

## WORLD WAR 3

Mint azt már az alcím is elárulja, az olaj körül forog minden. A fekete aranyként is emlegetett folyékony anyag konfliktusok tömérékévé váltotta már ki a világon. Talán a leghíresebb ilyen összecsapás az Öbölháború volt a kilencvenes évek elején. Szinte élőben nézhettük a televízióban a bombázásokat és a fűtőtornyok lángcsóváit. Sajnos manapság megint olyan időket élünk, amikor ezek az események még inkább a figyelem középpontjába kerültek.

A WW3 szakított a második világháborús események feldolgozásával ellentétben annyi más fejlesztőcéggel, így egy egészen új szintre helyezte a játék alapjait. A választásuk az öbölháborúra esett, és szinte mindent kihoztak a sztoriból, amit csak lehetett.

A programban az amerikaiak, az oroszok vagy az irakiak oldalán szállhatunk harcba.

Természetesen mindegyik népcsoportnak más és más tulajdonságai vannak; például az USA légerője kiemelkedően erős, az orosz haditechnika masszív gépei és azok könnyen szerelhetősége miatt „versenyképes” a többivel, míg az arabok a kémkedésben jeleskednek.

Mindegyik népcsoport 5-5 küldetésében vehetünk részt. Pozitívként említhetem meg, hogy a kampányok elején az adott nép jellegzetességeit kihangsúlyozó tanuló pályákkal is megismerkedhetünk.

A program elindításakor az első dolog, amin megakad a tekintetünk, az a gyönyörű megjelenítés.

A háttér és az egységek nagyon jól kidolgozottak, élethű a napszakok változása, az éjszakai fények szinte lenyűgözőek. A játék annyira életszerűre sikeredett, hogy a szárazföldi egységek menettulajdonságai nem csak a domborzati viszonyoktól, hanem a talaj összetételétől is változnak, pl. a homokon lassabban érhetjük el célunkat, mint a fűvön. Szerintem azt már mondanom se kell, hogy mindez teljesen háromdimenziós környezetbe varázsolták a programozó fiúk, úgyhogy a kameranézet 360 fokban elforgatható. A másik kiemelkedő adottsága a game-nek a harcok megjelenítése. Szinte látni lehet a golyók röptét a levegőben, ha teljesen ráközelítünk a járművekre. Ha ezt meg tesszük, akkor a hanghatások erőssége is megváltozik, ami még életszerűbbé varázsolja a dolgot. A robbanások aprólékosan ki lettek dolgozva, de szerencsére oly módon, hogy ha rázoomolunk az éppen darabjaira eső tárgyra, akkor sem szaggat be a program. A szemet kápráztató dolgok ellenére sem kell egy túl komoly gép a játék futtatásához, elegendő mindössze egy középszintű is (persze az extrákhöz nem árt egy 3D-hangos hangkártya, és egy gyorsabb videóvezérlő sem).

A sok pozitívum mellett meg kell említenem a szinte egyetlen negatívumát a WW3-nak, ez pedig nem más, mint az egységek mozgása. Sajnos azt kellett tapasztalnom a csatározásaim során, hogy az egyes kiadott parancsokat csak „hosszú” gondolkodási idő után hajtják végre a járművek. Ez egy bizonyos idő elteltével már idegesítő kezd lenni, mert például egy rossz klikkellés után számos találatot kell elviselnünk, mire a tankunk megfordul és elkezd kimenekülni a látóvolságból. Összefoglalván az eddig elhangzottakat arra következtetésre jutottam, hogy a World War 3 egy nagyon jól kitalált RTS lett, ami kb. 40 órás kikapcsolódást nyújt annak, aki felinstallálja a gépére.

Ha ez a mennyiség nem elegendő számunkra, mert annyira beleszerettünk a programba, akkor a pályaszerkesztőjével (ami szintén elég jóra sikeredett) saját missziókat vagy csatákat is kialakíthatunk magunknak.

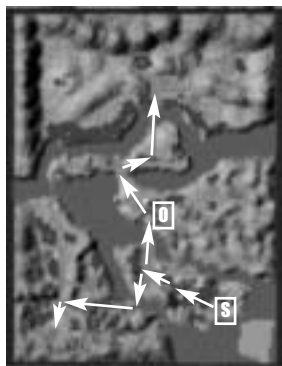


## U.S.A.

### 1. Pálya (The Desert)

Első amerikai küldetésünk során egy tisztet kell épségben kimenekítenünk az iraki sivatagból. Ezt az úriembert Bruce O'Nealnek hívják, és ő az amerikai hadsereg legfontosabb stratégiája.

Arról a helyről, ahova ledobtak minket, induljunk el ÉNy felé, és egy kisebb dombot megkerülve forduljunk délnek. Kellő körületekintés után keljünk át az észak-déli fekvésű hídon. Azért kell erre kerülnünk, mert a közelebbi folyóátkelőt aláaknázták, és csak arra várnak, hogy Bruce ráhajtson a tankjával. A híd után nyugat felé vegyük az irányzékot, hogy találkozhatunk a csapatainkkal. Miután kiegészültünk az új társainkkal, térjünk vissza az előbb emlegetett átkelőt használva a szigetre, onnan pedig tartsunk észak felé a következő szigetre. Legyünk ott nagyon óvatosak, mert páncélszaggató ágyúkkal leselkednek ránk a folyóparton! A Hummer M29-et küldjük előre, hogy nagy távolságból megsemmisítsék a lövegeket. Ha megtisztítottuk a terepet, az utolsó járművünkkel hajtsunk rá a sárga dobozra, ami végül is egy távirányító. A robbanás után verjünk tábort a közeli olajmezőnél (ha szükséges, eladhatjuk az indulópont egységeit is), és amennyire csak tudunk, erősödjünk meg. Egységeinket vezessük É-ra, át a viadukton, majd több irányból törjünk be az elkerített területre, s ne kegyelmezzük senkinek sem.



### 2. Pálya (Al Hara)

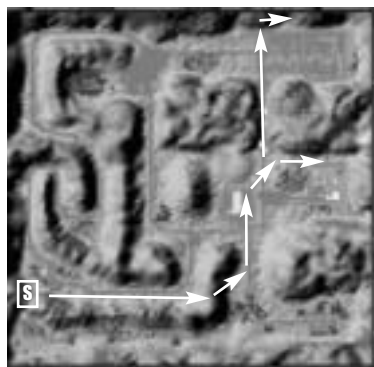
A feladatunk az lesz, hogy egy stratégiai kulcsfontosságú, hatalmas olajmezőt megszerezzünk az irakiaktól. Ebben segítségünkre lesz Bruce O'Neal, aki a katonai felügyelője is a bevetésnek, és éppen ezért is kell életben maradnia. A kezdési pozíciónál mindössze Bruce járművét tudjuk irányítani. Vele kell K felé haladnunk egészen egy iraki kocsigig. Ott váltunk autót, majd a Jeppel nyugodtan furikázzgassunk a sivatagban, mert az emberünk álcázott, így nem ismerhetik fel. Egyetlen dologra kell csak figyelniünk, hogy senkire se lőjünk,



amíg az iraki bázis el nem érünk.

Ott szálljunk át az aknarakóba. (Ezt csak úgy tudjuk kivitelezni, ha elég közel állunk meg hozzá.)

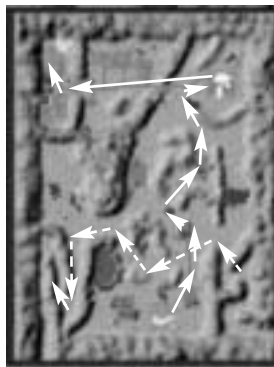
Összesen 20 akna van a szerkezetben, ezt potyogtassuk szét a bázis kijáratainál, aztán forduljunk vissza a tankhoz. Amikor már az eredeti járművünkben vagyunk, térjünk vissza a kiindulási helyünkre, és alakítsunk ki egy csapatot az ott



állomásozó egységekből. Az M29-ekkel vágjunk magunknak utat a tábor mellett, hogy a keleten lévő olajmezőket elfoglalhassuk. Alakítsunk ki ott egy támaszpontot, majd az előbb említett ellenséges táborat romboljuk le, s a helyén építsük fel a saját épületeinket (csak itt fér el a reptér!). Ismét a nagy lőtávolságú Hammer-ökkel törjünk magunknak utat a hágón át észak felé. A bázist elérve a helikopterekkel tegyük tönkre a tankvadász ütegeket és a fűrőtornyokat, majd egy átfogó offenzívával mérjünk elsöprő csapást az ott állomásozókra. Maradék csapatunkkal haladjunk keletre, és a szorosba telepített egységeket semmissé tesszük meg. Ha mindezt megteszük, biztosan számíthatunk egy előléptetésre.

### 3. Pálya (Paladins)

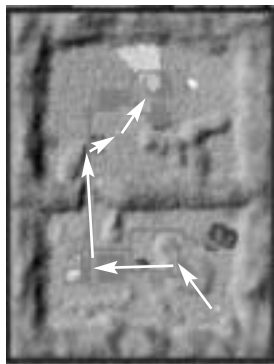
Azt az utasítást kaptuk a parancsnokságtól, hogy meg kell óvunk az új fejlesztésű tankjainkat és a löszert szállító kamionjaikat a pusztulástól, úgy, hogy O'Neal sem sérülhet meg. A kamionok K felől, míg a tankok Ny-ról tartanak a bázisunk felé. Osszuk kétfelé az erőnket és igyekezzünk eléjük menni, mert rövid időn belül megtámadják őket. Ha sikerül visszavernünk a támadásokat, és sikeresen elkísérjük a célobjektumokat a bázisunkra, újabb eligazítást kapunk. A parancs szerint É-ra kell vonulnunk, és fel kell számolnunk az ott állomásozó iraki erőket úgy, hogy Bruce életben maradjon. Először is szervezzük meg a bázisunk védelmét, majd egy jól felkészített csapatot küldjünk fel északra a hegyvonulat mentén. ÉK-en találjuk az ellenséges erők előőrsét. Végezzünk velük, és a táboruk romjain állítsuk fel a sajátunkat. Kellő számú egység legyártása után, nagy körültekintéssel – mert minden gerincre ágyúkat telepítettek – vágjunk neki a Ny-ra vezető útnak. Törekedjünk arra, hogy a helikoptereinket is tudjuk használni, mert nagyon nagy segítséget képesek nyújtani ezen a domborzati viszonyon. Nyomuljunk be a hegyek közé, míg el nem érjük a főhadiszállásukat, és egy összehangolt támadással végezzünk az egységeikkel.



### 4. Pálya (Hallow Land)

A negyedik küldetésünkre megkapjuk az amerikai hadrend legféltettebb helikoptereit, a Comanche-okat. Teljes kifejlesztés után, speciális képességeinek köszönhetően a radarok nem ismerik fel, így már csak a kézi irányítású fegyverek jelentenek nekik veszélyt – természetesen csak lőtávon belül.

Első parancsunk arra utasít bennünket, hogy a közeli, iraki megfigyelőpontot pusztítsuk el. Most is, mint mindig, oly sokat emlegetett katonatársunknak száraz bórral kell megüznie ezt a bevetést is. Készülődés közben figyeljünk a pénzügyi dolgokra is, mert elég szűkre „mértézték” az olajmezők úrtartalmát. Állítsunk ki néhány Jeepet és likvidáljuk velük a légvédelmi rakétákat. Ha ezzel végeztünk, vessük be a helikoptereket is. Velük csak az elkerített részen belüli objektumokra lövünk. Az akció tovább folytatódik, az újabb





parancs arra utasít bennünket, hogy támadjunk Ny felé, és az ott létesített kommunikációs állomást robbantsuk fel. Ezt a legkisebb veszteségekkel úgy oldhatjuk meg, ha D-ről törünk be, és először a földi egységeket utasítjuk harcra. Ha megbénították a légvédelmet, akkor indulhatnak a Comanche helikopterek is. Lehetőleg nagy távolságokból tüzeljünk a radarra, mert elég nagyot fog robbanni. A füst felszálltával telepítsük a romok helyére bázisunkat, s a maradék olajmezőt használjuk fel arra, hogy minél jobban megerősödjünk. (Reptér!)

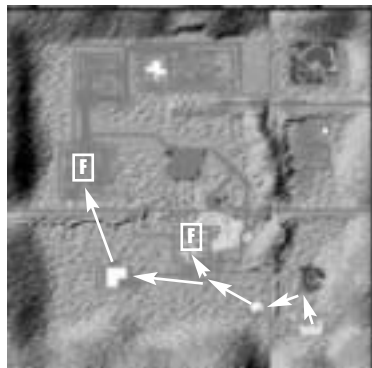
Kellő számú alakulat létrehozása után kellő körültekintéssel induljunk el a sínek mentén. A hágóhoz érve engedjük előre a nagy lőtávolságú egységeinket, mert rengeteg tankelhárító és légvédelmi üteg állja az utunkat. Ha kisebb veszteségek árán át tudunk kelni a szoroson, akkor fordulunk keletnek és rohamozzuk meg az ellenséges főhadiszállást. Célszerű itt is dél felől betámadni az M29-ekkel, majd pedig légi támogatást nyújtani. Addig lőjünk, míg van kire, vagy mire! Ha esetlegesen nem volt elegendő pénzünk mindegyik technológiai fejlesztést végrehajtani, akkor a romok mellett találunk kiaknázatlan olajkutakat, amelyekből pénz gyűjthetünk rájuk.

## 5. Pálya (Karkuk City)

Hírszerzők jelentése szerint Karkuk városában van a két legfontosabb olajfinomítója az iraki hadseregnek. Az akciónak célpontja ezen objektumok elfoglalása lesz.

Bevetésünk színhelyén alakítsunk ki egy kisebbfajta táborn, majd Bruce-szal verjük vissza az esetleges támadásokat, és lőjük szét a szomszédos fűrótoronyokat is. Újjonnan létrehozott alakulatainkkal induljunk el a sínek mentén. Hamarosan megpillantjuk a finomítót és a körülötte elhelyezkedő tartályokat. Csak a kisebb tűzerjű egységeinkkel menjünk közel a célobjektumhoz, mert egy eltévedt golyó végzetes következményekkel járhat. A finomító elfoglalásához gyártsunk le egy APC-t. Ha mindezt sikeresen véghezvittük, keressünk keleten egy

kiaknázatlan olajmezőt és telepítsük át oda a támaszpontunkat, így könnyebb lesz a további ütközetek támogatására. A munkálatok befejeztével indítsunk támadást északra a vágányok mentén. Ott is körültekintően lőjünk, de már a tankjainkat is bevethetjük, mert az ellenséges ágyúk nincsenek olyan közel az olajvezetékhez. Egy Jeppel vágjunk utat a drótkerítésen az APC-nek, hogy elfoglalhassa a második épületet. Ha ezeket sikeresen véghezvittük, akkor megküzdhetünk még az ÉK-en állomásozó egységekkel is (sokan vannak!), de akár be is fejezhetjük ezt, és egyben az amerikai küldetést is.

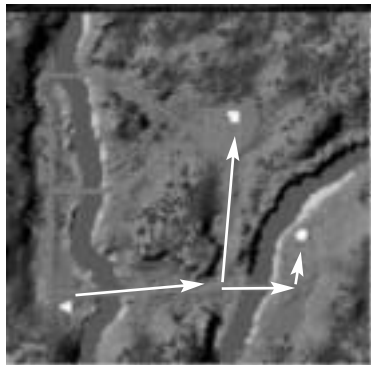




elérkezünk a következő létesítményhez, jól irányzott lövésekkel szabadulunk meg az ott állomásozó azerbajdzsánoktól. Ezek után húzzuk fel a nyúlcipót, és amilyen gyorsan csak tudunk, menjünk a nagykövettel együtt DK felé. Először keljünk át a hídon, onnan pedig a hegyvonulat mellett vonuljunk délre úgy, hogy hátra se nézünk, mert biztosak lehetünk abban, hogy egy jókora sereg van a nyomunkban. Azért kellett ezt az útvonalat választanunk, mert az ellenséges erők lebombázták a Landing Zone-t, és csak a Specnaz kiképzőközpontjában tudhatjuk biztonságos helyen ez emberünket. Közéledve úti célunk felé, egy ellenséges helikoptert pillantunk meg a tábor felett. Igyekezünk addig hatástalanítani, míg a védett személy lőtávolon belül nem ér. A küldetés azonnal véget ér, mihelyt sikerül kimenekítenünk a nagykövetet.

### 3. Pálya (Baku)

Rádión kapjuk a parancsokat, amelyek így szólnak: „1. Irányításunk alatt kell tartanunk a csomópontot (ahova ledobnak minket)! 2. Biztosítsuk a hidakat! 3. Elfoglalni és megtartani mindkét olajfinomítót!” Helyzetünk csöppet sem nevezhető rózsásnak, hiszen egy igen kiszolgáltatott helyről kell kiviteleznünk a támadásainkat. Próbáljunk minél előbb felhúzni egy működő bázist és légvédelmet. Mondom mindezeket azért, mert kelet felől igen erős támadásra számíthatunk mind a földön, mind pedig a levegőből. A mellettünk lévő híd alá van aknázva, de csak akkor robban fel, ha a mi egységeink hajtanak rá. Ezért egyszerűen lövessük szét a tankjainkkal, így már csak észak felől számíthatunk szárazföldi támadásra (természetesen ne bontsuk le a híd mellé telepített útegeket, mert még szükség lesz rájuk). Ahogy kellő számú egységet tudunk előállítani, vágjunk bele az ismeretlenbe É felé. Nem érdemes próbálkozni az átkeléssel egyik hídon sem, inkább juttassuk mindkettőt az előző sorsára. Most, hogy elzárkóztunk a rosszakaróinktól, építtessünk az Engineering géppel egy hidat közvetlenül a táborhelyünk mellett. Keljünk át rajta a csapatainkkal, és vonuljunk K irányába egészen a másik folyóig. Ott se fűzzünk túl sok reményt a hídra, inkább építtessünk magunknak még egyet. A túloldalon egy KA-29-sel foglaljuk el az olajfinomítót, miután megtisztítottuk a terepet. Innen a hegyvonulatban menjünk É-ra és nagyon körültekintő lövésekkel, szabadítsuk fel a finomító környékét, hogy a K-29 be tudjon repülni az épület felé. Ne lőjünk se a fúrótornyokra, se a generátorokra, mert mindegyik a megsemmisülésekor egy robbanási láncreakciót indít el, ami egyenesen a gyáregységek felé tart.



### 4. Pálya (Gorillas)

Egy kódolt üzenetet fogunk, miszerint a gerillák egyik magas beosztású vezére elhagyja jelenlegi tartózkodási helyét, és titkos útvonalon egy másik táborba utazik. A mi feladatunk az lesz, hogy felderítsük ezt az útvonalat, aknákat telepítsünk rá, és végezzünk a limuzinban utazó tiszttel.

A feltételezett tartózkodási helye a tőlünk északra lévő kiképzőtábor. Műholdjaink segítségével aránylag pontos becslést tudunk adni a kocsis haladási vonaláról, amit a térképen egy vörös célkereszt jelöl. Brevetésünk során korlátozott számú egység áll



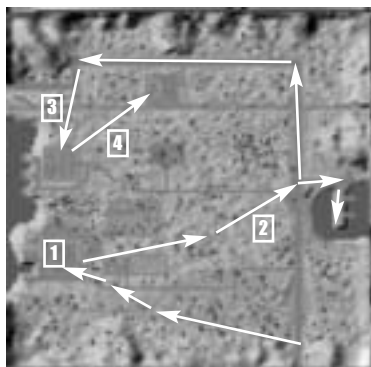
## Iraq

(A gyakorlóórán elsajátíthatjuk az álcázás képességét és megtudhatjuk, hogy hogyan használhatjuk a földalatti járatokat az észrevétlen közlekedésre.)

### 1. Pálya (Mexico)

Mexikóban kezdjük az iraki küldetésorozatot, méghozzá egészen pontosan az amerikai határnál. Feladatunk az lesz, hogy észrevétlenül keljünk át a határon és a közeli kisváros parkolójából lopjuk el a kocsikat.

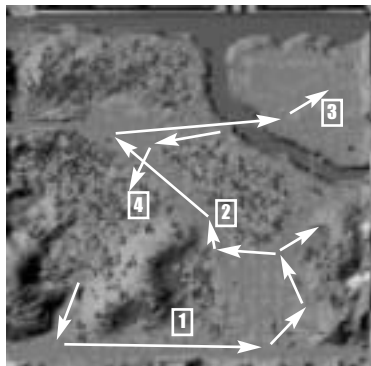
Vágjunk át a kiszáradt legelőn és a kerítésvonal hiányosságait kihasználva menjünk Ny felé. Mindezt tegyük úgy, hogy lehetőleg egy rendőr se vegyen észre minket. A parkolóban Tulajdonítsunk el három gépjárművet, majd hajtsunk velük keletre, ahol a kikötőben már vár bennünket az informátorunk. (A vörös kocsival hajtsunk mellé.) Megtudjuk tőle, hogy nyugaton, a tengerparton van az a lőszerraktár, amit keresünk. Azt tanácsolja nekünk ez a mexikói alak, hogy ha tehetjük, éjszaka menjünk oda és lehetőleg észak felé kerülve, így elkerülhetjük a fölösleges összetűzéseket. Hajtsuk végre a tanácsait, és odaérkezve lopjuk el a Hummer terepjárókat is. Ha ez mind megvan, akkor forduljunk vissza, és az út mellett lévő öreg gyárban alakítsuk ki a bázisunkat, s a rejtékhelyünket. Ezzel vége az első küldetésnek.



### 2. Pálya (Hacker)

Legfőbb vezérünk azt tűzte ki maga elé célul, hogy az amerikaiakat a saját atomfegyvereikkel fogja térdre kényszeríteni. A töltetek kilövéséhez viszont szükségünk van az indító kódjaira, vagy fel kel tudunk törni azokat. Erre a feladatra csak egy orosz hacker alkalmas: Igor Zdorov. Hogy ne legyen olyan egyszerű a dolgunk, a mi kis kalózunkat előbb ki kell szabadítani, mert jelenleg a hűvösön ül.

Először menjünk keletre az elhagyatott bányába, és vegyünk föl a még használható dinamitokat. A hegyek miatt dél felé kell kerülnünk, a sínek vonalán haladva. Figyeljünk az őrzőjáratokra, csak azokra lövjünk, akikre nagyon muszáj. A bombák kézhezvétele után autózzunk föl északnyugatra, míg el nem érünk egy vasútállomásig. Ott várjuk meg a vágányok mellett parkolva a legközelebbi vonatot, és helyezzük rá a robbanóanyagot. Ezek után nincs más dolgunk, mint várni egy robbanásra, ami akkor fog bekövetkezni, amikor a szerelvény befut a börtönállomásra. Amikor ez megtörtént, a káoszt kihasználva nyomuljunk be a fegyház területére úgy, hogy ne lövjünk senkire, csak haladjunk a legtávolabbi pontja felé, mert ott őrzik Ivánt. Ha felvettük a hackert, ugyanolyan taktikával hagyjuk is el a területet, mint amilyenel bejöttünk (mindig az a





kocsi legyen középen, amelyikben a célszemély ül, mert ha az előtte vagy mögötte lévőket kilövik, még akkor is teljesíteni tudjuk a küldetésünket). Térjünk vissza az állomáshoz, onnan pedig menjünk le dél felé és keressük meg a Landing Zone-t, hogy ki tudjuk menekíteni Zdorov-ot.

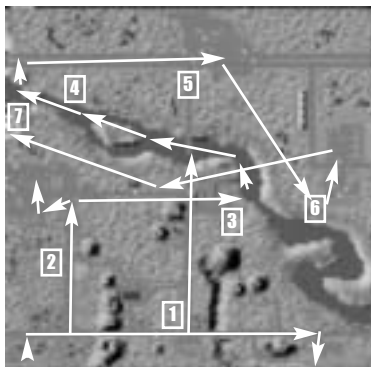
### 3. Pálya (Devastator)

Teljesen összezavarodott dicsőséges seregünk, mert letartóztatta az amerikai rendőrség a legfőbb vezetőnket. Ránk vár az a megdöbbentő feladat, hogy kiszabadíthatjuk, megnyugvást hozva ezzel a csapatainknak.

Társaink kidolgoztak egy többlépcsős kiszabadítási tervet, amelyet menet közben, lépésenként fognak ismertetni velünk. Első feladatunk az lesz, hogy egy-egy kis és nagy devastatorral megközelítsük a folyón átvezető hidat és a DK-en lévő gyáregységet. Fő célunk, hogy ellopjunk egy rendőrautót, de a parkolót jól őrzik, és csak akkor tudjuk ezt megtenni, ha a többi járőr figyelmét eltereltük. A gyárnál a

kisebbségi teherautót vezessük neki az olajvezetékeknek. A robbanásra megindulnak a rendőrök felénk mind a két irányból. Az északról érkező csapatot a hídon semmisítsük meg a nagyobbik teherautóval, a kisebbikkel pedig a megmenekült egységeknek hajtunk neki (a cél, hogy a híd is leszakadjon, és minél kevesebb járőr maradjon életben). Ez idő alatt a gyárhoz is odaért a többi hekus, nekik a nagy teherautóval szerezzünk meglepetéseket.

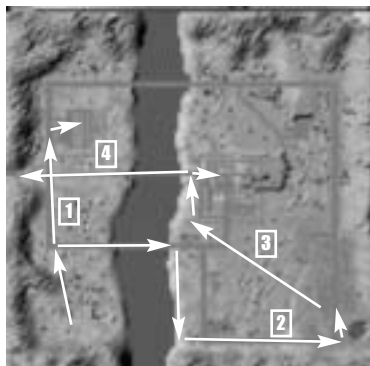
Maradt egy emberünk, amelyről még nem szóltunk: ez a fickó a piros autót vezeti. Vele az előbb említett akciók alatt hajtunk fel a rendőrségi parkolóhoz és lopjuk el a rendőrautót. Szírnézva száguldjunk le a folyópartra (kelet), és szálljunk át a motorcsónakba. Menjünk felfelé a folyón északra, míg egy mentőautót meg nem pillantunk. Kössünk ki melléte, és ismételtelen szálljunk át. Ezzel a járművel keressük fel a keleten található kórházat, ott pedig ismételtelen cseréljük járművet. A helikopterrel felszállás után forduljunk délkeletnek és keressük meg a börtön épületét. Ott a legelső elkerített részben álldogál a főnökünk. Le kell szállnunk érte, hogy ki tudjuk menekíteni. Óvatosan és körültekintően mozogjunk a rendőrök miatt. A vezérrel az „anyósülésen” repülünk át a folyón, kerüljük el a légvédelmi ütegeket, majd a pálya szélén tegyük le a gépet, ahol egy kocsi várja az érkezésünket. Ezzel ismét egységessé tettük az erőnket, mert sikeresen kiszabadítottuk a haderők parancsnokát.



## 4. Pálya (Ahmed)

A töltetekhez lőporra is szükségünk van, amit csak a tankgyárból tudunk szerezni. Ezt az egységet nagyon jól őrzik, úgyhogy megint az elterelő hadműveletekre lesz szükségünk. Segítségünkre van Ahmed, aki két házkészítésű robbanószerkezeteket hozott magával. Ezeket arra fogjuk felhasználni, hogy összehazvarjuk az amerikaiakat. A küldetésünk sikeres kimeneteléhez az is hozzátartozik, hogy ez a fiatalember túlélje ezt a bevetést.

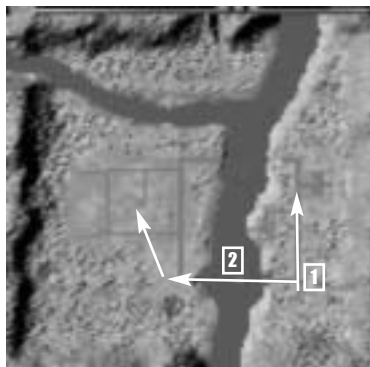
Menjünk a csapatunkkal északra a reptérhez, és helyezzük el Ahmeddel az első bombát az üzemanyagtartály mellett. Egy percünk van arra, hogy átérjünk a folyó túloldalára, ahol le tudjuk rakni a második pokolgépet a benzinkútnál. Amikor ezek felrobbannak (nem egyszerre!), a hangzavarra a rendőrök odasietnek a tethelyre, mi pedig észrevétlenül beosonhatunk a gyár területére. Ott, egy kisebb tűzharc után menjünk le az alagútba és rendezzük a sorainkat. Ekkor kapjuk a hírt, hogy megváltozott a terv, mert felismertek bennünket az amerikaiak. Amíg megpróbálunk felkászálódni az alagútból, a felszínen maradt egységekkel serénykedjünk rendesen! Egy cél vezessen bennünket: „Ahmednek mindenáron életben kell maradnia!” (Ha szükséges, vissza is küldhetjük a föld alá, amíg megtisztítjuk a terepet). Amint tudunk, induljunk el a vágány mentén nyugatra. Elérve a pálya szélét teljesítettük a küldetésünket.



## 5. Pálya (Decisive Day)

A végső győzelemre készítenek fel bennünket az utolsó pálya elején, amelynek a végighallgatása felér egy agymosással.

Megadott számú egységgel kell „gazdálkodnunk” ezen a bevetésen. Első feladatunk az lesz, hogy támadjuk meg az amerikaiak északra lévő őrállomását. Ha ezt sikeresen véghezvittük, biztosan számíthatunk egy megtorló akcióra, ezért egy kamikaze teherautóval hajtsunk neki az északi hídnak (lehetőleg akkor, amikor sokan vannak rajta). Így már csak dél felől kell védekeznünk, illetve átnyomulnunk a folyó túloldalára. Verjük vissza a támadó egységeket, majd még egy kamionnal nyissunk utat magunknak a nukleáris üzem falán. Addig folytassuk a harcainkat, amíg el nem tudjuk foglalni ezt az üzemegységet. Győzelem!



Laclow