юг по дорогам, ведущим в эту сторону. За это время ваша ударная часть неоднократно подвергнется нападению пехоты советских войск, в частности постоянно вас будут осаждать гренадеры. Сметайте все на своем пути, и продолжайте двигаться обозначенным путем. Если послать небольшой отряд из той техники, что у вас есть, в юго-западном угле можно будет найти вражеский грузовик-рудодобывчик. Уничтожьте его, и тогда противник не будет иметь достаточно денег для того, чтобы осуществить свои коварные замыслы.

Двиньте ваш отряд из джипов к вражеской базе, продолжая уничтожать встречающихся по пути гренадеров, другую пехоту, а также надоедливых собак, непонятно зачем здесь оказавшихся. После этого уничтожьте все юниты врага, расположенные к северу от базы, и только затем можете нападать на сами коммуникации. Миссия автоматически завершится, когда все здания будут разрушены.

### 3. SCG03EA

Сразу после загрузки, только-только оглядевшись, отправьте своего санитара в северном направлении – там он больше сгодится. При помощи Тани уничтожьте солдата, который напал на нее же, а потом методично отстреливайте всех вражеских пехотинцев, пытающихся разделаться с ней, но не забывайте периодически давать команду санитару, чтобы он

следовал за ней неотступно, и не дал загнуться в решающий момент.

Когда с пехотой, нападающей на Таню, покончено, двигайтесь на запад, и через некоторое время, встретив препятствие, сверните на юг. По пути продолжайте уничтожать врага, так настырно пытающегося уничтожить вас. Как только у вас появится реальная возможность управления артиллеристами, направьте небольшой их отряд на юг, чтобы уничтожить вражескую базу. Реальное уничтожение базы сейчас не обязательно, вы можете сделать это, но пользы это реальной не даст. Лучше просто разделайтесь с пехотой, окружающей ее, и двигайтесь, обогнув строения, на восток. Стреляйте во все, что движется, но сами не старайтесь двигаться вблизи базы, так как реально можете попасть на прицел ракетной установки V2. Она хоть и не очень меткая, но шороху навести может. Достигнув первого моста, отбейте его у противника, и разделайтесь с вражескими солдатами, которые прячутся за деревьями.

Разрушайте здесь все, что вам не принадлежит, уничтожьте вражескую пехоту и мосты.

### 4. SCG04EA

Это задание будет проходить на той же карте, что и задание номер два, только с той разницей, что у вас уже есть в наличии то, что вы успели построить в прошлый раз и те же юниты, которых вы здесь оставили.

Постройте радарный купол, который сможет дать вам полную картину того, что происходит вокруг с вашими юнитами, базой, и силами противника. На следующем этапе постройте оружейный завод, который понадобится для производства в скором времени большого количества легких танков. Сейчас для вас открыт проход на север, но там находится вражеская база. Имейте в виду, что у противника сейчас уже есть воздушная армия, и соваться к нему с пехотой, пусть даже артиллеристами, не следует. Для начала постройте дюжину легких танков. Пошлите их к северной части экрана, где советский грузовик собирает руду. Попробуйте уничтожить его, только быстро, иначе вражеские танки большой мощности бросятся на вас в атаку.

После уничтожения грузовика разверните фронт своих танков против подоспевшей в это время подмоги противника из тяжелых танков, и устройте им проверку на прочность (как-никак, у вас численное преимущество, хотя и не силовое). Как только сопротивление врага сломлено, двигайтесь на базу противника и принимайтесь за ее бомбардировку. Для начала уничтожьте сторожевые башни, а уж потом можно приниматься и за основную базу, предварительно очистив ее окрестности от вражеской пехоты при помощи нескольких джипов. Вскоре сопротивление врага будет сломлено, и вы сможете завоевать в свой актив очередную победу.

### 5. SCG05EA

Здесь вам необходимо провести своего шпиона в логово врага. Провести его нужно мимо целого отряда патрулей с собаками, которые охраняют территорию. Осторожно обходите собак и пехотинцев, но прежде чем делать какой-то необдуманный шаг, последите некоторое время за закономерностями передвижений противника, и тогда вы поймете, как наилучшим способом избежать зубов собак и пуль охранников. Шпион должен проникнуть на военный завод противника, чтобы похитить грузовик. Грузовик отвезет шпиона во вражескую тюрьму, где ему нужно будет освободить Таню. Теперь настанет время действовать Тане, которая должна будет очистить близлежащую местность на полуострове от солдат противника, уничтожьте взлетную площадку, и после этого вы получите подкрепление, с которым сможете довершить на-

чатое дело. Инженеров, которых вы получили, направьте на захват строительной площадки, военного завода и казармы врага. Помните, что, когда вы захватываете сооружения противника, энергия каждого из зданий останется не более чем двадцать пять процентов, поэтому каждое из них нужно либо усиленно охранять, если оно, конечно, вам нужно, либо ремонтировать.

Захватив перерабатывающий завод, займитесь постройкой большого количества танков, с которым не стыдно будет пойти на врага. создайте парочку установок противоракетной обороны, чтобы воссоздать потенциал базы противника в деле защиты, и держать авиацию и технику врага на достаточном расстоянии. Теперь, последовательно исследуя карту и находя что-либо живое на ней, не принадлежащее вашей армии, уничтожайте это. Задание не будет закончено, пока хотя бы один юнит противника останется в живых.



мальную защиту против врагов, которая возможна на этом этапе. Постройте перерабатывающий завод, и несколько средних танков. Теперь необходимо построить как можно большее количество ракетчиков, чтобы отразить налеты вражеской авиации. Постройте пушку системы ПВО на севере вашей базы, и разместите несколько ракетчиков возле залежей руды, где обитает грузовик-сборщик. Это необходимо для того, чтобы отбить атаки вражеских Мигов.

Первая ваша цель на этом этапе состоит в том, чтобы захватить вражеский радарный купол на юге карты. Небольшой отряд инженеров, прикрываемых танками, сможет сделать это. После того, как радар будет захвачен, можете смело продать эту вновь приобретенную собственность, — никакой иной ощутимой пользы она вам не принесет.

Для того, чтобы завершить эту миссию, необходимо для начала лишить врага средств к существованию, то есть все ваши силы должны быть брошены на то, чтобы разбивать караваны руды, направляющиеся к перерабатывающим заводам, и просто грузовики-сборщики руды, которые пасутся на залежах. Для этого лучше всего подойдет использование противотанковых миноукладчиков, которые могут построить нужные минные поля. Как только враг прекратит попытки вывезти или добыть сколько-нибудь необходимое количество руды, у вас появится реальный шанс смести его укрепления и потом саму базу.

## 8. SCG08EA

Переместите два своих эсминца к электростанциям, чтобы те могли спокойно работать под защитой флота. Составьте отряд ракетчиков. Теперь вы должны установить свою передвижную строительную площадку там, где база лучше всего будет защищена от посторонних глаз и посягательств. Лучшее место для этого — внизу. Переместите ваши боевые группы в этом направлении, по пути уничтожая вражеские юниты слаженными действиями бронетехники и пехоты. Установите строительную площадку где-нибудь в самом низу (там уже может находиться небольшая вражеская или оставленная кем-либо база), и установите улучшенную электростанцию. Теперь можно поставить пушку системы ПВО где-нибудь на углу вашей базы, если для этого есть возможность.

Построив базу, окружите ее в местах, где наиболее возможно движение вражеской техники и пехоты, минными полями. На севере базы создайте камуфлированный дот, и постройте несколько легких танков, чтобы с их помощью обследовать и блокировать часть доступного вам побережья и отбить несколько вражеских атак.

## 9. SCG09EA

Постройте перерабатывающий завод на востоке базы, и наберите три группы ракетчиков по пять человек, чтобы направить их на защиту северного побережья. Постройте несколько легких танков и разместите их на побережье для отпора

## 6. SCG06EA

Установите вашу мобильную строительную площадку там, где это будет наиболее быстро и полезно, и начните разворачивать базу. Первым делом постройте электрическую станцию для того, чтобы получать достаточную энергию, и после этого — казармы, а недалеко — перерабатывающий завод. В это время враг пошлет отряд из нескольких танков и кучки пехоты к южному основанию базы. Разверните здесь противотанковую защиту, то есть единственно доступное в это время оружие — ракетчиков. Постройте здесь же доты, чтобы противостоять пехоте врага.

При помощи имеющихся юнитов постарайтесь как можно более эффективнее противостоять нападениям врага, постоянно пополняя запасы ракетчиков и пехотинцев. Также отбивайте все попытки вражеской авиации уничтожить ваши строения и армию. После этого двиньте отряд на юг (к этому времени можно будет создать несколько танков средней мощности) и захватите при помощи инженеров казармы врага, проникните глубоко внутрь базы и уничтожьте радарный купол, а также шпиона. Теперь можете оглядеться вокруг и добыть недобитого врага, а также заграбастать в свои заграбастанные союзнические лапы оставшиеся незаграбастанными здания и сооружения. База захвачена, и следующее, что вы можете сделать — построить здесь бухту.

Вашу береговую линию блокируйте от излишне любопытного врага танками, и отбивайте каждую попытку противника высадиться на вашей земле. Пошлите шпиона во вражескую бухту, и еще одного — в один из технических центров противника. Самый простой способ высадить их не берегу противника и тем самым не нарваться на неприятности со стороны защитных сооружений (например, Tesla) — высадиться на скалистом берегу, где нет никакой охраны интересов.

Следующая часть задания — уничтожение всех вражеских юнитов. Высадите около тридцати средних танков на севере вражеского берега, и постепенно прорабатывайте территорию к северу от вас. Разрушив и уничтожив всех юнитов противника, вы получите нехороший сюрприз: в последний момент компьютер продаст все здания и наделает кучу танков, которые щеманутся на вас с юга. Ваша же задача — успешно противостоять им.

## 7. SCG07EA

Боевая ситуация возникает сразу после того, как вы загрузились на уровень. При помощи джипа, который у вас имеется, и танков разделайтесь с несколькими кучками пехоты, что атакуют вас. Разверните мобильную строительную площадку и начинайте отстраивать основную базу. Разведайте залежи руды на востоке и юге при помощи вашего джипа. Вокруг базы постройте несколько дотов, чтобы обеспечить макси-

вражеских атак. Теперь поместите одного шпиона и бронетранспортер на морской транспортировочный корабль и пошлите в правый верхний угол экрана. Высадите шпиона на пляже и двигайте через мост внутрь вражеской базы, чтобы тот освободил заложника. Когда появится свора собак, переждите их появление с освобожденным военнопленным в безопасном месте (лучше за каким-либо укрытием). Высадите на берег бронетранспортер и переедьте им особо надоедливых собак, обосновавшихся возле электрозащиты базы. Когда собаки освободят проход, спокойно двигайтесь вместе с пленным, которого вы освободили, к морскому парому, и загружайтесь на него. Ваша миссия на этом этапе закончится, как только вы привезете его на свою базу.

## 10. SCG10EA

Установите мобильную строительную площадку на востоке карты. Исследуйте при помощи вашего легкого танка близлежащие местности, но не вступайте ни в коем случае в бой с пусть даже несильно превосходящим по мощности юнитом противника. В данный момент броня вражеских танков и баз намного сильнее вашей собственной, и вы вряд ли сможете нанести ей поражение.

Постройте технический центр, и наблюдайте, как двигаются вражеские грузовики с рудой, чтобы выяснить, где находятся залежи сырья. Если копи находятся позади вражеской базы, постройте пять вертолетных площадок, и при помощи птичек уничтожьте грузовики-добытчики. Без грузовиков противник не сможет предпринять сколько-нибудь активных действий, поэтому у вас самих появится хорошая возможность сконцентрировать свое внимание на добыче руды и постройке армии средних танков. Единственное, что может помешать вам в этот момент, да и то не сильно, — вражеский воздушный десант, но он скорее является досадным недоразумением в вашей боевой карьере, и справиться с ним не составит особого труда. Только время займет. Для того, чтобы сделать процесс уничтожения десанта как можно более полезным для вас самих, установите парочку дотов на том месте, куда пехоту сбрасывают птицы противника, а от самих птичек поставьте несколько ракетчиков, а также парочку ПВО в северной части базы.

Основное внимание свое сосредоточьте на близлежащих электрозащитах противника (Tesla), набросив на них несколько танков. Когда большая часть вражеской базы будет разрушена, советы запустят в воздух ракеты с ядерными боеголовками. Вам необходимо быстро сориентироваться и направить бронетранспортер с группой инженеров на захват технических подразделений, оставшихся в живых баз.

## 11. SCG10EB

Вы находитесь в глубине базы, с самого начала включился таймер, вы ограничены и во времени, и в возможностях. Переместите всех ваших юнитов на юг, пока не встретите танк-мамонт. Разделайтесь с ним и проведите через проход шпиона, он освободит Таню. Теперь с ее помощью исследуйте все возможные выходы из ловушки.

Двигайтесь Таней и инженером, расположенном на севере, в восточном направлении. Уничтожьте здесь солдат и выведите из строя первый центр управления. Теперь идите на запад и сделайте то же самое и там, после чего двигайтесь на север, пока не увидите огнеметную башню. Подлечите здесь Таню, чтобы у нее была полная шкала здоровья, и затем установите пушку С-4, с помощью которой разрушите башню. Снова излечите Таню до полной шкалы.

К северу от огнеметной башни находится третий центр управления, отключите его при помощи инженера, и теперь останется только, чтобы вырубился главный Центр.

## 12. SCG11EA

С самого начала у вас в активе будут две мобильные строительные площадки, воспользуйтесь обеими, чтобы получить возможность установить на месте базы два перерабатывающих завода. Исследуйте карту при помощи одного из ваших легких танков. На востоке вы натолкнетесь на патрулирующие близлежащие районы базы танки-мамонты, сама же база расположена к северу отсюда. Обследуйте осторожно карту так, чтобы можно было увидеть, где находится технический центр врага и залежи руды, которыми питается база. Постройте шесть вертолетных площадок и уничтожьте любой грузовик-сборщик, который появится на месте залежи руды. Соберите также батарею ракетчиков, чтобы противостоять агрессии врага с воздуха.

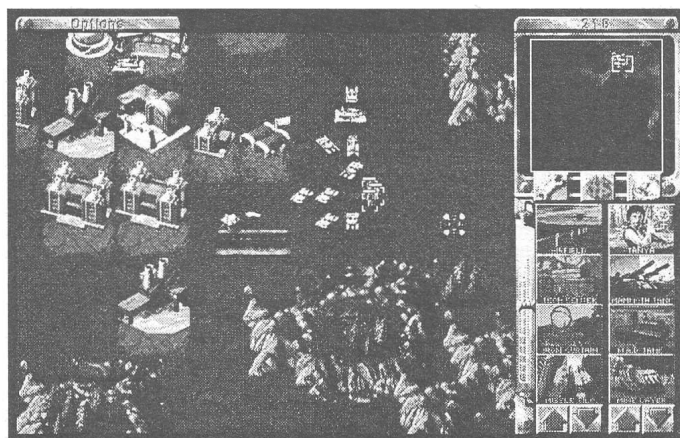
Нападите на базу противника со всей силой имеющихся у вас танков. Не уничтожайте бухту, а пошлите туда шпиона, чтобы он захватил имеющуюся там технику. После захвата строительную площадку и военный завод. В это время вражеская база на другой стороне реки начнет строительство новой серии коммуникаций, уничтожайте их грузовики, перевозящие руду, при помощи имеющихся вертолетов.

Сделайте парочку установок V2, чтобы уничтожить электро-силовые стержни противника. Проломайте брешь в монолитной стене защитного барьера, и пошлите в пролом свои танки, чтобы они добрались до северной части базы и разрушили там электростанцию. Создайте док и постройте в нем паром. Если вражеские подводные лодки будут нападать на них, уничтожайте их при помощи ракетной установки V2 и вертолетов. После этого высадите несколько таких же ракетных установок на берег противника и уничтожьте оставшиеся защитные укрепления.

Чтобы уничтожить все субмарины врага, вам придется пойти на некоторую хитрость: используйте ваш паром как приманку, и когда подлодки начнут атаковать его, истребите их ракетными установками и вертолетами. Соединение сил в наземных и водных битвах поможет вам разбить войска и флот противника и уничтожить его базу.

## 13. SCG12EA

Установите мобильную строительную площадку там, где вы начали игру, и установите после несколько камуфлированных дотов на северо-восточной окраине, так далеко, как этого позволит видимость карты. Используйте джип для того, чтобы исследовать территории, лежащие на востоке от базы. Когда увидите танк-мамонт, обогните его и двигайтесь к северу, отстреливаясь от любых попыток пеших юнитов напасть на вас. Танк-мамонт продолжит движение к вашей базе, сопровождаемый отрядом пехоты. Отстреливайте их издалека, чтобы потом с ними не было проблем. Мамонт тем вре-



менем будет медленно, но не уклонно приближаться к вашей базе, и сделает попытку напасть на грузовик-сборщик. Убегите, от греха подальше, эту технику, а мамонта атакуйте при помощи своих легких и средних танков.

Разверните теперь в полный рост свою базу и укрепите ее по углам дотами (камуфлированными). Отправьте своего шпиона в северном направлении, и, когда натолкнетесь на защитные укрепления, в частности, электропреграды, не ломитесь напролом, а пройдите вдоль береговой линии и проникните в бухту, чтобы завладеть ею. Когда ваш радарный купол будет установлен, вы сможете увидеть на карте две базы врага, на левом и правом берегу реки соответственно. База на правом берегу имеет грузовик-разработчик, который разрабатывает поля на левом берегу. Пошлите шесть вертолетов и уничтожьте грузовик.

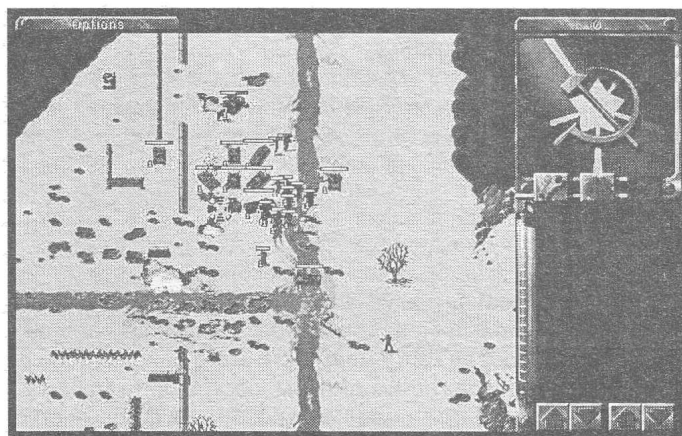
Здесь берет начало дорога, которая идет через деревню к вражеской базе. По ней постоянно курсируют танки противника, и здесь их довольно-таки удобно отстреливать.. после уничтожьте грузовики противника на левой стороне реки. Как только грузовики на западе будут уничтожены, вы сможете перейти в наступление на базы. Сделать это можно по уже накатанной схеме (наверное): при помощи вертолетов ослабляете защиту баз, и потом засылаете туда инженеров и пехоту на бронетранспортерах. Больше, думаю, и объяснять нечего.

#### 14. SCG13EA

Условимся, что группа ваших юнитов в верхней части будет называться группа А, а юниты в нижней части – группа Б. Группа А с несколькими инженерами движется к базе, чтобы уничтожить огнеметную вышку, а группа Б движется тем временем на восток, где уничтожает каждого встречного на своем пути. Далее эта группа движется в том же направлении, пока не достигнет охранной башни на севере базы, которую также необходимо уничтожить. После двигайтесь на восток мимо вражеских танков. Если в этот момент на вас нападет пехота противника, сформируйте группы по пять юнитов в каждой и таким образом дайте достойный отпор. За стрелками пустите санитаров, чтобы они могли вовремя их излечивать. Не забудьте, что, чтобы стрелять по врагам, вашей пехоте необходимо стоять на месте: стрелки не могут вести бой в движении и будут в этом случае запросто уничтожены. Двигайтесь на север, и скоро достигнете первой электростанции, с востока охраняемой башней, которую необходимо нейтрализовать. отступите теперь немного назад группой Б, и продвиньтесь на юг. Здесь вы найдете гренадера, охраняющего станцию. Уничтожьте его при помощи отряда пехоты. Когда ваш инженер захватит электростанцию, вы получите небольшое подкрепление пехоты. Теперь двигайтесь на восток, пока не найдете еще одну станцию, на востоке защищенную огнеметными башнями. Уничтожьте их и займите электростанцию.

Переместите группу Б к группе А и составьте новую команду из пяти стрелков, двух докторов и одного инженера. Переместите команду в восточном направлении, пока не достигнете электростанции, и тогда сверните на юго-запад. Скоро вы войдете к взлетной полосе, уничтожьте здесь всю пехоту (не забудьте иногда подлечиваться при помощи санитаров). Переместите своего инженера в западном направлении, чтобы он мог завладеть башней. Теперь своей группой двигайтесь на запад от ракетной установки V2, и уничтожьте огнеметную башню и собаку. На западе находится электростанция, которую необходимо выключить, чтобы обесточить базу противника.

Чтобы завершить этот этап, на базе, куда вы пришли, необходимо при помощи шпиона перепрограммировать все компьютеры, после чего задание будет выполнено.



#### 15. SCG14EA

Переместите Таню и воров так, чтобы они не были подвержены атакам вражеской артиллерии, и, отстреливаясь от пехоты, двигайтесь на запад. Когда вы достигните побережья, сверните в северном направлении и доберитесь до базы. Уничтожьте электростанции и караван, после чего двигайтесь обратно на юг. Здесь вы встретите еще один караван, и, расстреляв его, получите ящик с деньгами. Не подбирайте его сразу, а сначала вернитесь к базе противника и уничтожьте улучшенные электростанции. Отправьте воров в хранилища руды, и захватите сырье, содержащееся там. В это время прибывает подкрепление. Установите мобильную строительную площадку. В это время советы пошлют на вас танк-мамонт, используйте ракетчиков, чтобы противостоять ему. Найдите вражеский грузовик-добытчик, после чего постройте шесть вертолетных площадок и уничтожьте его.

Лишившись возможности заработать, враг перестанет посылать юнитов на вашу базу, и у вас будет короткая передышка. Постройте морской док и затем крейсер. После постройте несколько казарм. Для дока необходима какая-то воздушная оборона, об этом тоже нужно задуматься. Построив хроносферу, вы сможете перемещать юнитов на расстояние (кроме пехоты). При помощи крейсера обстреляйте вражеские укрепления, можно посодействовать еще и вертолетами, а также другой техникой. Скоро враг начнет продавать собственные коммуникации, чтобы залатать брешь в бюджете. Переместите крейсер при помощи хроносферы в маленькое озеро в левом нижнем углу карты и обстреляйте летные полосы и электростанции врага на севере.

Пошлите ваши вертолеты на оставшиеся неразрушенными базы, и первым делом разбейте все электростанции. После того, как это будет сделано, электрозащита перестанет действовать, и вы спокойно сможете доделать начатое еще в первом уровне дело. Победа!

### Игра за Советский Союз

#### 1. SCU01EA

Союзники установили хранилища, наполненные бензином, рядом со зданиями и юнитами. Стреляйте во все хранилища, которые вы видите со своих самолетов. Также можете использовать нескольких солдат, расположившихся рядом, с той же целью.

Переместите на север ваших людей, чтобы исследовать там огромные неизвестные участки, и найдите там множество канистр с горючим, по которым тоже можно стрелять. Стреляйте в канистры рядом с дотами, чтобы уничтожить их. Карта покажет большое количество зданий противника, распо-

ложившихся здесь, и множество хранилищ горючего. Взорвите здесь все, что можно.

Если после этого ваше задание не заканчивается автоматически, то это означает, что где-то вы оставили неуничтоженными здания или сооружения, а также просто мирных жителей (вот тебе и на, уже мирных жителей уничтожаем...).

## 2. SCU02EA

Расстреляйте нагромождения баков возле моста. Теперь постройте перерабатывающий завод, взлетную полосу, электростанцию и бараки. Пошлите одного пехотинца на север, чтобы он исследовал карту местности этого района. Если он будет уничтожен вражеским джипом, обстреляйте машину с самолетов, и обратите внимание на ракетчика, который стреляет в вас с земли. В следующий раз, если вы вернетесь сюда, он снова будет стоять на этом месте.

Организуйте две группы стрелков примерно равного числа и переместите их на юг вдоль реки, мимо залежей руды. Держите эти две группы постоянно рядом друг с другом для наилучшей защиты от вражеских атак. Еще несколько шагов, и начнется бой с противником. Если на вас нападет джип с несколькими пехотинцами, уничтожьте сначала пехоту, потом джип и ракетчика. Здесь вы найдете и вражеский грузовик-копатель, уничтожьте его, сконцентрировав огонь стрелков в одном направлении. Без грузовика противник не сможет создавать новые резервы, и вам останется лишь разрушить укрепления врага и добраться до базы. Башни, которые стоят на подступах, лучше также уничтожать огнем сразу нескольких пехотинцев. Для более или менее хорошо защищенных зданий и сооружений вполне подойдет самолет Як. Разрушив базу, вы завершите эпизод своей победой.

## 3. SCU03EA

Уничтожьте солдата, защищающего сельский дом, и вы получите гранатеров. Пошлите их на юг, чтобы взорвать там цепочку хранилищ горючего и доты. Туда же отправьте стрелков, чтобы те разобрались с пехотой противника, а после этого отправляйте всех юнитов на запад, пока не доберетесь до вражеского поселения. Выдвиньте на первый план собак и подойдите вплотную к деревне. Теперь запустите собак внутрь, и как только они увидят засаду, сразу разворачивайте их назад. Уничтожьте пехоту противника, и отправьте половину ваших людей на восток, обойдя деревню у основания, и убивая пехотинцев врага. Гранатеров заставьте взрывать горючее, как и прежде.

Переместите на север всех юнитов, затем сформируйте из них ударную силу для нападения на врага. Постепенно уничтожив солдат (лучше с помощью гранатометчиков), добери-

тесь до цепочки бочек и уничтожьте ее. Теперь двигайтесь в западном направлении, чтобы уничтожить шпиона.

## 4. SCU04EA

Разверните свою мобильную строительную площадку на дороге, которая по диагонали идет вниз, к основанию карты, поставьте базу с электростанцией, казармами и перерабатывающим заводом. Вокруг вас на небольшом расстоянии располагается куча полезных ископаемых, но это, в некотором роде, и недостаток – нет места, чтобы развернуть большую, добротную базу. Из собак можно сделать хороших пограничников, если поместить их по периметру своей базы. В нормальном бою они погибнут, если вы перемешаете их с пехотой, но если собаки будут действовать отдельно, у них больше шансов принести вам пользу.

Постройте взлетную полосу, и пошлите разведку к самой вершине экрана, по руслу реки. Здесь вы обнаружите радарный купол, который нужно нейтрализовать (читай уничтожить). Когда у вас будет возможность построить парашютистов, высадите их рядом с куполом, и уничтожьте его.

Если вы проходили уже игру за союзников, то должны знать, что главное преимущество советских войск в этой войне – броня. Поэтому старайтесь пользоваться этим преимуществом как можно чаще. Постройте побольше танков и пошлите несколько в северном направлении, и уничтожьте обнаруженный там грузовик союзников и перерабатывающий завод. Уничтожьте башни, что охраняют военный завод, и затем уже его самого. Не имея возможности заработать и построить армию, враг будет обречен, и довершить начатое будет уже делом времени, а не тактики.

## 5. SCU05EA

Стройте вашу базу к югу от пролегающей по карте дороги. Как только это будет возможно, постройте радарный купол. Отправьте на север стрелков для исследования карты, и при встрече с противником постарайтесь понять, на чьей стороне сила и количество. Если ваших сил недостаточно, повторите попытку. Сделайте несколько танков и переместите их в области рудников, чтобы уничтожать там вражеские грузовики. После этого отступите к базе и помогите своей пехоте отразить нападение противника.

Постройте три пусковые установки V2, и используйте их, чтобы уничтожить вражеские башни. Держите поблизости от установок команду пехоты, чтобы вовремя среагировать на нападение врага. Захватите строительную площадку союзников, а также радарный купол, но не пытайтесь захватить перерабатывающий завод.

Постройте шесть взлетных полос для Яков, и используйте их в бою против наземных сил. Когда у перерабатывающего завода не останется нормальной защиты, захватите его. Избавиться от вражеских юнитов, расположившихся на острове, можно с помощью тех же Яков, либо построив на побережье бухту и привлекая в это флот. Задание будет выполнено, когда последний солдат на острове погибнет.

## 6. SCU06EA

Сразу же отступите на запад и поставьте свою базу в самом далеком углу карты. В это время вы будете вынуждены отбросить несколько волн вражеской пехоты и легких танков. Разделайтесь с ними при помощи стрелков и пяти-шести тяжелых танков.

Пошлите бронетранспортер исследовать базу на севере и попытайтесь найти там перерабатывающий завод. Постройте три взлетных полосы и совершите парочку налетов на завод, чтобы уничтожить его. Постройте три установки V2, что-



бы выбить врага из укреплений и расправиться с танками, а потом запускайте на очищенную территорию пехоту, чтобы довершить чистку. Захватите военный завод и постройте ремонтную станцию, где сможете восстанавливать свои танки. После починки танков начинайте двигаться на восток, где вас встретят шквальным огнем крейсеры противника, и вы будете должны прорваться сквозь укрепления врага на остров, после чего задание закончится.

## 7. SCU07EA

Высаживаемся на новой территории, и сразу же отправляем свои силы в самый низ территории, в восточном направлении. Когда достигните конца карты, увидите врагов, здесь же расположено большое количество горючего. Взорвите его, чтобы дать противнику почувствовать себя на месте так обожжаемого им барбекю. Проследуйте мимо центра управления на запад, и после сверните на юг. Здесь вы вскоре обнаружите док с нагромождением бочек рядом, и свору собак, приветливо махающих хвостами при вашем приближении. Чтобы освободить их от возможности быть расстрелянными из вражеского дота, взорвите горючее.

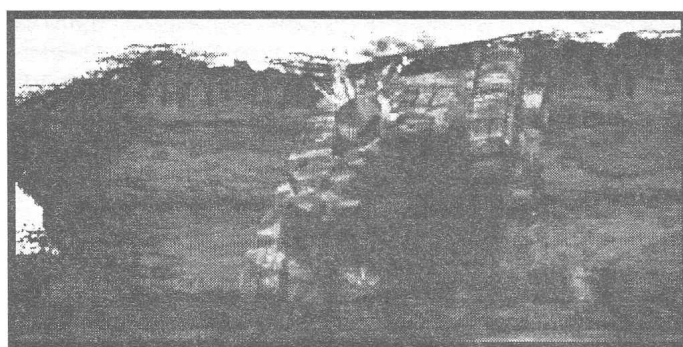
Разбейте всю стаю собак на четыре примерно равные группы, и совершите нападение на охрану центра управления. После переместите сюда же своих солдат, чтобы уничтожить огнеметные башни. Теперь двигайтесь на запад, но не доходя немного нагромождения бочек с горючим, остановитесь, так как в это время ракетчики противника попробуют поразить жидкостью, чтобы поджарить вас самих. Чтобы этого не произошло, напустите на них собак, и продолжайте двигаться в указанном направлении.

После того, как опасность попасть в пламя взрыва минует, можете взорвать бочки, а также взорвите те бочки, рядом с которыми находится вражеская пехота. Скоро узкий коридор из бочек, по которому вы шли, заметно расширится, и вокруг вас окажется множество бочек с горючим. В это время сзади вас появится пехотинец противника, уничтожьте его после непродолжительной погони. После двигайтесь к небольшой кучке инженеров, находящихся под охраной пехоты противника, и перебейте последних. Затем переместите инженеров по одному в каждое строение, и при помощи огнеметных башен уничтожьте вражеские силы. Взяв центральную базу, вы завершите операцию.

## 8. SCU08EA

Это очень трудный уровень, и вам придется приложить немало усилий для того, чтобы его удачно завершить. В первую очередь постройте казармы и разместите их в каком-нибудь из нескольких удобных мест на карте. На карте множество несгруппированных врагов, и если они примутся мешать вам, используйте нескольких пехотинцев для их уничтожения. Теперь постройте перерабатывающий завод и военную фабрику, после чего, как только у вас будут на то средства, соорудите пятерку тяжелых танков.

В это время вы получите несколько пехотных подкреплений. Составьте такой отряд: несколько огнеметчиков следуют впереди, и сразу за ними идет стрелковая пехота, и в таком составе исследуйте ближайшую к вам береговую линию. Скоро у вас возникнет реальная проблема со сбором руды, так как близлежащие копи на этот момент иссякнут. Пошлите в северную часть карты несколько своих танков, чтобы найти там области рудников. Отбросьте попытки противника завладеть рудниками, так как они сами вам потом пригодятся. В это же время на вашу базу будут постоянно сваливаться орды вражеских джипов, и вам придется следить еще и за тем, чтобы они не разрушили ваши укрепления и постройки.



На вражеской базе захватите электростанцию, и, когда противник будет обесточен, постройте там казармы и перерабатывающий завод. С несколькими танками разделайтесь со всеми вражескими грузовиками-сборщиками. Если это не будет сделано, победы вам не видать ни в коем случае. Медленно, но основательно истощайте технические силы врага, чтобы потом, когда вам ничего не будет мешать, напасть на центральную базу. Чтобы максимально безопасно взять приступом укрепленные районы, используйте ракетные установки V2 — они уничтожат защитные башни и доты. Ваше задание закончится, когда все коммуникации врага будут разрушены.

## 9. SCU09EA

Уничтожьте сначала всех вражеских юнитов у вашей базы, и после этого немедленно восстановите все поврежденные с момента начала уровня здания и сооружения. Пошлите на юг грузовик, чтобы тот на найденных залежах подзаработал вам денег. Постройте улучшенную электростанцию и оружейный завод. Создайте два тяжелых танка и одного инженера.

Теперь вы должны двигаться как можно быстрее, чтобы захватить вражескую базу в западной части карты. Переместите ваши танки и инженера в этом направлении, захватите при их помощи строительную площадку, и уничтожьте другие постройки. Враг попытается высадиться десантом на вашем побережье прямо около базы. Для наилучшей защиты от них усильте оборонные укрепления на этом берегу, такие как оборонительные башни и установки Tesla.

В это время на вашу базу попытаются проникнуть группа инженеров на бронетранспортере с восточной стороны, а также совершит нападение группа вертолетов с запада. Постарайтесь вовремя уловить их атаки и своевременно их отразить. Постройте необходимое количество казарм, чтобы производить ракетчиков. С тремя перерабатывающими заводами вы будете иметь достаточное количество дохода, чтобы производить нужную технику. Для этого сделайте еще один военный завод, и с его помощью сделайте дюжину тяжелых танков. Высадите парашютный десант в черной дыре карты в западной части, чтобы те захватили строительную площадку союзников. Переместите после их к северу и завладейте мостом через реку, после чего подведите сюда несколько танков-мамонтов.

Переместите вашу танковую группу на восток, пока не наткнетесь на вражескую группировку, прикрытую лесом. Здесь довольно узкий проход, но, используя согласованный огонь сразу нескольких танков, можно прорваться и уничтожить при этом силы врага на этом участке. Когда это случится, крейсер союзников откроет огонь по вашим танкам с воды, но, к счастью, он находится пока слишком далеко для того, чтобы хоть сколько-то верно стрелять по вам. А так как стрелять он все равно будет, то его выстрелы уничтожат копии союзников. Ваша задача на этом этапе битвы — уничтожать любого врага, который попытается напасть на вас.

Вам необходимо уничтожить грузовик противника, чтобы завершить задание после того, как другие силы противника уничтожены. Спугните его с рудного поля, и он сам поедет к мосту, на котором уже стоят ваши танки. Здесь уже не будет никаких препятствий, чтобы не поймать его в свои лапы.



## 10. SCU10EA

Уничтожьте вражеские танки сконцентрированным направленным огнем своих танков. Чтобы ваши грузовики не были взорваны, заставьте их пастись рядом с танками. Ваша задача – провести их на запад под конвоем.

Уничтожьте стрелковую пехоту, которая нападает на вас, при помощи своих Яков, а ракетчиков – при помощи танков. Другие технические средства врага удобнее всего будет уничтожать при помощи концентрации огня нескольких танков. Пушки врага AA уничтожьте также при помощи танков, а защитные башни – Мигами. Корабли, которые подошли с побережья, лучше всего можно разбить, скомбинировав атаку Мигов и танков на них. Всегда уничтожайте цистерны горючего, когда рядом с ними будет вражеская техника или пехота.

Уничтожьте цистерны рядом с радарным куполом, чтобы разрушить пушку AA, после чего двигайтесь на запад через лес. Там на вас нападут ракетчики, расстреляйте их или подавите танками. Продолжайте двигаться на запад, пока не увидите пушку AA, расстреляйте цистерны рядом, чтобы ее уничтожить.

Найдите трех дружественных инженеров и отправьте их во вражескую базу, захватите ремонтный завод и строительную площадку. Уничтожьте корабль на юге и еще один на севере. Теперь можете направлять свои самолеты в эту часть карты без опасения, что их собьют. Продолжайте двигаться на запад, уничтожьте танк противника, и пробейте бетонное укрепление вражеской базы. Двигайтесь как можно дальше на запад, чтобы провести свои грузовики в эту часть, на чем задание и закончится.

## 11. SCU11EA

От вашей исходной позиции двигайтесь в обход по побережью в северо-западном направлении, и сразу же, как только найдете подходящее место, постройте военный завод и перерабатывающий комбинат. Сейчас вам необходимо построить несколько тяжелых танков для наилучшей защиты от врага. Переместите на восток своих стрелков, и с помощью грузового водного транспорта займите ничейные острова.

Когда вы постройте танки, отправьте один из них на восток для исследования мостов, занятых вражеской пехотой. В области рудников на севере от моста находится минное поле, учтите это и не пытайтесь пропороть его при помощи танка. В это время несколько вражеских танков вторгнутся в пределы вашей территории, но те танки (предположительно три) должны отразить нападение. Мосты вам без труда при наличии данной техники удастся пересечь, но на востоке появится крейсер, который, естественно, просто так это не оставит,



и попытается нарушить ваше спокойное владычество на берегу своими залпами. Естественно, придется его уничтожить, но единственное, чему это под силу – воздушные силы. Три Мига уничтожат корыто в считанные секунды.

Постройте две бухты, одну подальше на север от вашего места пребывания, другую – на юге, затем создайте косяк из пяти-шести субмарин на севере, и еще несколько на юге. Теперь можно приняться за уничтожение морского флота противника в этих водах. На острове в северо-западном направлении вы сможете найти бонус – упакованные в ящик деньги. Для того, чтобы завладеть ими, можно выбросить на остров десант. В это же время постарайтесь контролировать передвижение вражеской техники по побережью и на воде при помощи Мигов.

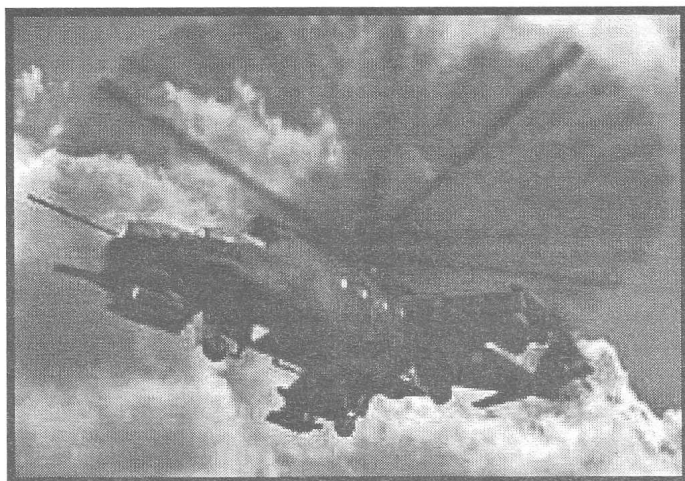
Используйте взаимодействие Мигов и вертолетов, чтобы сломить вражескую мощь на побережье. После того, как вам удастся подчистить основную технику, уничтожьте пушки AA на западе базы и потом по всей базе (три мига смогут уничтожить одну пушку). То, что под силу, постарайтесь уничтожить с воздуха, а потом уже принимайтесь терроризировать врага при помощи танков, высаженных с грузовых кораблей и перебравшихся по мостам. Здесь вы должны уничтожить все здания и строения, и, естественно, юнитов. Если уровень на этом не заканчивается, значит, вы не разобрались с несколькими дотами, которые расположены за деревьями.

## 12. SCU12EA

В бою, который развернется сразу после начала уровня, любой ценой попытайтесь сохранить установку V2, потом она вам сильно пригодится. Уничтожайте вражескую технику вашими юнитами, а укрепленные башни – установкой V2. Когда площадь вокруг будет очищена, устанавливайте базу, после чего сразу принимайтесь за военный завод, казармы и ремонтную станцию. Пошлите нескольких из ваших гранатеров на исследование окрестностей. Если одного из ваших пехотинцев обнаружит вертолет, двигайте туда танки-мамонты. Стреляйте по вражеским машинам и танкам из укрытых более или менее местностей из установки V2. Делайте как можно больше тяжелых танков.

Будьте осторожны, и не пропустите вражескую высадку на севере от вашей базы. В это же время на вашу базу будет совершено и танковое нападение. Тогда же возможно и вторжение воров, уничтожьте их при помощи танков. Затем переместите ваши танки в область копей к востоку от базы, где натолкнетесь на заграждения. Уничтожьте все танки и технику врага на этой стороне острова, и отбейте атаку вражеских танков в это же время на вашу базу. Захватите технический центр союзников на юго-западе, и тогда сможете получить полную видимость карты, на которой находитесь. Захватите основную базу противника в этой части, упражняясь в стрельбе и V2, а также используя танки.

Захватите военный завод и строительную площадку, но только после того, как у вас появятся крейсеры. Очистите озеро от



военно-морского флота противника, и при помощи своих транспортных кораблей перебросьте на южное побережье озера пять танков-мамонтов, пять тяжелых танков, три установки V2, а также два бронетранспортера, загруженных инженерами. Когда высадка благополучно завершится, используйте свои V2 для уничтожения укрепленных башен и дотов. Захватите три технических центра, чтобы закончить миссию.

### 13. SCU13EA

Уничтожьте вражеские танки и разверните мобильную строительную станцию. Постройте перерабатывающий завод, казармы, военную фабрику и ремонтный завод. Окружите базу несколькими гренадерами для защиты. Постройте три тяжелых танка, и проведите их и другую технику через ущелье. Уничтожьте танки и артиллерию, и продолжайте двигаться дальше, пока не достигните тупика, потом вернитесь назад и построьте перерабатывающий завод. создайте бухту, и построьте столько техники, сколько будет достаточно, чтобы уничтожить флот союзников на юге. Теперь пошлите туда водный транспорт с тяжелыми танками, чтобы уничтожить радарный купол и электростанции на утесах.

Отправьте во вражеский лагерь шесть-семь танков, чтобы разрушить радарный купол в центре базы, на помощь им можете здесь же высадить парашютный десант. После этого уничтожьте радарный купол на севере.

Ваша танковая колонна заметно поистрепалась, нужно создать новую, и послать ее на вражеские рудники поблизости, где нужно уничтожить грузовик-копатель и несколько танков, после чего – военный завод противника поблизости.

Пошлите десяток танков по дороге на север, и затем на запад. Пересеките мост, не останавливаясь ни перед чем, и двигайтесь на юг через вражеский лагерь, мимо рудников. Уничтожьте еще один радарный купол, и затем захватите хроносферу к югу от утесов. Сделать это будет не просто, пото-

му что, как только союзники почувствуют угрозу, они попытаются уничтожить сооружение, чтобы оно не досталось вам. Когда я достиг этой цели, то услышал сообщение ЕВЫ – «задание выполнено!», но по какой-то причине потерпел неудачу. Есть другой вариант завершения миссии. Захватите казармы на северо-западе базы, и постройте большую группу ракетчиков, и заставьте их уничтожать вертолеты, нападающие на хроносферу. Продолжайте держать сооружение в оцеплении, уничтожая каждого союзнического юнита, пытающегося подобраться к сфере. Когда последний юнит будет уничтожен, задание будет выполнено.

### 14. SCU14EA

Двиньте ваших юнитов прямо вниз, не сворачивая ни на восток, ни на запад, чтобы найти рудники, и, уничтожив там врагов, поставьте рядом мобильную строительную площадку. Теперь построьте нужные вам коммуникации, распределяя их по карте так, как вам это будет удобнее. Создайте отряд танков-мамонтов, а также вооружитесь противовоздушной обороной. Уничтожайте вражеские юниты, пытающиеся проникнуть на вашу территорию с севера и запада. Сделайте военный завод, и быстро создайте несколько новых танков. Рассейте их тремя группами вокруг вашей базы, чтобы дать наилучший отпор противнику.

На вашей земле постоянно высаживаются вражеские юниты, блокируйте их наступления тяжелыми танками, и обследуйте еще неизвестную часть земель также парочкой тяжелых танков. Создайте бухту, и построьте отряд из субмарин и транспортных кораблей, исследуйте острова поблизости. Двиньте военно-морской флот на север, и уничтожьте вражескую бухту, а также водных юнитов. Вражеские грузовики будут ездить на ваши острова, чтобы добыть руды, поэтому уничтожить их будет, ну прямо, делом чести. И это уже будет начало конца союзников. Для уничтожения всех грузовиков (их может быть больше пяти) отправьте на рудники мамонта.

Отправьте большую группу ваших тяжелых танков к северу от вашей базы, сконцентрируйте огонь на защитных башнях, и попробуйте уничтожить ракетчиков. Уничтожьте электростанции. Отправьте мамонты на запад и уничтожьте там электростанции, а также строительную площадку. Теперь самое время разбить базу врага.

Отправьте несколько танков на запад базы и разруьте там укрепления врага, а также перебейте юнитов. Чтобы уничтожить крейсера противника на воде, сконцентрируйте несколько танков на узком участке воды, если не получится, используйте самолеты и вертолеты. Отправьте десять тяжелых танков и пять установок V2 на водные транспортировщики, и высадитесь на противоположном берегу. Двигайте V2 на север, к утесам, и уничтожьте там скопление вражеских электростанций. После этого двигайтесь на запад, уничтожая все и вся на пути, и завершите все это разгромом вражеской базы!