



Command and Conquer - Generals

с Morgan Freeman
ПОСОБИЕ для США

США

В этом пособии мы рассмотрим:

- ✓ Тактики ведения боя
- ✓ Как выбрать для себя подходящую тактику
- ✓ Проведения анализа противника
- ✓ Почему черные умирают в самом начале боя
- ✓ Рекомендации ведения боя с МАО

Пора учиться

Хватит прожигать
время на улице, самое
время заняться делом

Тактика противодействия

Для выбора тактики противодействия силам противника необходимо определить:

- Какими - юнитами, оборонительными сооружениями и супер оружием обладает противник.
- Выявить его сильные стороны и уязвимости.
- Сделать те же самые действия по отношению к себе - осознание сильных сторон и уязвимостей поможет более эффективно ими пользоваться и избегать серьезных потерь.
- Далее выявить наиболее эффективные методы противодействия (ПРИМЕР слайд 3)

Анализ преимуществ и уязвимостей Вы – США , Противник – МАО

		США					
		Пехота	Наземная техника	Авиация	Оборона	Сбор припасов	Стратег. оружие
	Пехота	+(Атака гранатами, снайпер, агент)	+(Есть возможность установить робота) +(Угонщик, террористы, снайпер,	+	+(ПВО плоха против пехоты)	+(Саботажник – выводит из строя здание)	+ +(Саботажник – выводит из строя здание)
МА О	Наземная техника	+(Токсины, много машин с пулеметами)	+(Присутствует дальнбойная техника)		+		+ +
	Авиация						
	Оборона	+(Пехота эффективно справляется с ракетчиками)	+	+(Туннели не могут воздействовать на авиацию) +(Любая оборона МАО имеет маскировку)			+
	Сбор припасов	+(Ликвидированные по средством высадки десанта) +(Создание мин)	+ +(Создание мин)	+(Оперативные налеты на пункты сбора припасов)		+(Вертолеты могут перебрасывать быстро юнитов)	+
	Стратег. оружие	+ +(Токсины, высокая площадь охвата)	+ +(Токсины, высокая площадь охвата)	+		+(Вертолеты могут перебрасывать быстро юнитов)	

Вывод – формирование стратегии

Таким образом на основе данного анализа можно сделать вывод:

Эффективная оборонная точка:

- ПВО(2)
- Снайпер(1)/Пехота автоматчики(6), ракетчики (4)
- «Томагавк»(2)
- «Мститель»(2)

Эффективные методы нарушения экономической стабильности противника:

- Воздушные атаки по Центрам сбора ресурсов
- Воздушный десант на места сбора ресурсов
- Атака с воздуха по месту сбора ресурсов

Т.к. Противник имеет возможность быстро отстраиваться и имеет не дорогую армию, необходимо децентрализовать передвижные оборонные пункты, для препятствия распространения влияния.

Самые простые пункты могут состоять из:

- Снайпер(1)/Пехота автоматчики(6), ракетчики (4), Хаммер(лечебный)
- Паладин(2), Хаммер
- Паладин(2), Вертолет
- Патруль в виде 4 самолетов

P.s. Для более быстрого реагирования патрулей лучше ставить режим охраны территории)

Атакующая группа должна обязательно иметь в составе:

1. Хаммер(лечебный)
2. Вертолет
3. Мститель/Танк – Паладин
4. Сторожевой беспилотный аппарат
5. Микроволновый танк

- ❖ Так же для более эффективного ведения боя рекомендуется по возможности везде в тылу противника ставить дройда – шпиона.
- ❖ Не рекомендуется располагать оборонные пункты в зданиях
- ❖ Лучше располагать здания создания юнитов на приличном расстоянии друг от друга и не допускать большого скопления Ваших юнитов в одной местности – в случае ракетного удара, ущерб можно минимизировать.

Огневой рубеж

Определение огневого рубежа – место где вы хотите поставить временную границу ваших с врагом территорий для дальнейшего сдерживания.

Где в начале игры желательно создавать огневой рубеж:

- Оборона - наиболее подходят места с наличием бункеров, гаубиц, мест сброса техники, зданий с возможностью размещения солдат.
- Блокады – частичное или полное изолирование противника от доп. ресурсов(Нефтяная вышка, заводы по переработке бензина, склады боеприпасов). В этом случае размещать военную технику и пехоту желательно НЕ в непосредственной близости от самих доп. ресурсов.
- Оккупация – формирование непосредственно на территории противника оборонительных сооружений, переброс техники и пехоты, захват зданий противника и его ликвидация.

P.s. Анализ желательно проводить во время строительства зданий, на территории огневого рубежа рекомендуется располагать (Расположено по приоритету):

1. Бульдозер, пехота
2. Гаубица, ракетная установка
3. Казарма
4. Наземная техника
5. Завод
6. Авиация

Базовые шаги развития

1. Постройка электростанции, создание бульдозера
2. Постройка Центра сбора ресурсов, запуск улучшения электростанции
3. Строительство казармы, создание +3 вертолета для сбора ресурсов
4. Строительство завода, Поддержка генерала – дройд – шпион, размещение его на огневом рубеже
5. Создание + 6 пехотинцев, улучшение в КАЗАРМЕ – захват флага
6. Постройка Ближнего оборонительного сооружения рядом с базой - ПВО
7. Создание на заводе + 2 танка, + 1 Мститель(Определение контрольной точки на О/Р)
8. Отправка 6 пехотинцев и Бульдозер на О/Р
9. Строительство ПВО рядом с базой
10. По достижению пехоты и бульдозера О/Р – создание на мете опорного пункта
 - Строительство ПВО
 - Захват вышек, гаубиц и т.д.
 - Строительство казармы
11. Строительство аэропорта
12. Строительство электростанций(2) и их улучшения
13. Строительство стратегического центра

