

WARZONE 2100



1. Здания (Structures):

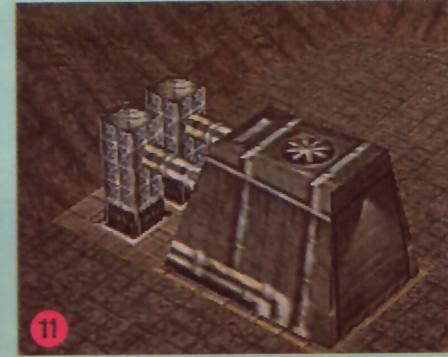
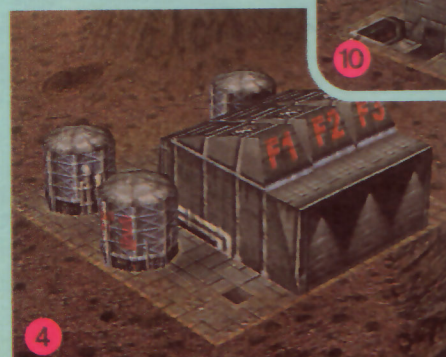
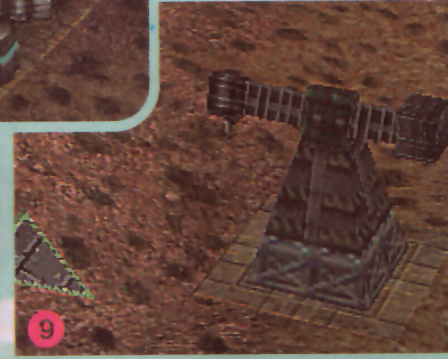
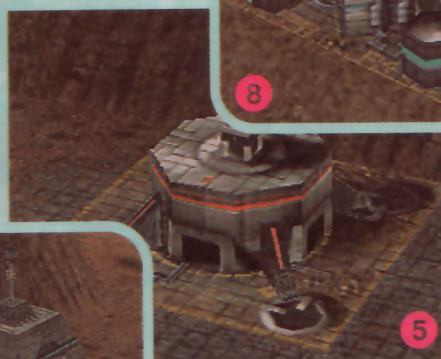
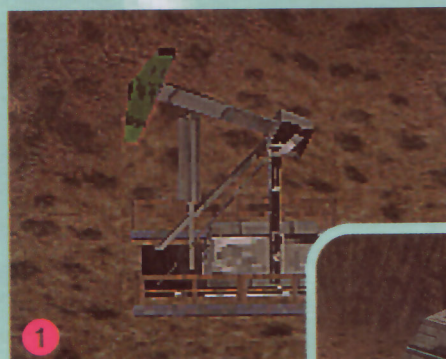
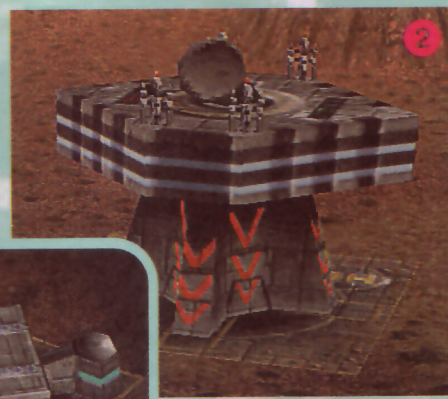
- **Oil Derrick** — нефтяная вышка, основной источник энергии в игре **1**;
- **Command Center (HQ)** — штаб. Обеспечивает функционирование карты-радара **2**;
- **Factory** — завод, позволяет производить юниты **3**;
- **Factory Module** — апгрейдный модуль для завода. Ускоряет производство и позволяет выпускать более тяжелые модификации техники **4**;
- **Power Generator** — преобразователь нефти в энергию **5**;
- **Power Module** — апгрейдный модуль для генератора **6**;
- **Research Facility** — исследовательский центр. Здесь разрабатываются все артефакты. После очередной разработки в меню **Build** (Произвести) или **Modelling** (Моделировать), как правило, появляются новые пункты меню **7**.
- **Research Module** — апгрейд для исследовательского центра **8**;
- **Repair Center** — стационарный ремонтный центр **9**;



- **Command Relay Center** — центр координации и управления командирами. Это здание дает возможность разработать и применить технологию управления командирами **10**;

- **Hardcrete Wall, Hardcrete Corner Wall** — участки стены;

- **Cyborg Factory** — завод киборгов. Для того, чтобы появилось это здание нужно сначала раздобыть и разработать технологию **Synaptic Link** **11**;
- **LZ** — нельзя построить, дается по умолчанию. Поса-





дочная площадка для транспорта и зона высадки юнитов 1.

- **VTOL Factory** — завод, производящий летающие юниты. Появляется значительно позже в игре;
- **VTOL Rearming Pad** — имеется в некоторых миссиях и служит для перезарядки летающих юнитов;

2. Оборонительные сооружения (Defences):

Орудийные башни (Wall Towers):

- **Heavy Machinegun Hardpoint** — хорошее оружие против пехоты и не очень тяжелой техники противника;
- **Light Cannon Hardpoint** — эффективнейшее средство обороны. Желательно использовать вместе с ракетами. Чем мощнее пушка, тем глубже в полосе укреплений ее лучше располагать.
- **Medium Cannon Hardpoint** — основное средство защиты на старших уровнях, обладающее хорошей убойной силой и не слишком низкой скорострельностью;
- **Heavy Cannon Hardpoint** — одно из самых мощных средств настенной обороны, но размещать подобное оружие следует в глубине обороны, под прикрытием первичных средств обороны и дотов.

Вышки (Guard Towers):

- **Machinegun Guard Tower** — основное средство защиты на первых порах;
- **Lancer Guard Tower** — очень эффективное оборонительное сооружение, когда прикрывается огнем настенных пушек;
- **Mini-Pod Rocket Guard Tower** — хорошо использовать против вражеских колесных средств и пехоты;

Доты (Pillboxes)

- **Machinegun Bunker** — на первых порах очень эффективное средство, представляющее все большую проблему для противника по мере укрепления композитного бетона, из которого оно строится;
- **Light Cannon Bunker** — хорошее подспорье настенным укреплениям;
- **Flamer Bunker** — лучше располагать недалеко от ворот, чтобы использовать все преимущества ближнего радиуса боя;
- **Lancer Bunker** — очень эффективное средство защиты наземного типа;
- **Mortar Pit** — оборонительная артиллерия. Лучше располагать ближе к воротам, чтобы была возможность уже издали обстреливать приближающегося противника.

3. Компоненты производства (Components):

Vehicle Body (Корпус):

Основные:

- **Viper** — легкий корпус, основной;
- **Cobra** — средний корпус, чуть прочнее;
- **Scorpion** — средний корпус — хорошее решение для ракетниц на младших уровнях;
- **Python** — тяжелый бронированный корпус. Желательно использовать для всего тяжелого и медленного оружия с низкой скорострельностью. Основной тип корпуса на старших уровнях;

Также имеющиеся, но изначально вражеские корпуса:

Leopard, Retaliation, Bug, Panther, Retribution, Tiger, Vengeance, Mantis.

Vehicle Propulsion (Ходовая часть):

I, II, III — поколение технологии, прочность материалов из которых состоит юнит. Чем выше это значение, тем более выносливым будет юнит.

- **Wheels I, II, III** — Колеса;
- **Half-tracks I, II, III** — Гусеницы и колеса **Half-Tracks**, имеют бо-

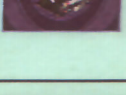
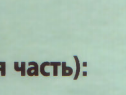
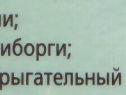
лее прочную основу, чем колеса. В зависимости от типа корпуса меняют внешний вид, число колес и модификацию;

- **Tracks I, II, III** — Гусеницы — основная база для юнитов старших уровней, меняются в зависимости от длины корпуса;
- **Hover I, II, III** — Воздушная подушка, вездеход, но делает оружие, размещенное на этой базе довольно хлипким по сравнению с наземными юнитами;
- **Cyborg Propulsion I, II, III** — киборги;
- **Cyborg Jump Pack I, II, III** — прыгательный аппарат для киборгов;
- **VTOL I, II, III** — авиа основа;

Vehicle Turret (Башенная часть):

Weapons (Огневая мощь):

- **Machinegun** — пулемет, типовое оружие;
- **Twin Machinegun** — двойной пулемет. Ровно в два раза эффективнее;
- **Heavy Machinegun** — крупнокалиберный тяжелый пулемет. Хорошая замена и поддержка для танков, против сквенджеров — как раз то, что надо;
- **Flamer** — огнемет, эффективен только в ближнем бою и крайне медлителен;
- **Light Cannon** — легкая орудийная башня. Чем тяжелее, тем ниже скорострельность, но сильнее убойная сила;
- **Medium Cannon** — средняя орудийная башня;
- **Heavy Cannon** — тяжелая орудийная башня, лучше всего пробивает вражескую броню, но слишком долго перезаряжается;
- **Mortar** — легкая артиллерия, эффективно расстреливать стационарные укрепления противника с безопасного расстояния;
- **Bombard** — тяжелая артиллерия, медленнее перезаряжается, но наносит более существенный урон;
- **Mini-Pod Rockets** — ракеты, имеют большую скорострельность, но не настолько смертоносны. Не очень сильны против бункеров;
- **Lancer Rockets** — самонаводящиеся ракеты, обладают наибольшей эффективностью и



убойной силой. Хороши против любого вражеского средства;

• **Mini Artillery Rockets** — ка-тоша. Очень мощное оружие, особенно в сочетании с другими юнитами;

• **Bunker Buster** — антибункерные ракеты, лучше пробивают вражеские бункеры и укрепления, но более эффективны, когда координируются и направляются командиром и радаром.



Systems (Инженерные технологии):

• **Engineering** — кузов. Грузовики выполняют все строительные работы по зданиям и укреплениям, чинят здания, автоматически строят нефтяные скважины, проводят модернизацию. Можно подключать к строительству сразу несколько грузовиков;



• **Mobile Repair Turret** — передвижной ремонтный комплекс. Сам автоматически ремонтирует ближайшие юниты даже во время боя. Ремонт киборгов и саморемонт невозможны. Для ремонта зданий и сооружений используйте **Truck**;



• **Sensor Turret** — радар-локатор, используется при наведении и корректировке огня группы юнитов (при этом появляется синий прицельчик). Повышает точность стрельбы как с дальнего, так и близкого расстояния. Очень эффективно использовать в сочетании с ракетными юнитами и командиром. На старших уровнях без него просто делать нечего;



• **Command Turret** — командирский передвижной центр управления и наведения. В подчинении каждого командира



может находиться до 6-ти любых юнитов. При выборе командира происходит выбор всей группы. В дальнейшем, приказ игрока командиру передается всем юнитам группы. Очень эффективен в наступлении, при ведении и корректировке огня подчиненных юнитов (появляется желтый прицельчик). Желательно использовать вместе с **Sensor Turret**. Необходимым условием наличия этой технологии является **Command Relay Center**;

для Киборгов:

- **Cyborg Cannon** — переносная пушка;
- **Cyborg Flamer** — огнемет;
- **Cyborg Machine Gun** — пулемет;
- **Cyborg Rocket** — ракетница;
- **Cyborg Assault Gun** — полуавтомат для спецопераций;

4. Юниты

Механические средства передвижения

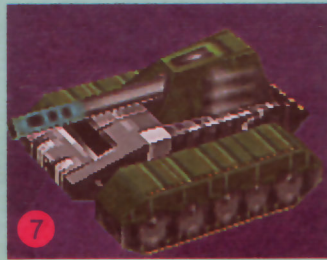
Моделирование юнита осуществляется в меню **Modelling** (моделирование — синяя иконка в HUD меню). Сначала нажмите на зеленую иконку с будущим корпусом — появится окно редактора. Надо последовательно указать для юнита: Тип корпуса (**Vehicle Body**), ходовую часть (**Vehicle Propulsion**) и тип башни (**Turret**). Башня может иметь одну из двух функций: военная и инженерная. Военные башни выбираются в подменю **Weapons**, инженерные — в **Systems**. После этого высвечивается количество ресурсов, потребляемое юнитом, число его **hit-points** и автоматически присваиваемое ему имя. После выхода из редактора (кнопка «круг») юнит становится доступным для производства на заводе (меню **Manufacturing**). Затем

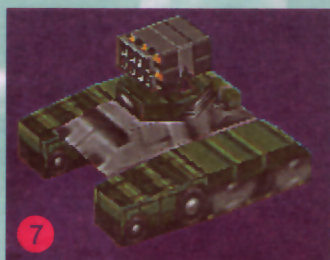
можно в любой момент вернуться и отредактировать его. По мере того, как игрок находит все новые и новые артефакты и разрабатывает новейшие технологии на их базе, в меню **Modelling** появляются новые компоненты для производства пилотных образцов боевых единиц. При апгрейде технологии составного материала (например, от **Track I** до **Track II** и **Track III**) все последующие юниты автоматически производятся с использованием новых материалов (не надо их перестраивать в **Modelling**). Непосредственно производить юниты можно в **Factory**. Дополнительные модули для апгрейда завода ускорят производство (не забудьте установить их на фабрике после разработки при помощи **Truck**). Желательно иметь несколько заводов для параллельного производства юнитов.



Базовыми являются юниты: **Viper Truck Wheels** (грузовик) и **Viper Machinegun Wheels** (легкий колесный танк). Все остальные юниты создаются в течении игры. Утверждается, что общее количество вариантов различных юнитов, отличающихся хотя бы одной из составляющих технологий-компонентов, превышает **2000**. Здесь приводятся только некоторые, наиболее часто используемые варианты моделей юнитов, это касается и описанных выше оборонительных сооружений:

- Lancer Cobra Tracks** ①
- Command Turret Scorpion Hover** ②
- Sensor Turret Python Tracks** ③
- Mobile Repair Turret Python Tracks** ④
- Medium Cannon Python Tracks** ⑤
- Medium Cannon Cobra Half-Tracks** ⑥
- Heavy Cannon Python Tracks** ⑦
- Light Cannon Viper Half-Tracks** ⑧
- Twin Machinegun Viper Wheels** ⑨





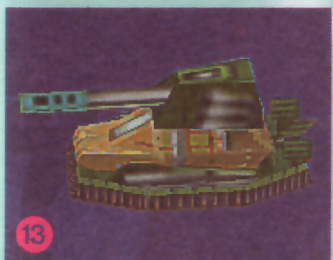
- 1 Sensor Turret Viper Wheels
- 2 Mobile Repair Turret Viper Wheels
- 3 Machinegun Viper Wheels
- 4 Heavy Machinegun Viper Wheels
- 5 Flamer Viper Wheels
- 6 Lancer Scorpion Tracks
- 7 Mini-Rocket Artillery Cobra Half-Tracks
- 8 Bunker Buster Cobra Tracks
- 9 Truck
- 10 Mini-Rocket Artillery Scorpion Hover
- 11 Lancer Python Hover
- 12 Bombard Python Hover
- 13 Heavy Cannon Scorpion Hover
- 14 Twin Machinegun Cobra Half-Tracks

- 15 Mobile Repair Turret Python Tracks
- 16 Mini-Pod Cobra Half-Tracks
- 17 Command Turret Cobra Half-Tracks
- 18 Mini-Rocket Artillery Bug Tracks
- 19 Medium Cannon Cobra Tracks
- 20 Heavy Machinegun Python Half-Tracks
- 21 Mortar Viper Wheels
- 22 Light Cannon Viper Wheels

Киборги

Киборги производятся отдельно от других юнитов и не могут моделироваться в редакторе. Для производства киборгов необходима

технология **Synaptic Link** генноинженерного соединения человека и компьютера при помощи специального шлейфа. После этого бронированный корпус робота становится чувствительным к малейшим движениям человека. Непосредственно производит киборгов **Cyborg Factory. Machinegunner** — пуле-



метчик, основная боевая единица против вражеских киборгов;

Lancer — солдат с переносной ракетницей, хорош против легкой бронированной техники;

Heavy Gunner — молодец с тяжелым пулеметом, но все равно плох против танков, но быстрее перезаряжается;



На старших уровнях есть и другие вооружения для киборгов.

5. Research — разработка артефактов

Для того, чтобы строить новые юниты, необходимо искать на карте или отвоевывать у противника артефакты с новыми технологиями. После этого артефакт досконально изучается и разрабатывается в **Research Facility**. На это, естественно, требуется время. Ускорить процесс разработки можно при помощи **Research Module**. Для параллельной разработки нескольких артефактов необходимо иметь несколько зданий **Research Facility**.

Некоторые важнейшие технологии, еще не упомянутые ранее:

- **Command Turret** — позволяет производить командиров;
- **Synaptic Link** — дает возможность построить **Command Relay Center**, который также необходим для производства командного состава.
- **Tank Traps** — противотанковые ежи;
- **Missile Targeting Codes, Second Level Missile Targeting Codes, Third Level Missile Firing Codes** — технологии, дающие доступ к пуску ракет из ракетных шахт в третьей кампании;
- **Cyborg Thermal Armour Mk1, Mk2, Mk3** — броня для киборгов;
- **Cyborg High Intensity Thermal Armor Mk1, Mk2, Mk3** — теплоустойчивая броня для киборгов;

2). Управление.

При адаптации на **PlayStation** разработчики постарались как можно полнее реализовать все возможности управления и «впихнуть» их в не совсем удобный для стратегий геймпад. Основные кнопки.

- ⓧ — активация/выбор юнита (повторное нажатие на юнит выводит экран тактических настроек)
- — выбор группы юнитов/отмена выбора

- — активация/деактивация панели HUD.
- ▲ — переключение между режимами игры.
- R1 — цикл по юнитам не выбранным в группе.
- R2 — смена лидера в группе.
- L1, L2 — цикл по группам.

Режим игры.

В **PlayStation** версии имеется два режима ведения игры, переключение между которыми осуществляется кнопкой ▲. Первый соответствует классической стратегии в реальном времени и позволяет выбирать юниты, давать им задания, строить или разрушать объекты и так далее. Второй же позволяет вам лично при помощи кнопок крестовины управлять выбранным юнитом/группой. Причем, если выбрана группа, то выбор/смена лидера осуществляется шифтом R2, и именно им вы и будете управлять, остальные юниты будут повторять его действия.

Выбор групп.

Выбор групп легко осуществляется кнопкой ▲ при курсоре наведенном на любой из юнитов или как обычно при помощи лассо. Эта же кнопка снимает выбор с группы или одного юнита, если курсор находится вне юнитов или построек. Всего в игре можно создать четыре постоянно действующие группы, соответствующие количеству кнопок на джойстике. Осуществляется эта операция так: сначала выделяется нужное количество юнитов, далее зажимаете L2 и жмете любую из кнопок — ●, ■, ⓧ или ▲. Созданной группе присвоится соответствующий значок. Снятие значка проходит в том же порядке. Цикл по группам осуществляется шифтами L1 и L2.

HUD меню.

Head-Up Display — это меню, возникающие на экране при нажатии кнопки ● позволяет осуществлять командование вашей базой. А именно отдавать приказы на постройку зданий или юнитов, осуществлять моделирование техники и вести разработку новых техно-



логий, а также указать модель поведения ваших войск в бою. Выбор любой из опций осуществляется кнопкой ⓧ, а перемещение по меню при помощи крестовины джойстика. Стоит заметить, что активация HUD делает невозможным управление войсками. Выйти же из подменю или из HUD можно, вновь нажав на ●.

Управление камерой.

Легко и быстро перемещаться по карте можно при помощи крестовины, зажав R1. Вращать вид позволяют кнопки «вправо» и «влево» с зажатым шифтом L1, увеличение/уменьшение осуществляется тем же способом, но при помощи «вверх», «вниз» и шифта L2.

3). Кампании

Игра разделена на три большие военные кампании, происходящие в разных секторах и в разных климатах: **Campaign 1 (Western Sector)**, **Campaign 2 (Eastern Sector)**, **Campaign 3**. В каждой кампании вы боретесь с одним конкретным врагом (**New Paradigm**, **Collective** и **Nexus**), с его хорошо укрепленными базами и нередко превосходящими вас в технологическом плане юнитами, помогая своим форпостам Альфа, Бета и Гамма. По ходу вы также громите слабоукрепленные поселения кочевых боевиков **Scavengers**. В первой кампании преобладает относительно обычный ландшафт: бурая земля, разруха и нищета **Scavengers** на фоне сильных крепостей **New Paradigm**. В конце кампании появляются водные пространства, которые можно преодолевать техникой на воздушной подушке.

Во второй кампании климат резко меняется на совершенно выгоревшую почерневшую землю, с рытвинами, кратерами и воронками. Часто идет дождь. Здесь впервые появляются воздушные боевые юниты, которые активно нападают на вашу базу. Игроку остается только врыться поглубже в землю и понастроить противовоздушных комплексов **Sam Sites (Hurricane** и др.). Теперь ваши транспорты могут подвергаться воздушному обстрелу, после чего всякая связь с базой-поставщиком прерывается.

В третьей кампании климат меняется на заснеженные горы. Часто идет снег, но почему-то холода не особенно не ощущаешь. Следов гусениц тоже. Теперь вы помогаете Гамме в борьбе с очередным глобальным могущественным врагом — компьютерным вирусом **Nexus**, который поражает здания и юниты. В дальнейшем появляются лазерные техноло-



гии, ракетные шахты и другие новейшие разработки в области науки. Ваша задача — используя мощь всех трех форпостов, победить **Nexus** (предстоит иметь дело с заражением юнитов, строений и полной эвакуацией баз).

4). Ход миссии

В процессе игры вы начинаете строить базу и продолжаете ее достраивать, модернизировать и укреплять на протяжении всех миссий, разрабатывая все новые и новые технологии и укрепляя и обновляя парк своих боевых юнитов. Нападения на основную базу редки и практически не доставляют хлопот. Гораздо труднее становится от уровня к уровню справляться с противником, нападающим на постройки, возведенные в других частях карты.

В игре имеются миссии, как правило, двух типов: проходящие на этой же карте (открывающие на ней новые области, до этого недоступные), происходящие в каком-либо другом месте — ваши юниты туда доставляет летающий транспорт. В первом случае снабжение и координация осуществляется напрямую с заводов базы. Ваши юниты свободно перемещаются по карте и вы имеете доступ ко всем функциям меню. Во втором случае вы сначала имеете в распоряжении некоторое время для того, чтобы модернизировать базу после предыдущих побед, затем — загружаете самые нужные юниты в транспорт и они доставляются в некую ключевую точку на совершенно новой местности, не имеющей никаких точек соприкосновения по суше с вашей основной базой. При этом вернуться на базу до выполнения задания или хотя бы просто переключаться между базой и зоной высадки нельзя. Можно лишь удаленно управлять производством и модернизацией юнитов, разработкой новых технологий на базе, периодически загружать транспортный корабль и принимать подкрепления — все сообщение осуществляется воздушным путем. Транспорт всегда имеет только один (перевозит до 10 юнитов за раз) и прилетает через определенный фиксированный интервал времени (на разных миссиях

это обычно 1, 3, или 5 минут). Таким образом, вы оказываетесь отрезанным от основной базы и ограниченным в количестве юнитов, независимо от того, сколько в действительности их было произведено на базе. Приходится выбирать лишь самые важные и необходимые в первую очередь модификации.

Построить во время такой миссии новое здание на основной базе (например, завод, чтобы быстрее производить юниты) также не удастся — надо делать это до первого вылета. Зона высадки **Landing Zone** (обозначается **LZ**) всегда имеется на карте по умолчанию (иногда их может быть несколько), ее нельзя построить, но враг может ее уничтожить и вы лишитесь единственного источника подкреплений. Чтобы этого не произошло нужно перевезти на транспорте пару грузовичков и выстроить линию укреплений вокруг **LZ**. При этом перехитрить игру и построить что-нибудь из зданий, например, завод, здесь также не удастся. Опытные игроки начинают наступление не раньше, чем привезут третье подкрепление.

В обоих вариантах заданий миссии ограничены во времени. Как правило, вы имеете 30 минут на «обдумывание» — подготовку к вылету и 1 час на выполнение задания на удаленной территории, либо 1-2 часа — если действие происходит на территории, сопряженной с основной базой, где вся доставка осуществляется напрямую. Ваши дальнейшие действия в обоих случаях обычно совпадают.

В миссиях первой кампании задания обычно сводятся к тому, что надо полностью разгромить базы врага (на карте иногда несколько слабых баз **Scavengers** и одна хорошо укрепленная база противника — обозначаются красными точками). База **Scavengers** считается разгромленной, если разрушены ВСЕ укрепления (вышки, доты и т.п.) и представляющие военный интерес здания (стены, деревни, села и сарайчики можно не уничтожать). Укрепленная база противника считается разрушенной, если уничтожены ВСЕ юниты врага (часть может прятаться на карте) и ВСЕ укрепления и здания. На некоторых уровнях требуется уничтожить абсолютно всех противников, включая **Scavengers**. Лишь в одной из миссий задание было позаквыриеее: требовалось перехватить конвой врага, который

нашел ценный артефакт на карте до вас и теперь направляется к транспорту. Если этого не сделать — миссия будет провалена, даже если уничтожить после этого всех врагов. Кроме того, во второй кампании миссии, судя по всему, будут более сложными и интересными. Например, в первой миссии второй кампании требуется любой ценой удерживать непрерывно атакуемую врагом полуразрушенную базу. Причем, на ней мало что работает, нет энергии и заводы практически стоят — приходится довольствоваться только раз в 5 минут прилетающим транспортом с вашей основной базы. Бой вскоре перемещается уже на середину самой базы, враг сносит башни-укрепления и стены, одну за другой, и использует передовые средства нападения — авиацию. В такой ситуации, в ожидании следующего транспорта, остается надеяться только на пару грузовичков, которые возводят одну настенную башню за другой, все дальше к глубине базы, сдавая укрепление за укреплением, да еще при этом должны успевать ремонтировать здание штаба, которое целенаправленно бомбит авиация, потому что наскоро возведенные зенитки далеко не всегда оказываются на высоте. Затем противник уничтожает ваш единственный источник энергии в углу базы и... приходится надеяться только на имеющиеся на основной базе резервы. В такой ситуации предстоит не только держать оборону, но и перейти в наступление и разгромить несколько ключевых укрепленных точек противника, иначе через час женский голос безразличным тоном сообщит, что вы разбиты.

Сами по себе кочевники не представляют большой проблемы, но в их зданиях нередко находятся артефакты, которые если не дают вам преимущество, то, по крайней мере, позволяют сравниться в технологии с врагом. Как правило, в каждом задании враг имеет какое-нибудь преимущество в технологии. Ваша задача — разбить имеющиеся поселения кочевников, в надежде заполучить артефакт с данной технологией, разработать ее, смоделировать несколько новых типов юнитов, переб-



росить их к месту высадки и уже после этого идти на врага.

5). Стратегия нападения и защиты

Нападение

Вариант «построить много танков и сравнять все с землей» не проходит. В первую очередь, потому, что танкам требуется некоторое время на перезарядку снаряда, что снижает скорострельность, а иногда эффективность ведения огня, если цели попались маневренные. Во-вторых, далеко не каждый юнит или укрепление эффективно поражается танком. Например, большие проблемы доставляют всевозможные укрепленные в земле доты противника, противотанковые ежи, особенно, если их несметное количество. Продрагаться через такую полосу укреплений становится невозможно — вас быстрее уничтожат. Кроме того, тяжелые гусеничные танки по определению медлительны и легко могут стать мишенью для вражеских ракет или кучи навалившихся юнитов врага, которые быстро окружат танк и сделают из него железное месиво. И киборгов также никто еще пока не отменял — против нее танки также не эффективны. Аналогичные рассуждения можно провести и относительно других юнитов. Таким образом, ключ к успеху — комбинация юнитов разных модификаций и разного типа, пригодных для уничтожения разнообразных видов противника и способных организованно ему противостоять.

Оптимальным является сочетание: ракетные юниты, танки, гусеничные пулеметные юниты, мобильный ремонтный комплекс.

Для нападения на хорошо защищенную крепость: antibункерные гусеничные юниты, средние танки, ракетницы.

Для крупномасштабного нападения (группами 20 и более юнитов), когда за ценой не по-

стоишь: командиры, радарные установки, ракетницы всех видов, тяжелые танки, тяжелые пулеметы, ремонтный комплекс, antibункерные установки.

Для поддержки на воде: ракетницы на воздушной подушке, танки на воздушной подушке — они эффективны только на начальном этапе и быстро выходят из строя. Кроме того, на суше они становятся легкой мишенью и теряют свое преимущество и недостижимость на воде.

Авиации в первой кампании не встречается.

На старших уровнях даже и думать идти в бой без командира и радара не следует. Иначе, огонь ракетных установок будет значительно менее эффективным. Кроме того, возникнет серьезная проблема с перевооружением и модернизацией юнитов на старых платформах и малопрочных корпусах. Постепенно, радары, командиры и чинящие юниты станут важны если не более чем, то, по крайней мере, на столько же, насколько танки и ракетницы. Понадобится их серьезно укрепить: смоделировать юнит с более прочным корпусом, на более мощном шасси, иначе они быстро выйдут из строя, а ваша армия будет дезорганизована и разрознена и легко проиграет сражение.

Ключевые правила при нападении:

- вести огонь нужно сконцентрировав его на самом слабом звене в группе противника. Уничтожать вражеские юниты в группе следует в таком порядке: Радары, ракетницы, артиллерия, командиры, antibункерные установки, мотострелковые части и т.д. — в последнюю очередь — тяжелые танки);
- командир должен находиться сзади, вне зоны поражения, и координировать своими сигналами группу атакующих юнитов;
- радарная установка должна также следовать сзади, координировать огонь наступающих юнитов;
- мобильный ремонтный комплекс должен идти в общей колонне, в центре, под прикрытием брони ок-

ружающих юнитов, и в бою непосредственно чинить;

- лобовым звеном в наступлении служат танки с тяжелой броней и тяжелые пулеметы;
- вторым звеном следуют ракетницы и antibункерные установки (ракетнице для выстрела необходима одна клетка поля до цели, так что вплотную становиться неэффективно);
- при атаке на базу противника первым делом надо уничтожать все вышки: ракетные вышки, пушки. Затем сконцентрируйте огонь на настенных укреплениях: угловых пушках, ракетницах. После этого наступает очередь наземных легких пушек. Теперь можно сконцентрировать огонь на наземных юнитах противника. Расчет здесь на то, что противник «не сразу догадается» восстановить положение укреплений, так что в вашем распоряжении будет некоторое время для резервной атаки. Если в группе нет командира, ракетниц и antibункерных установок, то расправиться с дотами будет очень проблематично. Все это время тяжелая артиллерия может вести точечный обстрел укреплений противника откуда-нибудь с безопасного расстояния;
- при разгроме базы **Scavengers** в первую очередь уничтожайте вышки и доты с пулеметами, затем ракетницы, юниты и пехоту;

Защита

Для защиты базы используйте на первых порах вышки и доты, а в дальнейшем обнесите все подступы стенами, оставив только ворота для перемещения собственных юнитов. На стенах, насколько это позволяют средства, разместите настенные орудия и ракетницы. Часто, чем ближе к воротам, тем больше должна быть плотность вооружений. Перед и После ворот установите несколько дотов ближнего действия — легкие пушки и огнеметы. Чуть в глубину базы установите доты с артиллерией. Зенитные установки имеют смысл ставить вокруг штаба и по углам базы, чтобы уменьшить возможную зону поражения авиацией противника. На базе следует иметь несколько грузовичков на случай нападения, чтобы они немедленно бросились чинить поврежденные стены и укрепления. Как правило, враг не наступает, не разгромив укрепления полностью. А атака начинается обычно издалека, с обстрела артиллерией. В таких случаях требуется короткий танковый маршбросок, чтобы уничтожить возмутителя спокойствия и раздражить нападающие силы. Затем можно спокойно отступить к базе и предоставить защиту укрепленным пушкам. Иногда один грузовичок может постоянно чинить какую-нибудь пушку на стене и успешно противостоять ог-



ню целой группы юнитов, стремящихся ее свалить, а когда ее все-таки уничтожат, можно построить новую пушку на этом же месте. Никто из врагов не догадается его расстрелять.

Оборона источников энергии на первых порах не столь важна, можно даже «забывать» там грузовичок, однако, на старших уровнях это станет проблемой. Можно использовать следующий подход: обнесите нефтяную вышку стеной по минимальному периметру и поставьте по углам четыре пушки — противнику сильно не поздоровится при попытке завладеть источником.

6). Прохождение

В игре три большие кампании (всего более 30 миссий), но тактика в большинстве случаев совпадает. Просто появляется и разрабатывается все больше новых технологий (а их число превышает 400) и основанных на них юнитов, активно используется авиация. Так можно изобретать до бесконечности, усложняя задания миссий необходимостью бороться со все новыми вооружениями и уменьшая отведенное на это время. По этим соображениям здесь приводится только полное прохождение первой кампании — это 13 уровней (весь первый диск), и краткие советы по второй и третьей.

Campaign 1 : Western Sector (Western Desert)

Mission 1 : Scavenger Raiders

- Постройте базу, состоящую из **HQ**, **Research Centre**, **Power Generator** и **Factory**;
- Найдите и уничтожьте все базы и юниты **Scavengers** (2 базы **Scavengers** находятся сверху карты);
- Освойте добычу нефти (есть 4 источника энергии);



- Соберите 4 артефакта.

Mission 2 : Power Surge Detected

Лимит 1 час

- Защитите базу от **Scavengers**;
- Уничтожьте все базы и юниты **Scavengers** на юге;
- Найдите 4 артефакта;
- Исследуйте новый **Power**-ресурс внизу карты;

Mission 3 : Locate and Recover Artefacts

Лимит 30 мин

- Исследуйте и разработайте артефакт **Power Module** и проведите апгрейд **Power Generator**;
- Загрузите транспорт, перелетите на новую территорию и глубоко в тылу **Scavengers** найдите и возьмите с боем слабозащищенный артефакт;
- Как только он будет найден соберите все юниты у **Landing Zone**, и за вами прилетит транспорт.

Mission 4 : Investigate Structure

Лимит 30 мин

- Как только приземлится транспорт защитите **LZ** от вражеских атак;
- Подкрепления возможны — вызывайте транспорт по мере необходимости; найдите старый **Research Centre**, базу **Scavengers** и возьмите артефакты (всего баз 3, все — влево и вверх);
- Как только вы соберете оба артефакта возвращайтесь к **LZ** и за вами прилетят;
- Технологии **Twin Machine Gun** и **Mortar** чрезвычайно полезны.

Mission 5 : Encoded Signals Detected

Лимит 1 час.

- Загрузите транспорт на более крепкими юнитами, перелетите и укрепите **LZ**;
- Исследуйте карту на предмет наличия вражеских баз.



Как только база будет найдена, станут доступны подкрепления;

- Соберите 4 артефакта и уничтожьте базу и юниты **New Paradigm**;

Начиная отсюда все усложняется. Разработайте **light turret** и **medium turret**. Надо перелететь, построить несколько пушек вокруг **LZ** и разгромить мощную базу желтых (желтые стены и желтые танки в правом верхнем углу). Под желтой базой находится база **Scavengers** с артефактами — для вас становятся доступными подкрепления. Для **Research** вы получаете бетонные стены, доты с пушками, пулеметами и огнеметами, модули для **Factory**.

Mission 6 : Enemy Attack

Лимит 2 часа.

- Защитите базу от вражеских набегов;
- Нанесите удар на востоке и уничтожьте все **New Paradigm** и **Scavenger** базы и юниты — там же находятся 4 артефакта;
- Не дайте врагу захватить у вас источники нефти;
- Разгромите укрепления вокруг вражеских **LZ**, чтобы вывести точки высадки из строя и предотвратить появление подкреплений врага в дальнейшем.

Изобрести командиров можно после того как вы построите командный центр **Command Relay Center**, раздолбать ВСЕ базы (красных точек очень много) и вражеский **LZ** — правый верхний угол, а также определенное здание. Начинать движение надо и вправо — будет длинный горизонтальный каньон, много башенок, дотов и вышек врага. Каньон приведет к другим базам сверху карты. Рядом с вражеским **LZ** вверху карты будет въезд на верхний уровень — единственный способ добраться до очередной базы врага и разнести в щепки заданное здание. Для **Research** вы получаете ракетницы (два вида), апгрейдные модули для **Research Facility**.



Mission 7 : Establish a Forward Base

Лимит 30 мин

- Постройте в указанном месте как минимум 4 защитные вышки;
- Обеспечьте оборону базы от пребывающих вражеских транспортов;
- Ожидайте вражеских засад на дороге.

Разработайте новые гусеницы, ракетницы, доты с ракетницами. Вам нужно соорудить новую базу на этой же карте, вверх и вправо, на плато, где находилось уничтоженное здание противника. Как только база будет достаточно укреплена уровень закончится. Фактически вам придется прорваться толпой грузовиков к зеленой точке (рядом будет мигать красная — вражеская LZ) и построить в квадрате котлована (там, где находилась база врага в прошлой миссии) свои укрепления. Достаточно нескольких вышек с пушками или настенных пушек, никаких зданий не надо. По ходу всей миссии враг будет постоянно сбрасывать очень мощные десанты — в основном из ракетниц и средних танков. На их полное уничтожение понадобится масса времени и боевых единиц. Сразу постройте несколько фабрик и запустите бесконечное производство своих средних танков, ракетниц, тяжелых пулеметов и грузовиков. Несколько радарных установок, мобильных ремонтных

комплексов и командиров для координации стрельбы не помешают. После этого немедленно отправляйте сформированную толпу в котлован новой базы (придется объезжать всю карту и за это время каждой группе юнитов придется столкнуться с мощным сопротивлением десанта врага и не потерять при этом основную ценность — грузовики. Как только отправлена одна группа юнитов сразу переходите к формированию следующей. Можно сделать более прочные грузовики, поставив их на новые гусеницы. В любом случае, надо добраться до котлована новой базы и возвести несколько укреплений кучей грузовичков (иногда под обстрелом противника) и миссия закончится.

Mission 8 : Enemy Transmissions Detected

Лимит 30 минут + 30 минут

Загрузите транспорт и перелетите на новое место.

- Как только вы увидите базу **New Paradigm** проследуйте к своему **LZ 2** и обеспечьте его защиту, чтобы дать возможность подкреплениям приземлиться;
- Уничтожьте все юниты и базу **New Paradigm**;
- Соберите 3 артефакта и возвращайтесь к **LZ 2**.

Используйте модуль для **Research**. Высадитесь крепкой группой на **LZ1**: Средние танки, тяжелые пулеметы и командир — чтобы хотя бы доехать до второй контрольной точки. Разгромите **Scavengers** рядом. Затем зигзагом надо добраться до правого нижнего угла карты, к **LZ2** (он мигает зеленым), избегая столкновения с силами противника. Затем добавляется еще 30 минут, становятся доступны подкрепления в **LZ 2** и вы должны уничтожить базу **Scavengers** и основную базу. Понадобится очень много тяжелой техники, коман-

диры, мобильные ремонтные комплексы, средние танки, ракетницы и тяжелые пулеметы. Имейте в виду, что довольно значительная группировка должна оставаться на защите самого **LZ 2**, иначе вражеские танки его быстро сровняют с землей и у вас больше не будет подкреплений. Начинайте наступать когда в запасе будет как минимум четыре прилета тяжелой техники. Не обращайте большого внимания на любые доты (за исключением скавенджеровских) — их надо очень долго расстреливать даже если сконцентрировать огонь всей группы. Не очень-то отвлекайтесь на танки противника (они тут аж 8-ми колесные на гусеницах). Цель номер один — легкая база скавенджеров сверху. Далее можно по горным тропинкам доехать до основной базы, снести укрепления и пушечки на стенах вокруг котлована и преспокойно расстрелять заводы и штаб сверху, с горного хребта. Главное запрудить периметр своими танками, чтобы вражеские просто вас не вытеснили. Изрядно потрепав противника, спускайтесь вниз и снесите все укрепления на равнине перед базой. В это время пошлите юнит под огнем забрать артефакты на базе. Из полезного вы получите оружие для быстрого раздалбывания дотов, мини-ракеты по типу катюши, новый корпус, апгрейд модуль для **Relay** штаба. После того, как база будет уничтожена, соберите все юниты в **LZ2** и миссия завершится. Вы также получите **Bombard Mortar** — тяжелую артиллерию.

Mission 9 : Synaptic Link Location

Лимит 1 час

- Загрузите транспорт и после высадки обеспечьте оборону **LZ**;
- Найдите и уничтожьте **New Paradigm** базы и юниты;
- Найдите все 4 артефакта;
- Ожидайте активного сопротивления со стороны подкреплений врага.

Вам надо перелететь, разгромить две базы скавенджеров и базу со Зданием противника. На базе скавенджеров впереди артефактов нет. На этом уровне используйте **Python** — тяжелый корпус для 8-колесных танков. Держите оборону **LZ**. Вам придется иметь дело с бронированными киборгами противника (солдатики в скафандре). В конце уровня вы получаете **SYNAPTIC Link** — технологию, позволяющую строить киборгов, средний корпус **Scorpion**, апгрейды для **Factory** и **Repair Center**. Сместе линию укреплений поможет ракетная техника **Mini-Pods** и **Mini-Rockets** а также **Heavy Machine Guns** и **Medium**



Cannons на гусеничном корпусе **Tracks**. Очень большая проблема — доты. Если нет командира, антибункерных установок и ракетниц, то ковыряются они очень медленно. Еще одна проблема — ракетные вышки. Транспорт будет доставлять подкрепления противнику в центр базы — ожидайте постоянного сопротивления. Чтобы успешнее отражать атаки врага комбинируйте технику и не забывайте сносить укрепления. Антибункерным установкам нужно обеспечить должную скорострельную защиту, так как они слишком долго перезаряжаются и не столь эффективны, если действуют без прикрытия. После того, как все постройки и ВСЕ вышки (некоторые расположены на стенах по краям каньона) будут снесены уровень закончится. **Мини-Rockets** очень эффективны. У врагов преобладают киборги, танки, **Mini-Pods**. Используйте огневую мощь направленно, в совокупности с последними образцами военных технологий и победа будет вашей.

Mission 10 : Counter Attack

Лимит 1 час

- **New Paradigm** начинает массированное наступление на вашу базу;
- Найдите на карте все юниты противника и уничтожьте их.

На вашу основную базу нападают вражеские десанты. Надо быстро укрепить вторую базу, построить заводы для производства киборгов и разработать синаптик линк — технологию производства нескольких видов киборгов. Ожидайте нападений по всей карте, в первую очередь на источники нефти и на слабоукрепленную базу 2. Для того, чтобы ее защитить задействуйте местные грузовички и быстро перегородите все подступы к базе стенами с **Lancer** ракетами. Постройте в первую очередь побольше вышек с ракетами. Вначале враг будет нападать маленькими группами киборгов по 5-10, но затем крупный десант высадится в правом верхнем углу карты, где раньше и была их **LZ**. Будет огромное количество танков и **Bombard** артиллерии. Прежде чем направляться туда, соберите большую армию из ракетниц **Lancer** и танков. Сами киборги не столь эффективны и против танков лучше бороться ракетницами. Будет еще три небольших десанта киборгов: слева, чуть ниже вашей базы и по одному у каждого из нефтяных скважин. Будьте готовы к тому, что в самый нужный момент у вас могут быть проблемы с нефтью. Последний мощный десант из танков и артиллерии высадится чуть ниже первой базы — разработайте новую технику на базе корпуса scorion. Уровень закончится когда все неприятельские юниты будут уничтожены.



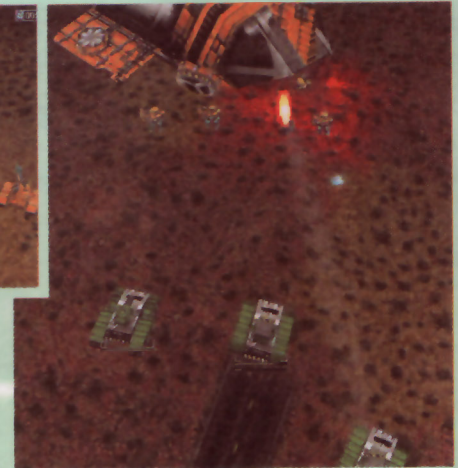
Миссия 11 : New Objectives

Лимит 30 мин

- Загрузите транспорт и по приземлении построите укрепления вокруг **LZ**;
- Не дайте **New Paradigm** завладеть артефактом и добраться до транспорта;
- Уничтожьте все силы **New Paradigm**;
- Возвращайтесь к **LZ** с артефактом.

Из штаба сообщают, что врагом разработано новое оружие — компьютерный вирус **Nexus**, который позволяет эффективно проникать в неприятельские укрепления и здания и вывести их из строя. Ваша задача окружить противника и не дать никому уйти. Для этого выберите наиболее крепкие и боеспособные юниты для перелета (ракетницы, средние танки и тяжелые пулеметы).

Вы приземлитесь на новой территории. Сохранитесь заранее, потому что с первого раза можно легко провалить миссию. Дело в том, что в каньоне в центре карты находится артефакт (левая красная точка на карте). Как только вы приземлитесь и найдете первую базу сквенджеров, появится сообщение, что артефакт найден врагом и находится на пути к базе. Его везет крепкий вражеский отряд из нескольких танков и ракетниц. Ваша задача перехватить отряд на обратном пути, до того как они заберутся на гору в центре и доберутся до базы с вышками. Разгромив отряд и получив артефакт, вы сможете строить тяжелые башни. До тех пор, пока вы не завладеете артефактом, не обращайте внимания ни на какие сквенджерские базы (их будет две по пути) — следуйте мимо, чтобы успеть к подъему в гору. Если вы провалите операцию по перехвату, то ни при каких условиях не сможете разгромить в конце вражескую базу и **LZ** на горе в центре и закончить миссию — сразу же будет прилетать транспорт и увозить артефакт. Только после того, как артефакт попал в ваши длинные руки, можно расправляться со всеми базами, а в конце надо успеть собрать все юниты в вашем собственном **LZ**, до истечения времени. Сильно поврежденные и медленно перемещающиеся юниты при этом можно отстреливать на ходу, чтобы успеть.



Миссия 12 : Incoming Transmission

Лимит 2 часа

- Перелетите на новое место и укрепите **LZ**;
- Уничтожьте все **New Paradigm** базы, используя новые технологии;
- Найдите 3 артефакта;

Это последняя и очень не простая миссия первой кампании. Вам предстоит перелететь, построить мощные укрепления вокруг своего **LZ** и разгромить базу врага за рекой (в верхней части карты). Придется отвоевывать буквально каждый квадратный метр площади. В первой же базе сквенджеров возьмите артефакт **Hover** — воздушная подушка. Но переносить все свои юниты на воду не торопитесь. Основная база все равно находится на возвышенности, туда ведет узкий перешийек напичканный дотами и башнями с ракетами, где не требуется много Hover, а уничтожить такой юнит легче чем наземный. Противник уже давно владеет этой технологией, так что ожидайте нападений с воды. Обустройте полосой укреплений свой **LZ** при помощи грузовичков — враг нападет в самый неожиданный момент, например, когда вы уже у его базы, к **LZ** высадится его десант. Ожидайте все новых и новых подкреплений врага, препятствующих вашему продвижению к базе. Помимо Hover-танков, средних танков и антибункерных **Buster**-ов, вам придется выдерживать на себе сконцентрированный огонь ракетниц. Используйте все имеющиеся в вашем распоряжении на данный момент достижения технологии. И все равно победить будет очень непросто. База находится сверху, несколько красных точек, а **HQ** находится еще выше, на горе, которая охраняется кучей дотов и ракетных установок. Лучше накопить побольше сил — придется иметь дело с армадами танков. Управлять группами по 40 и более юнитов, в них назначать своих командиров, обеспечить их мобильными ремонтными центрами, ракетницами, танками и антибункерными



ми установками. Для этого уровня нужно значительно обновить компоненты старых юнитов, таких как ремонтный комплекс, командир и радарная установка. Сделайте их максимально прочными.

Миссия 13 : Defend & Fortify (part 1)

- Загрузите транспорт наиболее крепкими юнитами и отправляйтесь на помощь группе Бета;
- Миссия продолжается во второй кампании.

Campaign 2 : Eastern Sector (Urban Devastation)

Миссия 1: Defend & Fortify (part 2)

- По приземлении примите командование базой Бета и отремонтируйте покоренные здания;
- Обороняйтесь от мощных вражеских атак;
- Используйте подкрепления с основной базы прошлой кампании — Альфа;
- Постройте зенитные комплексы для отражения атак с воздуха;
- Найдите и уничтожьте все места повышенного скопления противника;
- Найдите 3 артефакта.

Приготовьтесь к самому худшему — на базе практически ничего не работает, вот-вот уничтожат ваш единственный источник энергии, защита на стенах целенаправленно уничтожается противником, а авиации наносит точечные удары по штабу и зениткам. Ближайшее подкрепление будет только через 5 минут — целая вечность. Пока что вам придется в основном работать грузовичками — строить стены, ремонтировать штаб, возводить укрепления и зенитки, ремонтировать башни, по мере того, как все новые и новые линии укреплений уничтожаются врагом и битва перемещается буквально в центр вашей базы. В такой обстановке надо не только не дать захватить базу, но и суметь собрать достаточно сил для ответной победоносной



атаки на противника, иначе в конце миссии будут провалена, даже если отстоите свою базу. Транспорт будет сбит.

Mission 2: Transport Down

- Укрепите и восстановите базу Бета;
- Загрузите в транспорт поисковую группу;
- Отправляйтесь к месту крушения транспорта и спасите тех, кого еще можно спасти;
- Берегите каждый юнит, так как других подкреплений не будет.

Mission 3: Hold at all Costs

- Защитите базу от атак противника;
- Найдите и уничтожьте все постройки и юниты **Collective**;
- Найдите 4 артефакта.

Mission 4: Intercept Convoy

- Загрузите транспорт и по приземлении обеспечьте защиту **LZ**;
- Найдите и уничтожьте командира противника, пока он не успел уйти;
- Возьмите у него артефакт и соберите все силы у **LZ**.

Mission 5: Destroy Enemy Air Base & Recover VTOLs

- Защитите базу от атак противника;
- Найдите и уничтожьте все базы и юниты **Collective** на северо-востоке;
- Найдите гражданские юниты, пока их не захватил противник, и уничтожьте вражеский **LZ**;
- Найдите 6 артефактов.

Mission 6: Destroy Power Plant

- Загрузите транспорт и укрепите **LZ** по приземлении;
- Уничтожьте ядерный реактор и укрепления вокруг него, до того как **Collective** смогут запустить его и использовать против вас;
- Найдите 3 артефакта и возвращайтесь к своему **LZ**.



Mission 7: Capture NASDA Central

- Загрузите транспорт и укрепите **LZ** по приземлении;
- Уничтожьте все вражеские базы и укрепления;
- Не уничтожайте **NASDA Central**, а захватите его, для этого прикажите юнитам подходить ближе к зданию;
- Найдите 4 артефакта и возвращайтесь к **LZ**.

Mission 8: Satellite Uplink Site

- Загрузите транспорт и укрепите **LZ** по приземлении;
- Уничтожьте **Satellite Uplink** и окружающие укрепления;
- Найдите 4 артефакта и возвращайтесь к **LZ**.

Mission 9: Enemy Ground Launch

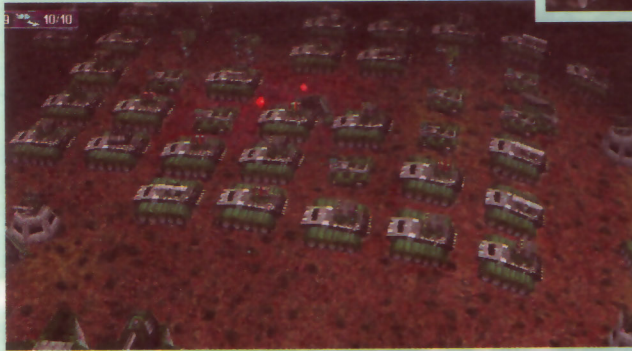
- Загрузите транспорт и укрепите **LZ** по приземлении;
- Уничтожьте все 4 зенитки противника (**SAM sites — Surface-to-Air Missile**);
- Найдите один артефакт и возвращайтесь к **LZ**.

Mission 10: Establish Safe Haven

- Загрузите транспорт и укрепите **LZ** по приземлении;
- Уничтожьте все вражеские базы и юниты;
- Найдите два артефакта.

Mission 11: Air Raid & Evac

- Эвакуируйте столько юнитов, сколько это возможно;
- Защищайте базу во время атак противника, чтобы спасти как можно больше юнитов;
- Обеспечьте некоторое количество грузовичков среди эвакуированных юнитов, особенно на борту последнего транспорта — они понадобятся для строительства базы в третьей кампании.



Campaign 3 : Northern Sector (Rocky Mountains BreakDown)

Mission 1: Establish a Forward Base

- Защитите **LZ** от атак противника;
- Постройте новую базу;
- Вызывайте подкрепления, если это понадобится;
- Уничтожьте все базы и силы **Nexus**;
- Найдите **2** артефакта.

Mission 2: Launch Site Coordinates

- Загрузите транспорт и укрепите **LZ** по приземлении;
- Вызывайте подкрепления, если это понадобится;
- Следуйте вперед и уничтожьте ракетные шахты, предотвратив их запуск;
- Укройтесь в долине до того, как боеголовка будет запущена и последует взрыв.

Mission 3: Welcoming Committee

- Потеряна связь с предыдущей группой юнитов;
- Следуйте на север, чтобы помочь базе Гамма против сил **Nexus**;
- Это ловушка! Базе Гамма уже инфицирована вирусом **Nexus**.
- Уничтожьте все силы и укрепления Гамма и **Nexus**;
- Соберите все **5** артефактов.

Mission 4: Team Alpha Reinforcements

- Загрузите транспорт и укрепите **LZ** по приземлении;
- Следуйте на юг к базе Альфа;
- Вызывайте подкрепления по мере необходимости, используйте противоздушные установки;
- Как только вы найдете группу Альфа, возвращайтесь вместе к **LZ**. Альфа нужна для того, чтобы разработать антивирусную программу против **Nexus**.

Mission 5: NEXUS Takes Control

- **Nexus** пытается проникнуть в ваши юниты и строения базы!
- Разработайте схемы **Resistance Circuits**, доставленные группой Альфа, чтобы остановить и локализовать компьютерный вирус;
- Чтобы заменить пораженные вирусом здания постройте новые;
- Уничтожьте все юниты и здания, инфицированные **Nexus**.

Mission 6: Beta Team#2 Meets Up with Team Gamma

- Примите командование группой юнитов из Миссии **2**, которые выжили после взрыва;
- Используйте силы Гамма, чтобы обеспечить безопасное продвижение и эскорт выживших юнитов на базу Гамма;



- Возьмите на себя управление базой Гамма;
- Используйте обе базы (Гамма и основную Номе) для того, чтобы уничтожить все силы и здания **Nexus**;
- Соберите **4** артефакта на базе **Nexus**, не бойтесь — они не заражены.

Mission 7: Fire From the Skies

- Эвакуируйте все силы с основной Номе базы на базу Гамма;
- Ожидайте ударов сил **LasSat** с севера;
- Следуйте на юг и захватите ракетные шахты глубоко в тылу **Nexus**;
- Найдите **3** артефакта поблизости от шахт.

Mission 8: NEXUS Counter-Attacks

- Исследуйте **Nexus Intruder Program**, чтобы получить доступ к кодам запуска ракет;
- Обеспечьте защиту от атак **Nexus**;
- Ожидайте удары **LasSat** с севера;
- Последовательно взломайте в **Research 3** кода запуска;
- После этого ракеты запустятся автоматически и поразят цели.

Mission 9: Attack NEXUS Final Base

- Возведите новую базу рядом с ракетными шахтами;
- Загрузите транспорт и укрепите **LZ** по приземлении;
- Вызывайте подкрепления, если это понадобится;
- Продвигайтесь вперед, пока не найдете основную базу **Nexus**;
- Уничтожьте **Nexus HQ** и окружающие здания;
- Внимательно осмотрите данную территорию: ходят слухи о запертых где-то здесь **3** артефактах;
- Наблюдайте финальный ролик.

(в статье использованы скриншоты с PC-версии игры)

OPM

