

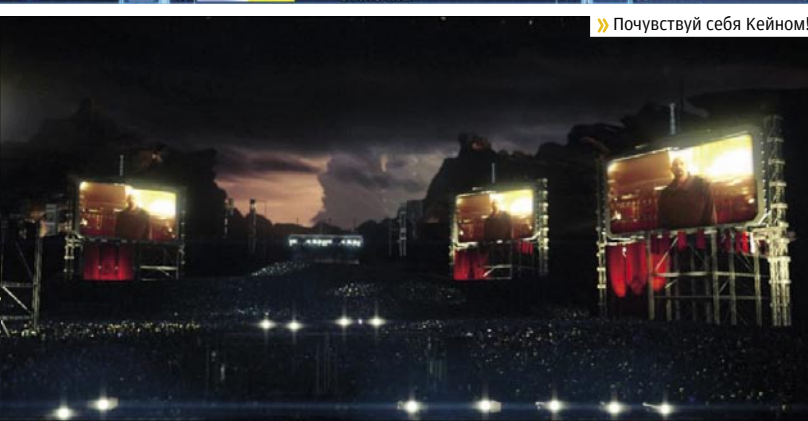


» Если твои тиммейтеры убежали из игры, трусливо поджав хвосты, самое время показать врагу все свое стратегическое искусство! Ну а огромный лимит в 250 Supply points позволит создать поистине непобедимую армию

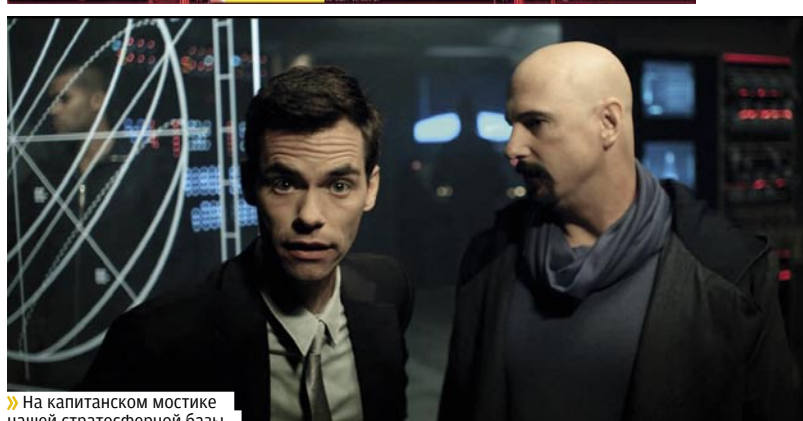
От полного провала спасает лишь Джо Кукан



» Базовые танки «Скорпион» Братства Nod хлипкие в начале игры, но если довести их до уровня veteran...

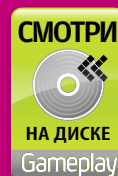


» Почувствуй себя Кейном!



» На капитанском мостике нашей стратосферной базы

Tiberian Twilight



что привело к существенному ускорению роста зеленого минерала по всей Земле. С данной напастью технологии GDI уже не смогли справиться. Теперь таймер неумолимо отсчитывает последние годы существования разумной жизни на нашем голубом шарике. И здесь происходит невероятное: руку помощи прогрессивно мыслящему человечеству протягивает его злейший враг - Братство. Используя инопланетные технологии, содержащиеся в артефакте Тацит (Tacitus), и производственные мощности GDI, Кейн предлагает создать по всему миру сеть тибериумных вышек, выкачивающих опасный минерал из недр Земли, и

таким образом остановить его распространение и даже начать уменьшать запасы.

События C&C4 разворачиваются спустя 15 лет после образования необычного альянса. Земля практически полностью очищена от тибериума (значит, потребность в харвестерах отпала), а минимальное его количество, необходимое для нужд промышленности, добывается в автоматическом режиме.

Специальные летающие платформы переносят большие кристаллы на посадочные площадки, откуда их может забрать любой юнит GDI или Nod. Полностью игнорировать этот видоизмененный сбор ресурсов не получится, ведь на тибериуме завязаны научные разработки обеих фракций.

Но, наверное, самый жестокий удар в спину поклонников «танкового раша» - переквалификация

Базовые принципы геймплея буквально поставлены с ног на голову

ПАСПОРТ

Жанр real time strategy
Разработчик EA Los Angeles
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Сайт www.commandandconquer.com
Возраст 16+

EA Los Angeles

Крупнейшая внутренняя студия Electronic Arts, ранее практиковавшая исключительно эволюционный подход в разработке игр, на этот раз решила совершить настоящий переворот в жанре стратегий реального времени в общем и серии C&C в частности.

Игры серии Command & Conquer, Command & Conquer: Red Alert, Medal of Honor, дилогия The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
Сайт jobs.ea.com/ea