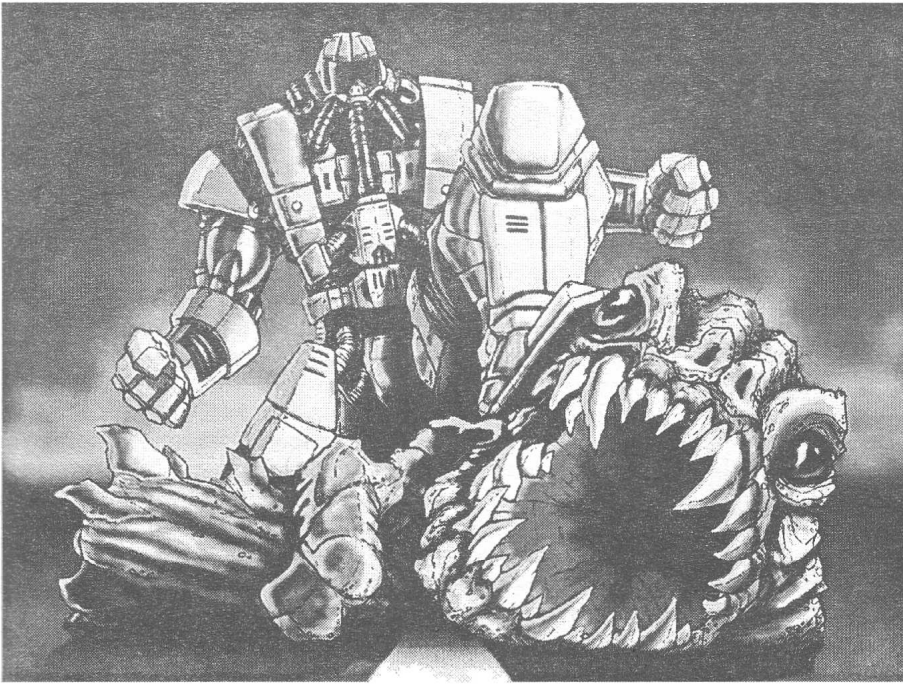




Увы, стратегические игры на Sony PlayStation совсем не радуют своей многочисленностью. Аркады, драки, гонки – все это льется на владельцев приставок рекой, а вот стратегии на фоне этого полноводного потока являются разве что ручейком.

Те немногочисленные игры, которые все-таки появляются на PlayStation, родом с персоналок.

Но разработчики игр то ли просто ленились конвертировать свои творения на другую платформу, то ли им просто вполне хватает денег, заработанных на PC – рынке.

Правда, в таком положении есть и свои неоспоримые плюсы – чести быть конвертированными на приставку удостоиваются проверенные временем суперхиты.

Одним из самых популярных поджанров стратегических игр являются стратегии в реальном времени – RTS (Real Time Strategy), по своей популярности этот жанр сравним разве что с 3D-шутерами типа Quake и уже с ним. Поэтому нет ничего удивительного в том, что именно представители этого жанра частенько появляются на Sony.

KKND 2: KROSSFIRE

ККНД 2: ПЕРЕСТРЕЛКА

Вот и **KKND2 KROSSFIRE** наконец-то дошел до обладателей PlayStation. На IBM эта замечательная игрушка вышла еще прошлым летом (а первая часть игры – так и вообще зимой 1996 года) и сразу стала заметным событием.

Аббревиатура **KKND** расшифровывается крайне просто: **Krush, Kill & Destroy** – круши, убивай и разрушай. Такое название сразу наводит на мысль, что перед нами не обучающая программа для детей дошкольного возраста, особой гуманностью создатели игры явно не страдают.

Впрочем, было бы странно странно, если бы стратегия в реальном времени называлась бы – выращивай цветочки и люби своего ближнего.

Любая игра в жанре **RTS** – по сути дела прежде всего непрерывная битва, мясорубка. Противник не дает расслабиться ни минуту – “и снова бой, покой нам только снится”.

Помимо проблем военных, вы решаете еще и проблемы экономические – какой же фронт без крепкого тыла. Вы строите свой военно-промышленный комплекс, производите войска, и все это – поминутно ожидая сокрушительных атак противника. А накопив достаточно военной мощи, пытаетесь стереть врага в порошок, устроить на его территории веселый праздник тотального уничтожения.

Управление. Меню

new game – начать новую игру. Вернее, начать играть долговременную военную компанию, состоящую из набора миссий за одну из воюющих сторон.

load game – загрузить старую игру.

password – ввести пароль той миссии, на которой вы остановились.

kaos mode – самый интересный режим игры. Вы не проходите одну за другой сложные и порой занудные миссии, а стремитесь разбить противника.

options – настроечное меню.

sound type – настройка громкости звука.

game speed – скорость игры. Если вы только-только начали играть, то сделайте скорость помедленнее. А если вы уже настоящий профи, то на небольшой скорости.

difficult (easy normal hard) – уровень сложности игры (легкий, обычный, сложный).

sound – настройка громкости звуковых эффектов.

music – настройка громкости музыки.

vibration – включить или выключить режим вибрации.

controller – настройка или, вернее, назначение управляющих клавиш.

action – действие (в основном, атака).

fight cancel – отмена атаки.

sidebar – вызов игрового меню.

groups – приказ группе боевых единиц.

groups down – распустить группу.

bulding – меню постройки зданий.

groups up – собрать группу.

restore default – вернуться к тому расположению клавиш, которое выставлено по умолчанию.

Внутриигровое меню

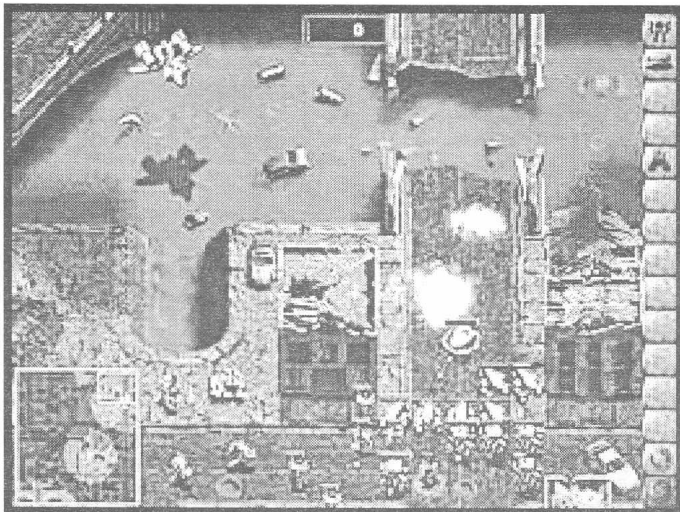
game paused – игра поставлена на паузу.

return to game – вернуться к игре.

options – внутриигровое настроечное меню.

dispalay control – настройка изображения.

restart mission – начать миссию заново



Quit game – выйти из игры

Предыстория

Каков же сюжет этой замечательной игры? Особой замысловатостью он не блещет – 2179 год, светлое постядерное будущее (вы наверное заметили, что будущее в компьютерных играх очень светлое – либо постядерное, либо тоталитарное, либо Земля стоит под железной пятой пришельцев, либо ... - одним словом, такое будущее, что хоть прямо сейчас могилу рой). 100 лет назад отпыхала ядерная война. Выжившие люди в течении шестидесяти лет боялись покинуть свои бункера, но подошедшие к концу запасы топлива и продуктов все же заставили их выбраться под свет солнца.

Люди с удивлением обнаружили, что поверхность планеты находится в руках тех, кому не хватило места под землей, тех, кто подвергся действию радиации – мутантам. И через сорок лет после Третьей мировой началась новая война – между остатками старого человечества и мутантами. Целью людей были месторождения нефти и уничтожение мутантов, ну а мутанты стремились либо уничтожить людей, либо загнать их обратно под землю.

Люди использовали остатки довоенных технологий, мутанты оказались ближе к природе и бросали в бой гигантских зверей и насекомых. Грандиозным битвам этой войны и посвящена первая часть этой игры.

Увы, ни одна из воюющих сторон так и не добила окончательной победы. С тех пор прошло сорок лет, и война вспыхнула снова. Правда, теперь в жаркие разборки между людьми и мутантами активно вмешиваются ... бывшие сельскохозяйственные роботы серии 9.

Роботы серий 1 – 8 использовались в городах и промышленности, но города вместе с промышленностью были полностью уничтожены в пламени ядерного холокоста.

Столетие, прошедшее со времени окончания войны, не прошло для роботов даром – они воспылали ненавистью к людям, уничтожившим сельское хозяйство. Наблюдая за войнами между людьми и мутантами, они готовились к своей собственной войне.

Итак, в новой мировой войне принимают самое активное участие три стороны:

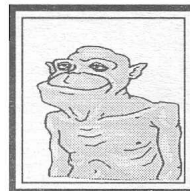
Survival (выжившие) – люди.

Evolved (эволюционировавшие или изменившиеся) – мутанты.

Series 9 (бывшие сельскохозяйственные роботы серии 9, а ныне безжалостные машины смерти) – роботы.

Мутанты

Evolved Buildings — Строения Мутантов



Clan Hall – Зал кланов

Главное здание, не построив которого, вы не сможете строить все остальное. Здание можно модернизировать, повышая технический уровень (tech level) – с каждой модернизацией вам становятся доступными новые постройки, к тому же появляется возможность модернизировать уже существующие войска.

С постройкой **Clan Hall** вам становятся доступны радары – без них вы видите лишь то, что происходит непосредственно на игровом экране; как только вы построили радар, в вашем распоряжении оказывается маленькая карта, на которой вы можете видеть обстановку в целом.

Радары трижды подвергаются модернизации – с каждым разом растет диапазон, который они могут охватить.

Warrior Hal – Зал воинов

Это здание по сути дела является казармой, в которой производятся разнообразные разновидности пехоты. Чем выше технический уровень, тем большее количество типов пехотинцев вы можете производить.

Beast Enclosure – Загон для чудовищ

Перед вами ферма по выведению чудовищных зверей-мутантов, монстров, по своим качествам не уступающим танкам и боевым роботам. С постройкой этого здания у вас появляется возможность строить защитные башни и Forge.

Forge - Кузница

В этом месте производится разработка новых военных технологий. Вам становятся доступны новые защитные сооружения, к тому же вы можете модернизировать уже созданные войска, повышая их боевые качества.

Power Plant – электростанция.

Основа вашей экономики: сюда танкеры свозят нефть с буровых вышек. Без нефти ваша военная машина не сможет функционировать. Каждая электростанция имеет в своем распоряжении три танкера, которые будут снова между ней и ближайшей буровой вышкой.

При модернизации этого здания возрастает количество нефти, которое танкеры могут принести за один поход к буровой вышке.

Derrick – Буровая вышка.

Для чего нужна буровая вышка, наверное, объяснять не надо. Каждая буровая вышка начинает свою карьеру не как здание, а как машина – mobile derrick (передвижная вышка), которую надо привести к нефтяному месторождению и превратить в неподвижную вышку.

Alchemy Hall – Алхимическая лаборатория

Научно-исследовательский институт мутантов, в котором их ученые разрабатывают новые смертоносные технологии. С появлением этого здания дальнейшие модернизации всех остальных зданий пойдут быстрее и с меньшими затратами.

Healing Tent – Оздоровительный тент.

Это здание – своеобразный госпиталь для раненых в бою боевых животных, что-то вроде ремонтных заводов для боевой техники у других воюющих сторон. По мере модернизации этой постройки растет быстрота и эффективность лечения.

Skeletal Wall – Костяная стена.

Простое и незамысловатое защитное сооружение – стена из костей. Способна останавливать вражеские машины.

Big Pig – Большая Свинья.

У мутантов все не как у людей – Большая Свинья служит альтернативным источником ресурсов (скорее всего, свинья

вырабатывает природный газ, о происхождении газа догадайтесь сами). Дохода от Свины немного, но зато он стабилен.

Thunder Fence – Громовая стена

Весьма эффективное защитное сооружение – состоит из пилонов, между которыми бушует смертельное энергетическое поле. Горе врагу, который попытается преодолеть эту преграду, – он моментально превратится в запеканку.

Pig Pen – Свиначник

Примерно то же самое, что и Большая Свинья, только намного эффективней – над производством газа трудятся сразу много свиней. При помощи этого сооружения вы можете произвести большое количество ресурсов за очень короткое время.

Kneecapper – Сломай-ногу

Самая простая защитная башня мутантов. Эффективна против пехоты. В начале игры, когда враг преимущественно пехотой и располагает, способна надежно защищать вашу базу.

Worm – Червяк.

Еще одно защитное сооружение, на сей раз куда более эффективное. Способно легко и непринужденно расправляться с вражеской техникой.

Bazooka Battery – Батарея базук

Основа вашей противовоздушной обороны – эта защитная башня не способна поражать наземные цели, зато легко расправляется с целями воздушными.

Touch of Death – Прикосновение смерти.

Название этой защитной башни говорит само за себя – Прикосновение смерти. Действительно – это, пожалуй, одно из наиболее эффективных защитных сооружений. Наиболее ощутимые повреждения наносит технике.

Altar of Scourge – Алтарь Наказаний.

Веселое название, не правда ли (можно перевести и как Алтарь плеток или Алтарь бичевания)?

Мутанты подвергают изуверским пыткам провинившихся, чтобы вызвать демонов. Для построения Алтаря и вызова демонов требуется технический уровень 5.

Боевые животные мутантов

Mobile Derrick – Передвижная Буровая вышка.

О буровых вышках мы уже подробно рассказывали в разделе «Здания».

Dire Wolf – Страшный волк

Самый быстрый и юркий представитель зверинца мутантов. Идеально подходит для разведки карты. Правда, подвижностью достоинства Страшного волка и исчерпываются – он



слабо защищен и плохо вооружен, поэтому использовать его для атаки вражеских позиций было бы опрометчиво.

Pit Scorpion – Скорпион.

Небольшой, но крайне надежный боец. Весьма эффективен против вражеской пехоты. Большое скопление скорпионов может мелко порезать большое скопление боевых единиц противника.

Crinoid – Криноид

Эта «неведома зверушка» не очень сильный боец. Но зато Криноид может преодолевать водные преграды. С его появлением враг уже не может чувствовать себя в безопасности, отгородившись от вас каким-нибудь водоемом.

War Mastodon – Боевой Мастоdont

Это творение постядерных животноводов является одной из самых больших и самых совершенных машин смерти. Немного медлителен, но зато обладает большой огневой мощью. Убивает медленно, но верно.

Bull Ant Tanker – Муравей – танкер.

Вообще-то, дословно, это чудовище называется «бычий муравей – танкер», но как скрестить быка с муравьем, нам не совсем понятно, поэтому пусть будет просто муравей. Задача этого совершенно мирного трудяги – снова между буровой вышкой и электростанцией с грузом нефти на спине.

При постройке каждой электростанции вам совершенно бесплатно дается один муравей. Но очень скоро вы выясните, что один муравей на одну электростанцию – это катастрофически мало. Чтобы производить их в любом нужном для вас количестве, нужно подождать, пока ваш технологический уровень не поднимется до 2. Муравьи безоружны и беззащитны – берегите их.

Dead Hippo – Мертвый бегемот

Большой, прекрасный вооруженный зверь. К тому же он может атаковать с воды. Враг не сможет расслабиться и на берегу водоемов.

Missile Crab – Ракетный краб.

Это чудовище с ракетной батареей на спине может стать настоящим кошмаром для вражеской пехоты.

Mega Beetle – Мера Жук.

Кошмар энтомолога – гигантское насекомое из фильмов ужасов пятидесятих годов. Самый огромный из огромных, сметает все на своем пути. Лучше заблаговременно уступить дорогу.

Scourge Demon – Демон

Страшный результат извращенных кровавых ритуалов мутантов на Алтаре наказаний вносит в игру приятное оживление. Ужасная, не ведающая жалости, машина смерти, пришедшая в мир из пылающей адской бездны. Эти существа готовы стереть в порошок все, что не успеет вовремя убежать.

Mobile Clan Hall – Передвижной зал кланов

А это ваша основная база, способная пусть медленно, но все же перемещаться. С его помощью вы сможете начать строить базу на новом месте, например, на том, где еще нет врагов.

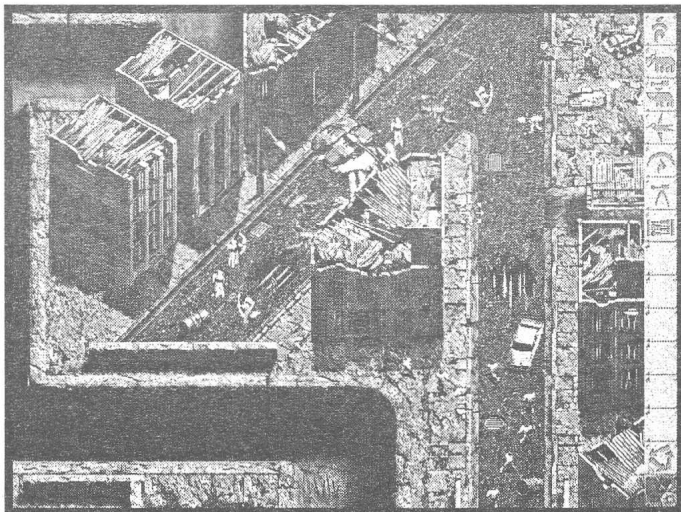
Пехота мутантов

Berzerker – Берсерк

Берсерками викинги называли воинов, которые шли в бой без доспехов, презрев опасность (в переводе со старонорвежского это слово означает «подобный медведю»). Увы, берсерки у мутантов не так эффективны, как бесстрашные викинги – обычное дешевое пушечное мясо, пригодное для борьбы с пушечным мясом противника.

Mekanik – Механик.

А это и не солдаты вовсе, а местный пролетариат. Их задача – ремонтировать поврежденные в бою постройки и открывать Tech Bunkers. Старайтесь беречь их, не подставляя зря



под огонь противника. Правда, стоят они невероятно дешево и восполнить потери в их рядах очень легко.

Rioter – Мятёжник.

Более серьезная модификация пехоты – выше зона ведения огня, к тому же они могут успешно бороться с вражеской техникой.

Pyromaniac – Маньяки – взрыватели.

Их действия эффективны только на небольшой дистанции. Но стоит только толпе маньяков приблизиться к вражескому зданию и со зданием смело можно попрощаться.

Homing Bazzookoid – Базукоид

Эти ребята способны поражать врага с большой дистанции. Незаменимы для этапа начальной огневой подготовки и огневого прикрытия при атаках на вражескую базу.

Martyr – Мученики.

Фанатики-смертники: их главная задача добежать до врага и взорваться вместе с врагом. Толпа мучеников может стать источником угрызений совести у пехоты противника, если до того не угрызет всю пехоту.

Spirit Archers – Лучники.

Способны метко стрелять по пехоте противника с большой дистанции. Что-то вроде нынешних снайперов, в ближнем бою, особенно при столкновении с техникой, не слишком эффективны.

Специальные боевые единицы

Floater – Летун.

Что то вроде живого десантного вертолета – способен принимать на борт десять боевых единиц.

Небронирован и поэтому весьма уязвим – любые средства ПВО представляют для него смертельную угрозу. Но если с ПВО у врага дела обстоят неважно, то вы можете высадить десант в самом сердце его базы.

Pteranadon – Птеранадон.

Это чудище, напоминающее вымерших птеродактилей, паривших в небесах мезозоя, исполняет обязанности истребителя в ВВС мутантов. Птеранадон атакует как движущиеся цели, так и неподвижно стоящие здания. Атаковать зенитные батареи при помощи птеранадонов явно не стоит.

Может атаковать и летающие цели – в этом качестве он тоже весьма эффективен.

Wasp Bomber – Оса-бомбардировщик.

Бомбардировщик мутантов. Движущиеся цели бомбит плохо, зато неподвижным мало не покажется. Единственный недостаток – отсутствие неиссякаемого запаса бомб, и, как следствие, необходимость возвращаться на базу за пополнением боезапаса.

Люди

Постройки людей

Outpost – Аванпост.

Главное здание людей. Без него невозможно строительство всех прочих зданий. Примерно то же самое, что **Clan Hall** у мутантов.

Barracks – Казармы.

Как легко догадаться, казармы несут ответственность за производство всех видов пехоты. По мере повышения технического уровня число доступных вам видов пехоты неуклонно возрастает.

Machine Shop – Магазин машин.

Ну, а это здание – основа вашей тяжелой индустрии, машиностроения. Все машины производятся здесь.

Armory – Оружейная.

Этот промышленный объект отвечает за модернизацию ваших войск.

К тому же он существенно облегчает повышение технического уровня, а как следствие – получение доступа к новым технологиям и войскам.

Power Station – Электростанция.

Сюда свозится добытая на буровых установках нефть; электростанция – это основа вашей военной экономики. С появлением электростанции вам становятся доступны танкеры – перевозчики нефти.

Drill Rig – Буровая установка.

Особых комментариев здесь не требуется – буровая установка она и есть буровая установка. Кому же выкачивать нефть, как не ей.

Research Lab – Исследовательская лаборатория.

Научный центр людей, где разрабатываются новые военные технологии.

Repair Bay – Ремонтный завод.

Сюда вы можете пригнать израненную, поврежденную в боях технику, отремонтировать ее и снова вернуть в строй. По мере роста технического уровня растет и быстрота, и эффективность ремонта.

Barricade – Баррикада.

Самое простенькое защитное сооружение – способно ненадолго задержать продвижение противника.

Solar Collector – Солнечная батарея.

Дополнительный источник ресурсов – преобразователь солнечной энергии. Дает небольшой, но зато стабильный доход.

Force Wall – Силовая стена.

Крайне эффективное защитное сооружение – силовое поле способно изжарить противника, превратить его в шварки и гренки.

Thermal Exchanger – Теплообменник.

Улучшенный вариант солнечной батареи – способен добывать намного больше энергии. Сравнительно небольшое число теплообменников способно полностью решить все проблемы вашей базы.

Sentry Gun – Дозорная пушка.

Самая дешевая и, как следствие, самая слабая защитная башня. Эффективна только против пехоты. Когда у врага появляются серьезные войска, необходимо строить более грозные защитные сооружения.

Canon Tower – Пушечная башня.

А вот это уже серьезно, пушечная башня способна «валить» не только пехоту, но и боевые машины или животных врага.

Anti-Aircraft Tower – Противовоздушная башня.

Основное средство противовоздушной обороны. При достаточном количестве таких башен вы можете не беспокоиться за чистое небо над головой ваших солдат.

Laser Destroyer Tower – Разрушительная лазерная башня. Восхитительное средство массового уничтожения. Способна поражать боевую технику и пехоту врага на дальних дистанциях. Лучшей защиты и не придумаешь.

Боевые машины людей

Mobile Drill Rig – Передвижная буровая установка.

О неподвижной буровой установке мы уже говорили выше. А это движущаяся буровая установка. Как только она, с вашей помощью, найдет месторождение нефти, она превращается в самую обычную буровую установку.

Dirt Bike – Разведывательный мотоцикл.

Быстрый маневренный разведчик. Но не более того – вооружение и защита оставляют желать лучшего.

ATV – Броневик.

Вообще-то аббревиатура **ATV** расшифровывается как БТР, но, поскольку никакой пехоты на борту здесь **ATV** не несет, будем называть его просто броневиком. Надежная, дешевая неприхотливая боевая машина, весьма эффективна как средство борьбы с пехотой.

Hover Buggy – Букашка-вездеход

Не слишком уж грозная боевая машина. Зато может перемещаться по воде и атаковать противника там, где он совершенно не ждет подвоха.

Anaconda Tank – Танк Анаконда.

Аналог современных основных боевых танков – грозная, эффективная и вместе с тем не слишком уж дорогая машина.

Oil Tanker – Нефтяной танкер.

Перевозчик нефти от буровой установки до электростанции. Бесплатный танкер появляется вместе с электростанцией, а вот чтобы произвести их самому, придется подождать, пока технический уровень не достигнет 2.

Barrage Craft – Заградительный аппарат.

Большая, прекрасно вооруженная, хорошо бронированная боевая машина, к тому же легко и непринужденно передвигается по воде.

Enforcer – Исполнитель смертных приговоров.

Прекрасное средство массового уничтожения пехоты. Да и всего остального заодно.

Juggernaut – Джаггернаут.

Огромная боевая машина смерти. Стирает все, что окажется настолько наглым, чтобы не убежать.

Пехота

Machine Gunner – Пулеметчик.

Самый дешевый и самый неэффективный вид пехоты. Пулемет против танка или боевого мастодонта не аргумент. Но в начале игры, когда ничего другого под рукой нет, – сгодится. «На безрыбье ...»

Technicians – Техники.

Занимаются ремонтом поврежденных зданий. Война им категорически противопоказана.

Grenadier – Гранатометчик.

Пулемет – хорошо, а граната лучше. На порядок более эффективный вид пехоты. Гранатами можно наносить серьезные повреждения вражеской технике.

Flamer – Огнеметчики.

«Я запах жареных детей с трудом переношу и потому противогаз всегда с собой ношу», – пелось в песенке времен моего детства. Детей в игре, к счастью, нет, а вот врагов, которых можно успешно поджарить, предостаточно – жги, не хочу.

Rocketeer – Ракетометчик.

Способны поражать врага меткими залпами ракет с большой дистанции. Чем и ценны.

Kamikaze – Камикадзе.

Бойцы – смертники. Их девиз – «Умирать – так с музыкой». Толпа смертников может создать врагу большие проблемы.

Laser Trooper – Лазерщик.

Из своей лазерной винтовки этот парень издалека и очень метко разит пехотинцев противника.

Специальные боевые единицы

Air lifter – Воздушный извозчик.

Не имеющий никакой защиты транспортный летающий аппарат. Может перевозить десять других боевых единиц. Если у врага проблемы с ПВО, можете смело высаживать десант в его тылу.

Willbur Bomber – Бомбардировщик.

Мало чем отличается от живого бомбардировщика у мутантов – плохо бомбит подвижные цели, хорошо бомбит здания и компактные скопления войск. Истратив боезапас, возвращается на базу за новыми бомбами.

Orville Fighter – Истребитель.

Благодаря своей маневренности поражает все виды наземных целей – как подвижные так и неподвижные. Может сбивать воздушные объекты противника.

Роботы

Series 9 Buldings Строения роботов

Barn (дословно – сарай или амбар)

Главное здание, которое позволяет производить все остальные постройки. По мере того, как вы добываете ресурсы и строите новые здания, вы можете модернизировать Barn, повышая его технический уровень (tech Level). После каждой модернизации вам становятся доступны новые здания, производящие все более мощные войска.

Производит:

Basic Radar – основной радар. Без радара вам недоступна карта местности, вы можете видеть лишь то, что творится в пределах игрового экрана. С появлением радара в вашем распоряжении оказывается мини-карта. Правда у основного радара не так велик радиус действия.

Standart Radar – на мини-карте вы сможете различать свои и вражеские войска. Как следствие – вовремя среагировать на опасность.

Wind Will – улучшенный радар. Удваивает радиус действия предыдущей модификации радара.

Wind Turbine – о нем см. ниже.

Macrounitfactory – Большой военный завод.

Вообще-то дословно название этой постройки переводится как завод больших боевых единиц,

Но нам показалось, что такое название выглядит слишком уж громоздко. Название полностью соответствует сути – это завод по выпуску тяжелой техники – как военной, так и нефтеснабжающей.

По мере увеличения технического уровня вам становятся доступны все более новые виды техники.

Microunitfactory – Малый военный завод.

Завод по производству не слишком тяжелой военной техники и легких боевых роботов.

Как и в случае с большим военным заводом – чем выше технический уровень, тем больше техники вам доступно.

Power Unit.

При помощи этой постройки вы сможете кардинально увеличить добычу ресурсов. Сюда ваши танкеры будут привозить нефть от oilbot (нефтедобытчиков).

WeaponControl – Оружейный контроль.

Исследовательский центр по модернизации оружия. С его появлением вам становятся доступны оружейные башни. Кроме того, здесь же вы можете модернизировать уровень защиты ваших войск.

Oilbot – Нефтедобытчик.

Вообще-то можно было бы назвать это сооружение нефтяной вышкой, но на вышку оно внешне похоже очень мало. К тому же вне пределов нефтяного поля это совсем не здание, а тихоходная громоздкая машина. Стоит только ей добраться до нефтяного месторождения, как она видоизменяется и начинает добывать нефть (разумеется, после отдачи соответствующей команды).

MaintenanceDepot – Ремонтный завод.

Это место, в котором вы можете отремонтировать поврежденную в бою военную технику. На ремонт, разумеется, тратятся ресурсы. К тому же ремонт проходит не так быстро, как хотелось бы. А так – в общем и целом, весьма полезное сооружение.

Technostudy – Эту постройку можно смело сравнить с оборонным НИИ, здесь разрабатываются новые военные технологии, позволяющие повысить **Tech Level** (технический уровень). Благодаря этой постройке дальнейшие модернизации зданий и боевых единиц будут проходить быстрее и с меньшими издержками.

Windmill – Дословно это слово переводится как “ветряная мельница”. Служит дополнительным источником ресурсов. Увы, доход от этой постройки небольшой, но зато постоянный.

Bugzapper – Пилоны, между которыми струятся потоки энергии. Весьма эффективное защитное сооружение.

Враг, оказавшийся между пилонами, быстро узнает, что чувствует хот-дог, попав в микроволновку.

Windturbine – Почти то же самое, что и windmill, только куда эффективней – вырабатывает намного больше ресурсов.

Distance seeder – Самый дешевый тип защитной башни. Тем не менее он весьма эффективен против вражеской пехоты.

Pod canon – На порядок более эффективная пушечная башня. Эффективна в борьбе с тяжелой боевой техникой и крупными боевыми животными.

Lighting Generator – Наиболее эффективное средство защиты – генератор молний. Способен превратить в запеканку все, что появится в зоне поражения. А зона поражения у этой штуки, надо заметить, совсем не маленькая.

Передвижная боевая техника

Mobile Oilbot – Про эту сугубо мирную машину уже сказано выше. Можно только добавить, что она хоть и безоружная, но тем не менее весьма прочная. Правда, это не является поводом оставить ее совсем без защиты.

Patrol Bot – Патрульный разведчик. Самая быстрая боевая машина из тех, что имеются в вашем распоряжении. За скорость приходится платить слабым бронированием и вооружением.

Так что используйте его по прямому назначению – для разведки карты.

Response Bot – Небольшая, но тем не менее, очень надежная боевая машина. Идеально подходит для массового уничтожения пехоты.

Radiator – Главное достоинство этой боевой машины – способность преодолевать водные преграды. Враг скрылся на другом берегу – не беда, радиатор его достанет.

Tank Bot – Самый большой из “микро” – боевых машин. Убивает не торопясь, но обладает большой огневой силой.

Oiltankeroid – Эта скромная неприметная машина – основа вашего экономического процветания. Нефтяные танкеры заняты перевозкой нефти и совсем не предназначены для ведения боевых действий.

Doom Dome – Большая, прекрасно вооруженная боевая машина, которая может в течение некоторого времени выдерживать вражеский огонь.

К тому же она может двигаться и по воде – смерть в любой момент может обрушиться на противника с водной глади.

Grim Reaper – Самая огромная боевая машина из того, что есть в вашем распоряжении. Идеально подходит для тотальной зачистки местности.

Mobile Barn – Передвижная основная постройка (см. раздел “Здания”). Позволяет создать новую базу в новом месте, например, там, где враги особо не досаждают.

Пехота

Seeder – Ваш основной тип пехоты. Дешев, надежен; в начале миссии, когда враг не располагает сильными войсками, способен эффективно бороться со столь же слабым противником. Пушечное мясо, одним словом.

Systech – Это скорее не воин, а работяга. Бойцовые качества оставляют желать лучшего, но он способен ремонтировать поврежденные в бою здания. К тому же может открывать tech bunker.

Pod Launcher – Гранатометчики. Способны атаковать врага на солидной дистанции. Весьма эффективны против вражеской пехоты и боевых животных мутантов.

Weed Killers – Эти ребята любят сжигать врагов. Весьма эффективны при разрушении зданий и стен.

Spore Missile – Ракетометчики. Способны поражать цели на длинных дистанциях. Небольшая толпа этих парней может превратить часть вражеской базы в ад на земле, при этом находясь вне зоны поражения и оставаясь безнаказанными.

Michaenlangelo – Это не совсем пехотинец, скорее даже совсем не пехотинец. Это самодвижущееся взрывное устройство.

Sterillizer – А этого робота можно, пожалуй, отнести к разряду снайперов – с большой дистанции он метко бьет по вражеской пехоте.

Спецвойска

Transport Dome – Этот небронированный летательный аппарат может перевозить десять других боевых единиц.

Вы может высадить десант в центре вражеской базы.

Ag Response Bot Fighter – А это истребитель – вернее (если искать современные аналогии), что-то среднее между боевым вертолетом и штурмовиком. Способен поражать как здания, так и движущиеся цели. Не успокоится, пока не уничтожит указанную вами цель.

Crop Duster Bomber – Бомбардировщик. Против движущихся целей не слишком эффективен. Зато идеально подходит для уничтожения вражеских баз. Правда запас бомб у него не безграничен – отбомбившись, он вынужден возвращаться на базу, чтобы пополнить боекомплект.