

# [АФО] Руководство для начинающих

## Введение

Добро пожаловать в Red Alert 1. Эта игра способна удовлетворить все ваши ожидания от стратегии в реальном времени. В игре присутствуют, как управление юнитами и зданиями, так и управление экономикой. Все эти аспекты позволяют создавать огромное количество стратегий, находя именно ту которая нравится вам – все это делает игру предметом обожания, в случае если вы любите данный жанр.

В данной стратегии в реальном времени, каждый юнит, каждое здание требует особого внимания, так как у каждого юнита есть свое предназначение. В настоящее время, игроки в Red Alert предпочитают две наиболее эффективных стратегии: Танкостроение и Строительство.

## Танкостроение

Итак, наконец-то вы подключились к CnCNet 5, в котором можно состязаться с сотнями игроков со всего света. Проблема многих новичков это столкновение с игроками гораздо сильнее себя. Они производят 100 танков за короткое время и приходят уничтожить вашу базу. Вы должны понять, что это не чит-коды, а просто эффективное производство и управление юнитами (с помощью горячих клавиш).

Танки наиболее эффективный юнит по уничтожению вражеских строений (за исключением расположенных на воде). Танки сильнее Тесла Башен по двум причинам.

1. Танки можно производить очень быстро, что означает производство за минуту игры около 50 танков. Тесла Башни требуют время на свое размещение. Тесла Башни становятся мощнее только в огромном числе. К этому прибавляется проблема с защитой от воздушных атак.
2. Тесла Башни атакуют всех противников. Это плохо, так как они требуют перезарядки. Тесла Башни мощные, однако, имеют свои слабости. К примеру, после уничтожения танка, как правило, выживает один член экипажа, и тогда Тесла Башня выбирает его целью, расходуя мощность на такую маленькую цель. Следовательно, вы должны вручную нацеливать Тесла Башню на танки, что затрудняет контроль за другими параметрами боя.

Танки применяются чаще всего, потому что они наиболее эффективны. Танки можно использовать разными способами для уничтожения ключевых зданий. С их помощью можно организовать ложную атаку, заставив противника укреплять оборону, что в свою очередь позволит вам сосредоточиться на производстве танков или сборе руды. Используйте танки против крупных групп пехоты и конечно применяйте приманки, чтобы оставить базу противника беззащитной.

Вы можете строить танки со скоростью 1 танк в секунду согласно следующим правилам:

А) Постройка 7 Военных фабрик позволяет строить Тяжелые Танки по 1 в секунду.

Б) Постройка 12 Военных фабрик позволяет строить Мамонт Танки по 1 в секунду.

В) Постройка 5 Военных фабрик позволяет строить Легкие Танки по 1 в секунду.

Г) Постройка 6 Военных фабрик позволяет строить Средние Танки по 1 в секунду.

## **Строительство**

Можно сказать, что это пассивный способ игры. Однако, только обороняя базу трудно победить, у противника же это получится быстрее. Самые пассивные строители имеют прозвища «черепаш». Они занимаются укреплением обороны, создание препятствий. Проблема в том, что оборона базы (особенно Тесла Башни) требуют много энергии, и когда они сильно сосредоточены в одном месте, трудно оборонять расширяющуюся территорию базы. С другой стороны, атакуя и строясь одновременно, можно заставить врага больше защищаться, чем атаковать. Чем дольше идет игра, тем удобнее это для строителя (запомните это). Если у вас будет 10 Сборочных Цехов, возможно, строить Тесла Башни по одной в секунду. Если вы выстроите линию из Тесла Башен(или других зданий) к базе противника. Это достаточно просто сделать, так как требуется не очень высокий навык, чтобы разместить оборонительные системы рядом с врагом.

Строителей обычно побеждают, применяя множество юнитов (ФАУ-2, танки и авиация). Потеряв оборону, у вас не остается резервов для контратаки. Вот почему производство юнитов нельзя упускать из вида в серьезной схватке.

## **Производство юнитов**

Игрок, который производит максимум юнитов за минимальное время обычно выигрывает. Этого можно добиться практикой. Производство юнитов это не только собственно строительство, но и сохранение зданий которые производят юниты, а также управление ресурсами. Чем больше юнитов врага вы уничтожите, тем вероятнее ваша победа. Исходя из этого важно знать темп производства юнитов вашего противника, чтобы оценить эффективность ваших действий( например бессмысленно пытаться уничтожит все танки врага, при том что он производит их с максимальной скоростью).

Никогда не следует сбрасывать со счетов пехоту. Пехотинцы наиболее эффективны для победы до момента постройки первой Военной Фабрики. Атака пехоты может уничтожить несколько зданий, таких как Электростанции, или Военные Фабрики. Таким способом вы сократите производство противника. В этом заключается значение пехоты. Можно попытаться прокрасться Гранатометателями на базу противника для уничтожения Электростанций, Очисток, или других неохраняемых зданий. Возможно ее применение и для атаки на базу, пусть противник заглотив наживку, и вы затем придете с большими юнитами.

## **Размещение зданий**

Лучший способ правильно размещать здания постигается путем проб и ошибок. Некоторым нравится полностью изолировать проходы к базе, при этом однако создаются проблемы для размещения на базе своих юнитов или организованных групп (Инженеров или Пехоты с РПГ). Некоторые рассредоточивают базу уделяя внимание ключевым строениям. Наконец просто строят базу беспорядочно. Какой бы стиль застройки вы не выбрали важно помнить следующее:

А) Очистка должна размещаться ближе всего к верхнему левому углу залежей руды(за исключением карт с бесконечной рудой).

Б) Важно иметь открытые пути на базе для быстрой переброски войск.

В) Иногда Военные Фабрики запираются юнитами. Чтобы избежать этого не оставляйте место перед ними свободным.

Г) Сгруппированную базу легче защищать. Без необходимости не рассредоточивайтесь.

## **Разведка**

Очень важно предотвратить разведку вашей базы противником, при этом самому проведя ее. Это способствует сохранению элемента внезапности. Проводите разведку немедленно после постройки Барраков. Гранатометатели лучшие разведчики. Стрелки отличные охранники. Организовать разведку легче, когда вы знаете где расположена база противника, однако это не всегда возможно. Иногда и не нужно создавать кольцо пехоты вокруг базы, если вы знаете карту, и ключевые проходы для размещения охраны.

## **Преимущество южного направления**

Юниты и оборона в бою имеют +1 к зоне поражения, атакуя с южного направления. Это одно из самых недооцененных преимуществ в то же время и одно из самых решительных и мощных. Почему? Юниты атакующие с южного направления имеют большую дистанцию атаки, и могут атаковать без урона. Это правило работает и для Тесла Башен. Южное размещение Тесла Башни позволяет расширить радиус атаки. Это правило должно стать определяющим для направлений ваших атак, и для организации обороны.