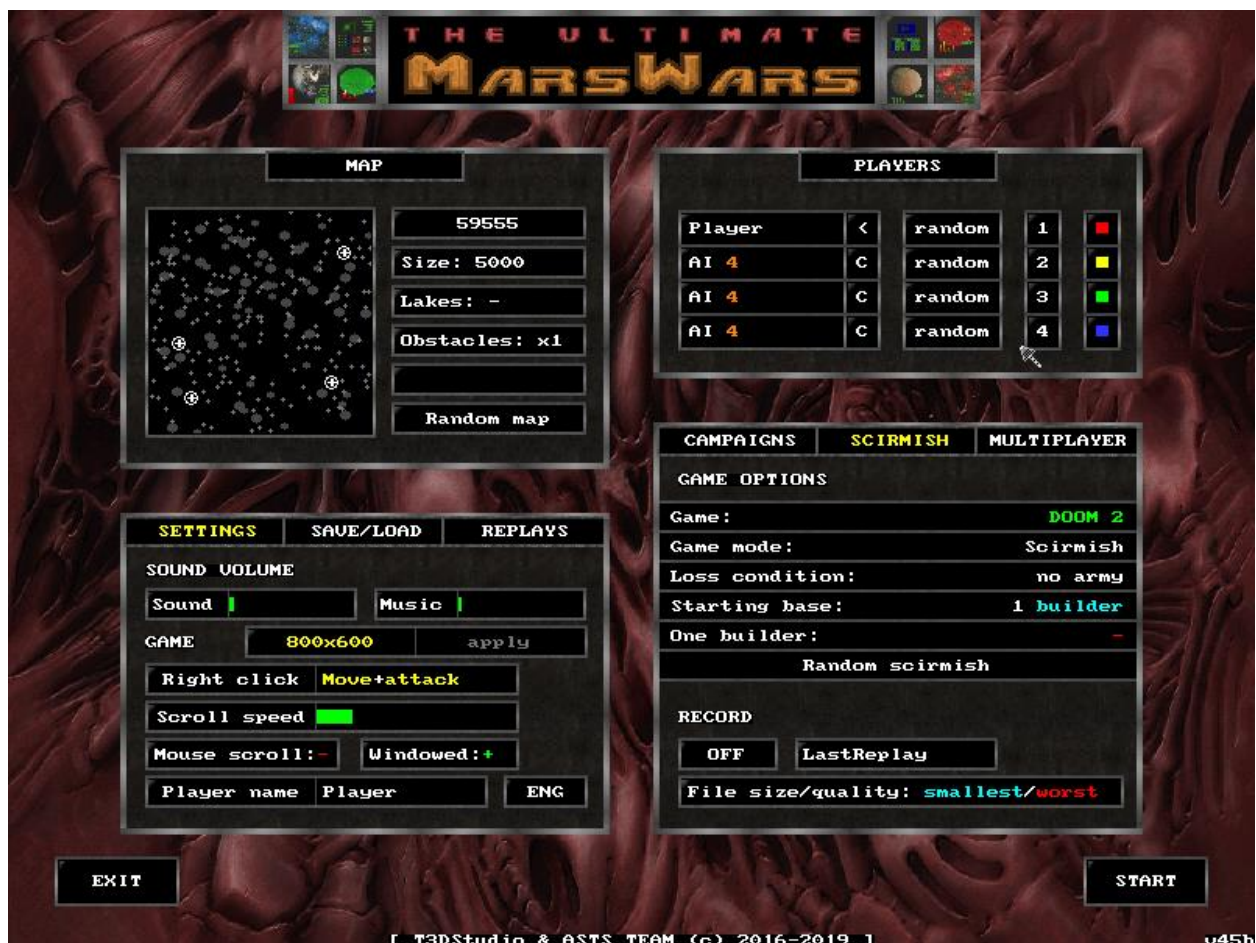


The Ultimate MarsWars



The Ultimate MarsWars - стратегия в реальном времени по играм the Ultimate Doom и Doom 2.

Меню игры

Левая кнопка мыши: выбор элементов меню/изменение/увеличение значения.

Правая кнопка мыши: уменьшение значения или установка случайного.

Раздел КАРТА

Содержит настройки карты:

Число (0-65535) - номер карты, определяющий "случайное" расположение деревьев, камней, озёр и стартовых позиций игроков. Можно ввести своё или выбирать случайное (правый клик).

Размер - размер карты в пикселях (3000-6000).

Озёра - наличие озёр их размеры.

Преграды - количество скал и озёр.





Случайная карта - устанавливает случайные настройки карты.

Тип жидкости (вода/кислота/кровь/грязь/лава) и текстура земли зависят от номера карты.

Лава и кислота не повреждают юнитов, как это было в оригинальных играх.

Раздел ИГРОКИ

Таблица игроков.

Имя игрока	Статус	Раса	Команда (клан)	Цвет
Player	<	random	1	
AI 4	C	random	2	
AI 4	C	random	3	
AI 4	C	random	4	

Поле «Имя игрока»:

- левый клик по имени игрока-компьютера – меняет сложность ИИ (1-6);
- правый клик на игрока-компьютера или пустой слот – переместить себя на этот слот.

«Статус игрока» (маленький квадрат рядом с именем):

"-" – слот свободен;

"C" - игрок-компьютер.

В сетевой игре добавляются:

"+" или "-" - готовность игрока в сетевой игре;

"?" - с игроком или сервером пропала связь;

"@" - игрок-сервер в сетевой игре;

"<" - сам игрок.

«Раса» или «сторона» – **Hell** или **UAC**.

«Клан» или «номер команды» – 1-4.

Последнее поле – цвет игрока, менять нельзя.

В сетевой игре, на стороне клиента, в этом разделе нельзя ничего менять, кроме своего положения в таблице. Нельзя перемещать себя на тот слот, на котором уже есть другой игрок-человек.

Раздел НАСТРОЙКИ

Подраздел «Громкость звука» - настройки громкости звука и музыки.

Подраздел «Игра»:

- разрешение: 800*600/960*720/1024*768;
- приказ правым кликом – в игре существуют два типа приказа:
 - двигаться, атакуя всех врагов на пути;
 - двигаться, игнорируя врагов.

Оба приказа отдаются либо просто правым кликом, либо правым кликом в сочетании с зажатой клавишей **Ctrl**. Если в поле «Правый клик» стоит значение «Движение + атака» - то правый клик без **Ctrl** будет отдавать приказ «двигаться, атакуя врагов», а правый клик с **Ctrl** – «двигаться, игнорируя врагов». Если же в поле будет стоять значение «Движение», то приказы меняются местами.

- настройка скорости прокрутки экрана;
- включение/выключение прокрутки экрана мышью;
- переключение полноэкранного или оконного режима;
- установка имени игрока (нельзя менять когда игра уже началась или когда включен сетевой режим);
- язык интерфейса (русский или английский).

Раздел СОХРАНИТЬ/ЗАГРУЗИТЬ

Сохранение или загрузка игры. Нельзя сохраняться в сетевой игре или при просмотре записи.

Раздел ЗАПИСИ

Выбор и просмотр записанных игр.

Раздел КАМПАНИИ

Список миссий кампании. Все миссии доступны сразу.

Раздел СХВАТКА

Настройки режима игры и записи игры. Включать/выключать запись можно в любой момент игры. Нельзя записывать реплеи в кампании.

Раздел СЕТЕВАЯ ИГРА

Настройки сервера или клиента, а так же чат.

Механика игры



Игровая панель

В самом верху панели – миникарта. Сигналы тревоги на миникарте:

- белый пульсирующий круг – нападение на юнита;
- белый пульсирующий квадрат – нападение на здание.

Цифры под миникартой:

- числа слева – уровень энергии: потребляемая и максимальная;
- число справа – размер армии (все юниты и здания).

Далее идут вклады:

- юниты и здания;
- улучшения;
- запись игры;

Вкладка «запись игры» активна только во время просмотра записей.

Далее, во вкладке «юниты и здания» - иконки зданий (первые 9), юнитов (12) и кнопки некоторых приказов (описываются в другом разделе).

В самом низу две кнопки:

- меню – переход в игровое меню;
- наличие специальных юнитов (*зомби* у **Hell** и *мины* у **UAC**);
- пауза – поставить игру на паузу, активна только в сетевой игре (в одиночной - игра останавливается автоматически, как только игрок выходит в меню).

Если на паузу игру ставит клиент – снять с паузы может либо он, либо сервер. Если на паузу ставит

сервер – то снять с паузы может только он.

Цифры на иконках зданий и юнитов:

- слева сверху (белым цветом): время создания. Если конкретный тип юнита создаётся в нескольких зданиях – то отобразится цифра того, который появится раньше других;
- здесь же, чуть ниже (желтым цветом) – количество производящих зданий, в которых создаётся этот юнит;
- справа сверху (зеленым цветом) – количество выбранных юнитов этого вида;
- справа внизу (оранжевым цветом) – количество юнитов данного типа (если число серое, значит количество достигло или превысило максимальное);
- слева внизу (фиолетовый цвет) – количество юнитов данного типа, находящихся в выбранных транспортных юнитах.

Специальные числа слева внизу у зданий:

- у *радары* **UAC** (число) или у *телепорта* **Hell** (восклицательный знак) – перезарядка этого здания;
- у *технического центра* **UAC** – перезарядка после улучшения юнита;
- у *адского монастыря* **Hell** – количество душ.

Выбор юнитов и основные приказы

Выбор юнитов и зданий происходит левой кнопкой мыши, а приказы отправляются правой. Здания выбираются только "точечным" кликом. Несколько зданий или юнитов можно выбрать через клавишу **Shift** или двойным кликом (выбор всех юнитов этого типа в пределах экрана).

Выбранных юнитов можно заносить в отряды - комбинация **Ctrl+1..9**, "снять" назначение в отряд - **Ctrl+0**. Кроме этого, комбинация **Ctrl+A** - выбор всех боевых юнитов на всей карте.


Приказы юнитам:

- правый клик в любую точку - двигаться, нападая на всех встречных врагов;
- правый клик с зажатым **Ctrl** - двигаться, игнорируя врагов/


Приказы с или без **Ctrl** можно менять местами в меню (раздел "Игра").

- если приказ «двигаться, атакуя врагов» отдаётся не по территории, а по юниту, то:
 - если это вражеский юнит – атаковать конкретно этого юнита. Если расстояние до него превысит 400 пикселей – приказ отменяется;
 - если это свой или союзный юнит – следовать за этим юнитом, атакуя всех врагов на пути;

Отдавать приказы мышкой можно также кликая и на мини-карту.

- «Действие» (**Ctrl** + **Space**) или кнопка  – выполнить какую либо способность (если она есть у выбранного юнита).

- «Уничтожить» (клавиша **delete**) или кнопка  - самоликвидация юнита.

- **"Space"** (или «пробел») или кнопка  на панели – отмена приказа (для юнитов, которые умеют передвигаться – это равнозначно «остановиться на месте»; для зданий, производящих юнитов или исследующих улучшения – отмена производства).

Строительство зданий, производство юнитов и исследование улучшений

Для постройки зданий необходимо наличие хотя бы одного главного здания (*командный центр* у **UAC** или *адская крепость* у **Hell**). Нажмите на иконку здания (главное здание при этом выбирать не обязательно) - вокруг курсора начнёт рисоваться требуемый радиус - если он красный, значит для здания недостаточно места, если синий - курсор находится за пределами радиуса базы/границами карты (они будут отображаться), если зелёный - можно строить (начать строительство - левый клик, отменить - правый).

Иконки зданий могут быть неактивны в следующих случаях: нет главного здания, количество зданий конкретного типа достигло лимита или недостаточно энергии.

Начинать постройку здания можно не быстрее чем через 2 секунды после начала предыдущей постройки.

Если в процессе постройки здания количество расходуемой энергии становится больше максимальной или главные здания разрушаются - строящееся здание так же разрушается.

Иконки юнитов становятся активными при наличии хотя бы одной *войсковой части* (**UAC**) или *врат* (**Hell**), если армия меньше лимита и достаточно энергии. Заказ на создание юнитов можно отдавать как конкретным производящим зданиям (для этого нужно выбрать конкретное(-ые) здание(-я)), так и любым не занятым (если не выбрано ни одного производящего здания).

Для исследования улучшений требуется наличие специального здания (*Завод вооружений у UAC и Адский омут у Hell*). Нельзя исследовать одно улучшение в нескольких зданиях одновременно.

Перемещение камеры

Перемещение камеры осуществляется стрелками или зажатой средней кнопкой мыши. Также возможно перемещать камеру курсором мыши: достаточно пододвинуть его к краю окна. Перемещение мышью можно включить/выключить в меню. Скорость перемещения так же настраивается в меню.

Горячие клавиши

TAB – переключение вкладки на игровой панели (на юнитов и здания или на улучшения);
Если активна вкладка «Здания и юниты»:

Q W E A S D Z X C - соответствуют зданиям (в том же порядке, в котором расположены иконки на панели);

R T Y F G H V B N U I O – соответствуют юнитам;

J – начать производство зомби в проклятой войсковой части;

Если активна вкладка «Улучшения»:

Q W E A S D Z X C R T Y F G H V B N U I O – соответствуют улучшениям;

- «Действие» («**Ctrl**» + «**Space**») – выполнить какую либо способность (если она есть у выбранного юнита).

- «Уничтожить» (клавиша «**delete**») - самоликвидация юнита.

- "**Space**" (или «пробел») – отмена приказа (для юнитов, которые умеют передвигаться – это равнозначно «остановиться на месте»; для зданий, производящих юнитов или исследующих улучшения – отмена производства).

Alt - рисует цветные рамки и полоски здоровья над всеми юнитами.

Ctrl + A – выбрать всех боевых юнитов на карте.

Pause/Break – пауза в сетевой игре. Если на паузу игру ставит клиент – снять с паузы может либо он, либо сервер. Если на паузу ставит сервер – то снять с паузы может только он.

PrtScr - сделать скриншот.

Ресурсы и лимит армии

Добываемых ресурсов (*золота, дерева, минералов* или другого как в **WarCraft/StarCraft**) в игре нет. Есть *энергия* (производят специальные здания), которая требуется для строительства/создания юнитов/исследования апгрейдов. Текущий максимальный уровень энергии и количество расходуемой энергии отображаются голубым и белым цветом соответственно под мини картой.

На строительство здания, создание юнита и исследование апгрейда требуется по 1 единицы энергии.

Максимальное количество юнитов - 100 на игрока. Здания (в т.ч. и «призванные юниты» *мины инженеров* или *зомби Hell*) также считаются в этот лимит.

Просмотр записей игры

При просмотре записи на панели становится активна вкладка «Записи», которая имеет следующие функции:



- ускорение времени;



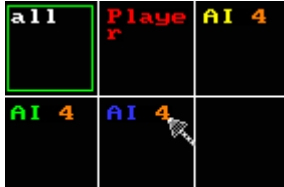
- левый клик - промотать на 2 секунды вперед, правый - на 10;



- скрыть/показывать список игровых сообщений;



- включить/отключить туман войны;



- от лица какого игрока смотреть запись.

Так же при просмотре записи активны вкладки «юниты и здания» и «улучшения», в которых можно смотреть количество юнитов/зданий и исследованные улучшения у конкретного игрока.

Параметры игры

Игра:

- **UDOOM** – игра в режиме «The Ultimate DOOM», как в старых версиях **MarsWars** – без дополнительных юнитов, зданий и улучшений;
- **DOOM2** – игра со всеми новыми юнитами, зданиями и улучшениями *второго* уровня.

Режим игры:

- **Схватка** - обычный режим, цель - уничтожить всех врагов.
- **Две крепости** - режим, в котором игроки принудительно объединяются в 2 команды (красный с желтым и зеленый с синим) и их базы появляются рядом. Пустые слоты игроков заполняются компьютерными игроками с ИИ 4.
- **Вторжение** - все игроки объединяются в одну команду, пустые слоты заполняются ИИ 4. Старты игроков смещаются к центру карты. Через определенные промежутки времени по всей карте появляются враждебные монстры и идут в атаку. Цель режима – выдержать 20 волн.
- **Захват точек** - на карте появляются 4 точки, которые нужно захватить. Точка представляет собой окружность радиусом 150 пикселей, она отображается как на карте (поверх всех объектов, включая туман войны), так и на миникарте - цветом игрока-владельца в данный момент. Что бы захватить точку, необходимо отправить внутрь неё нескольких юнитов. **UAC** требуется меньше времени для захвата точки, чем **Hell**. После захвата всех точек одним игроком (или одной командой) - все вражеские юниты и здания уничтожаются.
- **Штурм** – режим, похожий на вторжение: все игроки в одной команде (пустые слоты так же заполняются ИИ 4), начинают по краям карты. В центре появляется хорошо укрепленная вражеская база, которую необходимо совместными усилиями уничтожить. Центральная база не будет нападать.

Условие поражения:

- **нет армии** – стандартное условие, игра до последнего юнита или здания;
- **нет строителей** – как только уничтожаются все здания-строители, прочие юниты так же погибают;
- **нет энергии** – аналогично предыдущему пункту, но про энергию.

Начальная база – что игроки будут иметь при старте игры.

Один строитель – если этот пункт активен, то игрокам будет запрещено строить дополнительные командные центры (для **UAC**) или адские крепости (для **Hell**).

Юниты и здания

Общая информация

Детектор – юнит (или здание) способное раскрывать невидимых врагов. Раскрытие невидимок происходит не только для игрока-владельца юнита-детектора, но и для всех остальных игроков тоже.

Недостроенное здание не имеет никакой защиты.

Если максимальное количество энергии падает до 0 (разрушены все генераторы/адские символы и здания-строители) - ВСЕ здания взрываются.

Броня вычитается из наносимого урона. Минимальный возможный урон - 1.

Юниты имеют следующие категории:

Механические:

- *здания;*

- *техника* (вся техника UAC);

Не механические: вся остальная пехота.

Маленькие юниты: юниты, имеющие размер менее 13 (вся пехота UAC, зомби, *LostSoul* и *Imp*).

Так же бывают:

- *наземные* – передвигаются по земле и сталкиваются со всеми наземными препятствиями;

- *парящие* – летающие, но их могут атаковать наземные юниты ближнего боя (например *demon*);

- *латающий*.

Время постройки зданий, создания юнитов или исследования улучшений указывается в секундах.

По ходу игры некоторые здания и юниты могут обретать *плазменные щиты* – выглядят как эффект синей ауры. *Плазменные щиты* на 1/4 уменьшают урон от дальней атаки юнитов *Imp*, *Cacodemon*, *Baron of Hell / Hell Knight*, *Mancubus*, *Arachnotron*, *Майор* и *BFG*.





Радиус стрельбы юнитов равен радиусу их обзора.









При уничтожении всех зданий-строителей – все прочие здания и юниты игрока раскрываются в тумане войны (этот момент не работает в кампании).





Описание зданий

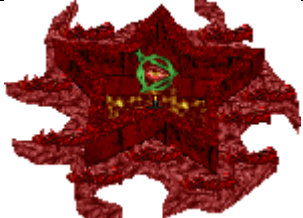

HELL

Все здания Ада имеют защиту в 10 единиц.

Изображение	Иконка и горячая клавиша	Описание
Первый уровень		
		Адская крепость / Hell Keep Прочность: 3000 Размер: 66 Время постройки: 83 Радиус зрения: 350 Количество: Не ограничено Основное здание. Даёт 1 единицу энергии в режиме DOOM 2 и 2 – в UDOOM . Позволяет строить.
	Q	Исследуемые улучшения: - Телепортация – может перемещаться в любую точку карты. Исследование, при этом, отменяется; - Аура разрушения – медленно повреждает всех вражеских юнитов вокруг себя; - Увеличение радиуса обзора и строительства; - Свободная телепортация – может перемещаться на камни, озера и другие препятствия.
		Адские врата / Hell Gate Прочность: 1500 Размер: 60 Время постройки: 37 Радиус зрения: 200 Количество: Не ограничено Создает войска.
	W	

	 E	<p>Адский символ / Hell Symbol</p> <p>Прочность: 300 Размер: 25 Время постройки: 18 Радиус зрения: 200 Количество: Не ограничено</p> <p>Даёт 1 единицу энергии.</p>
	 A	<p>Адский омут / Hell Pool</p> <p>Прочность: 1000 Размер: 55 Время постройки: 50 Радиус зрения: 200 Количество: Не ограничено</p> <p>Исследует улучшения и апгрейды.</p>
	 S	<p>Адская башня / Hell Tower</p> <p>Прочность: 600 Размер: 22 Время постройки: 21 Радиус зрения: 260 Количество: Не ограничено</p> <p>Защитное сооружение, атакует снарядами Cacodemon-а, а по самим Cacodemon-ам – снарядами Imp-а.</p> <p>После специального улучшения увеличивает свою дальность обзора и атаки.</p>
	 D	<p>Телепорт / Hell Teleport</p> <p>Прочность: 500 Размер: 30 Время постройки: 25 Радиус зрения: 200 Количество: 1</p> <p>Может перемещать юнитов в любую точку карты. После каждого перемещения некоторое время перезаряжается – время зависит от размеров юнита и уровня специального апгрейда.</p> <p>Исследуемые улучшения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Уменьшение перезарядки; - Обратный телепорт – приобретает способность перемещать юнитов в телепорт из любой точки,









		но перезарядка при этом длится дольше. Эта способность доступна сразу в режиме UDOOM .
	 Z	<p>Адский монастырь / Hell Monastery</p> <p>Прочность: 1000 Размер: 65 Время постройки: 100 Радиус зрения: 200 Количество: 1 Требования для постройки: - Адский омут;</p> <p>Требуется для зданий, юнитов и апгрейдов второго уровня. Так же, после специального апгрейда, может приобрести способность накапливать души убитых врагов (кроме зданий и техники), которые расходуются на улучшение своих войск. Используется 6 душ на одно юнита, максимальное количество накопленных душ – 12 до улучшения и 66 – после (в режиме игры UDOOM – сразу 66).</p> <p>В режиме игры UDOOM (где недоступно здание второго уровня Hell Altar), Hell Monastery берет на себя функции восстанавливать здания (на любом расстоянии от себя) и накладывать на юнитов эффект «адская сила». Количество обслуживаемых юнитов, при этом, зависит от количества душ.</p> <p>Приказ «действие» заставляет автоматически улучшить всех еще неулучшенных юнитов (на сколько хватит душ).</p>
Второй уровень		
Для всех зданий второго уровня требуется наличие адского монастыря и улучшения «древнее зло».		
	 X	<p>Адский тотем / Hell Totem</p> <p>Прочность: 500 Размер: 25 Время постройки: 25 Радиус зрения: 260 Количество: Не ограничено</p> <p>Продвинутое защитное сооружение. Имеет постоянную невидимость. Атака аналогична юниту ArchVile. Не может атаковать здания. После специального улучшения увеличивает свою дальность обзора и атаки.</p>

	 С	<p>Алтарь / Hell Altar</p> <p> Прочность: 1000 Размер: 50 Время постройки: 15 Радиус зрения: 350 Количество: Не ограничено </p> <p>Здание поддержки. Может накладывает на несколько своих юнитов эффект «адская сила» - ускорение их передвижения, скорости атаки и скорости полета снарядов. Чем больше алтарей и чем выше уровень соответствующего исследования, тем больше юнитов будут под этим эффектом.</p> <p>Исследуемые улучшения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Адское зрение – становится <i>детектором</i>. - Адская сила – увеличение количества юнитов, на которых один алтарь будет накладывать эффект; - Восстановление зданий - медленно восстанавливает союзные здания (на любом расстоянии), причем работа нескольких алтарей суммируется. Эффективность зависит от уровня исследования.
---	---	---

UAC

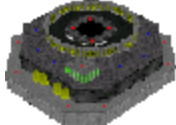

Все здания UAC имеют защиту в 10 единиц.

Изображение	Иконка и горячая клавиша	Описание
Первый уровень		
	 Q	<p>Командный центр / Command Center</p> <p> Прочность: 4000 Размер: 66 Время постройки: 111 Радиус зрения: 350 Количество: Не ограничено </p> <p>Основное здание. Даёт 2 единицы энергии и умеет строить. В режиме игры UDOOM,</p>


		<p>находясь в воздухе – может атаковать ракетами (как улучшенный гранатометчик, но с меньшей скорострельностью).</p> <p>Исследуемые улучшения:</p> <ul style="list-style-type: none">- Двигатели – центр может взлетать и перемещаться. Находясь в воздухе, не может начинать постройку зданий;- Увеличение радиуса обзора и строительства.- BFG турель – находясь в воздухе, командный центр приобретает способность атаковать врагов (атака аналогичная юниту BFG Marine, но с сильно меньшей скорострельностью);- Свободное приземление – может приземляться на камни, озера и другие препятствия на карте.										
	 W	<p>Войсковая часть / Military unit</p> <table><tr><td>Прочность:</td><td>1700</td></tr><tr><td>Размер:</td><td>66</td></tr><tr><td>Время постройки:</td><td>47</td></tr><tr><td>Радиус зрения:</td><td>200</td></tr><tr><td>Количество:</td><td>Не ограничено</td></tr></table> <p>Создаёт войска.</p>	Прочность:	1700	Размер:	66	Время постройки:	47	Радиус зрения:	200	Количество:	Не ограничено
Прочность:	1700											
Размер:	66											
Время постройки:	47											
Радиус зрения:	200											
Количество:	Не ограничено											
	 E	<p>Генератор / Generator</p> <table><tr><td>Прочность:</td><td>500</td></tr><tr><td>Размер:</td><td>42</td></tr><tr><td>Время постройки:</td><td>35</td></tr><tr><td>Радиус зрения:</td><td>200</td></tr><tr><td>Количество:</td><td>Не ограничено</td></tr></table> <p>Даёт 2 единицы энергии.</p>	Прочность:	500	Размер:	42	Время постройки:	35	Радиус зрения:	200	Количество:	Не ограничено
Прочность:	500											
Размер:	42											
Время постройки:	35											
Радиус зрения:	200											
Количество:	Не ограничено											
	 A	<p>Завод вооружений / Weapon Factory</p> <table><tr><td>Прочность:</td><td>1700</td></tr><tr><td>Размер:</td><td>62</td></tr><tr><td>Время постройки:</td><td>56</td></tr><tr><td>Радиус зрения:</td><td>200</td></tr><tr><td>Количество:</td><td>Не ограничено</td></tr></table> <p>Исследует улучшения и апгрейды.</p>	Прочность:	1700	Размер:	62	Время постройки:	56	Радиус зрения:	200	Количество:	Не ограничено
Прочность:	1700											
Размер:	62											
Время постройки:	56											
Радиус зрения:	200											
Количество:	Не ограничено											
	 S	<p>Турель / Turret</p> <table><tr><td>Прочность:</td><td>400</td></tr><tr><td>Размер:</td><td>19</td></tr><tr><td>Время постройки:</td><td>15</td></tr><tr><td>Радиус зрения:</td><td>260</td></tr><tr><td>Количество:</td><td>Не ограничено</td></tr></table>	Прочность:	400	Размер:	19	Время постройки:	15	Радиус зрения:	260	Количество:	Не ограничено
Прочность:	400											
Размер:	19											
Время постройки:	15											
Радиус зрения:	260											
Количество:	Не ограничено											



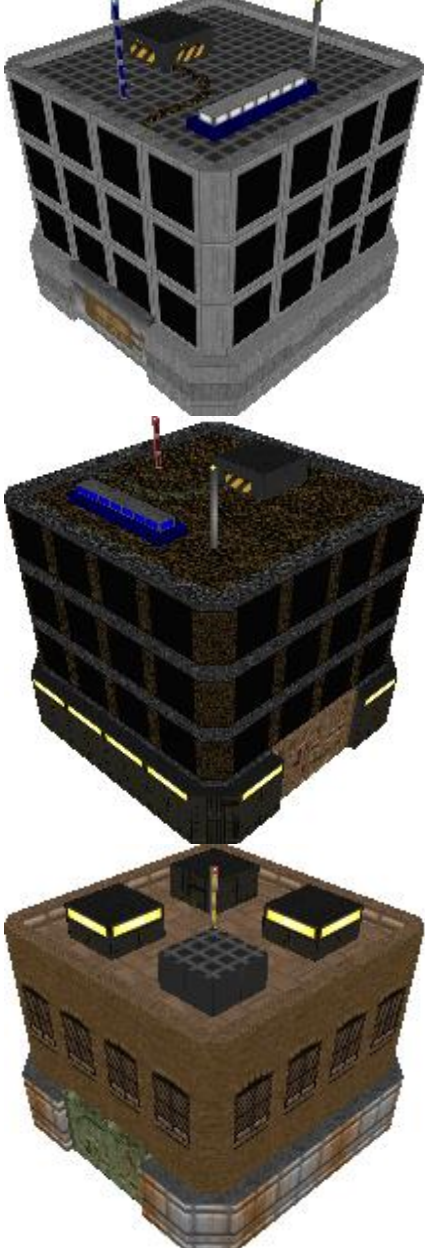
		<div>Защитное сооружение, атака аналогична юниту Commando.</div> <div>После специального улучшения увеличивает свою дальность обзора и атаки.</div>
	<div></div> <div>D</div>	<div>Радар / Radar</div> <div><div><div>Прочность:</div><div>Размер:</div><div>Время постройки:</div><div>Радиус зрения:</div><div>Количество:</div></div><div><div>500</div><div>35</div><div>25</div><div>200</div><div>1</div></div></div> <div>Может разведывать любую точку карты.</div> <div>Исследуемые улучшения:<ul style="list-style-type: none">- Увеличение радиуса длительности разведки;- Детектор.</div>
	<div></div> <div>Z</div>	<div>Технический центр / Tech Center</div> <div><div><div>Прочность:</div><div>Размер:</div><div>Время постройки:</div><div>Радиус зрения:</div><div>Количество:</div><div>Требования для постройки:</div></div><div><div>1700</div><div>62</div><div>94</div><div>200</div><div>1</div><div>- Завод вооружений;</div></div></div> <div>Требуется для зданий, юнитов и апгрейдов второго уровня. Так же, после специального апгрейда, может приобрести способность улучшать юнитов. После каждого улучшения некоторое время перезаряжается.</div>
<div>Второй уровень</div> <div>Для всех зданий второго уровня требуется наличие технического центра и улучшения «высокие технологии»</div>		
	<div></div> <div>X</div>	<div>Ракетная турель / Rocket turret</div> <div><div><div>Прочность:</div><div>Размер:</div><div>Время постройки:</div><div>Радиус зрения:</div><div>Количество:</div></div><div><div>600</div><div>19</div><div>23</div><div>260</div><div>Не ограничено</div></div></div> <div>Продвинутое защитное сооружение. Атака аналогична юниту Cyberdemon. После</div>

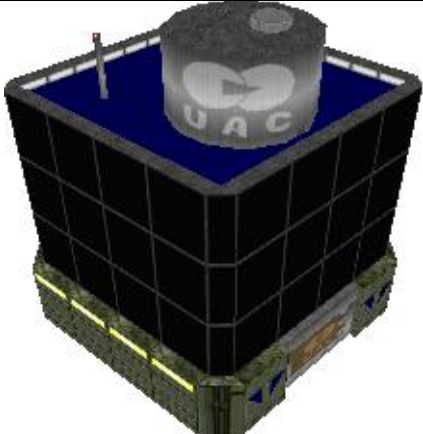




		специального улучшения увеличивает свою дальность обзора и атаки.
--	--	---

		Пусковая установка / Rocket Launcher Прочность: 1000 Размер: 40 Время постройки: 27 Радиус зрения: 200 Количество: 1
	С	<p>После специального исследования может производить ракетный залп в любую точку карты. Исследование, при этом, отменяется.</p>

Прочие здания

Изображение	Иконка и горячая клавиша	Описание
	-	Мина / Mine Начальный радиус зрения – 100. Устанавливается инженерами UAC. После исследования специального улучшения становится <i>детектором</i> и увеличивает радиус зрения до 300. Имеет постоянную невидимость. Урон от взрыва – 180, радиус урона – 100. Если уровень энергии падает до 0, все мины уничтожаются так же, как и прочие здания. Командой « <i>действие</i> » мину можно перевести в режим невидимого наблюдателя (не будет взрываться при приближении врага) и обратно. В режиме DOOM 2 эта способность исследуется, а в UDOOM – доступна изначально.

	<p>Проклятое Lost Soul-ом Войсковая часть UAC. Все характеристики аналогичны Адским вратам Hell</p> <p>Кроме адских юнитов, позволяет создавать зомби и использовать в своей армии вооружение людей. Заказ зомби осуществляется либо иконкой в нижней части игровой панели , или горячей клавишей Ж. Изначально заказывается самый слабый зомби <i>инженера/медика</i>, далее приказом «действие» можно менять вид зомби.</p>								
<h3>Здания из кампаний</h3>									
	<p>Гражданские здания UAC.</p> <table border="0"> <tr> <td>Прочность:</td><td>5000</td></tr> <tr> <td>Размер:</td><td>110</td></tr> <tr> <td>Радиус зрения:</td><td>400</td></tr> <tr> <td>Энергия:</td><td>1</td></tr> </table> <p>Функции аналогичны <i>командному центру</i>.</p>	Прочность:	5000	Размер:	110	Радиус зрения:	400	Энергия:	1
Прочность:	5000								
Размер:	110								
Радиус зрения:	400								
Энергия:	1								

	
   	<p>Промышленные и военные здания UAC.</p> <p>Прочность: 5000 Размер: 88 Радиус зрения: 400 Энергия: 2</p> <p>Функции аналогичны <i>командному центру</i>.</p>

		
	-	<p>Супер генератор UAC</p> <p>Прочность: 2000 Размер: 60 Радиус зрения: 200 Энергия: 2</p>
 		<p>Космодром</p> <p>Прочность: 6000 Размер: 110 Радиус зрения: 300 Энергия: 1</p> <p>Функции аналогичны <i>командному центру</i>.</p>
		<p>Портал – два портала были построены UAC для экспериментов с технологией телепортации на спутниках Марса - <i>Деймосе</i> и <i>Фобосе</i> соответственно.</p> <p>Прочность: 10000</p>
		<p>Крепость Тайны</p> <p>Функции аналогичны <i>адской крепости</i>.</p>

Описание юнитов

Каждый юнит может быть улучшен. Улучшение даёт дополнительную защиту и способность/усиление характеристик.

Улучшенный юнит носит иконку белой пики в правом верхнем углу рамки: .

Юнит, находящийся под действием эффекта «адская сила» имеет следующую иконку:



(оранжевый лепесток), а так же, эффект красной ауры.



Юнит, являющийся *детектором*: (фиолетовая точка на черном фоне).











Юнит, обладающий плазменным щитом: (черная точка на бирюзовом фоне), а так же эффект синей ауры. Плазменный щит отключается, если у юнита менее 100 единиц здоровья.





HELL





Особенность всех юнитов Hell – наличие «pain state» - состояние, при котором юнит пол секунды корчится и не может ничего делать. «Pain state» не зависит от размера урона и наступает каждое X попадание.







Улучшение всем юнитам добавляет +3 к защите.



Изображение	Иконка и горячая клавиша	Описание
Первый уровень		
	 R	Lost Soul Здоровье: 70 Время создания: 5 Скорость: 23 Размер: 12 Дальность обзора и атаки: 300 Pain state: Каждое 3 попадание Атака: Ближний бой, 15, раз в секунду Быстрый парящий юнит ближнего боя. Хорошо подходит для разведки. Наносит втрое меньший урон по механическим юнитам. В двое чаще вызывает у адских юнитов «Pain state»

		<p>После улучшения приобретает способность «зомбификация» - может вселяться в живую или мертвую пехоту УАС, превращая её в зомби, а так же проклинать поврежденные (здоровье менее 1000) <i>войсковые части</i>.</p>
	 T	<p>Imp</p> <p>Здоровье: 70 Время создания: 5 Скорость: 8 Размер: 12 Дальность обзора и атаки: 260 Pain state: Каждое 3 попадание Атака: Дальний и ближний бой: 14. Перезарядка – секунда.</p> <p>Слабый юнит дальнего боя. Наносит удвоенный урон по другим юнитам (не зданиям) Hell. Не может атаковать дальней атакой других Imp-ов – переключается на ближний бой.</p> <p>После улучшения увеличивает радиус зрения и атаки до 280.</p>
	 Y	<p>Demon</p> <p>Здоровье: 150 Время создания: 10 Скорость: 14 Размер: 13 Дальность обзора и атаки: 220 Pain state: Каждое 8 попадание Атака: Ближний бой: 40. Перезарядка – чуть меньше секунды.</p> <p>Сильный юнит ближнего боя, не может атаковать летающих юнитов. Имеет изначальную защиту в 2 единицы.</p> <p>После улучшения приобретает постоянную невидимость.</p>
	 F	<p>Casodemon</p> <p>Здоровье: 200 Время создания: 20 Скорость: 8 Размер: 14 Дальность обзора и атаки: 260 Pain state: Каждое 6 попадание Атака: Ближний и дальний бой: 30 Перезарядка – 1,25 секунды</p>

		<p>Средний летающий юнит дальнего боя. Не может атаковать дальней атакой других Cacodemon-ов, переключается на ближний бой. Наносит удвоенный урон по зданиям.</p> <p>После улучшения увеличивает дальность обзора и атаки до 280.</p>
	 <p>G</p>	<p>Baron of Hell / Hell Knight</p> <p>Здоровье: 300 Время создания: 40 Скорость: 8 Размер: 13 Дальность обзора и атаки: 230 Pain state: Каждое 4 попадание Ближний и дальний бой: 50 Атака: UDOOM: дальний бой 40 Перезарядка – 1,25 секунды</p> <p>Сильный юнит дальнего боя. Не может атаковать дальней атакой юнитов своего же вида, переключается на ближний бой. Наносит вдвое меньший урон по другим юнитам Hell (не зданиям). Его снаряды могут поразить сразу две цели, стоящие рядом друг с другом. В режиме игры DOOM 2 имеет начальную защиту в 3 единицы.</p> <p>Изначально имеет вид Hell Knight – серебристый цвет кожи, но после улучшения превращается в Baron of Hell – кроме другого внешнего вида и иных издаваемых звуков – весь наносимый ему урон начинает уменьшаться вдвое.</p> <p>В режиме игры UDOOM – появляется сразу в продвинутом виде (Baron of Hell).</p>
	 <p>Н</p>	<p>Cyberdemon</p> <p>Здоровье: 1800 Время создания: 90 Скорость: 9 Размер: 20 Дальность обзора и атаки: 260 Количество: 1 Pain state: Каждое 17 попадание Дальний бой: 95; Атака: Радиус урона: 45; Перезарядка – 1 секунда.</p> <p>Грозный юнит дальнего боя. Наносит удвоенный урон по всем по зданиям и вдвое меньший урон по области по маленьким юнитам. Может быть только один. Нельзя призывать одновременно со Spider Mastermind. Невосприимчив к взрывной волне ракет и гранат. Имеет</p>



		<p>изначальную защиту в 4 единицы. После изучения специального улучшения – становится <i>детектором</i>.</p> <p>Улучшение увеличивает радиус зрения и атаки до 300.</p>
	 V	<p>Spider Mastermind</p> <p>Здоровье: 1800 Время создания: 90 Скорость: 9 Размер: 35 Дальность обзора и атаки: 260 Количество 1 Pain state: Каждое 15 попадание Атака: Дальний бой: 12; Перезарядка – 1/6 секунды.</p> <p>Грозный юнит дальнего боя. Наносит утроенный урон по всем маленьким юнитам и вдвое меньший – по зданиям. Атакой по юнитам Hell в два раза чаще вызывает у них «pain state». Может быть только один. Нельзя призывать одновременно с Cyberdemon. Невосприимчив к взрывной волне ракет и гранат. Имеет изначальную защиту в 4 единицы.</p> <p>После изучения специального улучшения – становится <i>детектором</i>.</p> <p>Улучшение увеличивает радиус зрения и атаки до 300.</p>
<p align="center">Второй уровень</p> <p>Для всех юнитов второго уровня требуется наличие адского монастыря и улучшения «древнее зло»</p>		
	 B	<p>Pain Elemental</p> <p>Здоровье: 170 Время создания: 60 Скорость: 8 Размер: 15 Дальность обзора и атаки: 310 Pain state: Каждое 3 попадание Атака: Выпускает LostSoul; Перезарядка – 1,5 секунды.</p> <p>Средний летающий юнит. При атаке или получив приказ «действие» - выпускает юнитов LostSoul.</p> <p>После улучшения: выпускает улучшенных LostSoul-ов, а так же после смерти выпускает из себя сразу троих LostSoul-ов.</p>





	 N	<p>Revenant</p> <p> Здоровье: 210 Время создания: 60 Скорость: 11 Размер: 15 Дальность обзора и атаки: 280 Pain state: Каждое 7 попадание Дальний 30 (одна ракета); Ближний бой: 35; Атака: Перезарядка дальней атаки – 1,25 секунды, ближней – 0.6. </p> <p>Средний юнит дальнего боя. Наносит удвоенный урон по технике, а так же по юнитам Arachnotron, Cyberdemon и Masetermind. При самостоятельном выборе цели атаки – выбирает в первую очередь эти виды юнитов. Не может атаковать дальней атакой других Revenant-ов, переключается на ближний бой. Имеет изначальную защиту в 2 единицы.</p> <p>Специальное улучшение делает его снаряды самонаводящимися и увеличивает радиус стрельбы до 290.</p> <p>После улучшения приобретает способность выпускать сразу два снаряда.</p>
	 U	<p>Mancubus</p> <p> Здоровье: 325 Время создания: 60 Скорость: 5 Размер: 20 Дальность обзора и атаки: 280 Pain state: Каждое 6 попадание Дальний бой: 45; Атака: Длительность атаки – 2,5 секунды. </p> <p>Средний юнит дальнего боя. Наносит удвоенный урон по зданиям и вдвое меньший – по маленьким юнитам. При самостоятельном выборе целей – в первую очередь пытается поразить здания. Атакует серией из трех залпов, выпуская два снаряда за раз. Не может атаковать других Mancubus-ов. Имеет изначальную защиту в 2 единицы</p> <p>После улучшения вдвое реже испытывает <i>pain state</i>.</p>
		<p>Arachnotron</p> <p> Здоровье: 300 Время создания: 60 </p>







	I	<p> Скорость: 8 Размер: 20 Дальность обзора и атаки: 280 Pain state: Каждое 4 попадание Атака: Дальний бой: 15; Перезарядка– 0.25 секунды. </p> <p>Средний юнит дальнего боя. Наносит утроенный урон по другим юнитам Hell. Не может атаковать других Arachnotron-ов. Имеет изначальную защиту в 2 единицы</p> <p>После улучшения чуть увеличивает скорострельность атаки.</p>
	 O	<p>ArchVile</p> <p> Здоровье: 300 Время создания: 75 Скорость: 14 Размер: 15 Дальность обзора и атаки: 330 Pain state: Каждое 12 попадание Атака: Дальний бой: 100; Длительность атаки– 2 секунды. </p> <p>Средний юнит дальнего боя. По зданиям атакует с вдвое меньшим уроном. Имеет начальную защиту в 3 единицы.</p> <p>После улучшения обретает способность воскрешать своих убитых юнитов.</p>







UAC





У юнитов UAC отсутствует «pain state».



Изображение	Иконка и горячая клавиша	Описание
Первый уровень		
	 R	<p>Инженер</p> <p> Здоровье: 95 Время создания: 6 Скорость: 12 Размер: 12 Дальность обзора и атаки: 260 Атака: Дальний бой: 6; </p>

		<p>Перезарядка– 0,55 секунды.</p> <p>Место в транспорте: 1</p> <p>Слабый юнит дальнего боя. Может чинить своих и союзных механических юнитов (технику и здания). Наносит удвоенный урон по маленьким юнитам и минимальный по технике и зданиям.</p> <p>После улучшения приобретает способность устанавливать мины.</p>
	 <p>Т</p>	<p>Медик</p> <p>Здоровье: 95 Время создания: 6 Скорость: 12 Размер: 12 Дальность обзора и атаки: 230</p> <p>Атака: Дальний бой: 6; Перезарядка– 0,66 секунды.</p> <p>Место в транспорте: 1</p> <p>Слабый юнит дальнего боя. Наносит удвоенный урон по маленьким юнитам и минимальный по технике и зданиям. Может лечить своих и союзных не механических юнитов.</p> <p>После улучшения приобретает способность атаковать не механических юнитов парализующим токсином, а так же увеличивает дальность зрения и стрельбы до 260.</p>
	 <p>У</p>	<p>Сержант</p> <p>Здоровье: 95 Время создания: 10 Скорость: 12 Размер: 12 Дальность обзора и атаки: 240</p> <p>Атака: Перезарядка– 1,15 секунды.</p> <p>Место в транспорте: 1</p> <p>Средний юнит дальнего боя. Наносит один урон нескольким (5 до улучшения и 8 - после) юнитам в области (в т.ч. и всем зданиям), а урон и радиус этой области зависят от расстояния до цели: чем ближе, тем область меньше, а урон выше. Минимальный урон – 4 (на границе радиуса атаки), максимальный – 56 (вплотную).</p> <p>После улучшения меняет одноствольный дробовик на двустволку – минимальный урон 7, максимальный – 79, кроме этого, радиус области становится выше. Перезарядка становить чуть дольше.</p>


		<p>Наносит вдвое меньший урон по технике и вчетверо меньший – по зданиям.</p> <p>Атака сержанта чаще вызывает у юнитов Hell «<i>pain state</i>».</p>
	 F	<p>Коммандо</p> <p>Здоровье: 95 Время создания: 15 Скорость: 10 Размер: 12 Дальность обзора и атаки: 260</p> <p>Атака: Дальний бой: 6; Перезарядка– 0,1 секунды.</p> <p>Место в транспорте: 1</p> <p>Средний юнит дальнего боя. Наносит удвоенный урон по маленьким юнитам и минимальный по технике и зданиям.</p> <p>После улучшения увеличивает скорострельность и дальность стрельбы до 280.</p>
	 G	<p>Гранатометчик</p> <p>Здоровье: 95 Время создания: 40 Скорость: 9 Размер: 12 Дальность обзора и атаки: 260</p> <p>Атака: Дальний бой: 50; Область урона - 45; Перезарядка– 1,5 секунды.</p> <p>Место в транспорте: 1</p> <p>Средний юнит дальнего боя. Может атаковать только наземные цели. Не может атаковать юнитов, находящихся вплотную к нему. Наносит удвоенный урон по зданиям и вдвое меньший сплеш-урон по маленьким юнитам. По зданиям <i>UAC</i> наносит больший урон, чем по зданиям <i>Hell</i>.</p> <p>После улучшения меняет гранатомет на ракетную установку: увеличивает урон на 5 и радиус стрельбы до 280.</p>
	 Н	<p>Майор</p> <p>Здоровье: 95 Время создания: 25 Скорость: 9 Размер: 12 Дальность обзора и атаки: 260</p> <p>Атака: Дальний бой: 18; Перезарядка– 0,25 секунды.</p>




		<p>Место в транспорте: 1</p> <p>Средний юнит дальнего боя. По технике наносит дополнительные 8 ед. урона. В режиме игры UDOOM один его снаряд может поразить сразу две находящиеся рядом цели.</p> <p>После улучшения получает возможность летать, увеличивает скорость передвижения до 12 и поднимает радиус стрельбы до 280.</p>
	 <p>V</p>	<p>BFG</p> <p>Здоровье: 95 Время создания: 70 Скорость: 9 Размер: 12 Дальность обзора и атаки: 260</p> <p>Атака: Дальний бой: 110; Область урона: 120; Длительность атаки– 2,5 секунды.</p> <p>Место в транспорте: 1</p> <p>Сильный юнит дальнего боя. Наносит большой урон по большой области. После улучшения увеличивает дальность стрельбы до 280.</p>
	 <p>B</p>	<p>Летающий транспорт</p> <p>Здоровье: 250 Время создания: 25 Скорость: 22 Размер: 33 Дальность обзора: 260</p> <p>Быстрый воздушный транспортный юнит. Не может атаковать. Изначально имеет 10 свободных мест. Может погружать в себя свою пехоту УАС, БТР, Терминатора или Танк. Имеет начальную броню в 4 единицы.</p> <p>Выгрузка юнитов происходит командой «действие».</p> <p>После улучшения получает 4 дополнительных места.</p>
	 <p>N</p>	<p>БТР</p> <p>Здоровье: 350 Время создания: 25 Скорость: DOOM 2: 14 UDOOM: 16 Размер: 25 Дальность обзора: 280 Место в транспорте: 8</p>

		<p>Наземный транспортный юнит. Не может атаковать. Изначально имеет 4 места. Может погрузить в себя только пехоту УАС. Сам может быть погружён в летающий транспорт. Пехота, находясь внутри БТР-а, на ходу может вести огонь из него по окружающим врагам, но при условии, что сам БТР не находится внутри другого транспорта. Имеет начальную броню в 4 единицы.</p> <p>Выгрузка юнитов происходит командой «действие».</p> <p>После улучшения получает 2 дополнительных места.</p>
<p align="center">Второй уровень</p> <p>Для всех юнитов второго уровня требуется наличие технического центра и улучшения «высокие технологии»</p>		
	 <p align="center">U</p>	<p>Терминатор</p> <p>Здоровье: 300 Время создания: 100 Скорость: 11 Размер: 16 Дальность обзора и атаки: 260 Атака: Перезарядка– 1/7 секунды. Место в транспорте: 3</p> <p>Сильный юнит дальнего боя. Имеет два вида вооружения: пулемет (до улучшения аналогичен юниту Commando, после – юниту Spider Mastermind) и дробовик (однствольный до улучшения и двуствольный – после, как у Сержанта). Атакует дробовиком раз в секунду и пока тот перезаряжается – стреляет из пулемета. Имеет начальную броню в 3 единицы.</p>
	 <p align="center">I</p>	<p>Танк</p> <p>Здоровье: 350 Время создания: 130 Скорость: 10 Размер: 20 Дальность обзора и атаки: 260 Атака: Урон: 75; Область урона: 45; Перезарядка– 1,5 секунды. Место в транспорте: 7</p> <p>Сильный юнит дальнего боя. Имеет мгновенную скорость полета снаряда. Наносит удвоенный урон по зданиям и вдвое меньший сплеш-урон по <i>маленьким юнитам</i>. Может атаковать только наземных юнитов и не может атаковать, если цель находится близко. Имеет начальную броню в 3 единицы.</p>

		После улучшения увеличивает радиус зрения и стрельбы до 300.
	 О	<p>Истребитель</p> <p>Здоровье: 225 Время создания: 100 Скорость: 17 Размер: 18 Дальность обзора и атаки: 260</p> <p>Атака: Урон: 12; Перезарядка– 1/7 секунды.</p> <p>Сильный воздушный юнит дальнего боя. Имеет начальную броню в 3 единицы. Атакует плазмой как майор.</p> <p>После улучшения становится способен атаковать в движении.</p>

Прочие юниты






Изображение	Описание
	<p>Дрон смерти</p> <p>Здоровье: 500 Скорость: 20 Размер: 13 Дальность обзора и атаки: 300 Rain state: Каждое попадание Атака: Урон: 225; Область: 175;</p> <p>Юнит из игры Duke Nukem 3D. Очень быстро передвигается, а при контакте с врагом взрывается (взрыв аналогичен одной ракете из «ракетного удара» UAC). Сбивается с атаки, если получает урон. Является <i>детектором</i>.</p> <p>Используется в режиме вторжение.</p>

	<p>Octobrain</p> <p>Здоровье: 1000 Скорость: 15 Размер: 15 Дальность обзора и атаки: 260 Rain state: каждое 10 попадание Урон: 100; Атака: Область: 20; Перезарядка: 2 секунды.</p> <p>Юнит из игры Duke Nukem 3D. Парящий.</p> <p>Используется в режиме вторжение.</p>
	<p>Cycloid Emperor</p> <p>Здоровье: 7000 Скорость: 13 Размер: 30 Дальность обзора и атаки: 260 Rain state: каждое 40 попадание Урон: 65; Атака: Область: 45; Перезарядка: 0,3 секунды.</p> <p>Юнит из игры Duke Nukem 3D. Вооружён скорострельной ракетной установкой, может атаковать одновременно две цели. Является <i>детектором</i>. Способен ходить по жидкостям и прочим препятствиям на карте.</p> <p>Используется в режиме вторжение.</p>
	<p>Зомби</p> <p>Результат вселения в пехоту UAC улучшенного юнита LostSoul. Характеристики соответствуют пехотинцам UAC из которых зомби произошли, а так же «rain state» каждое 2 попадание. Не имеют специальных способностей пехоты (мины, токсин, невидимость и т.д.).</p>

Описание улучшений

Некоторые улучшения могут быть выполнены несколько раз.


Hell

Иконка и горячая клавиша	Время изучения	Описание																
<div></div> <div>Q</div>	180	<p>Увеличение урона дальней атаки всех юнитов.</p> <p>Исследование <u>имеет 4 уровня</u>. Повышение урона на каждый уровень:</p> <table><tr><td>Imp</td><td>+2</td></tr><tr><td>Cacodemon</td><td>+3</td></tr><tr><td>Baron of Hell Hell Knight</td><td>+4</td></tr><tr><td>Cyberdemon</td><td>+5</td></tr><tr><td>Spider Mastermind</td><td>+1</td></tr><tr><td>Revenant</td><td>+3</td></tr><tr><td>Mancubus</td><td>+4</td></tr><tr><td>Arachnotron</td><td>+2</td></tr></table>	Imp	+2	Cacodemon	+3	Baron of Hell Hell Knight	+4	Cyberdemon	+5	Spider Mastermind	+1	Revenant	+3	Mancubus	+4	Arachnotron	+2
Imp	+2																	
Cacodemon	+3																	
Baron of Hell Hell Knight	+4																	
Cyberdemon	+5																	
Spider Mastermind	+1																	
Revenant	+3																	
Mancubus	+4																	
Arachnotron	+2																	
<div></div> <div>W</div>	180	<p>Увеличение брони всех юнитов Hell</p> <p>Весь наносимый урон уменьшается на 1/12-10-8-6. <u>Имеет 4 уровня</u>.</p>																
<div></div> <div>E</div>	120	<p>Увеличение защиты адских зданий</p> <p>Весь наносимый урон уменьшается ан 1/10-8-6-4. <u>Имеет 4 уровня</u>.</p>																
<div></div> <div>A</div>	60	<p>Увеличение урона ближней атаки</p> <p>Каждый уровень исследования добавляет +3 к урону ближней атаки всем юнитам. <u>Имеет 4 уровня</u>.</p>																
<div></div> <div>S</div>	120	<p>Регенерация</p> <p>Все юниты медленно восстанавливают свое здоровье.</p> <p><u>2 уровня</u>.</p>																

 D	120	Аура разрушения Адская крепость получает ауру разрушения – все вражеские юниты вокруг неё медленно теряют своё здоровье. <u>2 уровня.</u>
 Z	120	Адское зрение Cyberdemon, Spider Mastermind и Hell Altar становятся <i>детекторами</i> .
 X	120	Болевой порог Юниты Hell могут выдерживать вдвое больше попаданий до наступления состояния « <i>pain state</i> ». <u>3 уровня.</u>
 C	120	Улучшение телепорта Уменьшает время перезарядки после перемещения юнитов. <u>3 уровня.</u>
 R	120	Телепортация Hell Keep Позволяет адской крепости телепортироваться в любую точку карты. Улучшение, при этом, отменяется – для повторного перемещения необходимо опять проводить исследование. Можно накопить до <u>двух телепортаций</u> .
 T	300	Сборщик душ Позволяет адскому монастырю собирать души убитых не механических врагов, расходуя их на улучшение своих юнитов. На улучшение одного юнита расходуется 10 душ. Максимальное количество душ – 66.
 Y	360	Древнее зло Позволяет создавать здания, юнитов и исследовать улучшения второго уровня.
<p style="text-align: center;">Второй уровень</p> <p>Для изучения улучшения второго уровня требуется наличие адского монастыря и исследования «древнее зло»</p>		

 F	180	Увеличение радиуса зрения и атаки оборонительных сооружений Кроме этого, увеличивает скорострельность адской башни.
 G	120	Увеличение области зрения и строительства Hell Keep
 H	120	Обратный телепорт Позволяет телепорту перемещать юнитов к себе из любой точки, перезарядка при такой телепортации дольше.
 V	120	Улучшение атаки Revenant Увеличивает радиус зрения и стрельбы юнита Revenant до 290, и кроме этого, делает его снаряды самонаводящимися.
 B	180	Улучшение адского символа +1 к энергии.
 N	120	Адская сила Адский алтарь улучшает способность накладывать на своих юнитов эффект «адская сила».
 U	120	Восстановление зданий Адский алтарь медленно восстанавливает свои здания.
 I	120	Хранилище душ Адский монастырь может накапливать больше душ.
 O	120	Свободная телепортация Адская крепость может перемещаться на естественные препятствия карты.

UAC

Иконка и горячая клавиша	Время изучения	Описание																				
<div></div> <div>Q</div>	180	<div><div>Увеличение урона дальней атаки</div><div>Исследование <u>имеет 4 уровня</u>. Повышение урона на каждый уровень:</div><table><tr><td>Инженер</td><td>+1</td></tr><tr><td>Медик</td><td>+1</td></tr><tr><td>Сержант</td><td>+1</td></tr><tr><td>Коммандо</td><td>+1</td></tr><tr><td>Гранатометчик</td><td>+4</td></tr><tr><td>Майор</td><td>+2</td></tr><tr><td>BFG</td><td>+5</td></tr><tr><td>Терминатор</td><td>+1 к пулемету +1 к дробовику</td></tr><tr><td>Танк</td><td>+5</td></tr><tr><td>Истребитель</td><td>+2</td></tr></table></div>	Инженер	+1	Медик	+1	Сержант	+1	Коммандо	+1	Гранатометчик	+4	Майор	+2	BFG	+5	Терминатор	+1 к пулемету +1 к дробовику	Танк	+5	Истребитель	+2
Инженер	+1																					
Медик	+1																					
Сержант	+1																					
Коммандо	+1																					
Гранатометчик	+4																					
Майор	+2																					
BFG	+5																					
Терминатор	+1 к пулемету +1 к дробовику																					
Танк	+5																					
Истребитель	+2																					
<div></div> <div>W</div>	120	<div><div>Увеличение брони всей пехоты UAC</div><div>Весь наносимый урон уменьшается на 1/12-10-8-6. <u>Имеет 4 уровня</u>.</div></div>																				
<div></div> <div>E</div>	180	<div><div>Увеличение защиты зданий</div><div>Весь наносимый урон уменьшается на 1/10-8-6-4. <u>Имеет 4 уровня</u>.</div></div>																				
<div></div> <div>A</div>	120	<div><div>Увеличение эффективности ремонта и лечения</div><div>Инженер лучше чинит технику и здания, медик – лучше лечит живых юнитов.</div><div><u>3 уровня</u>.</div></div>																				
<div></div> <div>S</div>	120	<div><div>Легковесная броня</div><div>Увеличивает скорость передвижения пехоты на 2 единицы.</div><div><u>2 уровня</u>.</div></div>																				
<div></div> <div>D</div>	120	<div><div>Плазменные щиты</div><div>Все механические юниты UAC получают плазменные щиты. Если здоровье юнита падает ниже 100 – щит выключается.</div></div>																				

 Z	120	Детекторы Радар и мины инженеров становятся <i>детекторами</i> . Кроме этого, увеличивает обзор мин.
 X	180	Невидимая пехота Вся пехота людей становится невидимой. Невидимость пропадает на время атаки.
 C	120	Улучшение радара Увеличение радиуса и времени разведки. <u>3 уровня.</u>
 R	180	Двигатели для командного центра Позволяют командой «действие» поднимать командный центр в воздух и перемещать в иное место.
 T	300	Дополнительное вооружение Позволяет техническому центру улучшать юнитов.
 Y	360	Высокие технологии Позволяет создавать здания, юнитов и исследовать улучшения второго уровня.
Второй уровень Для изучения улучшения второго уровня требуется наличие технического центра и исследования « высокие технологии »		
 F	180	Прожекторы Увеличивает радиус зрения и стрельбы оборонительных сооружений.
 G	120	Увеличение области зрения и строительства командного центра
 H	300	Ракетный удар Позволяет ракетной установке осуществлять ракетный удар в любую точку карты. После каждого залпа ракетный удар необходимо изучать снова.

 V	120	Улучшенные двигатели Увеличивает скорость передвижения техники UAC. <u>2 уровня.</u>
 B	180	Улучшение защиты техники Весь наносимый урон уменьшается на 1/12-10-8-6. <u>Имеет 4 уровня.</u>
 N	240	BFG турель Командный центр может атаковать (атака аналогичная юниту BFG Marine , но с сильно меньшей скорострельностью).
 U	120	Мина-сенсор Мина может переходить в режим наблюдателя-детектора.
 I	120	Быстрое перевооружение Технический центр быстрее улучшает юнитов.
 O	120	Свободное приземление Командный центр может приземляться на естественные препятствия карты.

Кампания

Hell #1: Phobos Invasion

- Защитить портал;
- Уничтожить все людские постройки и войска.

Hell #2: Military base

- Уничтожить все людские постройки и войска.

Hell #3: Deimos invasion

- Защитить портал;
- Уничтожить все людские постройки и войска.

Hell #4: Pentagon of Death

- Защищай алтари в течении 20 минут;