ИЗДАНИЯ

"Мобильные Компьютеры"
Мобильные компьютеры, коммуникаторы, смартфоны, ноутбуки, мобильная связь, цифровое фото. Тестирование и рекомендации.
www.mobilecomputers.ru

"Страна Игр"
Игры для PC, Sony PlayStation, Sony PlayStation2, Nintendo GameCube, Sega Dreamcast, GameBoy Advance, Онлайновые игры, компьютерное железо. Свежие новости, лучшие обзоры. Советы и тактика прохождения.
www.gameland.ru

"Хакер"
Взлом, интернет, компьютеры, новости и железо.
www.xakep.ru

"PlayStation"
Sony PlayStation, Sony PlayStation2. Новости, лучшие обзоры и тематические статьи. Коды, советы и прохождения лучших игр.
www.gameland.ru

ИНТЕРНЕТ ПРОЕКТЫ

e-shop
www.e-shop.ru
Интернет-магазин компьютеров, видео игр и DVD

www.modernart.ru
"МодернАрт"
Магазин-галерея современного искусства



СДЕЛАНО В (game)land
www.gameland.ru

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК: ВСЕ О ВСЕЛЕНОЙ "Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ"

СТРАНА ИГР

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК

«Софт Клаб»
«Bitmap Brothers»
Вселенная Зед
Здания и юниты
Дерево технологий
Советы и подсказки
Полное Прохождение

WWW.GAMELAND.RU



КАПИТАН ЗОД ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ

ISSN 1609-1078

Интернет-магазин с доставкой

e-shop

http://www.e-shop.ru

e-mail: sales@e-shop.ru

(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 276-4679

VISA MasterCard

ХИТ!

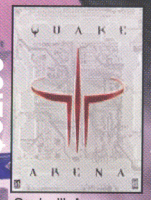


Emperor: Battle for Dune

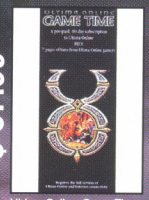
+футболка в подарок



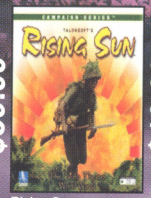
$62.99 Fallout Taktics(US)



$62.99 Quake III: Arena



$ 37.99 Ultima Online: Game Time



$39.99 Rising Sun



$19.99 Косары

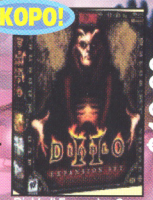


$19.99 Black & White (рус. док.)



$13.99 Ultima Online: Renaissance

СКОРО!



$63.99 Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction

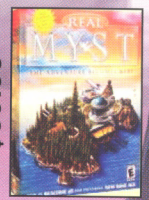
СКОРО!



$19.99 Z: Стальные Парни (рус. док.)



$32.99 EverQuest: The Scars of Velious



$39.99 Real Myst 3D



$55.99 UO: Third Dawn (US)



$245 Studio (Miro) Video DC-10 Plus



$65.00 (Miro) PCTV PCI



$49.99 Top Gun Fox 2 Pro



$157.99 Force Feedback Racing Wheel



$18.99 (OEM) Pilot Mouse



$209.99 (STB) Voodoo 5 5500, 64 MB, AGP (OEM)

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

Заказы по интернету - круглосуточно

В нашем магазине действует услуга 48 часов Money Back, смотрите подробности на www.e-shop.ru



...ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА РИГАЛ, САЛАГА! ЭЙ, НЕ НУЖНО ПЯЛИТЬСЯ НА МЕНЯ СВОИМИ КАМЕРАМИ И ВОЗМУЩАТЬСЯ В ХРИПЛЫЕ ДИНАМИКИ. ЗДЕСЬ ГОВОРЮ ТОЛЬКО Я, УЯСНИЛ? МОЙ ПРИКАЗ — ЗАКОН, ЭТО ПЕРВОЕ ПРАВИЛО. И ВТОРОЕ ТОЖЕ. ТРЕТЬЕ — ВРАГ ДОЛЖЕН БЫТЬ УНИЧТОЖЕН. ВСЕ, ПАРЕНЬ. А ТЫ ЧТО ДУМАЛ? ЗДЕСЬ ВОЙНА, А НЕ РЕМОНТНАЯ МАСТЕРСКАЯ. ОСТАЛЬНОЕ ТЫ И САМ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ — ЗАХВАТЫВАЙ ЧЕРТОВЫ ФЛАГИ, СТРОЙ НОВЫХ СТАЛЬНЫХ РЕБЯТ ДА ДАВИ ПРОТИВНИКА. И ПРО РЕСУРСЫ НЕ ЗАБЫВАЙ, ШТУКА ПОЛЕЗНАЯ. ВОТ ТЕПЕРЬ ТОЧНО ВСЕ, САЛАГА! МАРШ НА МЕСТО! ВРАГ СОВСЕМ БЛИЗКО, У НАС КАЖДАЯ КОНСЕРВНАЯ БАНКА НА СЧЕТУ. ЗА ДЕЛО, РЖАВЧИНА ВАС ВСЕХ РАЗДЕРИ!..

...И НЕ ВЗДУМАЙ ЗАРЯЖАТЬСЯ РАКЕТНЫМ ТОПЛИВОМ — ПОЙМАЮ, СВИНЧУ БАШКУ И... <ДАЛЕЕ НЕРАЗБОРЧИВО>

/ИЗ ЗАПИСИ ОБРАЩЕНИЯ КАПИТАНА ЗОДА К НОВОБРАНЦУ/

Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ

Зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000
журнал «Страна Игр», спецвыпуск №1(7)2001

РЕДАКЦИЯ:
Сергей Лянге serge@gameland.ru *издатель*
Сергей Дрегалин dreg@gameland.ru *главный редактор*
Виталий Гербачевский *корректор*
Серж Долгов *обложка, дизайн и верстка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ:
Игорь Пискунов igor@gameland.ru *руководитель отдела*
Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru *менеджер*
тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА:
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru *коммерческий директор*
Андрей Степанов andrey@gameland.ru *зам. коммерческого директора*
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694

GAMELAND PUBLISHING:
ЗАО «Гейм Лэнд» *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru *директор*
Борис Скворцов boris@gameland.ru *фин. директор*
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru *тех. поддержка*
Игорь Акчурин, Глеб Маслов *служба безопасности и связь с правоохранительными органами*

103031, Москва, Дмитровский пер., 4, стр. 2.,
ЗАО «Гейм Лэнд», «Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ»
http://www.gameland.ru, spec@gameland.ru



Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ

Особая благодарность компаниям «Софт Клаб» и «Bitmap Brothers», без помощи которых выпуск этого издания был бы невозможен.

Тираж
20 000
экземпляров

Цена договорная

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

СОДЕРЖАНИЕ

BITMAP BROTHERS: «ПАПЫ Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ» 4

ВСЕЛЕННАЯ Z — ПУТЬ К ПОБЕДЕ 8

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 10

СООРУЖЕНИЯ И ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ 16

ДЕРЕВО ТЕХНОЛОГИЙ 24

СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ 26

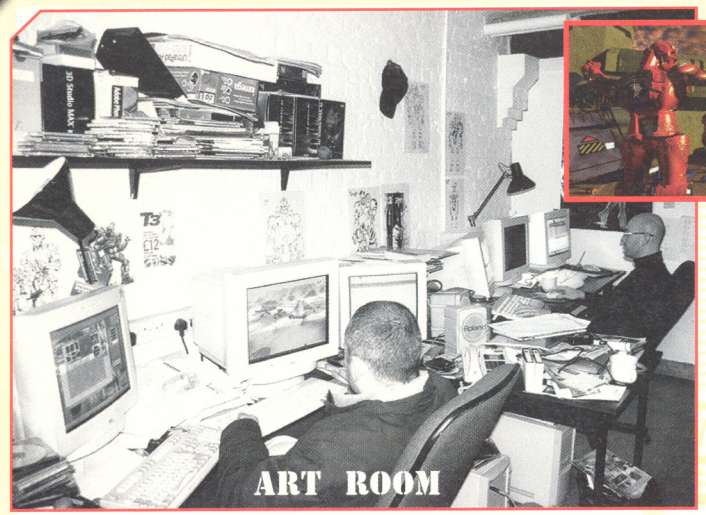
КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ 30

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ 31

МИССИЯ 1 32
МИССИЯ 2 33
МИССИЯ 3 34
МИССИЯ 4 35
МИССИЯ 5 36
МИССИЯ 6 37
МИССИЯ 7 38
МИССИЯ 8 39
МИССИЯ 9 40
МИССИЯ 10 41
МИССИЯ 11 42
МИССИЯ 12 43
МИССИЯ 13 44
МИССИЯ 14 45
МИССИЯ 15 46
МИССИЯ 16 47
МИССИЯ 17 48
МИССИЯ 18 49
МИССИЯ 19 50
МИССИЯ 20 51
МИССИЯ 21 52
МИССИЯ 22 53
МИССИЯ 23 54
МИССИЯ 24 55
МИССИЯ 25 56
МИССИЯ 26 57
МИССИЯ 27 58
МИССИЯ 28 59
МИССИЯ 29 60
МИССИЯ 30 61

АНКЕТА 63

КОНКУРС 64


ART ROOM


CHRIS

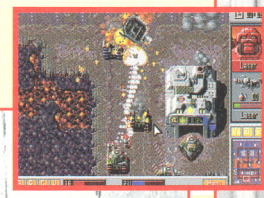
BITMAP BROTHERS:


NEIL & JAMIE

Bitmap Brothers – небольшая английская команда разработчиков, в штате которой состоит немногим более десятка человек. Команда была сформирована в конце восьмидесятых, и ее идейным вдохновителем стал нынешний президент **Mike Montgomery**, которого коллеги шутливо прозвали «**Папа Майк**». В активе **Bitmap Brothers** такие проекты, как **Speedball 2100, Cadaver, Chaos Engine, Gods, Magic Pockets** и **Xenon, Xenon 2**. Однако наибольшую популярность команда снискала в далеком **1995** году после выхода легендарной игры **Z**.

Z появился в эпоху бума стратегий в реальном времени. Однако это была игра, которая разительно отличалась от всех существующих **RTS**. Она предлагала совершенно новый стиль игры – ни секунды бездействия, море динамики, океаны адреналина. Что удивительно – игроки, на чьих руках была кровь тысяч орков, а также кто мог с закрытыми глазами разнести базу харконенов одним легким танком, пасовали перед очень простым на вид **Z**. Казалось бы, что тут сложного – захватывай флаги, да строй войска. Тем более, что последние обладают недюжим интеллектом и очень разумно действуют в любой боевой ситуации. Однако если приглядеться чуть внимательнее, то становится ясно, что в **Z** есть глубочайшая стратегическая основа. За ширмой непрерывного действия, скрывается реализация глобальной военной операции. Нужно захватывать не все секторы


OLLIE & JOHN




MIKE

ПАПЫ «Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ

подряд, а только те, которые имеют ключевое стратегическое значение. Строить не произвольные войска, а формировать тактические отряды специального назначения. Давить противника не числом, а умением... И так далее.

К дерзкой и интересной концепции **Z Bitmap Brothers** решили обратиться спустя шесть лет. Разработчики поставили себе целью вернуть к жизни культовую игру, подтянув ее до уровня современных технологий. Трехмерная графика. Рельефный ландшафт. Эффекты освещения. Динамические текстуры... Но главное – неповторимая атмосфера **Z**. Дерзкая, азартная и веселая, как и сама игра.

Добро пожаловать в мир «Стальных Парней»!

на следующем развороте вы увидите коробки всех игр + скриншоты двух самых популярных игр от Bitmap Brothers: Z и THE CHAOS ENGINE




JOHN & ADAM


Z


Tough
Missile Gun
Menu

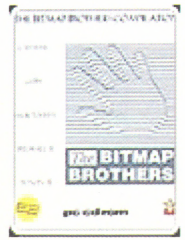



SPEEDBALL 2

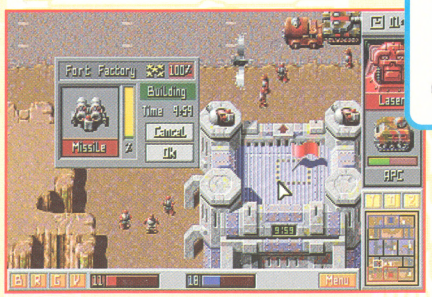





SPEEDBALL 2

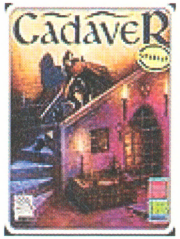

the BITMAP BROTHERS

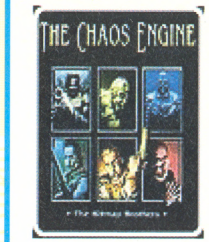



Fort Factory
Building
Time 9:59
Cancel
OK
Missile
APC
Menu

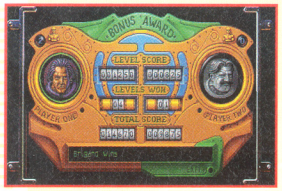


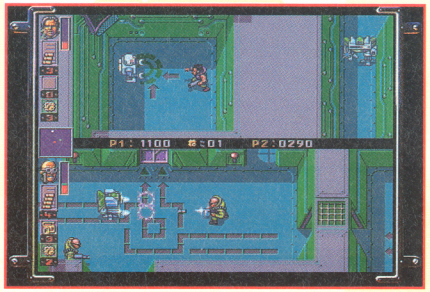

cadaver - the payoff


Cadaver


THE CHAOS ENGINE


CHAOS ENGINE 2

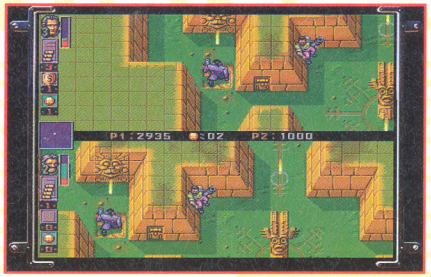

BONUS AWARD
LEVEL SCORE
LEVELS WON
TOTAL SCORE


P1: 1100
P2: 0290






XENON 2
MEGABLAST


P1: 2935
02
P2: 1000


XENON


MAGIC POCKETS


GODS
THE BITMAP BROTHERS

ВСЕЛЕННАЯ Z —

Z: Стальные Парни является стратегией в реальном времени. Но не совсем обычной стратегией в привычном виде. Точнее, совсем необычной. Игра очень проста. Вам не нужно изучать многостраничные талмуды, чтобы разобраться, как создать самого простого пехотинца. Тактика победы укладывается в несколько строк, а дальше — садись да играй! И вместе с тем игра достаточно сложна. Сложна и интересна. Мало знать, где находится победа. Надо еще и суметь проложить к ней фарватер.

Перед вами три десятка миссий. Каждая миссия отличается по поставленным задачам, но суть всегда одинакова. Вы будете сражаться за контроль над секторами, на которые поделена игровая карта. Секторы отличаются по размеру, а также по количеству вырабатываемых ресурсов. Чем больше вы захватите секторов, тем больше у вас будет ресурсов для строительства боевой техники и сооружений. А следовательно, тем выше ваши шансы на победу.

Основным сооружением является Штаб. Как только вы его потеряете, миссия будет провалена. Однако верно и обратное — едва вы сровняете с землей Штаб противника, то станете безоговорочным победителем.

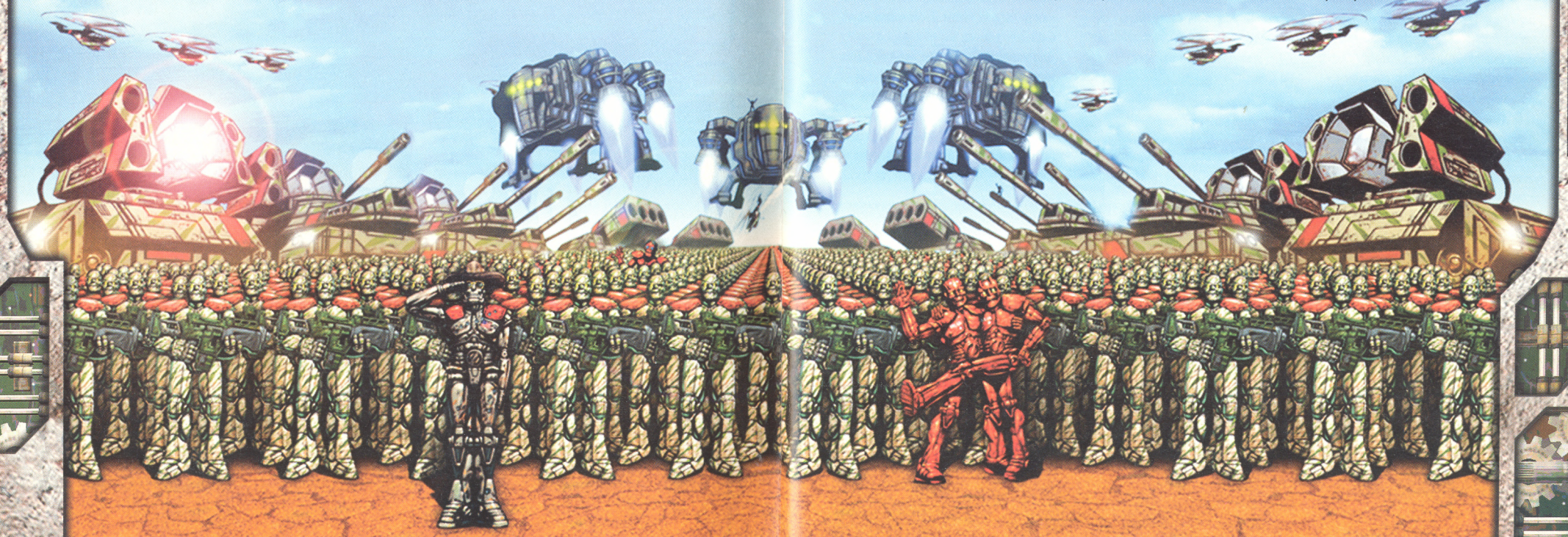
Чтобы захватить сектор, вам нужно отправить к флагу роботов-пехотинцев. Неважно, сколько техники собрал на территории сектора противник, — пока он не добрался до флага, сектор будет под вашим контролем. Количество ресурсов, которое производит сектор, зависит от его размера, а также от цифры на флаге (от **1** до **5**). Для наглядности рассмотрим пример, который сразу прояснит суть дела. Пусть сектор по умолчанию производит **1000** единиц ресурсов в минуту. Цифра на флаге равна **3**. Тогда каждую минуту вы будете получать **1000 x 3 = 3000** единиц ресурсов. Если бы цифра была равна **5**, то вы бы получали, соответственно, **5000** единиц ресурсов и так далее.

Вот и все правила игры. Дальше все зависит от вашей военной смекалки и умения быстро ориентироваться в постоянно меняющемся боевом раскладе. Позволим себе несколько общих советов, которые помогут вам эффективнее расправиться с врагом.

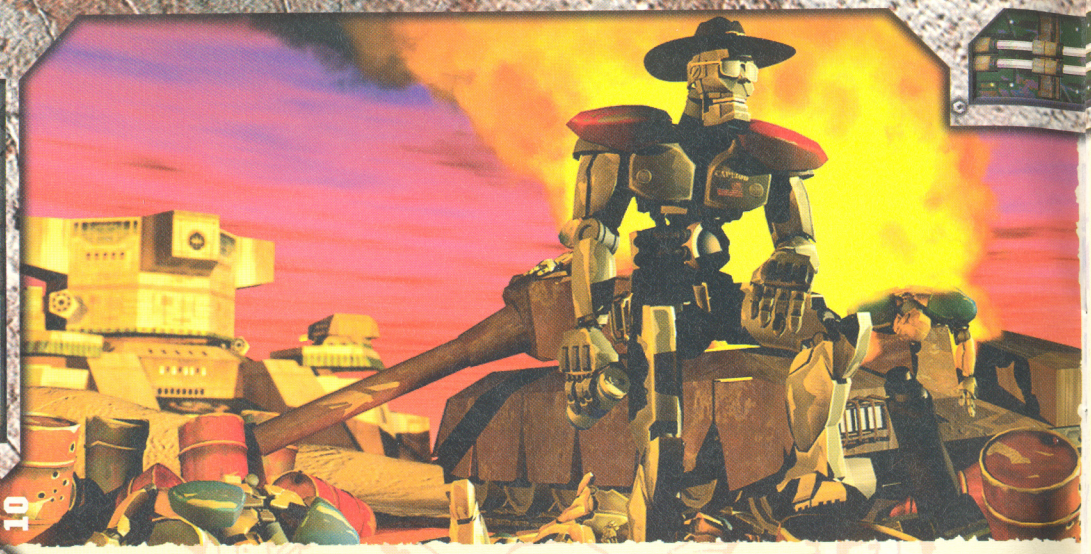
Мало захватить сектор — его еще нужно удержать. Обязательно оставляйте охрану возле флага, чтобы дать врагу достойный отпор. В сторожевом отряде должно быть хотя бы **5** пехотинцев. Для крупных секторов с большим количеством ресурсов охрану нужно увеличить, а в особо ответственных случаях — построить пару стационарных орудий.

Не увлекайтесь созданием мощной обороны и не затягивайте с наступлением. Z: Стальные Парни — игра, наполненная динамикой, привычные стратегии в ней не работают. Постоянно атакуйте, захватывайте, уничтожайте — это быстрее всего приведет вас к победе!

И еще раз — берегите Штаб! Держите рядом несколько Инженеров, которые смогут его оперативно отремонтировать. В одиночной игре потеря Штаба означает немедленный проигрыш!



ПУТЬ К ПОБЕДЕ



ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

Во время игры вы можете совершенно свободно перемещаться по игровому полю, т.е. двигать камеру так, как вам вздумается. Для этого используйте следующие приемы:

Подведите курсор к любому краю экрана – камера начет двигаться в соответствующую сторону. Скорость движения вы можете изменить в меню игровых настроек.

*Нажмите и удерживайте **правую кнопку мыши** (🖱) – при этом движение мыши будет перемещать камеру в нужном направлении.*

*Щелкните **левой кнопкой мыши** (🖱) на миниатюрной карте – это мгновенно переместит вас к указанному сектору.*

Для вращения камеры нажмите и удерживайте **левую кнопку мыши** (🖱). Теперь движение мыши влево будет вращать камеру против часовой стрелки, а движение вправо – по часовой. Чтобы мгновенно развернуть камеру в одном из четырех направлений света, используйте следующие клавиши:

***F9** – для разворота камеры на Север;*
***F10** – для разворота камеры на Юг;*
***F11** – для разворота камеры на Восток;*
***F12** – для разворота камеры на Запад.*

А если вам потребуется установить камеру точно над игровым полем, на манер первой части **Z**, нажмите комбинацию клавиш CTRL+F12.

Для изменения наклона камеры нажмите и удерживайте одновременно **левую** и **правую клавиши мыши** (🖱+🖱). После этого движение мыши вперед будет уменьшать угол наклона камеры, а движение назад – увеличивать. Другой способ заключается в использовании правой клавиши CTRL совместно с курсорными клавишами.



Для изменения масштаба камеры (т.е. для ее приближения и удаления) используйте **колесо мыши** (🖱) – поворот вперед приблизит камеру, поворот назад отдалит ее. Если же вместо колеса на вашей мыши есть третья кнопка, то нажмите и удерживайте ее, двигая мышь вперед и назад. Наконец, вы можете менять масштаб камеры с помощью клавиш PgUp и PgDn.

УПРАВЛЕНИЕ ВОЙСКАМИ

Самая первая операция, которой необходимо овладеть, – выделение и отмена выделения подразделений. Выделить робота очень просто, достаточно щелкнуть на его фигуре **левой кнопкой мыши** (🖱). Выделенный железный солдат появится в информационной панели, а над его фигурой загорится индикатор повреждений. Для отмены выделения щелкните **правой кнопкой мыши** (🖱) или нажмите клавишу SPACE.

Для выделения нескольких роботов «нарисуйте» прямоугольник, удерживая **левую кнопку мыши** (🖱). Как только вы отпустите кнопку, все подразделения внутри этого прямоугольника будут объединены в один отряд. Для добавления и удаления воина к отряду щелкните **левой кнопкой мыши** (🖱), удерживая клавишу SHIFT.

Чтобы приказать роботу двигаться в указанную точку, щелкните **левой кнопкой мыши** (🖱) на пункте назначения. Если воин может добраться до места, то курсор примет форму зеленой стрелки, а если нет – красного перекрестья.

При наведении на противника курсор превращается либо в **красный**, либо в **желтый** целеуказатель. **Красный** курсор указывает на то, что неприятель находится в зоне видимости и в зоне поражения орудий робота. Если же враг находится в радиусе видимости, но отделен каким-либо препятствием, курсор окрасится в **желтый** цвет.

Чтобы отдать приказ о захвате флага (читайте – о захвате целого сектора), выделите робота-пехотинца и щелкните **левой кнопкой** (🖱) на флаге. Курсор при этом примет форму руки. К слову, любой из ваших пехотинцев автоматически попытается захватить флаг, если будет поблизости от него.



ОТДАЧА ПРИКАЗОВ

Мало обладать хорошей армией и мощной базой. Нужно уметь ими управлять, то есть уметь быстро и эффективно отдавать команды.

Для каждого подразделения и сооружения существует уникальный набор команд. Вызвать этот набор можно двумя способами:

*выделить объект **левой клавишей мыши** (🖱), после чего щелкнуть в любом месте **правой** (🖱);*
*сразу щелкнуть **правой кнопкой мыши** (🖱) на объекте.*

Каждый приказ символически отображается в виде вращающейся пиктограммы. Чтобы точно узнать, что обозначает данная пиктограмма, задержите на ней на несколько секунд курсор.

Осталось лишь разобраться, как подтвердить или отменить приказ. Тут все очень просто: щелкнув **левой кнопкой мыши** (🖱), вы отдаете приказ, а **правой** (🖱) – убираете меню с командами.

ПОГРУЗКА И ВЫГРУЗКА ВОЙСК

Для перевоза пехоты предусмотрено два специальных подразделения: **БТР** и **Транспортный вертолет**. БТР осуществляет наземную перевозку, а Транспортный вертолет – воздушную.

БТР является единственным наземным подразделением, которое может двигаться по

воде. В него вмещается до четырех роботов, которые могут вести огонь на поражение во время движения машины. Однако на воде пассажиры лишаются этой возможности, поэтому БТР становится совершенно беззащитным.

Транспортный вертолет может перевозить любой из следующих наборов войск:

- *восемь пехотинцев*
- *две легкие машины (Джипы, БТР и Легкие танки)*
- *одну легкую машину и двух пехотинцев*
- *одну среднюю машину (Средний танк, Плазменный танк, Передвижной постановщик помех)*

Способы погрузки войск для **Транспортного вертолета** и **БТР** одинаковы, за исключением того, что вертолет сначала необходимо посадить на землю. Затем выделите отряд для перевозки, наведите курсор на транспорт и щелкните левой кнопкой мыши. Если курсор превратился в **красный** перечеркивающий крест, то либо транспорт заполнен до отказа, либо вы пытаетесь погрузить неверный тип войск (например, **Крейсер**).

Для выгрузки вызовите меню и укажите те подразделения, которые должны покинуть транспорт, либо щелкните на пиктограмме «Выгрузить всех». Разумеется, вертолет перед высадкой войск необходимо посадить.

РАЗМЕЩЕНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ В СООРУЖЕНИЯХ

Для повышения обороноспособности вы можете разместить войска в **Бункере** или **Сторожевой башне**. Для этого выделите одно или несколько подразделений и наведите курсор на соответствующее сооружение. Если оно еще не заполнено до отказа (в этом случае курсор примет вид **красного** перечеркивающего креста), то щелчком **левой кнопки мыши** (🖱) вы отправите в него войска.

Когда вам понадобится отозвать солдат из сооружения, щелкните на здании **правой кнопкой мыши** (🖱), а затем левой кнопкой на соответствующей пиктограмме. Каждый щелчок отзовет одно подразделение.

СТРОИТЕЛЬСТВО СООРУЖЕНИЙ

Сразу заметим, что строительство сооружений не является единственным способом их заполучения. Вы можете получить здания в качестве «начального капитала» миссии или можете захватить их у противника. Однако строительство является самым распространенным способом пополнения своей базы новыми сооружениями. Поэтому давайте поподробнее его рассмотрим.

Щелкните **правой кнопкой мыши** (🖱) на **Инженере**, чтобы вызвать меню строительства, которое будет располагаться в правой части экрана. Набор доступных для возведения зданий зависит от текущего уровня технологий. Правило тут очень простое – чем выше уровень, тем больше типов сооружений вы можете строить. Чтобы узнать, сколько ресурсов понадобится для постройки здания, задержите курсор на соответствующей пиктограмме.

Подтвердить выбор вы можете с помощью **левой кнопки мыши** (🖱). После этого вам необходимо указать место строительства. Курсор примет форму фундамента будущего здания – выберите подходящее место и еще раз щелкните **левой кнопкой мыши** (🖱) для начала работ. Здесь необходимо сделать одну оговорку – не все места на карте могут быть приспособлены под стройплощадку. Если хотя бы одна клеточка курсора при выборе места строительства будет **красного** цвета, работа не начнется. Другими словами, курсор должен состоять только из **зеленых клеток**, чтобы **Инженер** приступил к возведению сооружения. Чтобы развернуть будущее здание, используйте клавиши [.] (**точка**) и [,] (**запятая**) для вращения по и против часовой стрелки.



Чтобы сделать процесс создания базы более эффективным, вы можете создавать очереди строительства. Для этого производите все вышеуказанные операции, удерживая нажатой клавишу [SHIFT]. Когда очередь будет создана, **Инженер** начнет строительство первого здания, потом автоматически перейдет к следующему и так далее.

ПРОДАЖА СООРУЖЕНИЙ

Иногда вам могут срочно потребоваться дополнительные ресурсы. А иногда вам станет совершенно ненужно какое-то здание. И в том, и в другом случае вы можете продать сооружение, получив взамен некоторое количество ресурсов.

Щелкните **правой кнопкой мыши** (🖱) на здании, которое желаете продать, после чего выберите пиктограмму с символом **«$»**. Задержите на ней курсор, чтобы узнать, на сколько обогатятся ваши склады после продажи. Подтвердив **левой кнопкой мыши** (🖱) свое желание распрощаться с сооружением, подождите несколько секунд, пока показания индикатора достигнут минимума. После этого на ваш счет поступят ресурсы, а здание исчезнет, оставив лишь легкое облачко пыли.



СОЗДАНИЕ РОБОТОВ И ТЕХНИКИ

Армия – залог победы. Хорошо сбалансированная армия – залог легкой и быстрой победы. Создание войск осуществляется на заводах (см. раздел **«Сооружения и роботы»**).

Щелкните **правой кнопкой мыши** (🖱) на заводе, чтобы вызвать меню строительства. Доступные подразделения зависят от типа завода (понятно, что авиазавод производит летную технику, а робозавод – стальных парней), а также от текущего уровня технологий. Как и в случае с сооружениями, чем выше уровень, тем больше разновидностей техники вам доступно. Чтобы узнать стоимость производства подразделения, задержите курсор на его пиктограмме.



Щелкнув **левой кнопкой мыши** (🖱) на пиктограмме, вы запускаете строительство. При этом в нижней части появится цифра **«1»**. Это означает, что в производственной очереди находится одно подразделение. Щелкните еще раз, чтобы увеличить число производимых войск.

РЕМОНТ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ И СООРУЖЕНИЙ

Поврежденные подразделения и сооружения не могут

самостоятельно осуществлять ремонт. Для устранения повреждений вам необходимо призвать **Инженера**, который приводит технику в первозданный вид, используя для этого это некоторое количество ресурсов.

Инженер будет автоматически чинить все находящиеся рядом объекты, если у вас достаточно ресурсов. Однако особое внимание он уделяет **Штабу**, который будет пытаться восстановить вне зависимости от имеющихся средств, — целостность самого главного здания превыше всего!



Чтобы начать ремонт, выберите **Инженера** (или нескольких инженеров для ускорения процесса), щелкните **правой кнопкой мыши**, выберите пиктограмму с изображением гаечного ключа, после чего щелкните **левой кнопкой мыши** на объекте (подразделении, сооружении или обломках моста). Точно так же осуществляется и тушение пожаров, которые могут вспыхнуть во время обстрела или перекинуться от здания к зданию.

Ремонтируемые наземные войска не могут двигаться, однако по-прежнему могут вести огонь. Для починки воздушных подразделений прикажите им приземлиться — **инженеры**, к сожалению, летать не умеют.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ТЕХНОЛОГИЙ

Всего существует семь уровней технологий. Переход от уровня к уровню происходит автоматически по мере того как вы продвигаетесь в прохождении игры. Каждый уровень открывает вам новые типы подразделений и сооружений — полный перечень достижений подробно излагается в игровых меню.

УПРАВЛЕНИЕ ОКНАМИ

Вся игровая информация содержится в специальных панелях, которые очень похожи на окна Windows. Вы можете перетаскивать их, удерживая левую клавишу мыши, а также сворачивать и разворачивать, щелкнув на соответствующих значках. Расположение игровых окон запоминается не только в учетной записи (профайле) игрока, но и в каждом сохраненном файле. Чтобы зафиксировать окно в текущем положении, щелкните на соответствующем значке в левом верхнем углу окна.

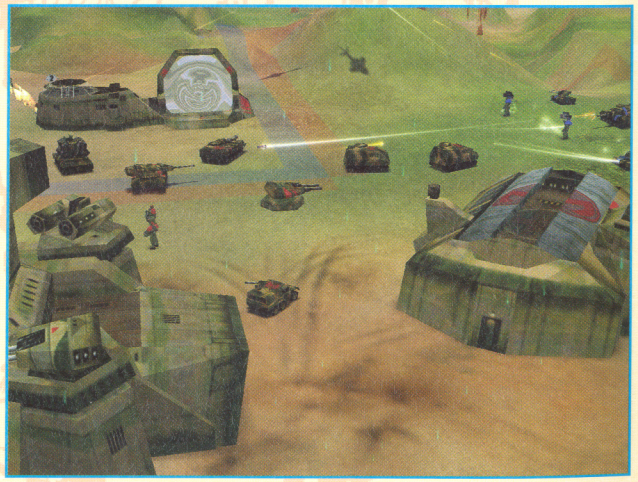
Для изменения цвета интерфейсных окон зайдите в игровое меню, выберите раздел **«Настройки»**, а затем раздел **«Графика»**. Далее выбирайте подходящий цвет, устанавливая ползунки красной, зеленой и синей составляющей.

Каждое из трех основных окон (окно сообщений и статистики, окно подразделений и окно миниатюрной карты) имеет несколько переключателей, которые меняют тип показываемой информации. Остановимся на этом чуть подробнее.

ОКНО СООБЩЕНИЙ И СТАТИСТИКИ

Панель сообщений показывает список всех игровых событий. Если ваш робот попадет под обстрел, то в этом окне немедленно появится надпись с криком о помощи. Чтобы немедленно переместиться к бедолаге, щелкните на сообщении **левой кнопкой мыши**. Все сообщения будут оставаться в окне до тех пор, пока не потеряют актуальность. В нашем случае — пока не погибнет обстреливаемый робот.

Окно задач показывает все те цели, которые вам необходимо выполнить на данной миссии. При этом выполненные цели выводятся зеленым цветом, а невыполненные — красным.



Информационное окно показывает основную статистику. Верхняя строка, слева направо:

Текущее число подразделений / максимальное число подразделений.
Текущий уровень технологий.
Число секторов, находящихся под вашим контролем / общее число секторов.
Текущие очки.
Нижняя строка, слева направо:
Уровень модернизации повреждений, которые наносят ваши подразделения.
Уровень модернизации брони подразделений.
Уровень модернизации скорости подразделений.
Уровень модернизации брони сооружений.

ОКНО ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Активная камера показывает изображение текущего выделенного подразделения (или командира отряда, если выделено несколько подразделений), а также состояние его брони.

Информационное окно показывает, что делают текущее подразделение или отряд. Если щелкнуть на окне **левой кнопкой мыши**, в нем будет выбран вид сверху.

ОКНО МИНИАТЮРНОЙ КАРТЫ

Миниатюрная карта содержит три основных фильтра, расположенных в правом верхнем углу (слева направо):

Фильтр ландшафта территории.
Фильтр сетки секторов.
Фильтр подразделений и сооружений.

Включая и выключая эти фильтры, вы указываете — показывать или нет соответствующие объекты на миниатюрной карте.

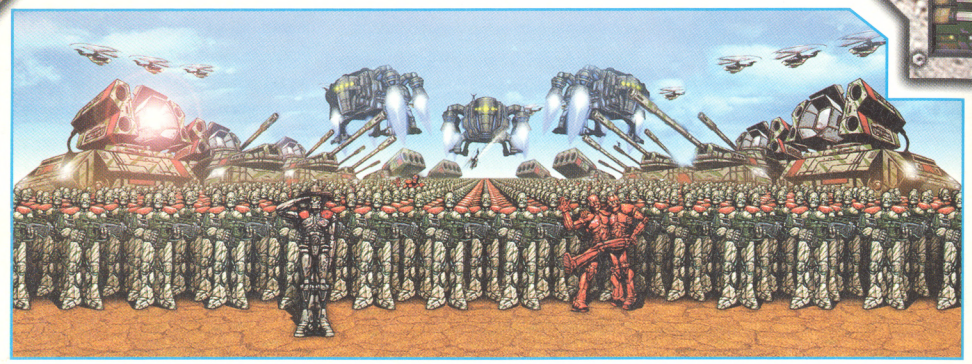
В левой части окна расположен столбик с изображением ключевых подразделений и сооружений. Щелкнув на пиктограмме **левой кнопкой мыши**, вы мгновенно переместитесь к ближайшему соответствующему объекту — это позволит вам сэкономить время на поиски нужного робота или здания. Общий список, который можно пролистывать пиктограммами со стрелками, выглядит следующим образом:



Ближайший Штаб.
Ближайший Инженер.
Ближайшее сухопутное подразделение.
Ближайшее воздушное подразделение.
Ближайшее морское подразделение.
Ближайшее подразделение-герой.
Следующее подразделение текущего выделенного типа.
Предыдущее подразделение текущего выделенного типа.

После достижения определенного уровня технологий на миниатюрной карте будут появляться мерцающие точки, указывающие места, где произошло какое-либо важное событие.

Чтобы быстро переместиться к какому-либо месту, щелкните **левой кнопкой мыши** на соответствующей точке миниатюрной карты.



СООРУЖЕНИЯ И ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

СООРУЖЕНИЯ СВЯЗИ И КОМАНДОВАНИЯ

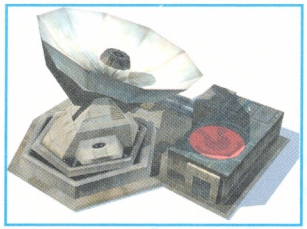


ШТАБ

Стоимость -
Время строительства -

Основное сооружение, сердце любой базы. С уничтожением Штаба вы теряете возможность создавать Инженеров, которые необходимы для строительства всех других сооружений. В этом случае вам придется оберегать оставшихся Инженеров как зеницу ока, пытаясь захватить вражеский штаб с помощью Хакеров.

Штаб является одновременно и командным центром, и узлом связи. Через его коммуникационные каналы осуществляется контроль над всеми роботами и бронетехникой. Штаб оборудован хранилищем, вмещающим 10.000 единиц ресурсов, а также стационарными орудиями и установками ПВО. Вы можете управлять всем этим вооружением, однако не можете его ремонтировать.



РАДАР

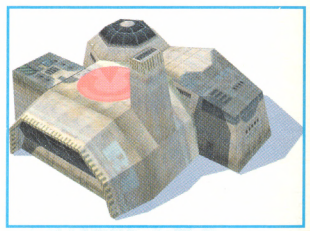
Стоимость 3000
Время строительства 0,45

Средство обнаружения техники противника, которая не оснащена системами маскировки. Радары имеют ограниченный радиус действия (он указан на миниатюрной карте), и для радиолокационного покрытия всей карты вам придется построить несколько таких сооружений.

ЛАБОРАТОРИЯ

Стоимость 12000
Время строительства 3,00

Исследовательский центр, где улучшаются броня, вооружение и скорость подразделений, а также защита зданий. Для каждого из этих направлений исследований есть три уровня модернизации. Текущие уровни отображаются в меню приказов.

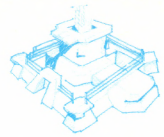


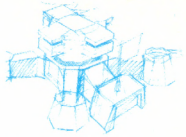


ТЕЛЕПОРТ

Стоимость 20000
Время строительства 5,00

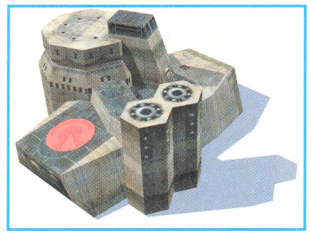
Средство мгновенной переброски подразделения в любую точку на карте, которая находится в зоне видимости дружественного подразделения или в радиусе действия дружественного радара.







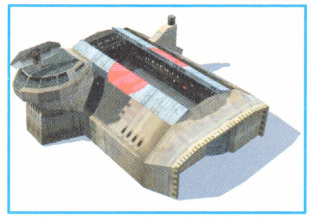
СООРУЖЕНИЯ ПРОИЗВОДСТВА И ХРАНЕНИЯ



РОБОЗАВОД

Стоимость 4000
Время строительства 1,00

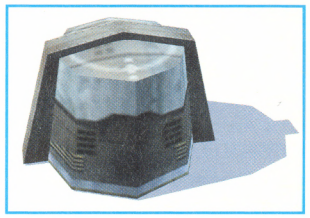
Завод по производству всех типов роботов, за исключением Инженеров, которые производятся в Штабе. На Робозаводе ваши Подрывники могут пополнить запас мин и дымовых шашек.



АВИАЗАВОД

Стоимость 7000
Время строительства 1,45

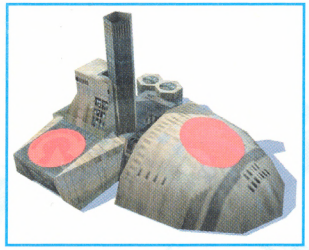
Завод по производству всех видов авиации. На Авиазаводе вы можете вызвать звено Истребителей-бомбардировщиков или Бомбардировщиков-невидимок, которые нанесут массированный удар по указанному квадрату.



СКЛАД

Стоимость 3000
Время строительства 0,45

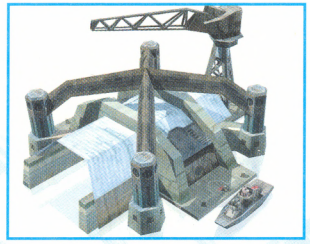
Место для хранения собранных ресурсов. Каждый склад вмещает в себя до 1.000 единиц.



АВТОЗАВОД

Стоимость 5000
Время строительства 1,15

Завод по производству всех видов мобильной бронетехники.



ДОКИ

Стоимость 2000
Время строительства 0,30

Завод по производству всех видов кораблей. В Доках вы можете пополнять боезапас крейсеров.



ОБОГАТИТЕЛЬНАЯ ФАБРИКА

Стоимость 12000
Время строительства 3,00

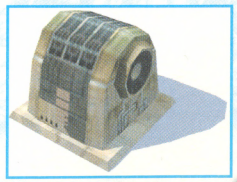
Специальное предприятие для увеличения производительности шахт на 20%. Обогатительная фабрика обладает хранилищем, куда помещается до 5.000 единиц ресурсов.

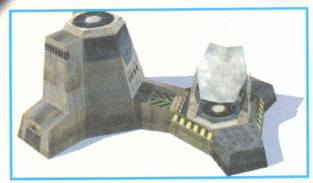
ЗАЩИТНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

ГЕНЕРАТОР ЗАЩИТНОГО ПОЛЯ

Стоимость 14000
Время строительства 3,30

Установка для создания мощного силового поля, которое полностью защищает от повреждений все прикрываемые объекты. Генератор работает периодически, так как после разряда батарей некоторое время восстанавливает энергию.





МЕТЕОЦЕНТР

Стоимость 15000
Время строительства 3,45

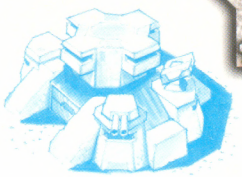
Центр управления погодой. Метеоцентр может вызывать локальные стихийные бедствия в указанных квадратах. После применения требует времени на перезарядку батарей.

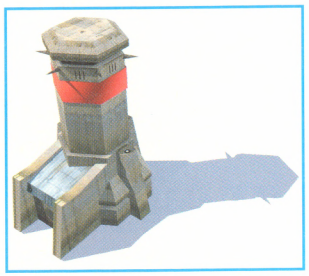


БУНКЕР

Стоимость 4500
Время строительства 1,07

Долговременная огневая точка, откуда войска могут вести огонь по противнику. При этом находящиеся внутри солдаты не будут получать повреждения до тех пор, пока бункер не будет полностью уничтожен.

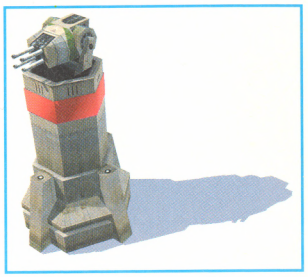




СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ

Стоимость 6500
Время строительства 1,37

Улучшенная модификация Бункера. Сторожевая башня обладает более прочной броней и увеличенным радиусом поражения.

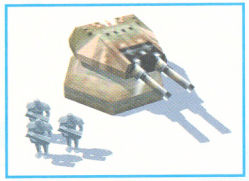


ОГНЕВАЯ ТОЧКА

Стоимость 10000
Время строительства 2,30

Специальная бронированная позиция для орудия. Огневая точка существенно увеличивает радиус зоны видимости.

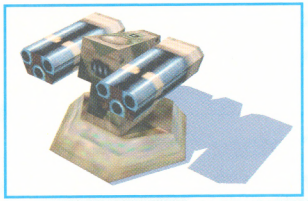
СООРУЖЕНИЯ АРТИЛЛЕРИИ



ПРОТИВОТАНКОВАЯ ПУШКА

Стоимость 3000
Время строительства 0,45

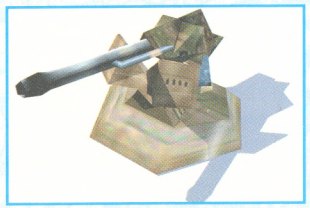
Бронированная турель с двуствольным противотанковым орудием.



УСТАНОВКА ПВО

Стоимость 4500
Время строительства 1,00

Орудие, в автоматическом режиме атакующее все воздушные цели противника в радиусе поражения.



ТЯЖЕЛОЕ ОРУДИЕ

Стоимость 8000
Время строительства 2,00

Крупнокалиберное мощное орудие, способное с больших дистанций поражать наземные и наводные объекты противника разрывными снарядами.

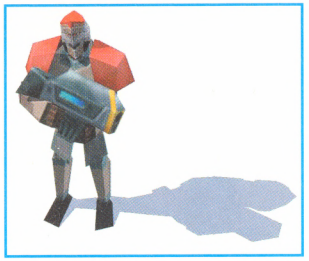


УСТАНОВКА ПРО

Стоимость 12000
Время строительства 3,00

Орудие, автоматически уничтожающее ракеты, снаряды и воздушные объекты противника с помощью лазерного луча высокой энергетики. После интенсивной стрельбы требует времени на перезарядку.

ПЕХОТА



ПСИХ

Стоимость 1500
Время строительства 0,22

Быстрые, но слабо бронированные бойцы. Основная тактическая единица пехоты. Вооружены тяжелыми пулеметами, которые не обладают высокой убойной силой, но способны поражать любые цели.



ПИРОМАН

Стоимость 2000
Время строительства 0,33

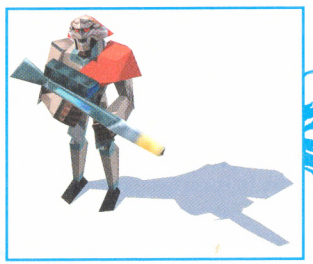
Не слишком подвижный, боец со средней по прочности броней. Имеет на вооружении мощный огнемет, который выжигает струей напалма любые объекты, оказавшиеся в зоне поражения. Будьте осторожны при применении Пироманов - эти ребята могут в одно мгновенье устроить грандиозный пожар, невзначай обдав пламенем невинную бочку с горючим...

КАЧОК

Стоимость 2500
Время строительства 0,37

Медлительный боец с мощнейшей броней. Вооружен ракетной установкой, закрепленной на плечах. Ракеты снабжены системой самонаведения и обладают мощнейшим разрывным зарядом, который способен нанести огромный урон любому виду техники. Существенный недостаток Качка - большой минимальный радиус поражения, делающий этого робота беззащитным в ближнем бою.

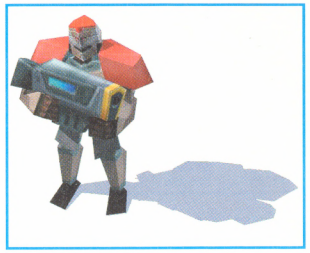




СНАЙПЕР

Стоимость 4000
Время строительства 1,00

Очень подвижный, но слабо защищенный боец. Вооружен снайперской винтовкой, с помощью которой может уничтожать водителей боевой техники, не повреждая при этом саму технику. После нейтрализации водителя транспортное средство может быть захвачено любым роботом-пехотинцем. Снайпер способен вести огонь по любым мобильным объектам, кроме БТР. Также он может поражать пилотов воздушных средств, пока последние находятся на земле.



ЛАЗЕР

Стоимость 4000
Время строительства 1,00

Подвижный боец со средней броней. Вооружен мощным лазером, который может поражать сразу несколько целей, находящихся на пути луча. Каждая последующая цель получит меньше повреждений, нежели предыдущая.



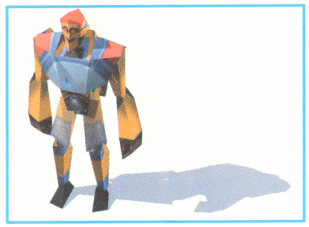
ПЕХОТА СПЕЦИАЛЬНОГО НАЗНАЧЕНИЯ



ИНЖЕНЕР

Стоимость 2000
Время строительства 0,30

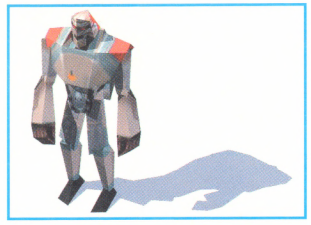
Невооруженный робот с мощной броней. Используется для строительства всех типов сооружений, а также для ремонта боевой техники (включая самолеты и вертолеты, которые совершили посадку), зданий и разрушенных мостов.



ХАКЕР

Стоимость 4500
Время строительства 0,45

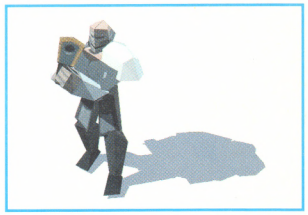
Очень подвижный робот со средней броней. Обладает способностью проникать в компьютерные системы противника и перепрограммировать их. Взломанные системы переходят под ваш контроль. Часть объектов обладает специальной защитой от Хакеров. Более подробно о Хакерах читайте в разделе «Советы и подсказки».



ПОДРЫВНИК

Стоимость 4500
Время строительства 1,07

Легко бронированный робот, вооруженный бесконечным комплектом гранат. Умеет устанавливать мины и дымовые шашки. Более подробно о Подрывниках читайте в разделе «Советы и подсказки».



ДИВЕРСАНТ

Стоимость 5000
Время строительства 1,15

Робот с эффективной системой маскировки, которая позволяет ему оставаться незаметным для противника. Может быть обнаружен только Диверсантами противника, а также Передвижным постановщиком помех. Вооружен мощным энергетическим пистолетом, который требует большого времени на перезарядку. Умеет подсоединяться к вражеским компьютерным системам и запускать в них программу-вирус. Более подробно о Диверсантах читайте в разделе «Советы и подсказки».

СУХОПУТНАЯ БОЕВАЯ ТЕХНИКА



ДЖИП

Стоимость 2000
Время строительства 0,30

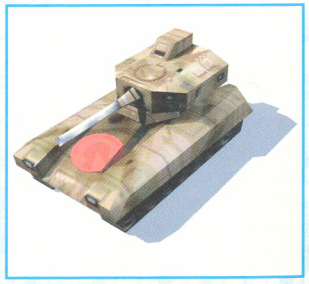
Быстрая машина с легкой броней. Хорошо подходит для разведывательных операций.



ЛЕГКИЙ ТАНК

Стоимость 2500
Время строительства 0,37

Высокоманевренный танк с легкой броней. Вооружен сдвоенной пушкой 30-мм калибра. Используйте его для уничтожения пехоты, легкой наземной техники и воздушных целей противника.



СРЕДНИЙ ТАНК

Стоимость 4500
Время строительства 1,07

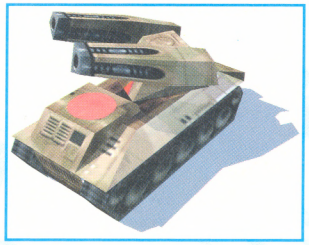
Танк с невысокой скоростью передвижения, вооруженный одноствольной пушкой. Использует разрывные снаряды, очень эффективные против вражеской наземной техники. Уязвим для пехоты и воздушных сил противника.



ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК

Стоимость 6000
Время строительства 1,30

Мощный танк с низкой скоростью передвижения и к тому же достаточно дорогой в производстве. Вооружен мощными дальнобойными снарядами, которые способны поражать любые наземные и надводные цели.



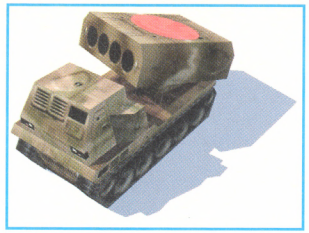
ПЛАЗМЕННЫЙ ТАНК

Стоимость 4500
Время строительства 1,07

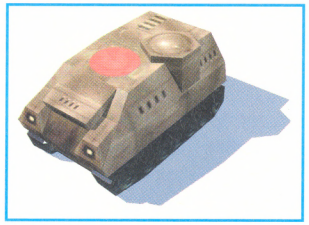
Средний танк с установленным плазменным оружием. Имеет огромный радиус поражения, поэтому его наиболее эффективно применять в паре с разведчиком, который обеспечит указание на цель.

ПЕРЕДВИЖНАЯ РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА

Стоимость 7000
Время строительства 1,45



Мобильная установка, вооруженная ракетами дальнего действия, которые способны перелетать через препятствия. Сразу после пуска установка на некоторое время теряет способность двигаться и становится уязвимой для атак противника.



БТР

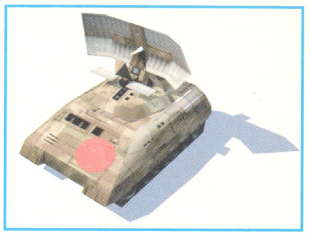
Стоимость 3500
Время строительства 0,52

Бронированная машина, способная перевозить до четырех пехотинцев. Единственный наземный объект, который может пересекать водные преграды. Во время движения по суше пехотинцы, находящиеся в БТР, могут вести огонь на поражение, однако это невозможно при движении по воде. Более подробно о БТР читайте в разделе «Интерфейс и управление».

ПЕРЕДВИЖНОЙ ПОСТАНОВЩИК ПОМЕХ

Стоимость 3000
Время строительства 0,45

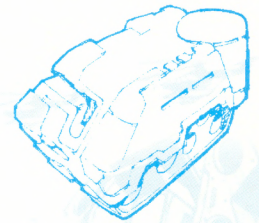
Медленная машина со средней броней. Несет на борту радар, а также генератор помех, который в определенном радиусе делает дружественные войска невидимыми для радаров противника. Может засечь вражеского диверсанта.

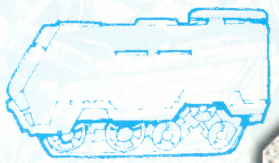


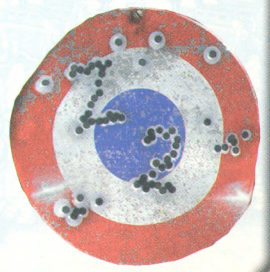
РАЗРУШИТЕЛЬ И УДАРНАЯ ВОЛНА

Стоимость 10000
Время строительства 2,30
Стоимость 12000
Время строительства 3,00

Последние разработки в области военных технологий. Засекречены. Известно только, что обе машины обладают мощным энергетическим вооружением.









РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ ВЕРТОЛЕТ

Стоимость 3000
Время строительства 0,45

Маневренный и высокоскоростной вертолет с легкой броней. Несет на борту противопехотное оружие.



ШТУРМОВОЙ ВЕРТОЛЕТ

Стоимость 4500
Время строительства 1,07

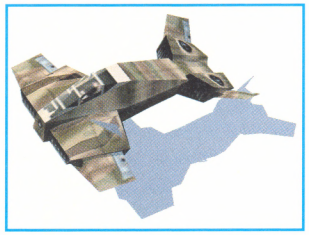
Вертолет со средней маневренностью. Вооружен ракетами класса «воздух-земля». После залпа автоматически берет курс на ближайший Авиазавод для восполнения боекомплекта.



ТРАНСПОРТНЫЙ ВЕРТОЛЕТ

Стоимость 5000
Время строительства 1,15

Вертолет с тяжелой броней, предназначенный для перевозки пехоты и некоторых видов боевой техники. Более подробно о Транспортном вертолете читайте в разделе «Интерфейс и управление».



ОСА

Стоимость 6500
Время строительства 1,37

Маневренный скоростной истребитель вертикального взлета. Обладает тяжелой броней. На борту установлена лазерная пушка, которая наиболее эффективна против воздушных средств и танков противника.

БОМБАРДИРОВЩИК-НЕВИДИМКА

Стоимость 15000
Время строительства 3,45

Тяжелый стратегический бомбардировщик. Несет на борту десять бомб высокой разрушительной мощности. После нанесения удара автоматически возвращается на Авиазавод. Бомбардировщик-невидимка не может быть засечен обычными радарами, однако уязвим для боевых единиц противника, оснащенных средствами ПВО.

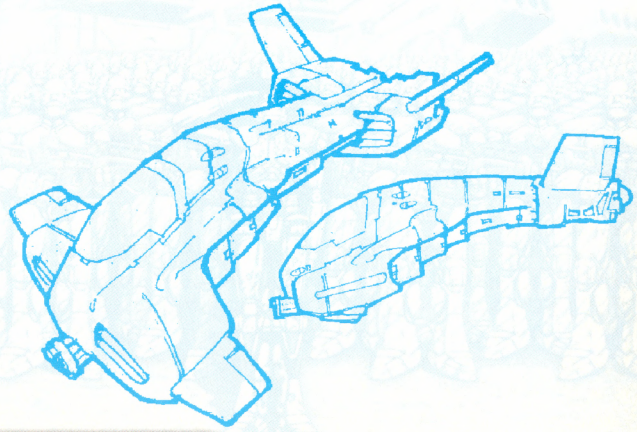




ИСТРЕБИТЕЛЬ-БОМБАРДИРОВЩИК

Стоимость 10000
Время строительства 2,30

Тяжелый стратегический бомбардировщик. Несет на борту ракеты класса «воздух-воздух» и одну бомбу со специальными «жучками», которые проникают в компьютерные системы противника и заражают их вирусом. Вирус действует на протяжении десяти секунд.





КАТЕР

Стоимость 3000
Время строительства 0,45

Скоростной и маневренный катер. Несет на борту противокорабельное и противовоздушное оружие, а также может поражать пехоту, находящуюся в прибрежной зоне. Идеально подходит для разведывательных целей.



ЭСМИНЕЦ

Стоимость 5000
Время строительства 1,15

Среднескоростной корабль с мощной броней. Несет на борту орудия средней дальности, способные поражать противника даже за препятствиями в виде зданий и возвышенностей. Может атаковать объекты по целеуказанию от других дружественных единиц.

КРЕЙСЕР

Стоимость 4500
Время строительства 1,07

Корабль со средней маневренностью и средней броней. Предназначен для защиты флота от атак с воздуха. Несет на борту десять мин, а также ракеты средней дальности, которые очень эффективны против кораблей и сухопутных целей. За один залп выпускает сразу четыре ракеты, после чего некоторое время осуществляет перезарядку.





РАКЕТНЫЙ КАТЕР

Стоимость 14000
Время строительства 3,30

Катер с низкой маневренностью и легкой броней. Несет на борту радар средней дальности, позволяющий обнаруживать мины и замаскированные объекты врага.





ТЯЖЕЛЫЙ КРЕЙСЕР

Стоимость 10000
Время строительства 3,30

Самый мощный из кораблей, настоящий плавучий бастион. Обладает низкой скоростью и мощнейшей броней. Несет на борту крупнокалиберные орудия сверхбольшой дальности, которые долго наводятся на цель и совершенно неэффективны на малых дистанциях.

ДЕРЕВО ТЕХНОЛОГИЙ

УРОВЕНЬ				РОБОТЫ	СУХОТУПНАЯ ТЕХНИКА	ВОЗДУШНАЯ ТЕХНИКА	МОРСКАЯ ТЕХНИКА
	ШТАБ						
1	РОБОЗАВОД	РАДАР		ПСИХ ИНЖЕНЕР			
2	АВТОЗАВОД	СКЛАД БУНКЕР	П/Т ПУШКА	ПИРОМАН ХАКЕР	ДЖИП		
3	АВИАЗАВОД	УСТАНОВКА ПВО		КАЧОК	БТР ЛЕГКИЙ ТАНК	РАЗВ.ВЕРТОЛЕТ	
4	ЛАБОРАТОРИЯ	ДОКИ	ОБОГ.ФАБРИКА	СНАЙПЕР	ПЕРЕДВИЖ.ПП ПЛАЗМЕН.ТАНК	ШТУРМ.ВЕРТОЛЕТ	КАТЕР
5	УСТАНОВКА ПРО	СТОРОЖ.БАШНЯ	ТЯЖЕЛ.ОРУЖИЕ	ЛАЗЕР	СРЕДНИЙ ТАНК	ТРАНС.ВЕРТОЛЕТ ИСТ.БОМБАРДИР.	ЭСМИНЕЦ КРЕЙСЕР
6	МЕТОЦЕНТР	ГЕНЕРАТОР ЗП		ПОДРЫВНИК	ТЯЖЕЛЫЙ ТАНК РАКЕТ.УСТАНОВКА	ОСА	ТЯЖ.КРЕЙСЕР
7	ТЕЛЕПОРТ	ОГНЕВАЯ ТОЧКА		ДИВЕРСАНТ	РАЗРУШИТЕЛЬ УДАРНАЯ ВОЛНА	НЕВИДИМКА	РАКЕТН.КАТЕР

СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ



Вся игровая карта поделена на ряд прямоугольных секторов (или территорий). Чтобы захватить такой сектор, вам необходимо направить к нему робота-пехотинца. После того как территория станет вашей, ее границы окрасятся в соответствующий цвет.

Тяжелая техника, например, танки и самолеты, не могут захватывать территории.

Цифра на флаге (от **1** до **5**) показывает количество ресурсов, которое производит данный сектор. Территория с цифрой «**2**» на флаге производит в два раза больше ресурсов, нежели территория с цифрой «**1**», территория с цифрой «**3**» – в три раза больше и так далее.

Все добываемые ресурсы хранятся в специальных сооружениях. **Штаб** обеспечит вам хранение **10.000** единиц ресурсов, **Обогатительная Фабрика** – **5.000** единиц, а **Склад** – **1.000** единиц.

Ресурсы расходуются на строительство и ремонт зданий и роботов. Чрезмерно активное создание армии может привести к тому, что расход ресурсов будет намного больше их добычи. А это существенно снизит скорость как появления новых войск, так и ремонта сооружений. Старайтесь поддерживать баланс и не допускайте подобных ситуаций.

Инженер будет заниматься ремонтом роботов или сооружений только в том случае, если у вас есть достаточно ресурсов. Создание подразделений всегда имеет более высокий приоритет, чем ремонт. Однако есть единственное исключение. Даже если ресурсы будут почти на нуле, Инженеры бросятся чинить поврежденный **Штаб** – еще бы, ведь это самое главное сооружение, и его уничтожение ставит крест на успешном выполнении всей миссии!

Во время паузы (вызывается клавишей [P]) вы можете двигать камеру – это отличный способ неторопливо разобраться в сложной боевой ситуации и выработать грамотную стратегию.

Если вы выберете подразделение или сооружение, то вокруг него появятся небольшие синие точки, очерчивающие круг. Зона внутри этого круга называется зоной видимости. Робот не может атаковать противника, который находится вне зоны видимости. Но даже если враг оказался внутри круга, это все равно не дает гарантии, что ваш стальной солдат сможет угостить его мощным зарядом. Дело в том, что между вашим бойцом и целью может находиться препятствие, например, сооружение или скала. В этом случае курсор примет вид желтого перекрестья. Займите новую позицию, убедитесь, что перекрестье стало красным, – и вперед, в атаку!

Помимо зоны видимости, все роботы и здания с установленными орудиями обладают максимальной дистанцией поражения, которая очерчивается красными точками. Некоторые подразделения, например, **Качок**, обладают также и минимальной дистанцией поражения, которая очерчивается зелеными точками.

Будьте аккуратны с роботами, которые не могут постоять за себя в ближнем бою. Все тот же **Качок**, вооруженный мощнейшим дальнобойным оружием, совершенно беззащитен в рукопашной.

Некоторые подразделения артиллерии обладают огромной дистанцией поражения, но при этом весьма ограниченной зоной видимости. В этом случае вы можете выслать вперед **Диверсантов**, которые засекут врага и выдадут целеуказание артиллерии.

В игре постоянно включен «**туман войны**». Это означает, что вы наблюдаете только те вражеские объекты, которые находятся в зоне видимости ваших войск и зданий. Как только они оказываются вне этой зоны, увы, визуальный контакт теряется.

Пользуйтесь очередями строительства – это позволит вам более быстро и эффективно создавать базу. Особенно удобно строить таким образом линию из оборонительных сооружений.

Для ускорения возведения здания вы можете направить к нему дополнительных **Инженеров**. Однако учтите, что они не перейдут к строительству следующего сооружения, если таковое было в очереди.

Если вы продаете **Бункер**, то обязательно поместите в него хотя бы одного пехотинца. Непосредственно перед процессом продажи здания все подразделения автоматически выйдут на поверхность.

Для производственных сооружений (т.е. для тех, которые создают технику любого рода) вы можете назначить место сбора боевых единиц. Для этого вызовите меню и щелкните левой кнопкой на пиктограмме в виде креста. После этого укажите точку назначения – да хоть в самом сердце вражеской базы!

Чтобы постоянно производить определенный набор войск, воспользуйтесь пиктограммой бесконечного цикла производства. Включив его, вы заставляете завод после окончания строительства указанных подразделений вновь возвращаться к их производству. Учтите только, что бесконечный цикл потребляет очень много ресурсов. Как только обозначится дефицит средств – немедленно отключайте его!

В некоторых миссиях вам необходимо, чтобы определенный робот попал в заданное сооружение (или доставил в него какой-либо предмет), – для этого необходимо поместить робота в здание так же, как бы вы помещали его в **Бункер** или **Сторожевую башню**.

Вы можете задать каждому подразделению (или группе подразделений) одну из трех моделей поведения: **агрессивную**, **по усмотрению** и **защитную**. **Агрессивный** режим заставляет ваших роботов постоянно искать повод для хорошей драки – они будут самостоятельно вести поиск противника и атаковать его при первой же возможности. Режим **«по усмотрению»** менее агрессивен – ваши роботы атакуют врага, только если последний окажется в поле зрения, а потом будут стараться преследовать его до полного уничтожения. Ну а защитный режим и вовсе миролюбив – ваши ребята не будут нападать сами, и если откроют огонь, то лишь ответный. Кроме того, в защитном режиме роботы не будут преследовать врага и ни на шаг не сдвинутся с позиции.

Хотите, чтобы подразделение совершило марш-бросок, но не по прямой, а по сложному маршруту? Нет проблем – для этого вам достаточно задать ряд контрольных точек, указать которые можно щелчком левой кнопки мыши при нажатой клавише SHIFT.

Аналогично заданию контрольных точек формируется и список команд. Например, для **Инженера** можно задать последовательность ремонта и строительства сооружений.

Для более эффективного управления войсками предусмотрена возможность создания отрядов. Чтобы зафиксировать выделенную группу, нажмите клавишу CTRL, а затем любую цифру – от **0** до **9**. Теперь вы в любой момент сможете заново выделить отряд, нажав клавишу с соответствующей цифрой. Повторное нажатие мгновенно переместит вас к отряду. Таким образом, в вашем распоряжении может находиться до десяти подразделений, которые вы вызываете одним изящным нажатием клавиши!

Чтобы приказать подразделению охранять какой-либо объект как зеницу ока, вызовите меню и выберите режим **«Охрана»**. Теперь робот или боевая машина будут до последней капли масла охранять вверенный объект от атак противника.

На полях сражений обычно присутствует достаточно много нейтральных объектов, которые могут взять под контроль как вы, так и противник. Самым распространенным примером нейтральных объектов являются флаги – при захвате такого флага под ваше начало переходит не только сам сектор, но и все его объекты.

Инженеры не могут чинить нейтральные объекты. Даже и в том случае, если последние находятся под вашим контролем.

Доки можно строить только в специально отведенных для них прибрежных местах. Там заботливой рукой строителей уже возведен фундамент, и вам лишь необходимо направить к нему **Инженера**. Наведите на место будущих **Доков** курсор, который примет вид гаечного ключа, и щелкните левой кнопкой мыши для начала работ.

Хакер может успешно взламывать защитные протоколы практически всех зданий (за исключением нескольких наиболее устойчивых ко взлому систем безопасности).

Чтобы оперативно включить или выключить защитное поле **Генератора**, совсем не обязательно использовать соответствующие пункты меню. Достаточно просто дважды щелкнуть на нем левой кнопкой мыши.

Помимо двух основных атак (молниями и метеоритами), **Метеоцентр** обладает и еще одной – **звуковой**. Правда, использовать ее нужно только в исключительных ситуациях, так как при этом от **Метеоцентра** во всех направлениях распространяется мощный фронт ударной волны, нанося повреждения всем объектам – и дружественным, и враждебным. Ну а те, кто находился в этот момент рядом со зданием, могут дополнительно заработать и удар молнией!

Телепорт позволяет перебрасывать не только одиночные подразделения, но и отряды, численностью до четырех сухопутных единиц. Отправьте их в **Телепорт**, а потом щелкните в любой точке карты, которая находится в зоне видимости ваших войск или в области действия **Радаров**.

Подрывники – мастера не только по установке взрывчатки, но и по ее обезвреживанию. Заложенные противником мины не видны для обычных подразделений и даже радаров, но для **Подрывника** не составляет проблемы найти их и обезвредить. Больше того, он может обезвреживать мины в скрытном режиме, однако это снизит его скорость движения до десяти процентов от максимальной.

Подрывник может заложить мину практически где угодно. А вот взрывчатку он устанавливает только в сооружения. Если установка прошла удачно, то рядом со зданием появляются зловещие цифры обратного отсчета. Если враг успеет подвести **Подрывника** и обезвредить заряд, то операция сорвется, но если нет – отменное феерическое шоу вам обеспечено. Чтобы заложить побольше взрывчатки, используйте нескольких **Подрывников** – соседние заряды взорвутся от детонации первого взрыва.

Чтобы восстановить запас мин **Подрывника**, направьте его на **Робозавод**.

Для закладывания цепочки мин (верно и для **Подрывника**, и для **Крейсера**), удерживайте нажатой клавишу CTRL.

Крейсер – не только великолепная защита кораблей от авиаударов противника, но и отличное средство обнаружения замаскированных вражеских объектов, а также постановщик мин. **Крейсер** может нести на борту до десяти мин, которые устанавливает аналогично **Подрывнику**.

Если **Крейсер** обнаружит вражескую морскую мину, то немедленно попытается ее обезвредить. В случае удачной попытки она добавится к его боекомплекту. Ну а чтобы окончательно восполнить запас мин, отправьте **Крейсер** в ближайшие **Доки**.

Мину совсем не обязательно обезвреживать. Иногда намного эффективнее просто уничтожить ее метким залпом.

Диверсант... О, какое сладкое слово – Диверсант! Этот парень маскируется от противника с помощью специальной брони-хамелеона, и обнаружить его могу лишь **Передвижной постановщик помех**, да вражеский **Диверсант**. Кроме того, маскировка отключается во время закачивания вируса во вражескую компьютерную систему – тут уж ничего не поделаешь, слишком уж сложная техника...

Эффект от вируса различен для разных зданий (зато время действия одинаково и не превышает нескольких секунд):

Орудия* и *огневые точки – *начинают вести хаотичный огонь, перестают подчиняться приказам, могут нанести повреждения дружественным подразделениям.*

Штаб – *отменяет все работы по строительству, прекращает трансляцию команд, а также отменяет эффекты всех текущих модернизаций.*

Радар – *отключает все радары.*

Заводы – *прекращают производство, теряют все текущие производственные ресурсы.*

Лаборатория – *прекращает исследования, теряет все текущие исследовательские ресурсы.*

Обогатительная фабрика – *останавливает добычу ресурсов.*

Застава – *открывает и отключает ворота.*

Вы можете привлекать авиацию для нанесения массированного удара (учтите, что такая возможность появляется ближе к финалу игры!). После указания места атаки **Бомбардировщики-невидимки** вылетают из **Авиазавода** и производят бомбометание. Истребители-бомбардировщики вместо бомб выбрасывают капсулы с компьютерным вирусом, который поражает защитные системы зданий.

Повторный авиаудар можно наносить только по истечении некоторого времени, необходимого на подготовку к вылету бомбардировщиков. Однако если ваши самолеты были сбиты средствами ПВО противника, то новый вылет осуществить невозможно! Отсюда важное правило – прежде чем наносить удар с воздуха, очистите место атаки от **установок ПВО**!

Чтобы атаковать сразу несколько вражеских подразделений, нажмите и удерживайте CTRL, а затем обведите потенциальных жертв прямоугольником, удерживая левую кнопку мыши.

Роботы-Инженеры могут захватывать секторы точно так же, как и пехотинцы. Когда под рукой нет ни одного солдата, можно призывать на помощь и гражданских...

При крушении моста все подразделения, находящиеся на нем, погибают. Поэтому либо осуществляйте ремонт моста параллельно с боевыми действиями, либо не устраивайте на нем скоплений техники.



КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

– щелчок левой кнопкой мыши
– щелчок правой кнопкой мыши
– колесико мыши

Клавиша	Действие
	Выделить объект; подтвердить приказ (при этом курсор принимает соответствующую форму)
	Вызвать контекстно-зависимое меню для объекта
SPACE	Снять выделение, повторить выделение
SHIFT +	Добавить или удалить подразделение из отряда; добавить текущий приказ в список приказов
CTRL +	Атаковать сразу несколько вражеских объектов (например, группы подразделений)
. (точка)	Развернуть фундамент строящегося сооружения по часовой стрелке
, (запятая)	Развернуть фундамент строящегося сооружения против часовой стрелки
ALT +	Заставить подразделение принудительно двигаться в указанную точку (как только вы нажмете ALT, курсор примет форму стрелки, обозначающей движение)
O	Выделить все подразделения в пределах экрана
CTRL + 0 ... 9	Создать отряд из выделенных подразделений
0 ... 9	Выделить ранее созданный отряд; повторное нажатие – переместиться к отряду
X	Отдать подразделениям приказ рассеяться – все выделенные войска быстро разойдутся в разных направлениях
G	Охранять указанное сооружение
R	Назначить точку сбора для военной техники (после ее изготовления на заводе)
ESC	Вызвать игровое меню (в нем можно сохранить игру, изменить настройки и т.п.)
P	Включить или выключить паузу
H	Вызвать экран помощи
←, →, ↑, ↓	Двигать карту в соответствующем направлении (то же самое можно сделать с помощью мыши, удерживая нажатой правую кнопку)
	Приблизить/удалить камеру (то же самое можно сделать с помощью клавиш PgUp и PgDn)
CTRL + F1 ... F8	Запомнить текущее положение камеры
F1 ... F8	Вызвать ранее сохраненное положение камеры
CTRL + F12	Расположить камеру ровно в зените над игровым полем на высоте птичьего полета
F9 ... F12	Повернуть камеру на Север, Юг, Восток, Запад соответственно.
ALT +	Изменить угол обзора или вращать камеру
HOME	Переместить камеру к Штабу

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ



СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ



МИССИЯ 1. ДВА РАЗДОЛБАЯ

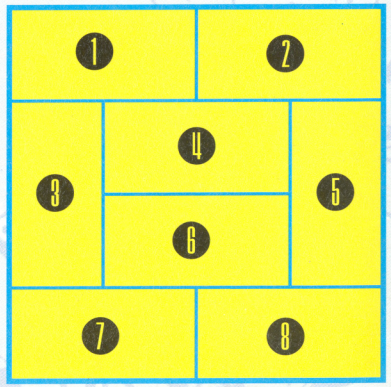
Количество секторов: 8
Сооружения: Штаб, Радар
Войска: 3 Инженера, 9 Психов
Уровень технологий: 1

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:

а) найти Брэда и Кларка,
б) доставить Брэда в Штаб,
в) уничтожить вражеский Штаб

ТАКТИКА:

Первым делом отправьте **троих Психов** в сектор 7, чтобы получить в свое распоряжение **Робозавод**. Захватив сектор, запустите бесконечное производство **Психов** (см. раздел **ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ**), после чего постройте еще один **Робозавод** около **Штаба**. Собрав оставшиеся войска, возьмите под контроль сектор 3, где и находится **Брэд**. Он расскажет, что **Кларк** был захвачен противником и теперь находится в плену во вражеском **Штабе**. Отправьте **Брэда** в **Штаб**, для чего выделите робота, переместитесь к **Штабу**, наведите на сооружение курсор (он примет форму стрелки, направленной вниз) и щелкните левой кнопкой мыши. Пока робот будет добираться до сердца вашей базы, захватите секторы 6 и 4, используя войска, произведенные на **Робозаводе** сектора 7. Как только **Брэд** окажется в **Штабе**, вы получите новое задание – уничтожить вражеский **Штаб**, находящийся в секторе 2. К этому моменту вы должны уверенно доминировать, и поэтому выполнение задания не составит никакого труда.





МИССИЯ 2. ПЫЛЬ В ГЛАЗА

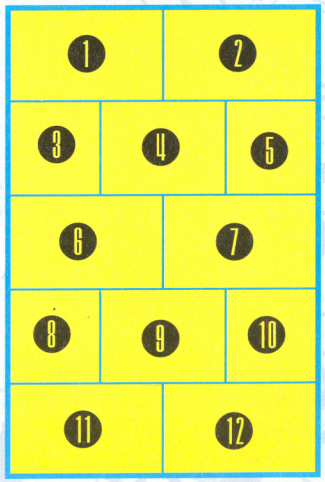
Количество секторов: 12
Сооружения: Штаб, Робозавод
Войска: 3 Инженера, 9 Психов
Уровень технологий: 1

БОЕВАЯ ЗАДАЧА:

найти и уничтожить Радар противника

ТАКТИКА:

Самое главное в этой миссии – быстрый старт. Немедленно отправьте трех **Психов** в сектор 8 и в сектор 12. В последнем будет находиться **Радар** и **Робозавод**. Приступите к бесконечному строительству **Психов**, которые должны собираться около **Штаба**. Оставшиеся войска направьте в секторы 9 и 10, чтобы получить достаточный приток ресурсов. Постройте еще один **Робозавод** в секторе 8 или 9, запустите производство **Психов**, после чего захватите секторы 6 и 7. Основной цель миссии, **Радар** в секторе 9, лучше атаковать после полного уничтожения базы противника (сектор 2), так как он расположен на вершине холма и добраться до него можно лишь с северной стороны. Соберите ударную группу из **10-12 Психов**, захватите секторы 4, 3 и 1, а потом нанесите удар по вражескому **Штабу**. Лучше всего это делать с двух сторон – из 1 и 5 секторов. После победы соберите войска в секторе 6 около моста-туннеля, расположите рядом с ним **3 Инженеров** (для оперативного ремонта моста во время боевых действий) и вперед, на штурм **Радара**. Старайтесь оперативно выводить войска из туннеля, чтобы не закрывать доступ подкреплению. После уничтожения **Радара** миссия будет успешно завершена.





МИССИЯ 3. ИГРАЕМ В ЯЩИК

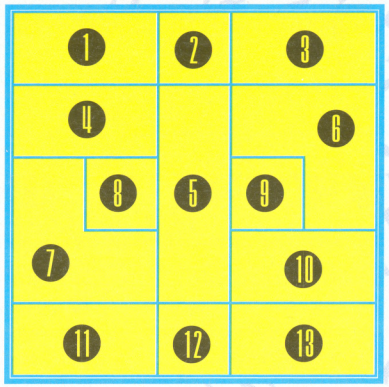
Количество секторов: 13
Сооружения: Штаб, Робозавод, 2 Противотанковых пушки
Войска: 2 Инженера, 4 Психа, 4 Джипа
Уровень технологий: 2

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:

а) найти и уничтожить все следы крушения,
б) достать «черный ящик» и принести его в Штаб

ТАКТИКА:

Обратите внимание, уровень технологий теперь равен **2**. А значит, в вашем распоряжении будут новые войска и новая техника. Используйте это на всю катушку! Стройте **Джипы**, маневренные и быстрые машины-разведчики, а также возводите **Противотанковые пушки**, которые являются надежной защитой от техники противника. Ваша первая цель – захватить южную часть карты, секторы 7, 10, 11, 13. Начните экспансию с последних двух – это позволит вам заполучить **Радар** (сектор 12) и **Робозавод** (сектор 10). Имеющуюся в распоряжении военную технику равномерно распределите около флагов в секторах 7 и 9, а **Инженеров** отправьте в секторы 10, 12 и 13 (**Инженеры** могут захватывать секторы!). Начните производство **Психов** и **Пироманов**, которые будут охранять эти территории от нападения с севера. Параллельно возведите несколько **Противотанковых пушек** для защиты от **Джипов** противника. Как только вы скопите хотя бы три-четыре отряда, численностью не менее семи-восьми роботов, приступайте к захвату секторов 5, 6 и 9, после чего высылайте подкрепление и берите под контроль сектор 5. Все обломки сосредоточены в секторах 5, 6 и 9, а **«черный ящик»** находится в секторе 6. Следите внимательно – как только один из ваших роботов схватит артефакт, немедленно отправьте его в **Штаб**, предварительно выделив в отдельный отряд (для надежности). Во время штурма не пропускайте ни одного обломка, а когда все они будут уничтожены, вы услышите рапорт о выполненном задании. Ликвидировать **Штаб** противника не обязательно, так как это не является заданием миссии.





МИССИЯ 4. ДОЛГАЯ ДОРОГА В ДЮНАХ

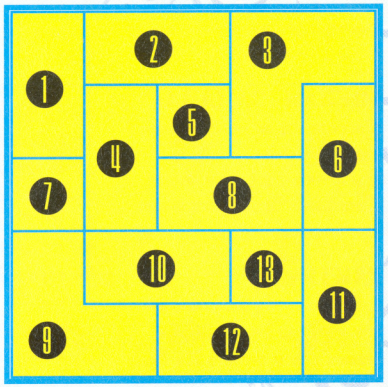
Количество секторов: 13
Сооружения: Штаб, Радар
Войска: 3 Инженера, 3 Психа, 3 Пиромана, 4 Джипа (без водителей), Лассар
Уровень технологий: 2

БОЕВАЯ ЗАДАЧА:

доставить Лассара на Радиостанцию

ТАКТИКА:

В этой миссий нужно четко выполнить основную задачу – ни больше, ни меньше. Не пытайтесь разгромить базу противника, так как это отнимет массу сил и времени. Вместо этого захватите секторы 2 и 4, чтобы захватить **Автозавод** и Робозавод, соответственно. Накопив порядка **15-20 Психов**, **десяток Джипов**, **10-15 Пироманов**, разделите войска на четыре группы. В первую должна войти половина всех боевых подразделений, во вторую – оставшаяся половина, в третью – команда **Инженеров** (тех, что даны изначально вполне хватит), в четвертую – **Лассар** и **2-3** телохранителя (последним отдайте команду **«Охранять»**). Ведите впереди две ударные бригады, используя первую для уничтожения основных сил противника, а вторую максимально оберегая от повреждений. Под этим прикрытием должна двигаться **третья** группа, а также **Лассар**. Ваш маршрут должен проходить через горную гряду сектора 8. За ней, в секторе 10, будет вражеская **база**. Не трогайте ее. Старайтесь проскочить к территории за первым мостом с минимальными потерями. Допускается лишь потеря первой группы. Уничтожение второй группы, не говоря уже о самом **Лассаре**, сделает миссию непроходимой. Соберите остатки войск перед вторым мостом, отведите от него главного героя и ведите войска в последний бой. Вам преградят дорогу несколько **Противотанковых пушек**, **Бункер**, а также **5-7** подразделений противника. Расправившись с ними, найдите в южной части сектора 9 **Радиостанцию** и подведите к ней **Лассара**. Щелкнув на **Радиостанции**, вы дадите приказ **Лассару** отправить сообщение (займет **20** секунд). После этого достаточно поместить героя внутрь здания и миссия будет считаться выполненной.





МИССИЯ 5. МЫШЕЛОВКА

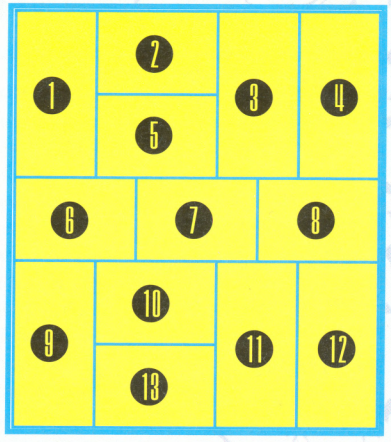
Количество секторов: 13
Сооружения: Штаб, Радар, 2 Склада
Войска: 2 Инженера, 5 Психов, 3 Пиромана, 4 Джипа, Лассар, Зод
Уровень технологий: 2

БОЕВАЯ ЗАДАЧА:

а) проследить за уничтожением штаба на Ригале,
б) встретить десантный челнок,
в) доставить Зода и Лассара на борт челнока

ТАКТИКА:

Времени нет – у вас ровно десять минут до взрыва **Штаба**! Первым делом стройте **три Робозавода**, попутно отправив **Пироманов** в сектор 10, где находится **Автозавод**. Запустите на последнем производство **Джипов**, после чего отправьте **трех Психов**, находящихся рядом с **Лассаром** и **Зодом**, к флагу сектора 12, где находится еще один **Робозавод**. Многовато заводов? Отнюдь – в финале миссии нам пригодится каждый стальной боец, так что создавайте их на все имеющиеся ресурсы. Если хотите, то постройте нескольких **Хакеров**, которые позволят вам захватить сооружения противника. Как можно раньше захватите и укрепитесь в секторе 9, так как он приносит учетверенный доход (на флаге цифра «**4**»). В секторе 13 вы найдете **два Джипа** и **двух Психов** – отправьте их в сектор 9, чтобы уничтожить мост. Оставшееся до взрыва время полностью посвятите строительству войск. После того как **Штаб** будет уничтожен, соберите армию (за исключением **Лассара** и **Зода**, разумеется) в секторе 8, расположив по направлению к сектору 4, где находится вражеский **Штаб**. Ваша задача – сравнять с землей базу противника. Она хорошо укреплена, однако если вы действовали быстро и успели накопить достаточно войск, ее штурм будет не слишком сложен. Во время военных действий не прекращайте производство новых подразделений – подкрепление всегда будет кстати. После очистки сектора соберите основные силы около бетонной плиты в секторе 3. Очистив территорию от остатков сил противника, приведите к плите **Лассара** и **Зода**. Через некоторое время сюда прилетит корабль, на который необходимо посадить двух героев. Миссия выполнена.





МИССИЯ 6. ОЖИВШИЕ ХОЛМЫ

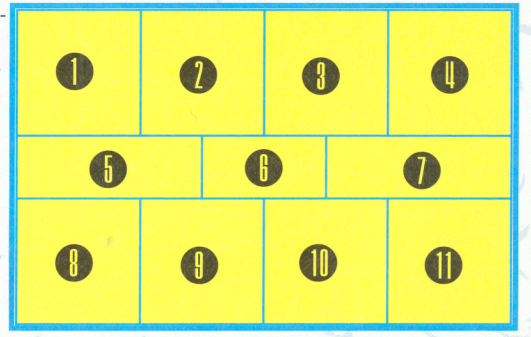
Количество секторов: 11
Сооружения: нет
Войска: 4 Хакера, 6 Психов, 5 Пироманов, 3 Джипа
Уровень технологий: 3

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:

а) захватить форпост и организовать временный штаб,
б) захватить авиабазу трансглобалов

ТАКТИКА:

После высадки в секторе 1 соберите все свои войска (**Психов, Пироманов и Джипы**) и выдвиньте их на север, где находится **Робозавод**, **два Склада** и флаг. Сразу же приступайте к строительству **Качков** – этих ребят нужно сделать не менее полутора десятков. Теперь двигайтесь на юг, чтобы уничтожить в секторе 8 **Бункер**, Противотанковую пушку, а также нескольких вражеских **Качков**. Учитывая ваше огневое превосходство, проблем быть не должно. После разгрома выделите команду **Хакеров** и захватите **Штаб**, **Радар**, а также три **Установки ПВО**. Вообще, в этой миссии очень важно позаботиться о защите с воздуха, так как противник будет постоянно отправлять в бой вертолеты. Постройте нескольких **Инженеров** и защитите **Робозавод** двумя **Установками ПВО**, а также постройте около **Радара** еще несколько **Установок ПВО** и **Противотанковых пушек**. В секторе 5 возьмите под контроль **БТР**, а также несколько **Легких танков**, которые оставьте около флага этого сектора (для надежности дополнительно поставьте там пару **Установок ПВО** и **Противотанковых пушек**). Постройте на **Автозаводе** десяток **Легких танков**, сгруппируйте их вместе с **Качками** (не менее пятнадцати-двадцати) и захватите сектор 9, где находится **Авиазавод**. Постройте на нем пять **Разведывательных вертолетов**.





МИССИЯ 7. СТЫДЛИВЫЕ ГЛАЗКИ

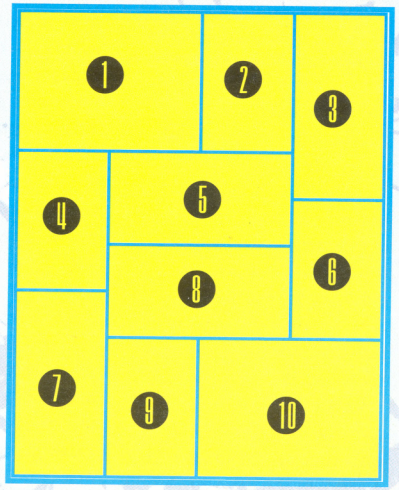
Количество секторов: 10
Сооружения: Штаб, Робозавод, Радар, Радар, Бункер, Установка ПВО
Войска: 3 Инженера, 6 Психов, 5 Пироманов, 4 Качка, 2 Хакера, 3 БТР, 2 Легких танка, 2 Разведывательных вертолета
Уровень технологий: 3

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:

а) захватить завод, на котором была изготовлена «Омега», при этом завод не должен быть разрушен,
б) уничтожить командные объекты противника

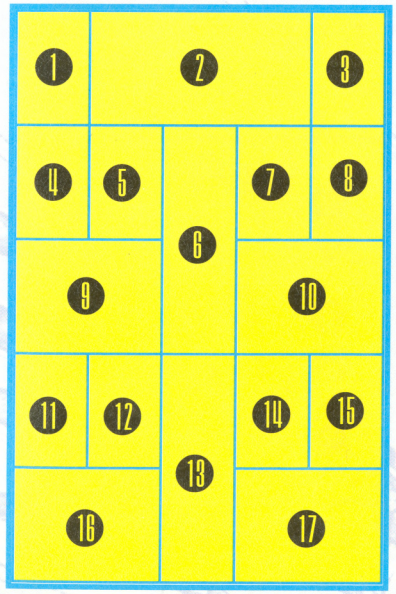
ТАКТИКА:

Сразу приступайте к экспансии. Захватите секторы 9 (**нейтральный танк**), 8 (**Противотанковая пушка**), 7 (**Автозавод**), 6 (**Авиазавод**). Параллельно стройте **Качков** и **Пироманов**. Когда их будет не менее полутора десятков, вместе с подкреплением из **Легких танков** нападайте на охрану **завода** в секторе 5. Держите наготове группу **Хакеров** – вам достаточно захватить хотя бы одно здание комплекса, чтобы первая задача была успешно завершена. Пусть остатки вашей ударной группы защищают комплекс, а вы тем временем готовьте второй штурмовой эшелон, который должен уничтожить вражеский штаб в секторе 1. Если действовать достаточно быстро, то миссию можно выполнить в течение пяти-шести минут.





МИССИЯ 8. Я ИДУ ИСКАТЬ



Количество секторов: 17
Сооружения: Штаб, Робозавод, 2 Противотанковые Пушки, Склад
Войска: 3 Инженера, 2 Психа, 4 Пиромана, 2 БТР, 2 Легких танка
Уровень технологий: 3

БОЕВАЯ ЗАДАЧА:

захватить исследовательский центр противника

ТАКТИКА:

Исследовательский центр находится на острове в секторе 6. Добраться до него можно на **БТР**, которые могут передвигаться по воде. Для атаки вам потребуется совершить два рейда: первый раз вам необходимо захватить одно из **Противотанковых орудий** (**Хакер** и пара **Пироманов**), а во второй раз – уничтожить **Бункер** с **Качками** и захватить **исследовательский центр**. Начав строительство двух **Хакеров** и четырех **Качков**, направьте **Психов** для захвата секторов 17 (**Радар**), 14 (**Автозавод**), 15 (**Авиазавод**), 10 (**Бункер**). **Пироманам** прикажите уничтожить мост, соединяющий секторы 13 и 17, тем самым максимально отрезав вашу базу от «большой земли». Когда первый **Хакер** будет построен, посадите его и двух **Пироманов** в **БТР** (все смертники) и двигайтесь к острову. Уничтожьте заградительные ежи с помощью **Пироманов** и быстро захватите одно из двух орудий – это основная цель вашего рейда. **БТР** отправьте обратно, а из взятого под контроль орудия расстреляйте **вторую пушку** и **Установку ПВО**. Теперь, когда в вашем распоряжении будут **Качки** и новый **Хакер**, спокойно плывите на **БТР** к острову и захватывайте **исследовательский центр**.



МИССИЯ 9. СРЕДИ ДУБОВ

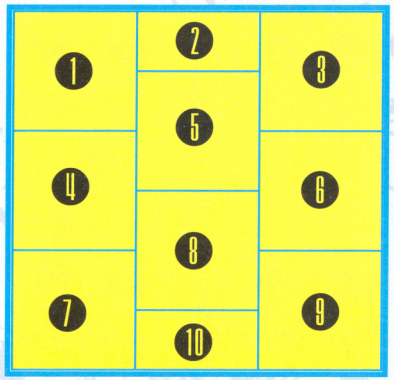
Количество секторов: 10
Сооружения: Штаб, Робозавод, Радар, 5 Складов,
2 Противотанковые пушки
Войска: 2 Инженера, 4 Психа, 2 Пиромана, 2 Качка, Зод, 2 Джипа, 4 Легких танка
Уровень технологий: 3

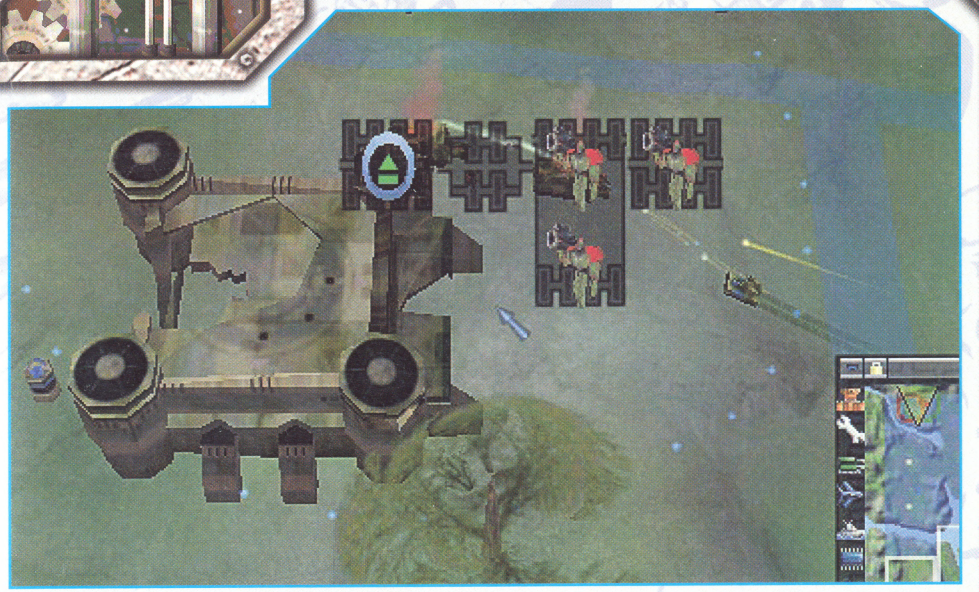
БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:

а) доставить Зода с контейнером в точку эвакуации,
б) охранять посадочную площадку,
в) эвакуировать Зода с контейнером

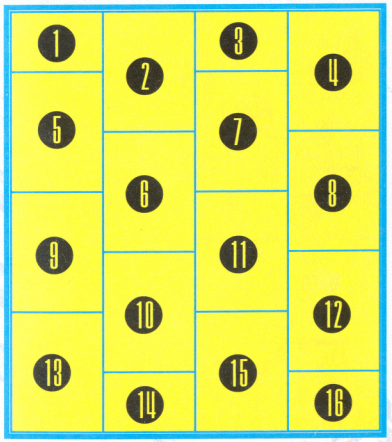
ТАКТИКА:

Нам необходимо доставить **Зода** и **секретный контейнер** (кстати, не забудьте захватить его!) в сектор ❸. Назначайте героя в отдельный отряд и под прикрытием **Качков** и **Легких танков** двигайтесь через сектор ❹ к **базе**, расположенной в секторе ❶. По пути уничтожайте все группировки противника и захватывайте флаги. Одновременно с этим постройте еще один **Робозавод** и запустите бесконечное производство **Качков** и **Пироманов** в соотношении **2:1**. Очистите пусть к посадочной площадке (сектор ❸) и доставьте туда **Зода** с **контейнером**. Теперь необходимо очистить от противника секторы ❷, ❺ и ❻ (как минимум!), чтобы открыть воздушный коридор для транспортного челнока. Удерживая контроль над этими секторами, произведите эвакуацию **Зода**.





МИССИЯ 10. ШАГ НА КОВЕР



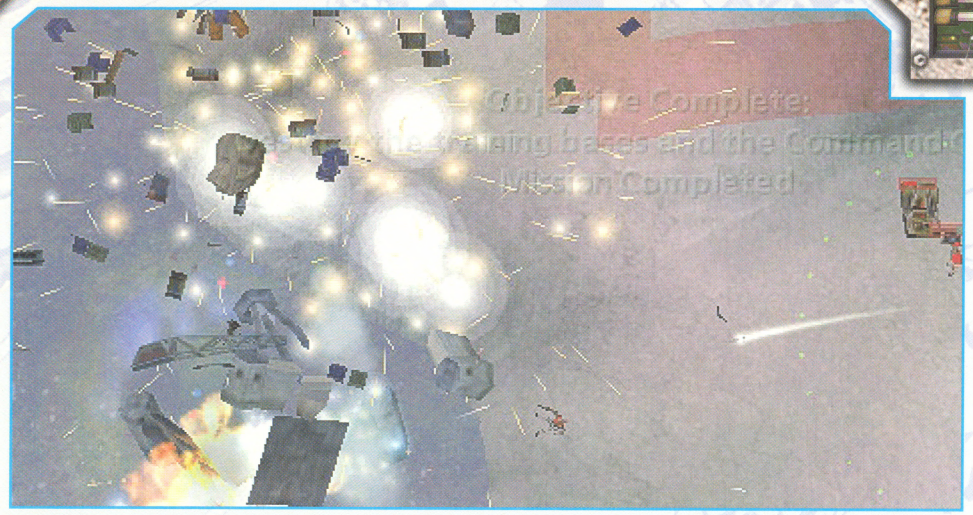
Количество секторов: 16
Сооружения: Штаб, Робозавод, Радар
Войска: 2 Инженера, 4 Психа, 2 Снайпера, 3 Качка, Зод, 2 БТР, 2 Легких танка
Уровень технологий: 4

БОЕВАЯ ЗАДАЧА:

доставить Зода к месту встречи с генералом Горовцем

ТАКТИКА:

Самая простая миссия во всей игре — трудно поверить, но это факт. Итак, для быстрой победы (в течение трех минут!), вам необходимо выделить **Зода** и трех **Качков** и посадить их в один из **БТР**. Во второй **БТР** направьте **четырех Психов** (или **двух Психов** и **двух Снайперов**, как вам будет угодно). После этого объедините **БТР** и два **Легких Танка** и прикажите им двигаться по следующему маршруту: ⓯-⓫-❼-❷-❶. Последний сектор и будет местом встречи. Самое главное, постоянно указывайте конечную точку, чтобы ваши подразделения не слишком увлекались уничтожением противника. Основное сопротивление вы встретите в секторе ❷, где находится **база** врага. Не трогайте ее, а как можно быстрее подведите **БТР** (танки, скорее всего, к этому времени будут уже уничтожены) к сооружению в секторе ❶ и осуществите выгрузку войск. Вот и все, чистая победа. Разумеется, можно пойти и более долгим путем тотального уничтожения противника, что в итоге принесет больше очков, однако это уже дело вкуса.



МИССИЯ 11. БОЛЬШАЯ ПЕРЕМЕНА

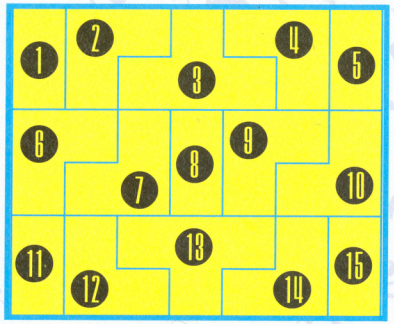
Количество секторов: 15
Сооружения: Штаб, Робозавод, Бункер, 2 Установки ПВО
Войска: 3 Инженера, 15 Психов, 1 Качкок, 2 Легких танка, Передвижной постановщик помех
Уровень технологий: 4

БОЕВАЯ ЗАДАЧА:

уничтожить все учебные части и Штаб противника

ТАКТИКА:

Уровень технологий вновь увеличился на единицу, а значит, в вашем распоряжении появились новые бойцы. Рекомендуем обратить особое внимание на **Передвижной постановщик помех** – очень интересная боевая единица (см. раздел **СООРУЖЕНИЯ И ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ**). Тактика, которая приведет вас к победе, сравнительно проста. Не фокусируясь на строительстве флота (**Доки** могут быть построены в секторе 15), постепенно двигайтесь в северном направлении, передвигая границы все ближе и ближе к **базе** противника. В самом начале равномерно распределите войска и разошлите их в сектора 14 (**Авиазавод**), 12 (**Радар**) и 11 (**Робозавод**). Поставьте на непрерывный поток производство **Качков**, **Пиромано**в и **Легких танков**, а затем приступайте к захвату центральных секторов (6, 7, 8, 9 и 10). Атаку на вражеский **Штаб**, расположенный в секторе 2, проводите с двух сторон – из сектора 3 и сектора 6. Когда вы захватите большую часть карты, враг потеряет инициативу и ваша победа станет лишь вопросом нескольких минут. Кстати, будьте осторожны с морским флотом противника, который патрулирует северные границы секторов 2, 3 и 4.





МИССИЯ 12. СПАСТИ КАПИТАНА ЗОДА

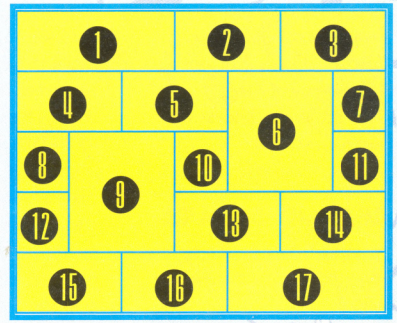
Количество секторов: 17
Сооружения: нет
Войска: 2 Психа, 4 Снайпера, 4 Качка, 3 Хакера, 3 БТР, 4 Легких танка, Передвижной постановщик помех
Уровень технологий: 4

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:

а) захватить штаб противника,
б) найти блок дознания,
в) освободить Зода и уничтожить блок дознания,
г) доставить Зода на вертолетную площадку на северо-востоке,
д) захватить или уничтожить все заводы и командные посты противника

ТАКТИКА:

Находящийся в плену **капитан Зод** удерживается в секторе 6. Чтобы добраться до него, вам потребуется совершить прогулку по обходному маршруту вдоль западной и северной границы карты: 18-10-9-5-7-6. Незамедлительно после старта миссии поместите войска в **БТР** и двигайте кавалькаду к сектору 16. Там находятся **Штаб**, **Склады**, **Установка ПВО**, **Робозавод** – все эти сооружения необходимо захватить с помощью **Хакеров**. Поместите в **БТР** любого солдата и захватите секторы 15 (**Радар**), 18 (**Обогатительная фибрика**), 12 (**Робозавод**) и 8. Постройте один **Автозавод** и не менее двух **Робозаводов** (вдобавок к захваченным заводам) и поставьте на бесконечный поток производство войск. Местом сбора назначьте плато в секторе 9 (кстати, там же можно возвести **Доки**). Накопив достаточно сил, атакуйте **Штаб** противника, который находится в секторе 2. Восстановив силы и построив несколько **Плазменных танков**, приступайте к штурму тюрьмы в секторе 6. Держите поблизости отряд **Хакеров**, которые должны захватить центральное здание (внимание, если вы случайно его разрушите, миссия будет провалена!). После освобождения **Зода** доставьте его к площадке в секторе 3. Теперь вам осталось лишь добить остатки сил противника, и миссия будет успешно завершена.





МИССИЯ 13. ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОГО ШПИОНА

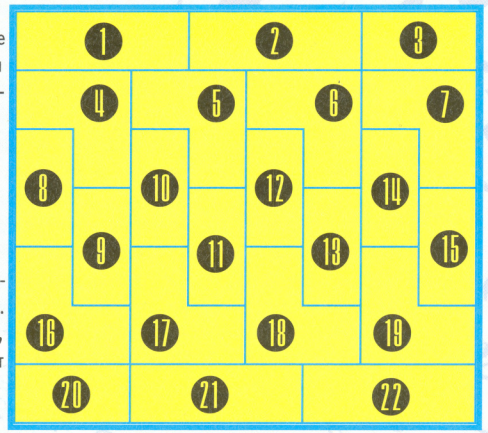
Количество секторов: 22
Сооружения: Штаб, Радар
Войска: 4 Психа, 2 Инженера, 6 Снайперов, 4 Качка, 3 Легких танка, Передвижной постановщик помех
Уровень технологий: 4

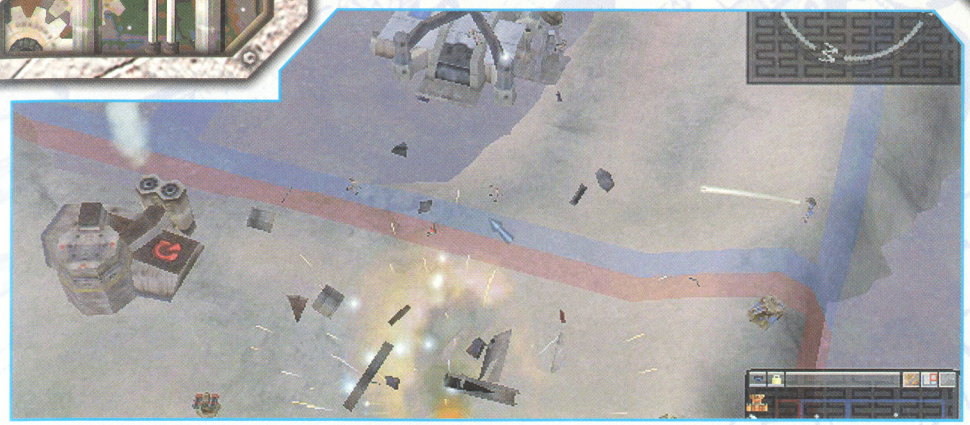
БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:

а) устроить засаду на пути конвоя и освободить военнопленных,
б) сопроводить военнопленных до точки эвакуации

ТАКТИКА:

Сразу же отправьте **Инженеров** захватывать секторы 18 и 20 (**Обогатительная фабрика**), а потом прикажите им построить **Робозавод**. После окончания работ приступите к созданию **Качков** и **Пироманов**. Тем временем направьте все имеющиеся в наличии войска в сектор 18, где находится **Бункер**. Поместите в **Бункер Снайперов**, чтобы они уничтожали водителей вражеского конвоя. Остальные подразделения равномерно разместите рядом под прикрытием защитного поля **Постановщика помех** и ждите появления неприятеля. Во время уничтожения патруля старайтесь как можно быстрее захватывать оставшиеся без водителя машины противника. Когда пленные (**Бакер, Кларк** и **Тайлер**) будут освобождены, немедленно выведите их из зоны боевых действий. Разбив остатки конвоя, соберите все накопленные силы и прорывайтесь к сектору 9, где находится зона эвакуации. Возведите **Автозавод**, постройте на нем **БТР** и поместите в последний трех освобожденных пленников. Двигайтесь по кратчайшему маршруту через секторы 18-6-9. Вперед вышлите группу смертников, которые примут основной удар. **БТР** должен оставаться все огня врага, двигаясь в хвосте колонны. Когда троица доберется до площадки, миссия будет успешно завершена.





МИССИЯ 14. КРАСНАЯ МИЛЯ

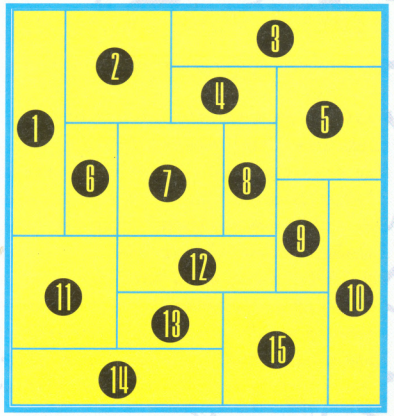
Количество секторов: 15
Сооружения: Штаб, Робозавод, Радар
Войска: 3 Инженера, 8 Психов, 2 Пиромана, 4 Качка, 3 Хакера, 2 БТР, 3 Легких танка
Уровень технологий: 5

БОЕВАЯ ЗАДАЧА:

освободить военнопленных

ТАКТИКА:

Первая миссия, где без морского флота не обойтись. Дело в том, что пленные содержатся в секторе 6, который находится на острове и великолепно укреплен. Пытаться взять его с помощью **БТР** просто самоубийственно, а **Транспортные вертолеты** (новый вид воздушных подразделений за счет повышения уровня технологий), увы, беззащитны против **Установок ПВО**. Поэтому первым делом вам нужно позаботиться о строительстве флота. **Доки** могут быть возведены в секторах 1 и 9. Сразу захватите контроль над сектором 6, где установлено **Тяжелое оружие** — вещь в военном хозяйстве исключительно полезная. Особое внимание уделите сектору 11, где находится **Робозавод**, **Радар** и **Автозавод** противника. Захватить все это добро можно единственным(!) **Хакером**, главное — действовать осторожно и быстро. **Радар** можете продать, а заводы используйте на всю катушку. Накопив не менее полутора десятков подразделений, отбейте сектор 10. После этого приступайте к созданию флота, который должен уничтожить береговую охрану сектора 7, а также ликвидировать часть сооружений противника на материке. Тем временем проводите экспансию, двигаясь по маршрутам 14-11-1-7 и 10-5-9, чтобы взять инициативу в свои руки. Уничтожьте вражеские **средства ПВО** и нанесите глобальный авиаудар по острову, после чего доставляйте войска с помощью **Транспортных вертолетов** и освобождайте пленных. Дополнительные задания, связанные с захватом видеозаписи и захватом сторожевой башни, труда не представляют, поэтому мы оставим их на ваш самостоятельный разбор.





МИССИЯ 15. ДОРОГАЯ ПЕРЕДАЧА

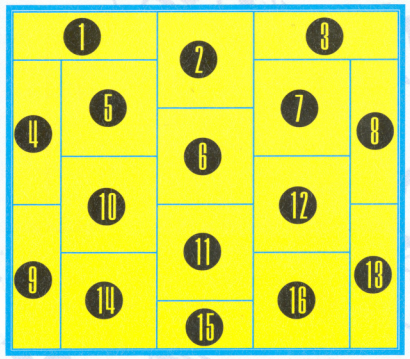
Количество секторов: 16
Сооружения: Штаб, Робозавод, 2 Противотанковые пушки, 3 Склада, Тяжелое орудие
Войска: 2 Инженера, 3 Психа, 2 Снайпера, 2 Качка, 2 Лазера, Лассар, 2 БТР, 3 Легких танка, Передвижной постановщик помех, 2 Плазменных танка
Уровень технологий: 5

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:

а) захватить радиостанцию трансглобалов,
б) передать захваченные видеоматериалы в телецентр ZNN

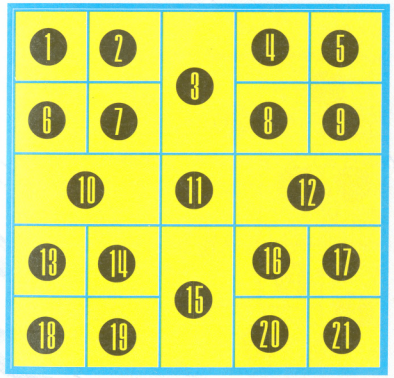
ТАКТИКА:

Погрузите **Лассара** (который, кстати, является **Хакером**) и других пехотинцев в два **БТР**, запустите на полную катушку производство войск и двигайтесь к сектору 6, захватив по пути сектор 11. В последнем находится **Радар, Бункер, Автозавод** (сразу приступите к строительству танков) и **Установка ПВО** – отдавать противнику такие сокровища по меньшей мере неразумно. В секторе 6 уничтожьте охрану радиостанции и захватите ее с помощью **Лассара**. Затем поместите **Лассара** внутрь станции. Через несколько секунд наш герой объявит, что не может осуществить трансляцию видеоматериалов, так как противник глушит связь при помощи четырех других радиостанций. Они расположены в секторах 5, 7, 14 и 16. Немедленно вышлите войска в два последних сектора (проще всего сравнять с землей станцию в секторе 16) и уничтожьте станции. Затем накопите силы (не менее пятнадцати пехотинцев при поддержке десятка машин) и уничтожьте оставшуюся пару станций. После этого **Лассар** вновь вернется к трансляции материалов – когда они будут переданы, миссия успешно завершится.





МИССИЯ 16. ЛЮБОПЫТСТВО НЕ ПОРОК



Количество секторов: 21
Сооружения: Штаб, Робозавод, 2 Противотанковые пушки
Войска: 4 Инженера, 2 Пиромана, 2 Качка, 4 Лазера, БТР, Джип, 2 Средних танка, 2 Плазменных танка
Уровень технологий: 5

БОЕВАЯ ЗАДАЧА:

найти разведцентр и проникнуть на его территорию

ТАКТИКА:

Противник отделен от вас рекой, которая проходит вдоль секторов 10, 11 и 12. Если вы разрушите все мосты, то можете чувствовать себя относительно спокойно, так как противник не будет совершать частых вылазок, пара безнадежных атак с воздуха – это все, на что его хватит. Однако рано или поздно вам придется брать штурмом южные секторы, где укрепился враг. Советуем не затягивать с наступлением, так как потом атака будет чрезвычайно сложной и долгой. Как можно быстрее доберитесь до секторов 17 (**Автозавод** и **Тяжелое орудие**), 21 (**Авиазавод**), 18 (**Радар**). **Штаб** противника находится в секторе 7 и очень хорошо охраняется. Вдобавок к этому, база расположена на холме, что дает врагу стратегическое преимущество. Штурм лучше всего проводить в три эшелона – атака сухопутных войск, авиаудар и глобальная бомбардировка (при помощи **истребителей-бомбардировщиков**). Раза с третьего-четвертого оборона будет пробита, и вы доберетесь до **разведцентра**, расположенного в секторе 1. Попасть к нему проще всего через сектора 7 и 6, так как при этом вам не нужно прорываться через базу в секторе 7. Однако и этот маршрут хорошо охраняется, так что все советы по подавлению обороны противника остаются в силе. Посте того как техник захватит здание, поместите внутрь любого пехотинца.



МИССИЯ 17. ОХОТА НА МЯСНИКА

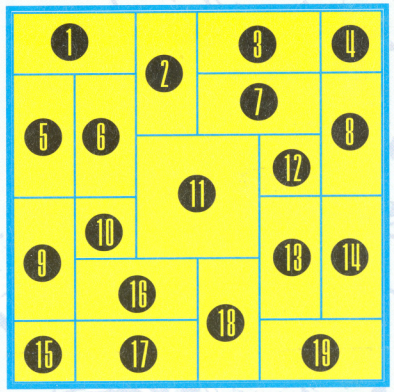
Количество секторов: 19
Сооружения: Штаб
Войска: 2 Инженера,
3 Пиромана, 3 Качка, 2 Лазера,
3 Джипа, 2 Легких Танка,
2 Плазменных танка
Уровень технологий: 5

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:

а) убить Мясника,
б) найти контейнер,
в) доставить контейнер в точку эвакуации

ТАКТИКА:

Из сектора 6, где расположен ваш **Штаб**, начинайте двигаться на юг, захватывая секторы 6 (**Радар** и **Сторожевая башня**), 9 (**Авиазавод**, **Тяжелое оружие**, а также нейтральная **Передвижная ракетная установка**). За мостом в секторе 17 вас встретит **Тяжелое орудие**, которое является первым эшелоном в оборонительном комплексе сектора 18, где находится искомый **Мясник**. Ваших войск недостаточно, чтобы сразу же разделаться с негодяем, поэтому уничтожьте с безопасной дистанции мост (например, при помощи **Передвижной ракетной установки** или **Качков**) и закрепитесь в западной части карты. Во время первой экспансии не забывайте строить новые и новые войска, так как очень скоро противник совершит нападение со стороны сектора 7. Посадите в **Сторожевую башню** нескольких **Качков**, поставьте рядом пару **танков**, возведите три-четыре **Противотанковых орудия** и все будет в порядке. После того как **Мясник** будет уничтожен, не забудьте взять контейнер и доставить его в сектор 11, где находится точка эвакуации (посадочная площадка).





МИССИЯ 18. УТЕЧКА МОЗГОВ

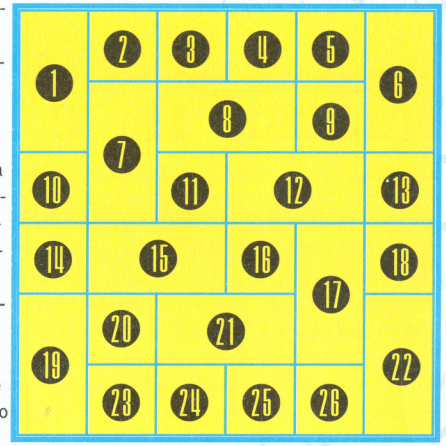
Количество секторов: 26
Сооружения: Штаб, Робозавод, Автозавод, Радар,
3 Противотанковые пушки, Установка ПВО, 3 Сторожевые башни, Обогатительная фабрика, Доки, Лаборатория
Войска: 7 Качков, 22 Лазера, Лассар, 5 Легких танков,
2 Средних танка, 6 Плазменных танка, 2 Тяжелых танка,
3 Катера, 7 Эсминцев, 3 Крейсера
Уровень технологий: 5

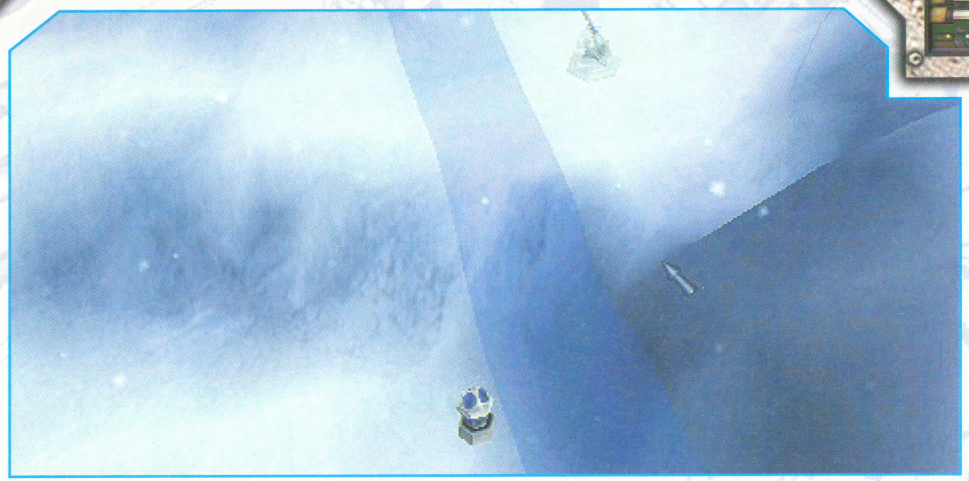
БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:

а) используя Лассара, проникнуть в техцентр противника и похитить ученого,
б) доставить похищенного ученого в свой полевой Штаб,
в) сохранить жизнь Лассару

ТАКТИКА:

Обратите внимание на начальную расстановку сил – впервые в вашем распоряжении сразу же оказалась полноценная база, а также весьма внушительная армия. Да и карта поделена аккурат пополам между вами и врагом. Осталось только грамотно использовать все это хозяйство, и победа будет за вами. **Техцентр** расположен совсем рядом, в секторе 11. Казалось, только выдвини вперед группу **Лазеров** в секторе 15, похищай ученого и дело в шляпе, а нет, не так-то все просто. Впереди вас ждет ловушка – хорошо укрепленный бастион противника, который можно взять только глобальным штурмом. Сразу запустите на всю катушку производство войск. Ваша задача добиться уверенного доминирования на карте, прежде чем вы приступите к штурму. Постройте не менее четырех **Робозаводов** и два **Автозавода** (одного **Дока** и одного **Авиазавода** будет вполне достаточно). Штурм можно начать либо из сектора 15, либо из сектора 9, либо из сектора 4 (мосты, которые ведут к острову). Не исключен и вариант с десантом, однако он очень сложен в реализации. Самое главное – не поддавайтесь соблазну сразу же приступить к нападению. Несмотря на кажущуюся мощь вашей армии, ее будет недостаточно, чтобы пробить оборону. Поэтому набирайте войска, используя базовые подразделения для обороны границ. К атаке можно приступать только после того, как вы захватите все граничные секторы и уничтожите все **Сторожевые башни**. После захвата вражеского центра и освобождения пленника, доставьте последнего в сектор 18, где расположен ваш полевой **Штаб**.





МИССИЯ 19. С РУК НА РУКИ

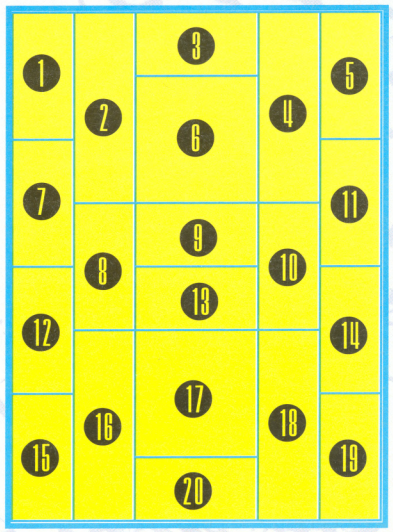
Количество секторов: 20
Сооружения: Штаб, Робозавод, Противотанковая пушка, Установка ПВО
Войска: 2 Инженера, 2 Психа, Качок, 2 Снайпера, 2 БТР, 4 Легких танка, 2 Средних танка
Уровень технологий: 5

БОЕВАЯ ЗАДАЧА:

доставить изделие на место встречи в целости и сохранности

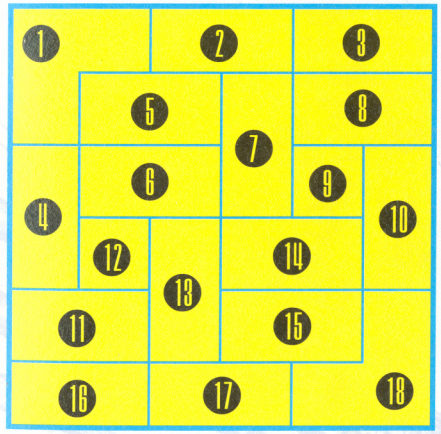
ТАКТИКА:

Вам необходимо доставить контейнер с бесценным грузом в сектор 5, т.е. в северо-восточный угол карты. Если вы будете действовать очень быстро, то успеете выполнить миссию без строительства дополнительных войск (не считая одного **Транспортного вертолета**). Не факт, что предложенный вариант получится реализовать с первого раза, но со второй-третьей попытки обязательно должно получиться. Итак, по порядку. Сразу же сажайте **Снайперов**, **Психов** и **Качка** в два **БТР** и отправьте их к сектору 11. Ваша задача – успеть добраться туда до противника. Тем временем соорудите **Авиазавод** и постройте **Транспортный вертолет**. Он должен быть готов к тому моменту, когда ваши войска укрепятся в секторе 11 (**Тяжелое орудие**). Перекиньте им хотя бы **пару танков** и начинайте двигаться к сектору 6, отвлекая внимание орудия в секторе 3 пушечным мясом. Чтобы не двигаться придется по обходному маршруту 11-9-8-4-6 (таковы географические особенности этого места), переправьте груз на **Транспортном вертолете**. Потери не важны – даже если **Качок** с контейнером будет уничтожен, вы можете подхватить груз любым другим пехотинцем. Когда вы доставите контейнер на место встречи, миссия успешно завершится.





МИССИЯ 20. ШПИК СО ЛЬДОМ



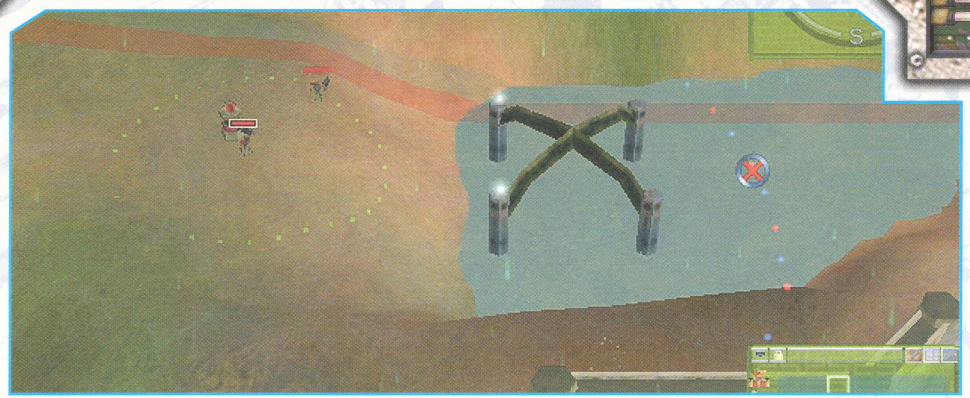
Количество секторов: 18
Сооружения: Штаб, 2 Склада, Автозавод, Установка ПВО, Тяжелое орудие
Войска: 3 Инженера, 3 Качка, 3 Снайпера, Кларк, 2 Плазменных танка, Тяжелый танк, Транспортный вертолет
Уровень технологий: 6

БОЕВАЯ ЗАДАЧА:

используя Кларка, проникнуть в архив

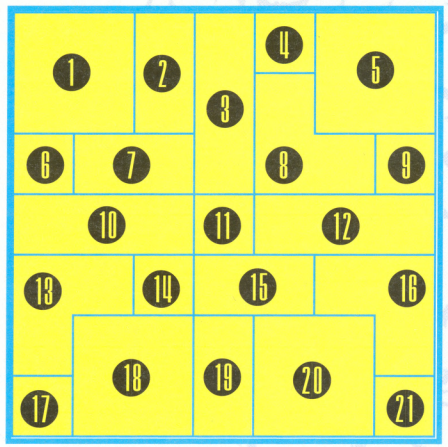
ТАКТИКА:

Сразу сажайте на **Транспортный вертолет Инженеров, Качков** и **Снайперов**, после чего летите к сектору 1. Обязательно захватите его раньше противника, так как в нем находится **Радар, две Установки ПВО, Тяжелое орудие**. Постройте здесь **Робозавод**, после чего подтяните оставшиеся силы. Захватите **Радар** в секторе 13 и продайте его – вы не сможете контролировать достаточно секторов, поэтому дополнительные ресурсы будут как нельзя кстати. Архив находится в сердце вражеской базы и просто так его не взять. Особенно опасны направления из секторов 9 и 10, так как в них противник выставил наиболее мощную оборонительную линию. Захватите сектор 7, возьмите под контроль все сооружения и готовьтесь к штурму сектора 8 из сектора 3. Не затягивайте с атакой – чтобы ускорить производство войск постройте еще один завод. После захвата здания архива (оно находится рядом со **Штабом**, не уничтожьте его в пылу сражения!) отправьте в него **Кларка**. Миссия будет успешно выполнена.



МИССИЯ 21. ПО СЛЕДАМ ГАДЮКИ

Количество секторов: 21
Сооружения: Штаб, Робозавод, Противотанковая пушка, Установка ПВО
Войска: 2 Инженера, 2 Качка, 4 Снайпера, 2 Хакера, 4 Лазера, 2 Диверсанта, 2 БТР, Плазменный танк, 3 Тяжелых танка, 2 Транспортных вертолета
Уровень технологий: 6



БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:

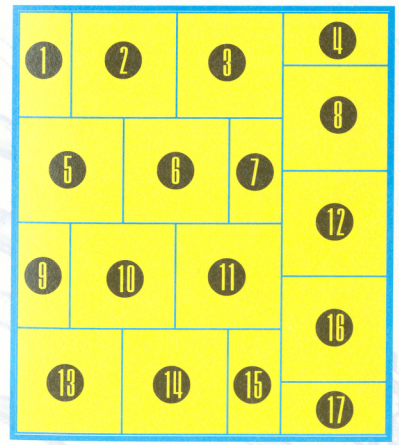
а) захватить модернизированные Доки трансглобалов,
б) захватить модернизированный Авиазавод трансглобалов

ТАКТИКА:

С первых минут готовьтесь к походу в секторы 1 и 6, где находятся модернизированные **Доки** и модернизированный **Авиазавод**. Группу, расположенную в секторе 20 держите в качестве резерва, так как ее не хватит, чтобы прорвать оборону сектора 6. Приступайте к глобальному строительству пехоты. Не концентрируйтесь на технике, так как она вам мало поможет. **Качки, Пироманы** – вот основа вашей армии. Кстати, обратите внимание на **Диверсантов**, которые могут долго оставаться невидимыми для противника (их способны засечь только **Передвижной постановщик помех** и **Крейсер**). Проведите разведку местности с помощью этих подразделений. Когда вы накопите не менее тридцати-сорока роботов, приступайте к штурму сектора 1. Добраться до него можно после ремонта моста. Собирайте подразделения недалеко от переправы, укрепив ее **парой-тройкой Противотанковых пушек**. Когда сектор будет завоеван, а первое из модернизированных зданий захвачено, приступайте к дальнейшей экспансии. Переправьте остатки сил с помощью **Транспортных вертолетов**, постройте в секторе 20 **два Робозавода**, чтобы обеспечить приток новых сил, и идите на штурм. После захвата второго здания миссия будет успешно завершена.



МИССИЯ 22. ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ



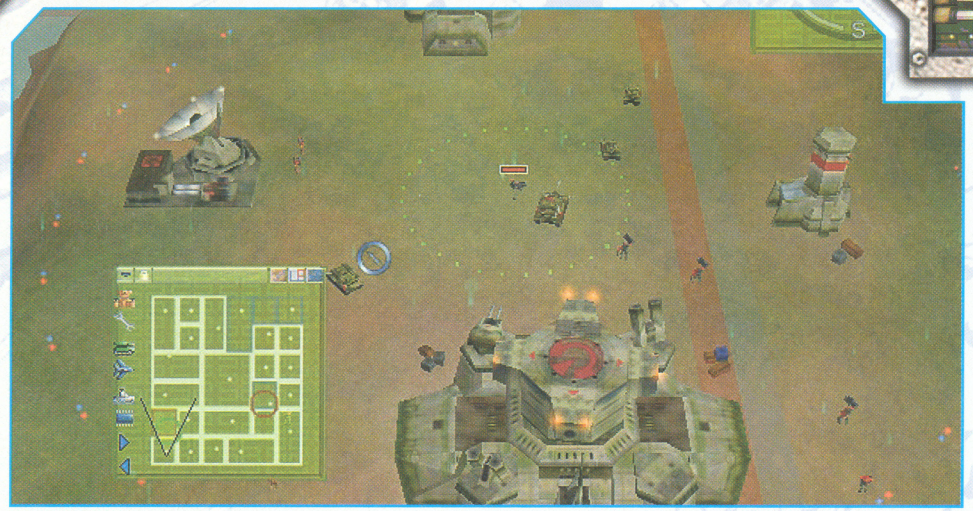
Количество секторов: 17
Сооружения: Штаб
Войска: 2 Инженера, 4 Психа, 8 Пироманов, 2 Качка, 2 БТР, 2 Средних танка, Транспортный вертолет
Уровень технологий: 6

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:

а) вытащить Горовца из тюрьмы,
б) эвакуировать Горовца в безопасное место

ТАКТИКА:

Сразу начинайте захватывать территорию. Отправьте одного робота в секторы 14 и 17, а также доставьте с помощью **Транспортного вертолета** пехотинцев в секторы 15, 9, 10 (**Робозавод, 2 БТР, Тяжелое орудие**) и 11. На легкое вызволение **Горовца** из плена можете не рассчитывать – тюрьма находится в самом сердце вражеской базы и хорошо укреплена. Поэтому выигрышной тактикой будет быстрый захват секторов, строительство мощной армии... В общем, все как обычно. Постройте **Доки** в секторе 14, чтобы к моменту штурма сектора 4 (**вражеская база**) заручиться поддержкой с моря. Сразу же постройте около **Штаба** несколько **Установок ПВО**, чтобы эффективно отбиваться от назойливых воздушных атак врага на вашу базу. После разгрома противника (а это будет сделать не так-то просто!) вызвольте из заточения **Горовца** и сопроводите его в сектор 17, где находится место эвакуации.



МИССИЯ 23. ПОЗВОНИ МНЕ, ПОЗВОНИ

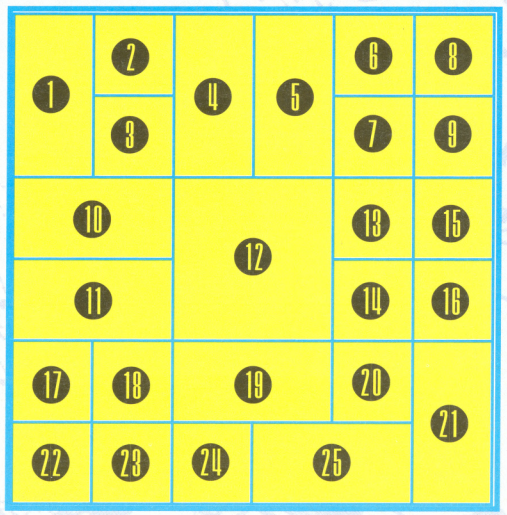
Количество секторов: 25
Сооружения: Штаб, Робозавод, 3 Склада, Сторожевая башня
Войска: 2 Инженера, 2 Психа, Пироман, 2 Лазера, 2 Качка, Хакер, Горовец, 2 Легких танка, Плазменный танк, Тяжелый танк
Уровень технологий: 6

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:

а) доставить Горовца на радиостанцию для разговора с Килером,
б) охранять радиостанцию во время разговора с Килером

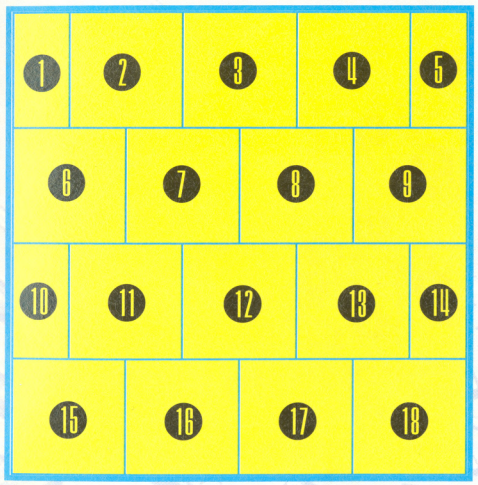
ТАКТИКА:

Захватите сектор 22, где находится **радар**, а также секторы 18, 19 (**Тяжелое орудие**) и 20 (**Лаборатория**). Вам необходимо как можно быстрее добраться до сектора 10, где на холме находится **радиостанция** (отмечена на карте). Не забудьте взять с собой команду **Инженеров**, чтобы отремонтировать мост. Не забудьте построить пару **Хакеров**, чтобы захватить станцию. Если вы не будете мешкать, то выполнение операции займет минимум времени. После короткого разговора с начальством, **Горовец** даст вам зеленый свет на уничтожение «**всего, что синего цвета**». Проще говоря, вам необходимо уничтожить вражескую базу в секторах 6, 7, 8 и 9. Тут особых советов нет — копите силы, захватывайте инициативу и, главное, действуйте как можно быстрее.





МИССИЯ 24. ОПЕРАЦИЯ «БЕРЕГ»



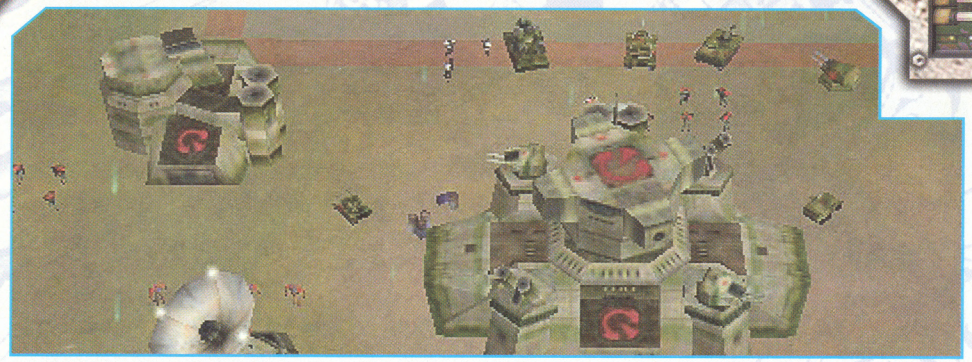
Количество секторов: 18
Сооружения: Штаб, Робозавод, Автозавод, Радар,
2 Тяжелых орудия
Войска: 2 Инженера, 4 Психа, 2 Качка, 4 Лазера, 2 БТР, 4 Легких танка, 2 Средних танка
Уровень технологий: 6

БОЕВАЯ ЗАДАЧА:

уничтожить штаб на берегу Гадючьего острова

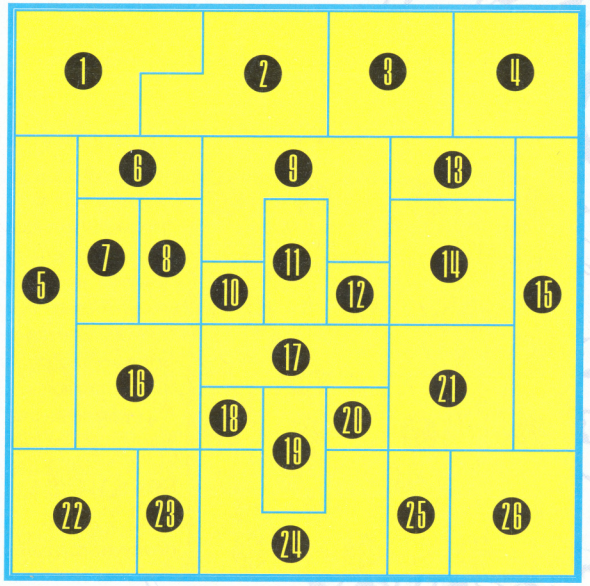
ТАКТИКА:

Еще одна операция из серии «сокруши-их-всех!». Ваша задача — пробраться на Гадючий остров и сровнять с землей **Штаб** противника (сектор 3). Захватите секторы 12, 13, 16 (**Авиазавод**), а также осуществите марш-бросок на **БТР** к островам в секторах 10, 1, 6, 7, 8, 9, 5, где находятся одинокие флаги. Как можно быстрее постройте воздушный флот, чтобы удерживать контроль над островами (увы, вы не можете возвести **Доки** ни в одном из южных секторов). Захват секторов 15 (осторожно — **Бункер**!) и 10 производите крупным отрядом, который лучше всего высадить или доставить на **БТР** к северной стороне сектора 10. Начать штурм лучше всего с мощной артподготовки. Создайте звено из десяти-двенадцати **Штурмовых вертолетов** и разнесите в пух и прах основную береговую охрану. Очистите площадку в секторе 4 и высадите туда подразделения. Перевозить технику достаточно долго, поэтому рекомендуем строить только воздушные подразделения и пехоту. После разгрома вражеского **Штаба**, миссия будет успешно завершена.



МИССИЯ 25. БУРЯ В СТАКАНЕ

Количество секторов: 26
Сооружения: Штаб, Робозавод, Противотанковая пушка, 2 Бункера
Войска: 4 Инженера, 4 Пиромана, 3 Диверсанта, 5 Лазеров, Зод, 2 БТР, Джип, Легкий танк, Тяжелый танк, Разрушитель, Ударная волна, 2 Разведывательных вертолета, Транспортный вертолет,
Уровень технологий: 7



БОЕВАЯ ЗАДАЧА:

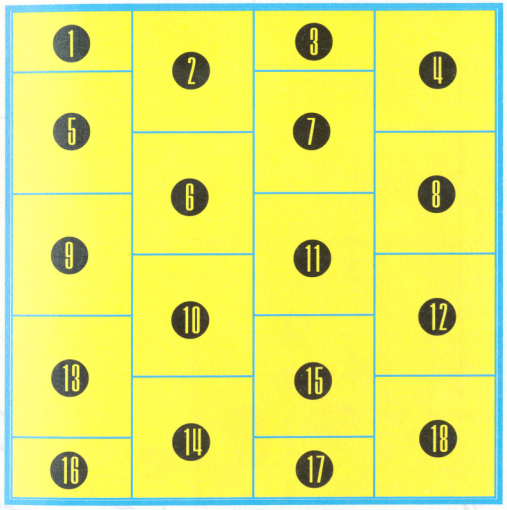
провести Зода в штаб «Гадюки»

ТАКТИКА:

Наслаждайтесь полным деревом технологий... Все, теперь вы можете строить любые сооружения и любые подразделения. Собственно, апофеоз военной инженерной мысли находится совсем рядом – **Телепорт**, устройство для мгновенного переноса подразделений, находится в секторе 19. Захватите его в первую очередь, а затем отправьте солдат в секторы 23, 16, 18 (**Автозавод**), 20 (**Радар**), 21, 25, 26 (**Робозавод**). Флаги секторов 26 и 15 (равно как и сектора 22) отделены водными просторами, поэтому добираться до них придется с помощью **БТР** или **Транспортного вертолета**. База противника находится в секторе 9. Попасть туда можно либо с востока (сектор 13), либо с запада (сектор 6). Оба пути достаточно хорошо охраняются, однако чуть-чуть проще атака проходит с востока. Обратите внимание, что вам необходимо провести **Зода** в **Штаб**, а следовательно вам нужно не уничтожить это сооружение, а захватить его. Рекомендуем поместить в **Телепорт четырех Хакеров** и выжидать удобного момента. Когда основная оборона противника будет прорвана, телепортируйте **Хакеров** и захватывайте **Штаб**. Затем высылайте и самого старину **Зода** – после того как он окажется внутри здания, миссия будет успешно завершена.



МИССИЯ 26. ОТ «А» ДО «ЗЕД»



Количество секторов: *18*
Сооружения: Штаб, Робозавод, Автозавод, Радар, 2 Противотанковые пушки
Войска: 2 Инженера, 4 Психа, 3 Качка, 2 Снайпера, 2 БТР, 3 Средних танка, Тяжелый танк,
Уровень технологий: 7

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:

а) проникнуть в исследовательский комплекс,
б) добраться до разведцентра и перехватить приказы противника,
в) доставить приказы в свой полевой Штаб и раскрыть планы трансглобалов

ТАКТИКА:

Исследовательский комплекс расположен в секторе 11 и хорошо укреплен. Так просто до него не добраться. Сразу после начала миссии приступайте к планомерному освоению береговой линии, захватывая секторы 10, 17, 18, 12, а также 18, 9, 5 и 1. Уничтожьте мосты в секторах 12 и 1, чтобы отрезать противника (точнее себя от противника) и постройте там несколько **Противотанковых пушек** и **пару Установок ПВО**. В секторе 14 находится место для возведения **Доков** – постройте их в самом начале миссии и начинайте собрать флот. Исследовательский комплекс великолепно укреплен, поэтому предварительная артподготовка с моря будет совсем не лишней. В качестве плацдарма для нападения лучше всего подойдет северо-запад сектора 7. Очистите его от сил противника и приступайте к доставке войск. Если позволят ресурсы, то постройте **три-четыре Телепорта** и перебрасывайте туда воска при помощи телепортации – это самый быстрый и надежный способ, правда, и самый дорогостоящий. Захватив **разведцентр** и получив в свое распоряжение приказы противника, доставьте их в свой **Штаб**. После этого миссия будет успешно завершена.



МИССИЯ 27. С ПОМПОЙ И БОМБОЙ

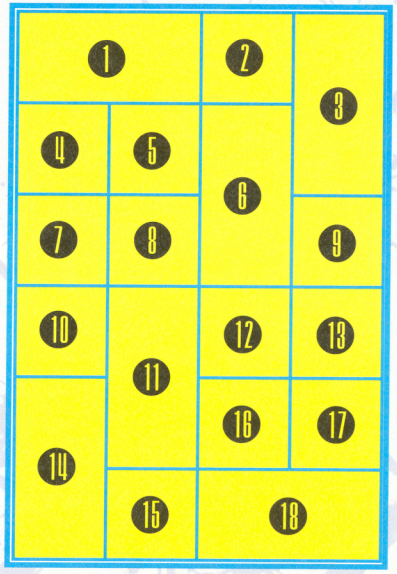
Количество секторов: 18
Сооружения: Штаб, Установка ПРО, Доки, Тяжелое орудие
Войска: 4 Инженера, 3 Качка, 4 Лазера, БТР, 2 Легких танка, 2 Средних танка, Тяжелый танк
Уровень технологий: 7

БОЕВАЯ ЗАДАЧА:

уничтожить все производственные объекты противника

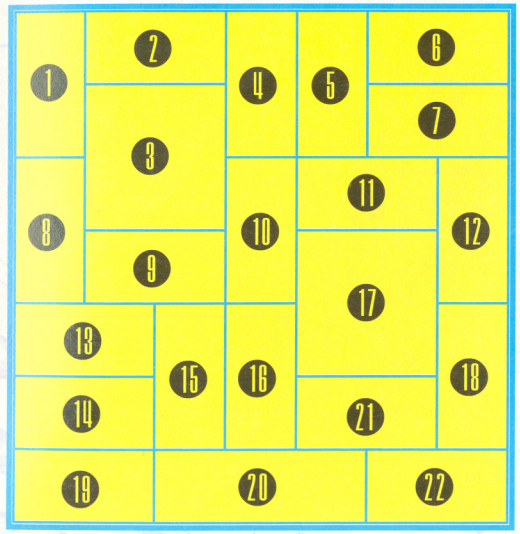
ТАКТИКА:

Начните миссию с захвата секторов 16 (**Радар**) и 17 (**Робозавод** и **2 Склада**). Сразу же отправьте **Инженеров** на возведение **Доков** (западная часть сектора 18). Дело в том, что основные производственные объекты противника сосредоточены в северной части данной территории (мерцающие точки на миниатюрном экране карты) и добраться до них лучше всего при поддержке флота. Ваша первая задача – полностью освободить восточный остров от присутствия войск врага, а также уничтожить местные производственные объекты. Обязательно выставьте патруль около трех мостов в секторах 6, 12 и 16. В такой патруль должны входить: десяток пехотинцев, три-четыре боевых машины и несколько стационарных **Противотанковых пушек**. К сожалению, путь к последней паре производственных объектов (сектор 7) придется прокладывать через хорошо укрепленную базу противника – это и станет вашей второй задачей. После уничтожения всех производственных объектов миссия будет успешно завершена.





МИССИЯ 28. ТЫЛОВАЯ ПРОБЛЕМА



Количество секторов: 22
Сооружения: Штаб, Радар, 2 Склада, Робозавод, Авиазавод, Тяжелое орудие, Установка ПВО
Войска: 6 Качков, 5 Снайперов, 2 Подрывника, 2 БТР, 2 Легких танка, Плазменный танк, 2 Тяжелых танка, Передвижной постановщик помех, Транспортный вертолет, 2 Разведывательных вертолета
Уровень технологий: 7

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ:

а) уничтожить авиабазы трансглобалов,
б) уничтожить морские базы трансглобалов,
в) уничтожить Штаб трансглобалов

ТАКТИКА:

Общее задание миссии можно сформулировать намного проще – уничтожьте все силы противника. **База** врага расположена на острове в секторах 5, 6, 7, 11 и частично 12. Так что действовать, как обычно, будем быстро и эффективно. Первым делом захватите сектор 13 с **Противотанковой пушкой**, а также секторы 15 (**Тяжелое орудие, Установка ПВО**) и 16 (**Тяжелое оружие**). Кроме того, сразу же позаботьтесь об обороне со стороны острова 3 и побережья 20. Последнее рекомендуем захватить и жестко закрепить за собой, так как оно является хорошим плацдармом для штурма северо-восточного острова. Начните атаку с взятия под контроль секторов 22 и 18, а также всего острова 3. После этого можно приступать и к штурму основного бастиона врага. После того, так все **Доки**, **Авиазаводы**, а также **Штаб** противника будут уничтожены, миссия успешно завершится.

ДЛЯ ЗАПИСЕЙ

АНКЕТА

Вас зовут

Вам
- ☐ меньше 10 лет
- ☐ 10-13
- ☐ 14-17
- ☐ 18-21
- ☐ 21-25
- ☐ 26-30
- ☐ 31-40
- ☐ больше 40

Вы живете в городе

Ваш адрес (с индексом)

Ваш телефон

Ваш e-mail (если есть)

Вы учитесь/работаете

Как давно вы играете в компьютерные игры?
- ☐ до 1 года
- ☐ от 1 до 3 лет
- ☐ от 3 до 5 лет
- ☐ больше 5 лет

Игры каких жанров вы предпочитаете?
- ☐ пошаговые стратегии
- ☐ стратегии в реальном времени
- ☐ авиационные симуляторы
- ☐ космические симуляторы
- ☐ квесты
- ☐ 3D-action
- ☐ спортивные игры
- ☐ ролевые игры
- ☐ драки (файтинги)
- ☐ бродилки/аркады

Ваша любимая игра

Ваша любимая игровая платформа
- ☐ PC
- ☐ PlayStation
- ☐ PlayStation 2
- ☐ Dreamcast
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Другое _____

Какие игровые журналы вы приобретаете чаще всего?
- ☐ Великий Дракон
- ☐ Игромания
- ☐ Навигатор Игрового Мира
- ☐ Страна Игр
- ☐ Game.exe
- ☐ Official PlayStation Magazine
- ☐ MegaGame

Есть ли у вас доступ в Интернет
- ☐ Да
- ☐ Нет

Сколько игр вы покупаете в месяц?
- ☐ покупаю ОЧЕНЬ редко
- ☐ 1-2
- ☐ 3-5
- ☐ 5-10
- ☐ более 10

Сколько лицензионных игр вы покупаете в месяц?
- ☐ издеваетесь?
- ☐ 1-2
- ☐ 3-5
- ☐ более 5

Откуда вы узнали о существовании спецвыпуска «Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ»?
- ☐ реклама в журнале
- ☐ от друзей
- ☐ увидели в продаже

Где вы приобрели его?

Сколько вы за него заплатили?

Какие разделы вам понравились больше всего/не понравились совсем? Чего не хватает?

Оцените этот выпуск (от 1 до 5 баллов)

Покупали ли вы наши предыдущие спецвыпуски?
- ☐ Heroes of M&M III
- ☐ Tomb Raider Universe
- ☐ Jagged Alliance 2
- ☐ C&C: Tiberian Sun
- ☐ Проклятые Земли
- ☐ Казаки: Евр. Войны

По каким еще играм вы бы хотели увидеть наши спецвыпуски?

Как вы предпочитаете покупать?
- ☐ Спецвыпуск + лицензионная игра в комплекте
- ☐ Отдельно спецвыпуск и отдельно игру
- ☐ Только игру
- ☐ Ничего

Как вы оцениваете формат (размер) этого спецвыпуска?
- ☐ Удобный
- ☐ Слишком маленький
- ☐ Главное содержание
- ☐ Не определился

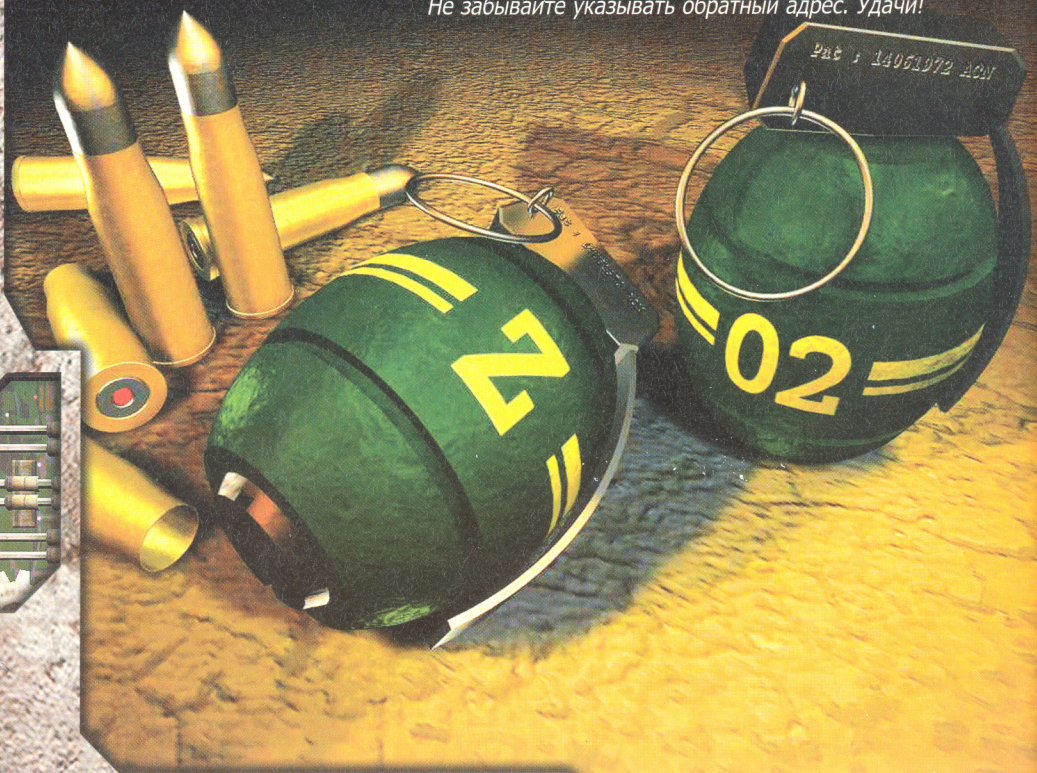
Ваши пожелания и комментарии

Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ

ВНИМАНИЕ!

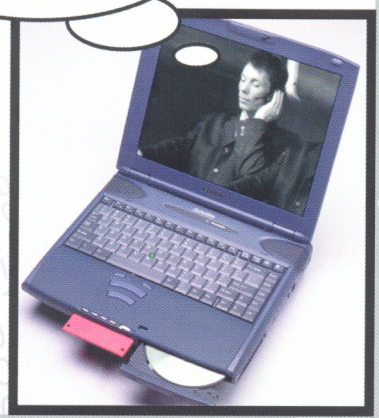
Специальные призы будут разыграны среди тех, кто приобрел этот спецвыпуск. **Вы можете прислать свое описание прохождения любимой/ых миссии/ий, какой-нибудь рисунок, свои пожелания разработчикам, рассказ или просто заполненную анкету. Лучшие работы будут переведены и отправлены в «BITMAP BROTHERS» в собственные руки ;-))**
В первом сентябрьском номере «**СТРАНЫ ИГР**» вы сможете увидеть список **50** счастливчиков, которые получат игры/сувениры от «**СТРАНЫ ИГР**» и «**СОФТ КЛАБ**».

Работы и письма присылайте по адресу:
103031 Москва, Дмитровский пер. 4, стр. 2, ЗАО «Гейм Лэнд».
«Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ».
К письму с ответами должна быть приложена заполненная анкета.
Не забывайте указывать обратный адрес. Удачи!



ЖУРНАЛ mc МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

КАКОЙ ВЫБРАТЬ НОУТБУК?





ЧТО УМЕЕТ КАРМАННЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЧТО ЛУЧШЕ PALM ИЛИ WINDOWS CE?











Тесты и рекомендации по выбору ноутбуков и карманных компьютеров.

Обзоры мобильных телефонов и цифровых фотокамер.

Новости от крупнейших производителей различных мобильных устройств.

www.mobilecomputers.ru
E-mail: magazine@mobilecomputers.ru

СДЕЛАНО В (game)land
www.gameland.ru

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВАХ