

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

Прежде чем вы или ваш ребенок приступите к игре, прочтите внимательно!

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии. Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Мы советуем родителям внимательно следить за состоянием ребенка во время игры. Если у вас или вашего ребенка в ходе игры замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, — **НЕМЕДЛЕННО** прекратите игру и обратитесь к врачу.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- ★ Устройтесь настолько далеко от экрана, насколько позволяет длина кабеля.
- ★ По возможности играйте на небольшом экране.
- ★ Не стоит играть, если вы устали или не выспались.
- ★ Играйте только в хорошо освещенном помещении.
- ★ Делайте 10–15-минутные перерывы после каждого часа игры.

СОДЕРЖАНИЕ

УСТАНОВКА ИГРЫ.....	2	СРАЖЕНИЕ	14
ЗАПУСК ИГРЫ.....	2	РЕЖИМ СОСТЯЗАНИЯ	15
КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ	3	ЮРИКО ОМЕГА	15
ВОЙНА — ЭТО ОБМАН	5	ВОЙСКА	16
СТОРОНЫ КОНФЛИКТА.....	5	АЛЬЯНС	16
ОПИСАНИЕ ИГРЫ	5	СОВЕТСКИЙ СОЮЗ	20
ОБУЧЕНИЕ	6	ИМПЕРИЯ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА	25
КАМПАНИЯ	6	РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ	29
ЭКРАН ИГРЫ	6	ИЗВЕСТНЫЕ ПРОБЛЕМЫ	29
ОСНОВЫ ИГРЫ	8	СОВЕТЫ	29
ТОНКОСТИ ИГРЫ	12	СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ	29
ОСОБЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ.....	13	ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА	29
СУПЕРОРУЖИЕ	14	COMMAND & CONQUER	
		RED ALERT 3: UPRISING	31



WWW.REDALERT3.COM

УСТАНОВКА ИГРЫ

Примечание: системные требования перечислены на веб-сайте electronicarts.ru

Установка на PC (для пользователей EA Store™):

Примечание: дополнительная информация о приобретении загружаемых версий игр EA находится на веб-сайте www.eastore.ea.com. Щелкните на кнопке MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

После загрузки игры с помощью программы EA Download Manager на экране появится пиктограмма установки. Чтобы установить игру, щелкните на пиктограмме и следуйте инструкциям на экране.

Примечание: для установки приобретенной вами загружаемой версии игры на другой компьютер вначале установите на этот компьютер программу EA Download Manager, запустите ее и войдите в систему с использованием своей учетной записи EA. Выберите соответствующую игру в списке и щелкните на кнопке запуска, после чего начнется загрузка.

Установка для пользователей сторонних Интернет-ресурсов:

Получите инструкции по установке, загрузке и повторной установке игры у поставщика цифровой продукции, у которого вы приобрели данную игру.

ЗАПУСК ИГРЫ

Для запуска игры:

В Windows Vista™ игру можно запустить из меню **Start > Games**, в более ранних версиях Windows™ — меню

«**Пуск**» > «**Программы**» («**Все программы**») для Windows XP). Пользователи EA Store должны запустить программу EA Download Manager.

Примечание: если в Windows Vista используется классический вариант меню Start, игры расположены в папке Start > Programs > Games > Games Explorer.

для ИГРЫ ТРЕБУЕТСЯ СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ, ПЕРИОДИЧЕСКАЯ СЕТЕВАЯ ПРОВЕРКА ПОДЛИННОСТИ И ПРИНЯТИЕ УСЛОВИЙ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

Знание следующих команд управления поможет вам в процессе игры. Вы можете изменить конфигурацию управления на экране горячих клавиш в меню настройки.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ В ИГРЕ ОСНОВНЫЕ КОМАНДЫ

Перемещение камеры	Клавиши со стрелками
Быстрая прокрутка	Перемещение курсора при нажатой правой кнопке мыши
Поворот камеры влево/вправо	Клавиши 4/6 на цифровой клавиатуре или перемещение курсора с нажатым и удерживаемым колесом прокрутки
Изменение масштаба	Клавиши 8/2 на цифровой клавиатуре или колесо прокрутки
Обзор по умолчанию	Клавиша 5 на цифровом блоке или двойное нажатие колеса прокрутки
Переход к базе	Клавиша H
Создание группы	Ctrl + цифровая клавиша
Переход к группе	Цифровая клавиша (двойное нажатие)
Меню паузы/Задания	Клавиша ESC
Переход к событию	Пробел
Режим маршрута	Alt
Режим продажи	Клавиша Z
Режим ремонта	Клавиша C
Производственные постройки	Клавиша E
Вспомогательные постройки	Клавиша R
Пехота	Клавиша T
Военная техника	Клавиша Y
Авиация	Клавиша U
Флот	Клавиша I
Выбор подгруппы	Tab
Выбор предыдущей подгруппы	Shift + Tab
Режим планирования	Ctrl-Z

ВЫБОР

Выбор боевой единицы или постройки/Доступ к меню	Щелкнуть ЛКМ на боевой единице, либо растянуть рамку вокруг войск, удерживая ЛКМ
Выбор всех боевых единиц	Клавиша Q
Выбор всех однотипных войск в пределах экрана	Клавиша W или двойной щелчок на боевой единице
Выбор всех однотипных войск в пределах экрана	Клавиша W (двойное нажатие)
Добавление войск в группу	Shift + щелчок ЛКМ
Переключение между комбайнами	Клавиша N
Отмена выбора боевой единицы	Shift + щелчок ЛКМ на поле боя или щелчок ПКМ на панели выбора

ПРИКАЗЫ ВОЙСКАМ

Перемещение	Щелчок ПКМ
Атака на ходу	Клавиша A + щелчок ПКМ
Задний ход	Клавиша D + щелчок ПКМ
Перемещение с построением	Нажать одновременно ЛКМ и ПКМ и переместить курсор
Вынужденное перемещение	Клавиша G
Вынужденная атака	Ctrl + щелчок ПКМ
Приказ рассредоточиться	Клавиша X
Спец. способность	Клавиша F
Отмена приказа	Клавиша S
Агрессивная тактика	Alt-A
Охранная тактика	Alt-S
Оборонительная тактика	Alt-D
Пассивная тактика	Alt-G

РАЗНОЕ

Сборный пункт	Щелчок ПКМ при выбранной постройке
Закладка для камеры	Ctrl-J, K, L, ;
Выбор закладки	J/K/L/;
Спрятать/отобразить интерфейс	END
Меню сохранения	Shift-S
Меню загрузки	Shift-L
Снимок экрана	F12

ВОЙНА — ЭТО ОБМАН

Сокрушительная победа Альянса в битве под Ленинградом привела к прекращению боевых действий, как на западном, так и на восточном фронте. Война окончена ... но проблемы в мире только начались.

Все стороны конфликта — как побежденные, так и победители, — начали вести тайную игру, цель которой — возвысить себя над остальными. Войска Альянса пытаются подавить восстание в завоеванной Японии и хоть как-то стабилизировать обстановку в секторе. Силы «ФьючерТех», проводящие под покровительством Альянса секретную операцию в Сибири, наталкиваются на решительный отпор советских войск. Остатки имперской армии пытаются отбиться от войск агрессора, стараясь одновременно разобраться с западными «помощниками». И в это же время в секретном японском научно-исследовательском комплексе ученые стремятся превратить обычную школьницу в оружие разрушительной мощи ...

Глядя, как расплозятся по земле очаги новых конфликтов, можно констатировать простой факт: война не закончилась. Она просто стала другой.

СТОРОНЫ КОНФЛИКТА

АЛЬЯНС

Содружество западных государств, объединенных одной целью — защитой «свободного мира» от любой агрессии. Командование Альянса быстро поняло, что победа в войне не означает наступления мира. Более того, этому мешают даже некоторые из стран самого Альянса.

СОВЕТСКИЙ СОЮЗ

После поражения в войне с Альянсом Советский Союз пытается восстановить разрушенную экономику и промышленность. Но даже в таком состоянии СССР способен набрать армию, готовую дать отпор любому врагу государства.

ИМПЕРИЯ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

Страна с древней историей и бережным отношением к устоявшимся традициям. Попытка установления мирового господства не увенчалась успехом. Но гордости имперцам не занимать. И вот теперь они копят силы, чтобы возродить былое величие своей священной родины ...

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Вы — офицер, назначенный в это непростое время командующим войсками своей страны. Вам предстоит добывать ресурсы, создавать армии и выполнять задания верховного командования. Помните: времена сейчас тяжелые. И на этот раз помощи ждать неоткуда. Теперь вы сами за себя.

Примечание: для получения доступа к имперской кампании и кампании Альянса вам нужно пройти первый эпизод кампании СССР.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Низкий	Для новичков.
Средний	Стандартный уровень сложности, подходит для большинства игроков.
Высокий	Рекомендуется игрокам, желающим проверить уровень своего мастерства.
Жестокий (только в сражениях)	Противник не допускает ошибок, ничего не боится и обладает огромной ресурсной базой.

ОБУЧЕНИЕ

Выберите этот пункт, чтобы пройти курс обучения.

КАМПАНИЯ

Выберите сторону конфликта — и вперед, к победе! Крайне рекомендуется начать прохождение игры с кампании СССР.

ЭКРАН ИГРЫ

ПОЛЕ БОЯ



1	Поле боя
2	Мини-карта
3	Индикатор опасности
4	Ресурсы и финансы
5	Баллы командования

6	Меню строительства и подготовки войск
7	Выбранная боевая единица/Доп.способность
8	Меню приказов
9	Особые возможности
10	Точка маршрута

Основную часть экрана игры занимает изображение сравнительно небольшой области поля боя. На этом поле возводятся постройки, добываются ресурсы и ведутся бои.

Примечание: в процессе прохождения эпизодов кампании на экране всегда отображаются направления на цели заданий.

* Для прокрутки экрана можно использовать клавиши со стрелками.

ТУМАН ВОЙНЫ

На поле боя вы видите только то, что видят ваши солдаты. Каждый из них обладает определенным радиусом обзора. Области, находящиеся вне поля зрения ваших подчиненных, окутаны так называемым «туманом войны». Этот туман позволяет видеть рельеф местности, но скрывает постройки и войска противника. Чтобы рассеять туман, достаточно направить в интересующую вас область своих воинов.

МИНИ-КАРТА (РАДАР)

На мини-карте (иначе — радар) отображается все поле боя. С помощью этой карты вы можете отдавать приказы войскам, следить за маневрами противника и мгновенно перемещаться в нужные области. Впрочем, в некоторых ситуациях радар может быть отключен.

1	Неисследованная область
2	Видимая область поля боя
3	Отряд или постройка противника
4	Ваш отряд или постройка



ЦЕЛИ ЗАДАНИЙ (ТОЛЬКО В РЕЖИМЕ КАМПАНИИ)

Просмотреть задания можно, открыв меню паузы (клавиша ESC). Для завершения эпизода необходимо выполнить все основные задания. Помните, что задания могут изменяться непосредственно во время боя. Выполнение дополнительных заданий необязательно, однако в случае успешного их завершения вы получите определенное количество ресурсов или другие награды.

Совет: при выполнении всех основных заданий эпизод автоматически завершается вашей победой. Постарайтесь выполнить дополнительные задания до того, как выполните все основные.

СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА

Игра *Command & Conquer™ Red Alert 3™: Uprising* поддерживает функцию автосохранения. Файлы сохранения будут перезаписываться без запроса о подтверждении. Вы можете сохранять индивидуальную и совместную игру самостоятельно. Сохраненная пользователем игра не перезаписывается, автоматически перезаписываются только предыдущие файлы автосохранения. Чтобы загрузить сохраненную игру, нажмите клавиши **Shift+L** и выберите нужный файл из списка. Также вы можете загружать игры через главное меню. Если вы потерпели поражение, выберите пункт «Быстрая загрузка», чтобы продолжить игру с момента последнего автосохранения.

Примечание: в режиме состязания сохраняться нельзя.

ОСНОВЫ ИГРЫ

Ваша главная цель — возвести базу поддержки, наладить экономику и создать армию, способную сокрушить противника.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Для максимально эффективного ведения боевых действий вам нужно возводить различные типы построек. В самом начале игры в вашем распоряжении, как правило, есть только сборочный цех. Не теряйте ни минуты — сразу же начинайте строить базу!

Выберите сборочный цех. Щелкните на пиктограмме нужной постройки. Над ней появится полоса индикатора строительства. Ресурсы, требуемые для возведения постройки, будут постепенно вычитаться из общего запаса. Когда индикатор заполнится, пиктограмма замигает, и вы сможете возвести постройку.

Примечание: если необходимая пиктограмма окажется затемнена, это означает, что либо вам не хватает ресурсов для возведения соответствующей постройки, либо не все условия для ее создания выполнены.

- ★ Играя за Советский Союз, вы должны сначала разместить постройку, а уж затем рабочие начнут ее возведение.
- ★ В сборочном цеху Империи создают мобильные основы, которые можно развернуть в постройку непосредственно на поле боя.

Примечание: если в процессе строительства у вас закончатся ресурсы, возведение постройки будет заморожено. Возобновится оно только тогда, когда у вас вновь появится необходимое количество ресурсов.

НАБОР ВОЙСК

Возведите на базе производственную постройку — казарму или военный завод, к примеру, и вы получите возможность обучать солдат и производить различную технику.

Примечание: обучать солдат можно, только построив тренировочный лагерь (Альянс), казарму (СССР) или додзе (Империя). Далее по тексту термин «**казарма**» будет использоваться по отношению ко всем трем сторонам конфликта.

Выберите казарму или щелкните на закладке «Пехота» панели приказов. На экране отобразится список. Щелкните на пиктограмме нужной боевой единицы. Появившаяся полоса индикатора отображает время, необходимое для обучения солдата.

Примечание: чтобы создать очередь обучения, несколько раз щелкните на пиктограмме нужного вам типа боевых единиц. Появившееся на пиктограмме число отображает количество поставленных в очередь солдат.

По окончании тренировки солдат покинет казарму и перейдет в ваше полное распоряжение.

УПРАВЛЕНИЕ ЭНЕРГОСНАБЖЕНИЕМ

Для нормального функционирования базы нужна энергия. И чем больше у вас построек, тем больше будет ее требоваться. Нехватка энергии приведет к отключению радара и оборонительных систем, а также к значительному снижению темпов производства. Сборочный цех вырабатывает некоторое количество энергии, но для энергообеспечения всей вашей базы необходимо возводить энергостанции. С возведением каждой из них значение индикатора энергии будет увеличиваться.

- ★ На индикаторе энергии отображается как общее количество вырабатываемой энергии, так и количество, используемое на данный момент.

Примечание: советская АЭС вырабатывает огромное количество энергии и открывает доступ к новым технологиям, однако если она взорвется, последствия взрыва для базы будут весьма плачевны.

ДОБЫЧА РЕСУРСОВ

Обучение солдат, производство техники, возведение построек, изобретение усовершенствований, использование особых возможностей — все это стоит денег. Необходимая сумма будет постепенно сниматься с вашего счета в процессе выполнения указанной операции.

- ★ Суммы, выплачиваемой вам в начале боя, обычно хватает на возведение основных построек, а также тренировку и производство стандартных боевых единиц. Однако для успешного ведения боевых действий необходимо обеспечить постоянный приток ресурсов на базу.
- ★ Если в процессе выполнения операции у вас закончились деньги, операция будет приостановлена до очередного пополнения счета.
- ★ Для обеспечения базы ресурсами необходимо найти шахту, а затем построить неподалеку от нее обогатитель. Вместе с ним поставляется и комбайн, который транспортирует ресурсы к обогатителю. Чем ближе к источнику ресурсов построен обогатитель, тем меньше времени будет занимать процесс добычи и переработки. Оптимальное место для размещения обогатителя отмечено на местности зеленым цветом.

ИЗОБРЕТЕНИЕ УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЙ

Многие из боевых единиц могут быть усовершенствованы путем получения нового оружия, улучшенных технологий и т.д. Усовершенствование у всех трех сторон конфликта происходит различными способами.

АЛЬЯНС

Играя за Альянс, вы будете изобретать усовершенствования в сборочном цеху или на аванпосте. Усовершенствование систем обороны производится путем строительства техцентра. Изобретение улучшения в сборочном цеху или аванпосте приведет к усовершенствованию всех производственных построек, расположенных в радиусе строительства. Не забывайте о дополнительных базах — усовершенствование, изобретенное в главном сборочном цехе, их не коснется.

СОВЕТСКИЙ СОЮЗ

Для получения доступа к новым технологиям и войскам, русским нужно всего лишь возвести соответствующие постройки. К примеру, постройка АЭС не только обеспечит энергией базу, но и откроет доступ к войскам второго уровня. Для перехода к третьему уровню нужно создать лабораторию.

ИМПЕРИЯ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

Усовершенствование по-имперски — это разработка новых технологий непосредственно в каждой производственной постройке. Это позволяет достаточно быстро и дешево набрать базовую ударную группу, но вам придется грамотно планировать, что вы хотите развивать дальше. Для получения доступа к самым лучшим войскам нужно возвести нанокomпьютер.

СПОСОБНОСТИ И КОНТЕКСТНО-ЗАВИСИМЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Каждая боевая единица обладает той или иной специальной способностью — как оборонительного, так и наступательного свойства.

В большинстве случаев боевая единица обладает некоей дополнительной возможностью, для применения которой нужно указать цель, либо возможностью переключаться из основного режима в альтернативный. После использования способности вам нужно подождать некоторое время, пока она не восстановится. Кроме того, применение некоторых из них требует затрат ресурсов.

- ★ Чтобы применить способность, выберите боевую единицу и нажмите клавишу **F**, либо щелкните в правой нижней части экрана на пиктограмме способности.

Некоторые боевые единицы могут автоматически менять режим атаки в зависимости от ситуации и типа противников. Если курсор изменил внешний вид, значит, вы имеете дело с контекстно-зависимым действием.

Примечание: подробнее обо всем этом см. на веб-сайте commandandconquer.com.

РЕМОНТ

Ваши постройки были повреждены во время штурма базы? Пора их восстановить! Ремонт стоит денег, но обычно это намного дешевле, чем возводить новую постройку.

Чтобы отремонтировать постройку, выберите ее и нажмите клавишу **C**.

КОМАНДОВАНИЕ ВОЙСКАМИ

Хороший командир всегда знает, когда нужно отправлять своих солдат в атаку, а когда отдавать приказ об отступлении. В этом разделе подробно рассказано о командовании войсками.

ОСНОВНЫЕ ПРИКАЗЫ

Перемещение	Чтобы приказать выбранным войскам перейти в другую область поля боя, наведите туда курсор и нажмите S . Большинство боевых единиц автоматически откроет огонь по обнаруженному противнику.
Атака	Чтобы приказать выбранным войскам атаковать противника, наведите на него курсор правой кнопкой мыши.
Сборный пункт	Вы можете указать сборный пункт, в который будут следовать все войска, обученные в одной из построек. Для этого выберите постройку и щелкните правой кнопкой мыши в нужной области поля боя.

Примечание: теперь все солдаты, обученные в казарме, будут собираться в указанной точке поле боя.

ТАКТИКА

Ваши войска могут придерживаться определенной тактики ведения боевых действий. Указать тактику можно, выбрав боевую единицу и щелкнув на соответствующей кнопке на панели приказов, либо нажатием соответствующей горячей клавиши.

Агрессивная тактика	Alt-A. Войска, придерживающиеся этой тактики, атакуют врага, попавшего в радиус их действия, и будут преследовать его до уничтожения или собственной гибели.
Охранная тактика (по умолчанию)	Alt-S. Войска, придерживающиеся этой тактики, атакуют врага, попавшего в радиус их действия, а затем возвращаются в исходную точку.
Оборонительная тактика	Alt-D. Войска атакуют врага, попавшего в радиус их действия, не покидая занимаемой позиции. Полезно при обороне или для артиллерии.
Пассивная тактика	Alt-G. Войска не атакуют врага и никогда не преследуют его. Полезно для замаскированных войск.

БОЕВОЙ ОПЫТ СОЛДАТ

Чем больше ваши войска сражаются, тем опытнее они становятся. Набрав определенное количество опыта, боевая единица автоматически повышается в звании, что, в свою очередь, значительно улучшает ее характеристики. Опытные солдаты обозначены на поле боя специальной пиктограммой.

Ветераны	наносят врагам увеличенный урон и обладают большим запасом здоровья.
Гвардейцы	наносят врагам увеличенный урон и обладают большим запасом здоровья по сравнению с ветеранами.
Герои	наносят врагам увеличенный урон и обладают большим запасом здоровья по сравнению с гвардейцами. Скорость их атаки намного выше, они имеют возможность автоматического лечения.

ИНДИКАТОР ОПАСНОСТИ

Данный индикатор отображает урон, наносимый вашим войскам в данный момент. Чем выше уровень индикатора, тем больше опыта получают выжившие войска и тем больше вы будете зарабатывать баллов.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ С ПОСТРОЕНИЕМ

Собрав достаточно большую ударную группу, вы можете выстроить ее в боевой порядок. Функция выбора боевого порядка позволяет вам автоматически выстраивать войска. Войска в боевом порядке перемещаются со скоростью самой медленной боевой единицы.

- ★ Нажмите и удерживайте обе кнопки мыши одновременно — на экране появится схема боевого порядка. Чтобы указать направление, в котором развернуты войска, перемещайте курсор в горизонтальной плоскости, а чтобы изменить тип построения — в вертикальной. Отпустите кнопки. Выбранные войска перейдут в указанную область и построятся в указанный боевой порядок.

Примечание: для формирования линии обороны используйте боевые порядки в сочетании с оборонительной тактикой. Вы также можете совмещать приказ выбора боевого порядка с приказом на перемещение.

АТАКА НА ХОДУ

Получив этот приказ, солдаты будут останавливаться и атаковать любые войска или оборонительные сооружения противника, встречающиеся им на пути.

- ★ Чтобы отдать приказ «атака на ходу», выберите войска, нажмите клавишу **A** и щелкните правой кнопкой мыши на нужном участке местности.

ЗАХВАТ ПОСТРОЕК

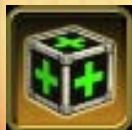


Ваши войска могут захватывать гражданские и многие другие постройки. В этом случае постройки будут находиться под защитой ваших войск, а дальность ведения стрельбы из них увеличится. Врагу же придется сначала нанести значительные повреждения постройке, прежде чем пехота покинет здание.

- ★ Для захвата постройки выберите пехотное подразделение и щелкните на нужном здании правой кнопкой мыши. Некоторые типы бойцов (к примеру, боевые псы, штурмовые медведи и операторы ПК «Тесла») не могут занимать постройки.

Примечание: некоторые боевые единицы могут с большой степенью эффективности уничтожать занявших постройку бойцов.

КОНТЕЙНЕРЫ



исследуйте контейнеры! Они всегда содержат в себе нечто ценное: дополнительные средства, усовершенствования и т.п.

- ★ Для захвата контейнера направьте к нему отряд.

ТОНКОСТИ ИГРЫ

Теперь, когда вы ознакомились с основами игры, пора переходить к новому материалу.

ВОЗВЕДЕНИЕ БАЗЫ

Большая часть игрового процесса будет проходить на поле боя. Однако выбор стратегически правильного места для размещения базы и грамотное ее развитие могут помочь вам выиграть битву задолго до ее начала. Действия, предпринимаемые игроком на ранней стадии конфликта, непременно повлияют на его исход, поэтому крайне важно развивать базу быстро и эффективно.

КОНЦЕНТРИРОВАННОЕ ВЕДЕНИЕ ОГНЯ

В общем и целом рекомендуется сосредотачивать огонь ваших войск на отдельных боевых единицах противника. Даже находящийся при смерти враг может оказать вам достойный отпор, так что старайтесь не переключаться на новую цель до того, как окончательно расправитесь с предыдущей. В первую очередь следует уничтожать либо самых опасных противников, либо наиболее уязвимых.

ПРОДАЖА ПОВРЕЖДЕННЫХ ПОСТРОЕК

Ваша постройка попала под огонь противника, и нет никаких шансов ее спасти? Продайте ее как можно быстрее — так вы вернете часть ресурсов, потраченных на ее возведение. Для перехода в режим продажи нажмите клавишу **Z**.

ИНЖЕНЕРНЫЕ ВОЙСКА

Инженеры не представляют ценности в открытом бою, но грамотное использование их способности захватывать вражеские постройки может повернуть ход сражения в вашу пользу. Вы можете провести диверсию на базе противника или захватить полезную нейтральную постройку.

При должном навыке инженеры становятся мощным оружием. Однако в любом случае им требуется прикрытие.

Примечание: продавайте вражеские постройки сразу же после захвата либо заказывайте в них подкрепления для своей армии.

ШПИОНЫ

Еще один особый тип войск — это спецантенны, доступные для Империи и Альянса. Они обладают возможностью маскировки и могут устраивать диверсии во вражеских постройках. Кроме того, как шпионы, так и синоби могут выкрадывать у противника важную информацию о расположении войск и укреплений. Но помните: штурмовые медведи, собаки и зонды-подрывники могут распознавать даже замаскированных агентов!

ВЫБОР НАПРАВЛЕНИЯ УДАРА

Помните, что самая крепкая броня — это лобовая. Атакуйте технику с флангов, а еще лучше — с тыла, и победа будет за вами.

КОМПЛЕКСНЫЕ ПРИКАЗЫ

Ваши войска обладают достаточным уровнем интеллекта, чтобы адекватно реагировать на изменение обстановки, не получая прямых указаний либо получив стандартный приказ правой кнопкой мыши. К примеру, они автоматически откроют огонь по любому противнику, оказавшемуся в зоне видимости. Однако по мере роста ваших командирских навыков вам, несомненно, захочется опробовать нижеследующие комплексные приказы, использование которых дает несомненное преимущество над противником.

АТАКА НА ХОДУ

Получив этот приказ, солдаты будут останавливаться, и атаковать любые войска или оборонительные сооружения противника, встречающиеся им на пути.

- ★ Чтобы отдать приказ «атака на ходу», выберите войска, нажмите клавишу **A** и щелкните правой кнопкой мыши на нужном участке местности.

Примечание: чтобы приказать солдатам атаковать какую-либо постройку, щелкните на ней ПКМ.

ЗАДНИЙ ХОД

Очень полезный тактический маневр в указанную точку поля боя при отступлении. Используйте этот приказ, если нужно быстро вывести технику из боя.

- ★ Чтобы отдать этот приказ, выберите войска и щелкните правой кнопкой мыши на нужном участке местности, удерживая клавишу **D**.

ВЫНУЖДЕННАЯ АТАКА

Боевые единицы, получившие этот приказ, будут наносить огонь по любой боевой единице или участку поля боя. Полезно для нанесения артударов по площади.

- ★ Чтобы отдать этот приказ, выберите войска и щелкните правой кнопкой мыши на нужном участке местности, удерживая клавишу **CTRL**.

РЕЖИМ МАРШРУТА

В этом режиме вы можете задать войскам перечень команд, которые они выполнят в указанной последовательности и вновь вернуться к своим обычным обязанностям.

- ★ Чтобы перейти в режим маршрута, нажмите клавишу **ALT** и, удерживая ее, щелкайте на целях правой кнопкой мыши в том порядке, в каком вы хотите их уничтожить.

ОСОБЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

У каждой из сторон конфликта есть свои особые возможности. Они могут быть как наступательного, так и оборонительного характера. Особые возможности можно приобретать на баллы, заработанные в процессе сражений. Для их использования не требуется ресурсов, однако после применения им требуется время на «перезарядку».

Для применения особых возможностей откройте меню секретных разработок, щелкнув на пиктограмме левой нижней части экрана, и выберите нужную возможность.

- ★ В процессе сражений вы будете зарабатывать баллы, которые можно потратить на приобретение особых возможностей. Количество баллов отображается на специальном индикаторе, расположенном под мини-картой.
- ★ Для получения доступа к более мощным возможностям вам нужно приобрести возможности более низкого уровня.
- ★ Вы не можете использовать одну и ту же способность два раза подряд — для дальнейшего использования ей необходимо время на «перезарядку».

СУПЕРОРУЖИЕ

Некоторые конфликты приводят к тому, что участвующим в них сторонам приходится применять оружие массового поражения.

Супероружие обычно носит оборонительный характер, тем или иным способом защищая ваши войска от атак противника. Абсолютное оружие, наоборот, направлено на полное уничтожение противника в указанном секторе. Использование такого подхода эффективно, когда враг, к примеру, уходит в глухую оборону.

Оба типа ОМП создаются во второй очереди строительства и требуют определенного времени для восстановления после использования.

Совет: абсолютное оружие — штука очень мощная, но никто не дает гарантии, что его применение завершит бой в вашу пользу. Всегда создавайте армии, чтобы добить уцелевшие войска противника.

СРАЖЕНИЕ

Режим сражения в целом подобен коллективной игре, однако в нем вам противостоят не другие пользователи, а компьютерные соперники.

★ Определитесь с параметрами боя — выберите карту, укажите количество оппонентов, уровень их мастерства, количество ресурсов, а также не забудьте выбрать свою сторону и цвет. Щелкните на кнопке «Начать», чтобы приступить к сражению.

Примечание: чтобы загрузить сохраненную игру, последовательно выберите SKIRMISH, затем LOAD, затем игру, которую желаете продолжить.

Задача раскатать противника тонким слоем не всегда бывает самой осмысленной и необходимой. В режиме состязания вам предстоит пройти 50 сценариев, каждый со своими задачами, условиями победы и ограничениями.

Побеждайте в эпизодах, отмеченных кругом, чтобы продвинуться дальше по сюжету. Победа в состязаниях, помеченных треугольником, откроет вам доступ к новым войскам и супероружию.

Докажите, что вы — лучший командир, пройдите каждое состязание за отведенное время!

Ресурсы будут ограничены, так что учитесь использовать все, что у вас есть, и превращать недостатки в достоинства.

Чем успешнее вы воюете, тем больше денег будете получать на расходы при выполнении операций.

РЕЖИМ СОСТЯЗАНИЯ



КРАСНАЯ КНОПКА

Красная кнопка — это ваш последний шанс на победу. Одно нажатие может перевесить баланс битвы в нужную сторону ... но за все в этой жизни нужно платить.

Она становится доступной, когда на вашем счету набирается 10000\$ и значение индикатора опасности становится максимальным. Щелчок на кнопке:

- ★ Превращает все боевые единицы в ветеранов.
- ★ Увеличивает ваш кредит до \$50,000.
- ★ Снижает значение индикатора опасности до минимума.
- ★ Обнуляет счет по этому состязанию.

Несмотря на то, что после использования Красной кнопки вы не сможете пройти эпизод за отведенное время (автоматически), это поможет завершить сложное состязание и, к примеру, открыть доступ к новым войскам. Если вы используете кнопку и все равно проиграете, компенсации не будет. Так что думайте, прежде чем ее нажать.

ЮРИКО ОМЕГА

Японские ученые стремились создать армию пси-бойцов, способных силой мысли сокрушать целые отряды противника. Вместо этого они создали чудовище. И довели ее до безумия.

В этой кампании вам не нужно возводить базы и добывать ресурсы. Ваша цель простая — Юрико должна выжить. Чем больше вы узнаете о прошлом Юрико, тем сильнее она становится. А чем она сильнее, тем легче будет уничтожить всех тех, кто сломал ей жизнь.

Примечание: в кампании Юрико вы не можете пользоваться приказом атаки на ходу. Щелчки как ЛКМ, так и ПКМ используются для обычного перемещения.

ВОЙСКА

Под вашим командованием окажутся различные роды войск — каждый со своими уникальными способностями. Вам предстоит научиться управлять ими в любых условиях, могущих возникнуть на поле боя.

АЛЬЯНС ПЕХОТА



Боевая собака: Специально тренированные немецкие овчарки, эффективные в разведке и уничтожении пехоты противника. Вживленные усилители позволяют оглушать вражеских бойцов громким рыком.



Инженер: Инженеры могут захватывать вражеские постройки, ремонтировать союзные здания и технику, а также разворачивать полевые медпункты.



Миротворец: Подразделения миротворцев — основа вооруженных сил Альянса. Они вооружены дробовиками и оснащены щитами.



Ракетометчик: Подразделения ракетометчиков являются, по сути, отрядами огневой поддержки. Ракетометчики вооружены портативными пусковыми комплексами, эффективными как против бронетехники, так и против авиации противника.

НОВОЕ!



Криолегионер: Эта пехота спец.назначения может замораживать противника ... а затем разбивать его одним ударом!



Шпион: Специальный агент, способный маскироваться под вражескую пехоту. Вооружения не имеет, однако может похищать информацию у противника, вести подрывную деятельность на вражеских базах, а также переманивать на свою сторону солдат неприятеля.



Таня: Когда нужно уничтожить что-то наверняка, на задание выходит агент Таня. Она вооружена пистолетами-пулеметами, эффективными против пехоты, и оснащена зарядами взрывчатки для подрыва вражеских построек.

ВОЕННАЯ ТЕХНИКА



«Волнорез»: Небольшой маневренный транспорт на воздушной подушке, выполняет как десантные функции, так и функции орудия огневой поддержки.



БМП: Данная модификация боевой машины пехоты оснащена уникальным орудием — его функции изменяются в зависимости от того, какой оператор им управляет.

НОВОЕ



«Усмиритель»: Медлительная, но мощная полевая артиллерия. В мобильном режиме может обороняться от врага посредством двух тяжелых пулеметов. В стационарном режиме основное орудие «Усмирителя» поражает цели на огромных расстояниях.



Танк «Страж»: Основной боевой танк Армии Альянса. Если он не смог уничтожить цель выстрелом из главного 90-мм орудия, то остается лишь указать координаты противника артсистемам поддержки.



Танк «Хамелеон»: Ударный танк, оснащенный генератором маскировочного поля и орудием, способным плавить металл. Способен маскировать дружественные войска.

НОВОЕ



Техно-танк: Новейшая и лучшая на данный момент разработка «ФьючерТех», этот танк может уничтожить цель любой степени бронированности



Орудие «Афина»: Эта артиллерийская установка использует в качестве основной ударной силы военные орбитальные спутники Альянса. Кроме того, спутники могут устанавливать вокруг «Афины» защитный экран.



«Старатель»: Комбайн Альянса, способный также разворачиваться в аванпост.



Мобильный сборочный цех: МСЦ способен разворачиваться в сборочный цех прямо на поле боя, что позволяет достаточно быстро возводить базы Альянса в любом регионе.

АВИАЦИЯ



Штурмовик «Мститель»: Штурмовики средней дальности, оснащенные двумя бомбами лазерного наведения. Эффективны против наземных целей.



Вертолет «Буран»: Легкий вертолет огневой поддержки. Не несет стандартного вооружения, однако способен замораживать и/или уменьшать технику противника.



Истребитель «Аполлон»: Альянсовский истребитель завоевания превосходства в воздухе «Аполлон» является самой быстрой и надежной машиной в своем классе. Он оснащен сдвоенными авиационными пушками, эффективными против авиации противника.

НОВОЕ!



«Буревестник»: В бою этот самолет делает ровно две вещи: зависает над целью и начинает поливать ее непрерывающимся пулеметным огнем и стрельбой из авиапушек.



Бомбардировщик «Центурион»: Тяжелые бомбардировщики, способные накрывать укрепления противника коврами бомбардировками, а затем — сбрасывать десант на голову врага.

ФЛОТ



Дельфин: Боевые дельфины, оснащенные ультразвуковыми орудиями. Эффективны в разведке и для уничтожения кораблей противника.



Корабль на подводных крыльях: Легкий разведывательный корабль, оснащенный 20-мм орудием «Икар» и постановщиком помех.



Эсминец: Основной ударный корабль Альянса, способный также передвигаться и по суше. Оснащен орудием Гаусса, глубинными бомбами и магнитной броней.



Авианосец: Небольшая, но очень мощная «плавающая крепость», несущая на борту эскадрилью беспилотных штурмовиков. Может вести огонь специальными ракетами, создающими в эпицентре взрыва мощную ЭМИ-волну.

ПОСТРОЙКИ



Сборочный цех: «Сердце» любой базы Альянса. Позволяет возводить все виды построек.



Тренировочный лагерь: Здесь проходят тренировку пехотинцы войск Альянса.



Энергостанция: Эти постройки обеспечивают энергией базы Альянса.



Военный завод: Здесь создается и ремонтируется наземная техника Альянса.



Верфь: Здесь строятся корабли Альянса.



Аэродром: Здесь производится и обслуживается авиация Альянса.



Обогатитель: Здесь происходит переработка всей добытой руды. В комплект поставки обогатителя входит один стандартный комбайн.



Аванпост: Аванпост обеспечивает возможность строительства в охватываемом секторе.



Тех. центр: Возведение данной постройки открывает доступ к новейшему вооружению.



Стационарное орудие: Многофункциональное оборонительное сооружение; тип орудий зависит от стрелка-оператора.



Лазерное орудие: Высокотехнологичное оборонительное сооружение, способное вести огонь сфокусированными пучками энергии.



Хроносфера: Позволяет телепортировать указанные войска в любую точку поля боя. Внимание: пехотные подразделения телепортации не переживут!



Ускоритель частиц: Позволяет наносить по указанному участку местности удар сконцентрированным потоком частиц, вызывающим цепную реакцию с последующим уничтожением всего, что окажется неподалеку от эпицентра взрыва.



Стена: Обычная бетонная стена. Для строительства стены возведите два сектора — по прямой линии на некотором расстоянии друг от друга. Участок стены между ними будет возведен автоматически.

СОВЕТСКИЙ СОЮЗ

ПЕХОТА



Штурмовой медведь: Специально выдрессированные медведи используются в Советской Армии для проведения разведывательных и диверсионных операций.



Военный инженер: Инженеры могут захватывать вражеские постройки, ремонтировать союзные здания и технику, а также разворачивать полевые медпункты. Кроме того, советские военные инженеры вооружены пистолетами для самозащиты.



Призывник: Плохо обученные, еще хуже оснащенные, но всегда готовые погибнуть за Родину бойцы составляют основную часть пехотных подразделений СА. Вооружены автоматами Калашникова и «коктейлями Молотова».



Боец ПВО: Основную часть бойцов ПВО составляют бывшие заключенные советских лагерей. Вооружены мощным орудием класса «земля-воздух», которое, впрочем, способны использовать и против наземных войск. Могут минировать вражескую бронетехнику.

НОВОЕ



Чистильщик: Эти мутировавшие бойцы несут смерть и разрушение, уничтожая противника посредством химического оружия высочайшей токсичности.



Оператор ПК «Тесла»: Закованные в тяжелые экзоскостюмы, вооруженные портативными оружейными комплексами Тесла, эти бойцы наводят страх на врагов советского народа одним своим видом! Могут генерировать сильнейшую ЭМИ-волну, после которой, однако, остаются небоеспособны в течение некоторого времени.



Наташья: Внешность этой знаменитой женщины-снайпера широко используется в советской пропаганде. Говорят, что Наташа стремится полностью соответствовать своему идеализированному образу. Она превосходно владеет винтовкой, сделанной по спецзаказу, и имеет право вызывать поддержку авиации.

ВОЕННАЯ ТЕХНИКА



Зонд-подрывник: Этот боевой робот способен атаковать как пехоту, так и бронетехнику. Забравшись, к примеру, внутрь танка, он уничтожает его изнутри. Также оснащен орудием «Змейка», обездвиживающим вражескую технику.

НОВОЕ!



Мотоцикл: Быстрый и маневренный мотоцикл, оснащенный легкой артсистемой и способный забрасывать противника «коктейлями Молотова».



Боевая машина «Сerp»: Противопехотная боевая машина, представляющая собой оружейный комплекс, установленный на шагающей ходовой части. Способна совершать высокие прыжки для преодоления непроходимых препятствий.

НОВОЕ!



Боевая машина «Жнец»: Ранний прототип «Серпа», несущий более мощное вооружение. После прыжка его опоры ломаются, и «Жнец» превращается в стационарное орудие.

НОВОЕ!



Боевой коток: Эта импровизированная «боевая» машина-амфибия может раскатывать в труху как пехоту с техникой, так и некоторые постройки. Обладает возможностью ускорения.



Танк «Молот»: Основной боевой танк СА. Вооружение — главное орудие калибра 90-мм, а также орудие «Плеть», позволяющее реквизи́ровать броню и вооружение противника непосредственно с носителя.



Танк «Апокалипсис»: Самый мощный (и медлительный) танк в мире. Впрочем, этот недостаток с лихвой компенсируется двумя 125-мм орудиями, способными пробить самую крепкую броню. Танк оснащен магнитным гарпуном.



Пусковая установка Фау-4: Этот мобильный комплекс предназначен для запуска межконтинентальных баллистических ракет класса Фау-4 со сменной боевой частью — альтернативная кассетная боеголовка позволяет наносить удары по площади. К недостаткам комплекса можно отнести тот факт, что во время выстрела он должен быть неподвижен, что делает его прекрасной мишенью для противника.



«Спутник»: Этот транспорт может разворачиваться в наблюдательные пункты, на базе которых можно возводить полноценные заставы.



Советский комбайн: Тяжелобронированные транспорты, предназначенные для транспортировки ресурсов на базу.



Мобильный сборочный цех: МСЦ способен разворачиваться в сборочный цех прямо на поле боя, что позволяет достаточно быстро возводить советские базы в любом регионе.

АВИАЦИЯ



Вертолет «Каратель»: Двухвинтовой десантно-штурмовой вертолет, крайне эффективный как для уничтожения противника, так и для недопущения массового дезертирства собственных войск путем моментального пресечения любых попыток к бегству. Вооружен четырьмя пусковыми установками и сдвоенными тяжелыми пулеметами, способен перебрасывать на поле боя как пехоту, так и бронетехнику.



Истребитель МиГ-77: Истребитель завоевания превосходства в воздухе, крайне эффективный для уничтожения вражеской авиации.



Дирижабль «Киров»: Мощные и неповоротливые на первый взгляд дирижабли, с одного вылета способные уничтожить целую бронеколонну противника. Могут развивать большую скорость, однако при этом будет серьезно повреждена обшивка.

ФЛОТ



«Скат»: Быстроходный, маневренный корабль, оснащенный орудиями Тесла. Может выпускать сильнейший разряд в окружающее водное пространство, «зажаривая» всех, кто окажется рядом.



«Голиаф»: Транспорт-амфибия, оснащенный десантным пусковым комплексом класса «Хлопушка», который позволяет перебрасывать пехоту непосредственно в тыл противника. Вооружен зенитным орудием.



«Акула»: Субмарины класса «Акула» в погруженном состоянии невидимы для радаров противника. Несмотря на то, что для атаки они вынуждены всплывать на поверхность, эти подлодки крайне эффективны против вражеских кораблей.



Дредноут: Самый устрашающий корабль советского флота, способный в один-два залпа ракетами класса Фау-4 уничтожить береговое укрепление или вражескую эскадру. Впрочем, сразу после выстрела дредноут оказывается довольно беззащитным.

ПОСТРОЙКИ



Сборочный цех: «Сердце» любой советской базы. Позволяет возводить все виды построек.



Казарма: Здесь проходят подготовку бойцы пехотных подразделений Советской Армии.



Энергостанция: Эти постройки обеспечивают энергией советские базы.



Военный завод: Здесь производятся всемирно известные советские танки. Равно как и другая бронетехника.



Верфь: Именно здесь строится великий Советский Краснознаменный флот.



Аэродром: Здесь производится и обслуживается авиация СССР.



Обогатитель: Здесь идет переработка добытой руды. В комплект поставки обогатителя входит один стандартный комбайн.



Застава: Позволяет возводить базы в любой точке поля боя.



АЭС: Эти атомные электростанции являются символом успехов советской науки. Впрочем, если АЭС взорвется — мало не покажется никому.



Военная лаборатория: Возведение данной постройки открывает доступ к новейшему вооружению.



Кран: Возведение крана добавляет дополнительную очередь строительства; кроме того, его можно использовать как для ремонта техники, так и для ее переработки.



Орудие ПВО: Скорострельное орудие ПВО.



Огневая точка: Укрепленная огневая точка, оснащенная пулеметом.



Орудие Тесла: Оборонительное сооружение, уничтожающее противников мощнейшими электроразрядами. Операторы ПК «Тесла» могут увеличивать мощность этих орудий.



Железный занавес: Обеспечивает цели абсолютной защитой на непродолжительное время. Внимание: смертельно опасно для пехоты!



Вакуумное орудие: Созданная гением советских физиков и инженеров, эта гигантская ракета находится вне каких бы то ни было моральных категорий.



Стена: Стандартная защитная стена. Вам придется возводить ее сектор за сектором.

ИМПЕРИЯ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

ПЕХОТА



Зонд-камикадзе: Легкие разведывательные зонды способны замедлять вражескую технику. Обладают способностью к самоуничтожению — взрыв зонда генерирует ЭМИ-волну.



Инженер: Инженеры могут захватывать вражеские постройки, ремонтировать союзные здания и технику, а также разворачивать полевые медпункты. Обладают способностью совершать перебежки на высокой скорости.



Воин Императора: Современные самураи, «кость» армии Императора. Вооружены лучевыми катанами и энергвинтовками. Облачены в легкую броню.



Истребитель танков: Отряды огневой поддержки, предназначенные для уничтожения вражеской бронетехники. Могут рыть окопы полного профиля для создания засад.



Синоби: Специально обученные убийцы, крайне эффективные в деле уничтожения вражеской пехоты. Вооружены мечами, сюрикенами и дымовыми бомбами.



Боевой ангел: «Боевые ангелы» — подразделение специального назначения, в котором могут служить только женщины. Облачены в боевые экзоскостюмы, вооружены портативными пусковыми комплексами и парализаторами.



НОВОЕ!

Имперская лучница: Подготовка лучниц Империи сочетает в себе обучение древнему боевому искусству *кюдо* и обращению с высокотехнологичными энерголуками. Они могут сбивать авиацию противника, а также уничтожать наземные цели посредством своей спец.способности.



Юрико Омега: Лучший спецгент Императора, она получила псионические способности в результате серии экспериментов и прохождения особого курса подготовки.

ВОЕННАЯ ТЕХНИКА



Робот «Тэнгу»: Боевой пилотируемый робот, способный трансформироваться в истребитель-перехватчик. Вооружен 20-мм автоматическим оружием.



БТР «Кагэ»: БТР-амфибия, оснащенный генератором маскировочного поля.



Танк «Цунами»: Основной боевой танк Империи. Может трансформироваться в транспорт-амфибию. Главное оружие танка уступает в мощности орудиям иностранных танков аналогичного класса, однако броня «Цунами» может выдерживать мощнейшие атаки.



Робот-вертолет: Боевой робот, специализирующийся на уничтожении авиации противника, может трансформироваться в штурмовой вертолет, эффективный против наземных войск.

НОВОЕ



Железный ронин: Быстрый и маневренный робот, вооруженный боевым копьем. Может уничтожать противника, создавая мощнейшую энерговолну.



«Владыка Они»: Гигантский боевой робот, с крайней эффективностью уничтожающий наземные войска противника как при помощи встроенных лазеров, так и «голыми руками» — в буквальном смысле слова.



Протонное орудие: Данное орудие способно в несколько залпов уничтожить серьезное укрепление противника. Если, конечно, успеет накопить достаточно энергии для выстрела.



Имперский комбайн: Тяжелобронированный комбайн предназначен для транспортировки ресурсов на базу снабжения. Оснащен легким оружием.



Мобильный сборочный цех: МСЦ способен разворачиваться в сборочный цех прямо на поле боя, что позволяет достаточно быстро возводить имперские базы в любом регионе.



Мобильная основа: Вездеходное транспортное средство, способное разворачиваться в имперскую постройку непосредственно на поле боя.

ФЛОТ



Мини-субмарина «Яри»: Небольшая подлодка, предназначенная, в первую очередь, для разведки. Команда «Яри» может умереть с честью, уничтожив вместе с собой корабль противника.



Штурмовик «Седзе»: Быстрый и многофункциональный штурмовик, способный трансформироваться в подлодку. Эффективен против кораблей противника.



Крейсер «Нагината»: Быстроходный корабль, предназначенный для уничтожения судов противника. Способен атаковать несколько целей одновременно.



Линкор «Сегун»: Прекрасно вооруженный и тяжелобронированный корабль, эффективный для уничтожения береговых укреплений противника. Краса и гордость имперского флота.



НОВОЕ!

Мобильная крепость: Венец творения военно-инженерной мысли Японии, мобильная крепость «Жемчужина Императора» может уничтожать противника как в режиме плавучей крепости, так и в режиме летающей орудийной платформы. Вооружена мощными арт.системами и ракетными установками.

ПОСТРОЙКИ



Сборочный цех: «Сердце» любой имперской базы. Именно здесь создаются мобильные основы всех построек.



Додзе: Здесь проходят тренировку отборные воины императора.



Энергостанция: Эти постройки обеспечивают энергией имперские базы.



Военный завод: Здесь производится имперская военная техника.



Верфь: Здесь строится имперский флот.



Обогатитель: Рабочие обогатителя преумножают богатства империи, денно и нощно перерабатывая добытую руду.



Нанокomпьютер: Данная постройка обеспечивает доступ к усовершенствованиям имперских войск.



Орудие «Защитник»: Стационарное орудие, эффективное как против пехоты, так и против авиации противника.



Силовая башня: Стационарное орудие, эффективное против наземной техники.



Генератор наночастиц: Создание купола из наночастиц, сквозь которые не сможет проникнуть никто и ничто.



Пси-деструктор: Позволяет создавать мощнейшие пси-штормы, уничтожающие все на своем пути.



Стена: Стандартная защитная стена. Вам придется возводить ее сектор за сектором.

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

ИЗВЕСТНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

- ★ Убедитесь, что ваш компьютер соответствует минимальным системным требованиям для данной игры и на нем установлены последние версии драйверов видео- и звуковой карт.
Драйверы для видеокарт NVIDIA можно загрузить с веб-сайта www.nvidia.ru.
Драйверы для видеокарт ATI можно загрузить с веб-сайта www.ati.amd.com/ru.

СОВЕТЫ

- ★ При недостаточной производительности игры попробуйте понизить значения некоторых параметров звука и изображения в меню настройки игры или уменьшите разрешение экрана.
- ★ Для повышения производительности игры рекомендуется завершить работу фоновых и антивирусных программ (кроме программы EADM, если применимо).

СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ

Чтобы повысить надежность соединения с Интернетом, перед началом игры завершите работу всех программ файлового обмена, обмена сообщениями и Интернет-вещания. Такие программы могут создавать значительную нагрузку на соединение и вызывать задержки сигнала.

Игра использует следующие порты TCP и UDP:

TCP: 80, 3783, 4321, 6660–6669, 28900, 29900, 29901

UDP: 6500, 6515, 13139, 27900

Для игры через Интернет необходимо открыть указанные порты TCP и UDP. Узнать о том, как это сделать, вы можете в документации своего маршрутизатора или брандмауэра. Если вы используете корпоративную сеть, обратитесь к ее администратору.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

У вас есть проблемы или вопросы, связанные с нашими играми? Мы готовы вам помочь.

В интерактивном справочном файле EA Help содержатся ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы и информация о решении проблем, возникающих в процессе работы с программой.

Для доступа к файлу EA Help (когда игра установлена):

В Windows Vista выберите Start > Games, щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме игры и выберите в выпадающем меню соответствующий пункт.

В более ранних версиях Windows щелкните на ссылке **Technical Support** в папке игры, расположенной в меню «Пуск» > «Программы» («Все программы» для Windows XP).

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ EA В ИНТЕРНЕТЕ

При наличии доступа в Интернет посетите веб-сайт Службы технической поддержки EA
<http://eusupport.ea.com>

Здесь вы найдете много полезных сведений о DirectX, контроллерах, модемах и сетях, а также о обслуживании и производительности систем. На нашем веб-сайте содержится наиболее полная и постоянно обновляющаяся информация о наиболее распространенных проблемах с разными играми и ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы (FAQ). Именно этой базой данных пользуются наши специалисты, помогая вам решить проблемы с игрой. Веб-сайт технической поддержки обновляется ежедневно.

КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ЦЕНТРА ПОДДЕРЖКИ

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону, набрав номер **+7 (495) 642 73 97**, а также вы можете написать на электронный адрес службы: **support_russia@ea.com**. Служба работает с понедельника по пятницу с 11:00 до 19:00, по московскому времени.

Примечание: служба технической поддержки не дает советов и подсказок по прохождению игры.

Прежде чем обратиться в службу поддержки, воспользуйтесь утилитой DirectX и получите отчет о конфигурации вашего компьютера:

Щелкните на кнопке «Пуск», выберите «Выполнить ...», введите **dxdia** и щелкните на кнопке ОК. Чтобы сохранить копию отчета для последующего просмотра и распечатки, выберите SAVE ALL INFORMATION....

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: UPRISING

ИЗДАТЕЛЬ — ELECTRONIC ARTS РАЗРАБОТЧИК — ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES

Старший продюсер

Amer Ajami

Директор по разработке проекта

Gary Stead

Ведущий дизайнер

Jasen Torres

Художественные директора

Matt J. Britton

Mike Colonese

Звукорежиссер

Nick Laviers

Продюсер (сюжет и видеоролики)

Mical Pedriana

Продюсер

Greg Kasavin

Директор по разработке, интерфейсу и оболочке

Brandon Rose

Директор отдела дизайна

Ofer Estline

Директор по разработке, видеоролики

Harry Jarvis

Директор по разработке, художественный отдел

Sean O'Hara

Старший технический сотрудник

Zak Phelps

Ведущий инженер

Austin Ellis

Ведущий инженер по графике

Lutz Latta

Ведущий инженер по конфигурациям

Andy McDonald

Директор отдела анимации

Adam McCarthy

Ведущий художник по спецэффектам

Michael Jones

ДИЗАЙН

Дизайнеры игры

Adam «Goblyn» Davis

Amir Rao

Scott C. Smith

Jeff Stewart

Kevin White

Дизайн и инжиниринг ИИ

Gavin Simon

Дизайнер карт для сражений

Jeremy Feasel

ИНЖЕНЕРЫ

Системные инженеры

Mitchell Fisher

Charles Knowlton

Michael Schwartz

Инженеры (процесс игры)

Kip Hendricks

Gavin Jenkins

Tom Preisner

Инженеры (дизайн)

John Machin

Инженеры (ИИ)

Michael Braley

Andrew Garrett

Инженеры (звук)

Michael Kron

Инженеры (интерфейс)

John Chin

Curtis S. Cooper

Scott Fallier

Michael J. Goodwin

Michael Kuehl

David Richey

Nick Silva

Laurence Tietz

Инженеры Globant

Emiliano Beronich

Damian Hernaez

Bernardo Hoppe

Jeronimo Saez

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Ведущий аниматор

Michael Laygo

Создание моделей

Huy Dinh

Tse-Cheng Lo

Chance Rowe

Художники по пейзажам

Charles Jacobi

Lauren LaFave

Wil Panganiban

Phelicia Ramlogan

Художник по интерфейсу

Andrey Kazmin

Художник по спецэффектам

Casey Robinson

Технические художники

Fernando Castillo

Mat Hale

Matt Intrieri

Tim Jones

Художники по эскизам

Patrick Faulwetter

TJ Frame

Kenrick Leung

Greg Luzniak

Anthony Pereira

Дополнительные художники

Glenda Novotny

Virtuous

Virus Studios

РАЗРАБОТКА И ПРОИЗВОДСТВО

Помощники продюсеров

Matthew Ott

Keith Schaefer

Менеджер сообщества

Aaron Kaufman

Менеджер студийных проектов

Bobby Moldavon

Руководство дополнительными разработками

Wes Eckhart

Дополнительный технический

директор

Wei Shoonng Teh

ЗВУК

Старший дизайнер звука

Evan T. Chen

Дизайнеры звука

Sam Bird

Erik Kraber

Jeff Wilson

Режиссер озвучания, дизайн звука

David Fries

Редактор диалогов, дизайнер звука

Leilani Ramirez

Редактор диалогов

Pete Scaturro

Студия звукозаписи

POP Sound

Инженер звукозаписи

Michael Miller

Звукозапись

Courtney Bishop

ВИДЕОРОЛИКИ КОМАНДА EALA

Режиссер видеороликов

Richard Winn Taylor II

Продюсер

Nina Dobner

Инспектор, пост-производство

Benjamin Hopkins

Инспектор, спецэффекты

KaTai Tang

Автор текста

Harris Orkin

Редактор видео

Stuart Allison

Помощник редактора видео

Joshua E. Basche

3D-анимация и визуализация

Sangwoo Hong

Дизайнер звука

Edward Cerrato

ВИДЕОРОЛИКИ

В главных ролях

Gemma Atkinson

Jon Bradford

Vic Chao

Julia Ling

Malcolm McDowell

Ivana Milicevic

Jodi O'Keefe

Holly Valance

Ron Yuan

Командующие

Moran Atias

Jamie Chung

Greg Ellis

Gene Farber

Ric Flair

Louise Griffiths

Bruce A. Locke

Dimitri Diatchenko

Jack J. Yang

Производство

Beach House Films, исполнительные
продюсеры — Dave и Patti Coulter

Продюсер Beach House

Dona Shine

Оператор-постановщик

Rich Schaefer

Дизайн декораций

Cherie Baker

Декоратор

John Kelly

Гардероб

Poppy Canon-Reese

Оператор

Kevin Lynch

Техническая команда

Brett Brooke

Justin Lubin

Ron Siegel

Менеджер по подбору актеров

Marci Galea

Координатор подбора актеров

Emily Clark

ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ HOLLYWOOD-DI

Инспектор DI

Neil Smith

Оператор цветокоррекции DI

Aaron Peak

ПОДБОР АКТЕРОВ

Актеры озвучания

Steve Blum

Zach Hanks

April Hong

Nolan North

Phil Proctor

David Sheinkopf

Dave Wittenberg

МУЗЫКА

Композиторы

James Hannigan

Frank Klepacki

Timothy Michael Wynn

Вокал

Emiko Morimoto

Satomi Morimoto

Miriam Stockley

Tamara Zivadinovic

Инженеры

(запись и сведение музыки)

Rod Houison

Dave Moore

Jeff Vaughan

СТОРОННЕЕ ПРОИЗВОДСТВО

Директор по развитию

Kate Bigel

Менеджер проекта

Armando Castillo

ОТДЕЛ ТЕСТИРОВАНИЯ

Старший директор отдела

тестирования

Dave Steele

Старший менеджер отдела

тестирования

Darren Merritt

Ведущий специалист проекта

Sean Shimoda

Ведущий тестер

Robert Tzong

Ведущие специалисты

контроля качества

Jonathan Landis

Kirk Nedreberg

David L. Pelayo

Nathan Stumpf

Ben Turner

Инженер отдела контроля качества

Steve Hoey

Разработчик программ

**автоматизации, отдел контроля
качества**

Zach Fake

Тестеры контроля качества

Nicholas Bennett
George Brauneck
Scott Conrad
Elton Glover
Luke Glupngam
Jason Hellebrand
Michael Hsiao
Roman Janczak
Steven Kreiner
Claude McIver
Megan Mikane
Michael Ombao
Nicholas Ozog
Alden Paguia
Timothy Retzinger
Nathan Stubbs
Jon Van Breemen
Robert Wai

Ведущий тестер совместимости

Paul John Jochico

Тестеры совместимости

Darryl Austin
Jason Jacoby

Менеджер программы, Globant

Lisandro Dorfman

Ведущий инспектор отдела тестирования, Globant

Matias Pedretti

Старший специалист отдела тестирования, Globant

Hernan Lauria

Помощники, отдел тестирования Globant

Pablo Leiboff
Juan Manuel Pereda
Barbara Spampinato

Тестеры контроля качества, Globant

Yesica Aciar
Martin Botto
Alejandro Cafiero
Damian Castelli
Ignacio Fernandez
Nicolas Fuertes
Lucas Galvan
Pablo Kass
Gabriel Poita
Rodrigo Portela
Julian Rodriguez
Matias Salvatierra
Isaac Santos
Jesica Tobia
Adrian Zarza

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Менеджер отдела локализации

Joel Börjel

ЕВРОПЕЙСКИЙ ОТДЕЛ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ИНТЕГРАЦИИ

Локализация (производство)

Stefano Gambaro
Iina Sainio Kyllikki

Координаторы отдела локализации

Torben Andersen
Mathieu Donsimoni
Marcel Elsner
Alexander Faißt
Marcin Król
Stefano Mozzi
Mária Nagy
Jan Staníček
Anna Tomala
Ana Esther Rodriguez
Pavel Rutski
Thomas Tönnfält

Программирование, локализация

Iñigo Bermejo
Oscar Foley Praderas
Felipe González López
Daniel Gutiérrez Martínez
Jose Pablo Hernandez Cano
Ignacio Rodríguez Rodríguez

Отдел локализации

Eugene Bogdanov
Israel Delgado
Blazej Domanski
Federico Franzoni
Akos Mikola
Petr Szyzka
Charles Ulbig
Fontoló Stúdió Ltd.
Inicio Localisation Services
La Marque Rose
SOFTCLUB
PRESTO — PREKLADATELSKÉ CENTRUM
s.r.o.
Synthesis International S.r.l.
Estudios EXA S.L.
toneworx GmbH
Robert Böck
Michael Broström
Sylvain Deniau
Jérémy Jourdan
Morten Skovgaard
Oscar Frades

АЗИАТСКИЙ ОТДЕЛ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ИНТЕГРАЦИИ

Менеджер проекта, международный отдел

Kah Hui Teo
Jason Chen
Krispol Jaijongrak
Wade Lim

Координаторы отдела локализации

Yun Yue Lim

Отдел локализации

Oh Hyung Kwon
Pawatpong Nildam
Boom Park
Jazz Wang
Clifford Wu

Ведущий тестер контроля качества

Yaoxian Wang

Тестеры контроля качества

Shaun Chew
Norman Mah
Terence Teng
Choon Heok Wee

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И СВЯЗЕЙ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ

МЕЖДУНАРОДНАЯ ГРУППА И ГРУППА СЕВЕРНОЙ АМЕРИКИ

Старший менеджер по продукции, международный отдел

David S. Silverman

Помощник менеджера по продукции

Bryce Yang

Менеджер по связям с общественностью, международный отдел

Andrew H. Wong

Менеджер по рекламе

Alonso M. Velasco

Помощник менеджера по маркетингу

Nicholas Clifford

Старший агент по рекламе

Kerstin Müller

Ведущий редактор рекламных роликов

Chase Boyajian

Редактор рекламных роликов

Neel Upadhye

**Помощник редактора
рекламных роликов**

Jackson Lanzing

**Подбор актеров,
Command & Conquer TV**

Derek C. Schoeni

Директор по кадрам

Sue Garfield

ОТДЕЛ УПАКОВКИ

Менеджер по работе с клиентами

John Burns

Творческий директор

Holden Hume

Главный редактор

Dan Davis

МУЗЫКА

Руководитель World-Wide Music

Steve Schnur

**МЕЖДУНАРОДНЫЙ
МАРКЕТИНГ И СВЯЗИ С
ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ**

Менеджер по продукции, Европа

Chris Brown

**Координатор, международный отдел
по связям с общественностью**

Alana Logan

**Менеджер по продукции,
Великобритания**

Will Graham

**Менеджер по связям с
общественностью, Великобритания**

Jonathan Goddard

Менеджер по продукции, Германия

Volker Prott

Менеджер по маркетингу, Россия

Inna Shevchenko

**Менеджер по связям с
общественностью, Россия**

Valentina Zlobina

Менеджер региона, Россия

Tony Watkins

**Менеджер по продукции,
Нидерланды**

Ferry Brands

Менеджер по продукции, Испания

Juan Larrauri

**Менеджер по связям с
общественностью, Испания**

Jose Valero

**Старший менеджер
по продукции, Италия**

Daniele Siciliano

**Менеджер по связям с
общественностью, Италия**

Luciana Stella Boscaratto

Менеджер по продукции, Франция

Jérôme Austin

Менеджер по продукции, Бразилия

Ian de Freitas

**Менеджер по связям с
общественностью и событиями,
Венгрия**

Tamás Kovács

Менеджер по продукции, Бельгия

Veerle De Taeye

Менеджер по продукции, Швеция

Martin Nordenhem

Менеджер по продукции, Австралия

Paul Hellmrich

**Менеджер по маркетингу и связям с
общественностью, Новая Зеландия**

Jemma Glancy

**Менеджер по продукции, Южная
Африка**

Ralph Spinks

**Старший менеджер по ведению
бизнеса, Южная Африка**

Chris Gatherer

Менеджер по маркетингу, Индия

Yashdeep Bali

*Технология кодирования звука MPEG
Layer-3 используется по лицензии
Fraunhofer IIS и THOMSON multimedia.*

*В игре используется программное
обеспечение, лицензированное On2
Technologies, Inc. Технология On2 © 2003
On2 Technologies, Inc. Все права сохранены.
Logomun Smiley Face TM Smileyworld Ltd.*

ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ

Всем из команды разработчиков
оригинальной игры Command & Conquer
Red Alert 3.

Всем в EALA за их поддержку, особенно
- Michael Verdu, Chris Corry, Shannon
Studstill, Yumi Yang, Jill Eckhart, Amy Small,
Carl Hughes, Marcel Samek, Clive Downie,
Craig Owens, Jarrod Voth, Susan Otto, Mel
Resonable, Brandon Lukach, всем студиям,
IS&T и всем нашим друзьям в EALA.

А также - всем в Electronic Arts, особенно
John Riccitiello, Frank Gibeau, Nick Earl,
Scott Taylor, Sharon Andrews, Louis
Castle, Tammy Schachter, Bryce Baer, Mike
Quigley, юридическому отделу EA, отделу
разработки и интернет-отделу.

Коллектив разработчиков искренне
благодарит своих родственников и
друзей. Без вас этой игры попросту бы
не было:

Annie Laurie Abriel; Achilles Crain; Farah
Ajami; Maha & Ramzi Ajami; Jeremy
Arambulo; Cassandra Aston; Jaylen Barsana;
Kayden Barsana; Shamara Barsana; Anda,
Keoni, and Bodie Chen; Anna Chen; Linda
Chou; David Cobb; Jennifer Cox; Eric & Coby
Dahlstrom; Linda Danet; Brandyn Davis; Ron
and Laurie Davis; Hao «Hawk» Dinh; Ida Eng;
Elizabeth Estline; Itai Estline; James, Kyung,

Lindsay, and Jessica Fake; Camille Flores; Scott Friedman; Rowena Garrett; Erika, Amanda, Grace & Isabelle Goodwin; Julie Grey; Paul & Mary Hendricks; Jenna Hogan; Vanya Holt; Madelyn Intrieri; Celeste Jacobi; Kristen Jacobsen; Joan Jaeckel; Roman G. Janczak; Gillian Jarvis; Celina Jenkins; Csebjia Jenkins; Parker Jenkins; Valerie, Raven, & Tristan Jones; Alex Kasavin; Alexander & Marina Kasavin; Jenna & Esme Kasavin; Catherine, Mei Mei, and Alina Knowlton; Lisa Kron; Donna LaFave; Mags, Emil, Raphael, and Miranda Laviers; Pierce Laxa; Elizabeth Levy; George and Penny Levy; Amy and Samuel Liu; Lori, Travis, Megan, and Ashley Machin; Katrina Macrae; Oceanis and Jezebel McCarthy; Michi Miyazaki; Jackie Mizrahi; Barbara Moldavon; Casey Moldavon; Sherman & Ida Moldavon; Chad Mutchler; Angie Newman; Uyen Nguyen; Matthew & MJ Noerper; Susan

Noerper; Michael Ott; Mallory Ott; Meltem Oztan; Rachel Agnes Panganiban; Jerzy Preisner; Karolina Preisner; Luke Preisner; Ursula Preisner; Atam Rao; Cameron Richey; Krista Richey; Makenna Richey; Jessica Rose; Ramirez Clan; El Sajo; Elliott Schaefer; Jeff and Katie Schenkelberg; Rima Singh; Ryan Ramlogan; Adam, Amy, Ben, Cindy, and Larry Springer; Rose & Link Stewart; Raisa Sverchinsky; Jean Tai; Kathryn Tam; Tang and FOT Crew; The Tang Family; Richard & Leah Taylor; Team DrkSide; The Family Torres; Karen Tzong; Lind Vang; Cindy White; Maresa Wickham; Zerlina Wong; Erin Wood; Raulette Woods; Paola Yap; Roxann Zarchin

Мы также хотим поблагодарить сообщество Command & Conquer за поддержку и неугасающий интерес к серии, вдохновлявший нас в процессе

разработки игры.

Отдел маркетинга и связей с общественностью благодарит:

Nola Armstrong and the girls at the Gillespie Agency; Carl Braun; Richard Morgan Fiehr; Paul Heyman; Cam Le; Kevin Lynch; Rus McLaughlin; Nigel Meiojas; Dave Meltzer; Volker & Christel Mueller; Scott Prusha; Sherlyn Soo; Matthew Walker; David, Carol, and Ellen Wong; Elizabeth Tran Wong; Grace & Jim Yang

Мы идем в ногу со временем.
Идите с нами.



© 2009 Electronic Arts Inc. Названия EA, Command & Conquer и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

WWR01606532MT