

Насколько силен СССР?



У СССР лучшие танки и оборона.

Признаем следующее, Тяжелый Танк – лучший танк в игре. Двуствольное орудие, означает двойной урон в схватке со Средним Танком, что позволяет победить его. Более того Tesla Башня, родоначальник всех оборонительных строений принадлежит СССР. Если сгруппировать 4 или 5 вместе, вашему противнику потребуется около 10 Средних Танков, чтобы пробиться через них, или же куча Легких Танков, если их не перебьют Tesla разряды.



Мамонт Танк на 3D принтере

Мамонт Танк также в их распоряжении. Остановить прорыв Мамонт Танков может только, цепь Tesla Башен, это значит, что борьба против этих чудищ, настоящее испытание для Альянса. Огневышки наносят урон по площади, что позволяет уничтожать окружившую их пехоту более эффективно чем одиночные ДОТы.

Наибольшим радиусом поражения обладает снова СССР – это Фау-2. Две ракеты Фау-2 легко уничтожить Турель, находясь вне зоны ее поражения. Так

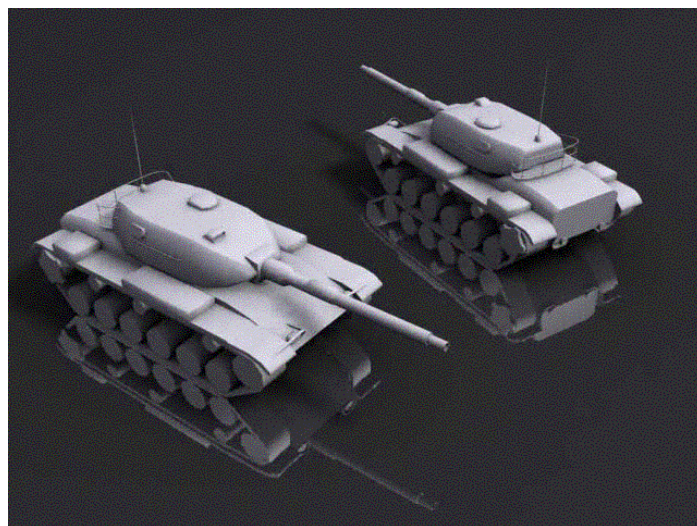
что если вы сгруппируете Фау-2 для атаки на врага, это даст отличный шанс по расчистке обороны противника.

Что же еще полезного есть у СССР? Конечно же лучший пехотный юнит Таня. Если вы столкнете лицом к лицу Гранатометателя и Стрелка Альянса, победителем выйдет Гранатометатель. Все, что нужно для их производства на максимальной скорости это Барраки и Собачья конура. Причина по которой у вас не получится играть Германией против России, один на один на карте Р4, именно этот юнит. Вас уничтожат прорывами Гранатометателей с севера, юга, и из центра.

Как же играть за Альянс?

Фактом является то, что в долгой игре игроки за Альянс имеют меньше шансов на победу. С другой стороны при короткой игре шансы Альянса возрастают. Несмотря на то, что у России есть 10% скидка для строительства зданий и юнитов, общая стоимость высока, что отражается на скорости строительства, по сравнению с постройкой Средних Танков у Альянса в начале игры (если вас, конечно не уничтожил прорыв Гранатометателей).

Альянс располагает быстреешим танком в игре. Легкий Танк, который не считается самым подходящим, может быть использован, как смертельное оружие не только для танковых сражений, но и прорывов на базу противника. Если у вас не хватает средств, стройте Легкие Танки вместо Средних Танков. Для максимальной скорости производства Легких Танков вам потребуется 5 Военных Фабрик, в то время как для такой же скорости производства Тяжелых Танков требуется 7. За это время вы можете построить около 30 Легких Танков в отличие от вашего противника. Вместе с тем Легкий Танк имеет слабое вооружение и бронирование, в связи с эти главными его достоинствами являются низкая цена и высокий темп постройки для массированного применения!



Рендер Легкого Танка

Альянс располагает мощнейшим юнитом в игре, но к сожалению это судно. Крейсер Альянса способен уничтожить Большую Электростанцию с одного залпа, оставаясь на внушительном расстоянии. Единственное средство СССР против него Подводная Лодка. Но мы то знаем, как трудно ей маневрировать, и иногда они атакуют друг друга или самих себя. При это не составляет особого труда включить у Крейсера режим охраны и истребить их (по умолчанию клавиша “G”). Проблема Крейсера в том, что он очень дорог и неповоротлив. Эти факторы играют роль, несмотря на мощное вооружение и дальностьбойность, конечно можно создать преимущество построив 300 Крейсеров. Разместив их возле базы, вы создадите неприступную крепость, однако будете контролировать лишь эту часть карты.



Рендер Призма Танка

Технологии Альянса превосходят технологии СССР. Почему же у них нет лучшего танка? Потому что это не Red Alert 2(Призма Танк). Альянс уверен, что для победы ему не нужны танки. У них есть GPS спутник и Хроносфера.

Благодаря им можно легко телепортировать МСЦ на вражескую территорию, проблемой останется его защита. GPS спутник позволяет увидеть всю карту, следить за перемещениями противника, выявляя дыры в его обороне, что позволяет послать Вертолеты и нанести адский урон. Только представьте, насколько лучше бы играл в шахматы человек, если бы знал, что думает его противник? Именно такой путь выбрал Альянс. Он хочет знать каков следующий ход СССР, и стремится избегая прямого столкновения нанести удар с тыла.



Магнус Карлсен проводит Q-атаку на противника

Учитывая это, Хроносфера прекрасна для проникновения, однако без GPS спутника она не так эффективна. Альянс играет умно и осторожно, если учесть эти свойства, вы сможете одолеть Советскую Армию.