



VIETCONG

Справочное руководство



GATHERING

ВОЙНА ВО ВЬЕТНАМЕ

В 1954 году на основании Женевского договора французская колония Индокитай была разделена на четыре независимых государства: Камбоджу, Лаос, Южный и Северный Вьетнам. После двух лет относительного спокойствия в регионе северо-вьетнамский лидер Хо Ши Мин решил ускорить процесс воссоединения Вьетнама. В качестве метода воссоединения была выбрана, естественно, военная сила. Северный Вьетнам всемерно поддерживал создание и деятельность коммунистических кружков во всех городах и провинциях Южного Вьетнама. Эти кружки должны были вести партизанскую деятельность, подрывать власть правительства Республики Вьетнам и подготовить условия для полномасштабного вторжения северовьетнамской армии. Армия Республики Вьетнам (АРВ) была не способна противостоять массированному давлению подрывных элементов. Всеобщий хаос и гражданская война казались неминуемыми. Соединенные Штаты Америки, осознавая стратегическое значение своего азиатского союзника, направили в эту небольшую страну свои войска. Первоначально это было небольшое число военных советников и специалистов, но затем в страну были введены регулярные подразделения сухопутных войск и корпуса морской пехоты. Войска США объединили силы с АРВ в борьбе с южновьетнамскими партизанами-коммунистами. С 1964 года в боевых действиях стала участвовать и Армия Северного Вьетнама. Стратеги из Ханоя срочно направили свою армию в Южный Вьетнам в надежде быстро свергнуть республиканское правительство, так как растущее военное присутствие США могло сорвать их планы. Надеждам Севера не суждено было сбыться и страна начала все глубже погружаться в пучину разрушительной войны.

Война во Вьетнаме - самый крупный и кровавый военный конфликт второй половины 20 века. Этот конфликт был порождением своего времени, дуэлью между коммунизмом и свободным миром. Война длилась почти 20 лет и унесла жизни 3 миллионов вьетнамцев и 58 тысяч американцев. Республика Вьетнам, год 1967-й. Гражданская война бушует на всей территории страны. В этой войне нет четко определенной линии фронта. Бои и стычки происходят в джунглях, дельтах рек, на рисовых полях, в деревнях и на окраинах городов. Все больше и больше солдат северовьетнамской армии и специально обученных партизан проникают в страну из Лаоса, Камбоджи и Северного Вьетнама так называемой "Тропой Хо Ши Мина". Несколько маршрутов этой "Тропы" проходят через горы Центрального плато, которое населяют так называемые "горцы", или "монтаньяры". Армия США направила в этот район подразделения спецвойск для налаживания контакта с местными жителями и оказания им военной помощи и обучения военному делу. Это обучение отличается от обычного тем, что сфокусировано на подготовке к ведению боевых действий в джунглях и ближнему бою. Американские войска совместно с горцами начинают создавать укрепленные базы вдоль камбоджийской границы. Смешанные отделения из американцев и горцев патрулируют

УСТАНОВКА

- Убедитесь, что закрыты все прочие приложения.
- Вставьте диск 1 и следуйте инструкциям на экране.
- Если программа установки не запускается автоматически, откройте нужную папку вручную и запустите файл 'Setup.exe'.

DIRECTX

- Для адекватной работы игры "Вьетконг" на вашем компьютере должен быть установлен драйвер DirectX 8.1 (или более поздняя версия).
- В комплект поставки игры входит дистрибутив DirectX 8.1. Установите драйвер, если необходимо.

GAMESPY

Игра при помощи GameSpy Arcade

Для сетевой игры удобно использовать GameSpy Arcade (включено в комплект поставки). Если вы еще не сделали этого, вставьте диск с игрой "Вьетконг" и установите GameSpy Arcade сейчас. Чтобы играть по сети с помощью GameSpy Arcade, выполните следующие действия.

Запустите GameSpy Arcade и перейдите в игровую комнату "Вьетконг" (Vietcong).

Выберите в стартовом меню GameSpy Arcade. После запуска приложения появится список существующих игр. Чтобы перейти в игровую комнату, щелкните кнопку "Вьетконг" слева.

Найти или создать сервер

Войдя в игровую комнату, вы можете подключиться к существующим серверам или создать свой. Вверху отображается список доступных серверов, с указанием числа игроков и скорости соединения (скорость соединения определяется через время возвращения сигнала от удаленного компьютера - "пинг" - чем меньше пинг, тем лучше). Чтобы создать собственный сервер, нажмите кнопку "Create Room" и ждите, пока к вам присоединятся другие игроки. Чтобы присоединиться к уже существующей игре, просто дважды щелкните имя нужного сервера.

Присоединиться и начать игру

Присоединившись к игре или создав свою, вы попадаете на экран настроек, где можете пообщаться с товарищами по игре и настроить необходимые параметры. Определившись с ними, нажмите кнопку "Ready" в верхней части экрана. Когда все присутствующие заявят о своей готовности, ведущий начнет игру.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА GAMESPY

Если у вас возникнут проблемы с установкой или использованием GameSpy Arcade, обращайтесь за помощью на веб-узел <http://www.gamespy.com/support>.

УДАЛЕНИЕ ИГРЫ

Чтобы удалить игру "Вьетконг", выберите в стартовом меню Windows пункт "Вьетконг", а затем - команду удаления и следуйте инструкциям.

НАЧАЛО ИГРЫ

- Чтобы начать игру, вставьте диск в считывающее устройство. Если игра автоматически запустилась, выберите в меню команду "Играть".
- Если программа автоматического запуска не сработала, выберите соответствующую строку в стартовом меню Windows.
- Также можно запустить игру, дважды щелкнув соответствующий значок на Рабочем столе (если в процессе установки вы указали необходимость его создать).

АППАРАТНАЯ НАСТРОЙКА (ОКНО УСТАНОВКИ)



Это окно позволяет настроить некоторые параметры игры и увеличить ее быстродействие, исходя из конкретной конфигурации вашего компьютера.

В верхней части окна отображается название видеоплаты вашего компьютера, ниже - более частные настройки. Их можно изменить, выбирая между "качеством" и "быстродействием".

ЭКРАННОЕ РАЗРЕШЕНИЕ

Это параметр позволяет изменить разрешение экрана, устанавливаемое на время игры. Более высокое разрешение соответствует более высокому качеству изображения, но, возможно, более низкому быстродействию.

Качество цветопередачи

Высокое качество цветопередачи обеспечивает более высокое качество изображения, но может значительно снизить быстродействие на старых "медленных" компьютерах.

Частота обновления

Некоторые видеоплаты и мониторы позволяют менять частоту обновления. Для этого параметра лучше выбрать значение "По умолчанию" или "Оптимальная".

Полноэкранный режим

Этот параметр определяет, будет ли игра запускаться в полноэкранном или в оконном режиме. Чтобы играть в оконном режиме, снимите этот флажок.

Тройная буферизация

Включение этого параметра увеличит плавность изображения, но может снизить быстродействие игры.

Отключение звука

Если установить этот флажок, звук в игре будет отключен полностью.

Отмена многопроходной визуализации

Многопроходная визуализация позволяет повысить реалистичность изображения за счет быстродействия игры. Чтобы отключить ее, снимите этот флажок.

Выбор текстур 16 бит

32-битные текстуры повышают качество изображения, но разница не слишком значительна, поэтому мы рекомендуем выбрать текстуры 16 бит.

Отключение текстур DXT

Этот параметр отключает сжатие текстур DXT. Им следует пользоваться только в случае серьезных проблем с изображением.

Отмена DXT карт освещенности

К этому средству следует прибегать только в случае серьезных проблем с картами освещенности (отображением теней).

Текстуры в системной памяти

Стандартная возможность. Воспользуйтесь ею, если у вас видеоплата с памятью 32 МБ или более.

Размещение текстур в видеопамати

Воспользуйтесь этой возможностью, если у вас видеоплата с памятью менее 32 МБ. Примечание. При масштабировании текстуры могут слегка размываться.

EAX 2.0

EAX 2.0 позволяет применять к трехмерному звуку цифровые спецэффекты. Список этих эффектов включает так называемые "эффекты окружающей среды", в том числе эхо, взаимодействие звука с преградами, помехи. Все это позволяет значительно повысить реализм игровой атмосферы.

МЕНЮ

Общее

Подтвердить - это кнопка "да". Назад - вернуться к предыдущему экрану

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Главное меню позволяет перейти к любому из следующих подменю:

Одиночная игра

Сетевая игра

Настройки

Выход

ОБЩИЕ НАСТРОЙКИ

По умолчанию

Этот параметр позволяет вернуть общие настройки к значениям по умолчанию.

Субтитры (вкл/выкл)

Этот параметр позволяет включать и отключать субтитры. В игре "Вьетконг" много не только разговоров, но и всяческих шумов и прочих помех, так что лучше включить субтитры, чтобы быть уверенным, что вы ничего не упустите из-за того, что рядом раздался взрыв или пулеметная очередь.

Подсказки (вкл/выкл)

Этот параметр позволяет включать и отключать окно подсказок. В начальной стадии игры подсказки помогут вам разобраться с управлением и овладеть основами тактики игры.

Форма прицела

Этот параметр позволяет изменить форму перекрестия прицела.

Цвет прицела

Этот параметр позволяет изменить цвет перекрестия прицела.

Отображение крови

Этот параметр позволяет изменять натуралистичность сражений. Значение "нет" соответствует отсутствию брызг и пятен крови, оторванных конечностей и прочих неприятных подробностей. Максимальная реалистичность означает наличие всех этих "прелестей" ради большего приближения к настоящим боям.

Реалистичность

Этот флажок позволяет отключить элементы "лобового дисплея" - радар и прочие датчики на экране. Их отсутствие увеличивает реалистичность, но усложняет выполнение боевых заданий.

Звон в ушах при взрыве

Этот параметр позволяет включить "звон в ушах", который вы услышите, если рядом с вами раздается взрыв.

НАСТРОЙКИ УПРАВЛЕНИЯ

По умолчанию

Этот параметр позволяет вернуть настройки управления к значениям по умолчанию.

Сохранить как

Этот параметр позволяет сохранить текущую комбинацию настроек.

Сбросить все

Обнулить все настройки управления.

Управление

Действие	Вариант 1	Вариант 2
Вперед	Стрелка "вверх"	W
Назад	Стрелка "вниз"	S
Шаг влево	Стрелка "влево"	A
Шаг вправо	Стрелка "вправо"	D
Наклон влево	Delete	Q
Наклон вправо	Page Down	E
Подпрыгнуть	Правый Shift	Пробел
Пригнуться	Правый Ctrl	Левый Shift
Лечь	0 (цифр.)	Левый Ctrl
Идти	/	Caps Lock
Стрелять	Левая кнопка мыши	(неопр.)
Целиться	Правая кнопка мыши	(неопр.)
Перезарядить	Средняя кнопка мыши (колесо)	R
Использовать	Enter	F
Предыдущее оружие	Колесо мыши вверх	(не опр.)
Следующее оружие	Колесо мыши вниз	(не опр.)
Бросить	G	X
Командное меню	End	C
Сменить режим огня	Del (цифр.)	(неопр.)
Оружие1	1	(не опр.)
Оружие2	2	(не опр.)
Оружие3	3	(не опр.)
Оружие4	4	(не опр.)
Оружие5	5	(не опр.)
Оружие6	6	(не опр.)
Оружие7	7	(не опр.)
Оружие8	8	(не опр.)
Карта	M	(не опр.)
Последнее оружие	K	(не опр.)
Бинокль	B	(не опр.)
Статистика (сетевая игра)	Tab	(не опр.)
Выбрать сторону	Home	(сетевая игра)
Выбрать класс	\	
(сетевая игра)		
Начать голосовой чат	V	T
Чат со всеми	Insert	Y
Чат с командой	Page Up	

Часто задаваемые вопросы

Как подобрать оружие? Подойдите к оружию, посмотрите на него - появится кружок. Теперь нажмите клавишу Enter. Оружие можно подобрать, только выбросив то, что есть у вас в руках.

Как обезвредить ловушку? ОСТОРОЖНО подойдите к ней, чтобы появился кружок. Затем нажмите Enter.

ПАРАМЕТРЫ

Скорость поворота (клавиатура)

Этот параметр позволяет задать скорость поворота при управлении с клавиатуры.

Чувствительность мыши

Этот параметр позволяет менять чувствительность мыши.

Мышь: инверсия мыши

Этот параметр позволяет изменить направление движения/взгляда при перемещении мыши по оси Y с точностью до наоборот.

Развороты мышью

Если снять этот флажок, вы не сможете вертеть головой с помощью мыши. Тогда, чтобы посмотреть в сторону, вам придется воспользоваться клавиатурой.

Подобрать снаряжение

Это окно позволяет отсортировать объекты в "вещевом мешке" в нужном порядке - чтобы удобнее было пользоваться командами "следующее оружие" и "предыдущее оружие".

ВИДЕО

По умолчанию

Эта команда позволяет вернуть настройки графики к значениям по умолчанию.

Эффекты

Эта шкала позволяет задавать степень детализации графических эффектов. Параметр "Эффекты" может минимально влиять на быстродействие. Этот параметр управляет отображением теней и других визуальных эффектов, таких как шелест листьев, движение животных и насекомых и т.п.

Детализация персонажей

Эта шкала позволяет задавать степень детализации персонажей. Параметр "Детализация персонажей" может минимально влиять на быстродействие.

Яркость

Эта шкала позволяет менять яркость монитора - делать изображение светлее или темнее.

ЗВУК

Качество звука

Эта шкала позволяет менять качество и громкость звуковых эффектов. Параметр "Качество звука" может минимально влиять на быстродействие.

Примечание. В игре "Вьетконг" используются новейшие возможности звуковых плат, поэтому убедитесь, что вы используете максимально новые драйвера.

Громкость музыки

Эта шкала позволяет менять громкость музыки; произведенные изменения повлияют на музыкальное сопровождение в меню и видеороликах.

Громкость эффектов

Эта шкала позволяет менять громкость звуковых эффектов как в игре, так и в меню.

Динамики

Это раскрывающееся меню позволяет выбрать тип выводящего звукового устройства. Выберите подходящий пункт из следующего списка.

- Стереодинамики
- 4 динамика (2 спереди, 2 сзади)
- Аудиосистема 5.1
(6 динамиков - 2 сзади, 2 спереди, 1 в центре - и 1 сабвуфер)
- Стереонаушники

Убедитесь, что вы выбрали правильную конфигурацию: от этого существенно зависит качество звука в игре.

Поменять каналы

Эта команда позволяет поменять местами колонки.

Отключить EAX

Эта команда позволяет отключить EAX, что повлияет не только на качество звука, но и, возможно, на быстродействие. Чтобы изменения вступили в силу, необходимо перезагрузить компьютер.

К отключению EAX имеет смысл прибегнуть в случае проблем с воспроизведением звука в игре.

Голосовой чат

Эта возможность предусмотрена только в игре по локальной сети. Вам понадобится подключенный и настроенный микрофон.

Чтобы включить голосовой чат, установите флажок ВКЛ. После этого станут доступными другие возможности, позволяющие настроить чувствительность микрофона. Помните, что расстояние, на котором ваши слова будут услышаны, зависит от громкости вашего голоса. Так что, если ваши товарищи далеко, вам придется покричать.

ОБУЧАЮЩАЯ ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Обучающая игра - передвижение

Эта игра представляет собой короткую полосу препятствий, где вам дается возможность освоить основные движения в игре Vietcong. Вы научитесь ходить, бегать, прыгать, пригибаться и ползать. Постарайтесь понравиться сержанту-инструктору. Он не замечен в снисходительном отношении к новичкам.

Обучающая игра - ведение огня

Научившись передвигаться на полосе препятствий, вы переходите на огневой рубеж. Здесь вы научитесь пользоваться оружием, изучив основы прицеливания, стрельбы и перезаряжания. Вы научитесь бросать и поднимать оружие. Эта обучающая игра важна для усвоения правил обращения с оружием в игре "Вьетконг".

Обучающая игра - тяжелое вооружение

В этой обучающей игре вы попадаете на большое стрельбище. Здесь вас обучат обращению с минами направленного действия, гранатами, пулеметом M60 и гранатометом M79. Вы также научитесь правильно вызывать огневую поддержку, пользуясь картой.

Обучающая игра - тактика

В этой обучающей игре вы научитесь работать и воевать в составе команды.

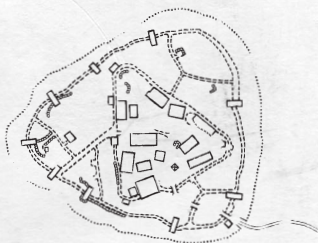
ОДИНОЧНАЯ ИГРА - КАМПАНИЯ

Главное действующее лицо



Старший сержант Стив Хокинс родился в Уилмингтоне, штат Северная Каролина. Почти год учился в Университете Северной Каролины на экономическом факультете, но решил бросить университет. С одной стороны, у него были причины личного плана, а с другой - изучение экономики показалось ему скучным. Спустя несколько месяцев, в марте 1960 года, он прибыл на армейский призывной пункт в Детройте. Он быстро продвигался по служебной лестнице и в 1963 году был переведен в войска специального назначения в звании штаб-сержанта. Здесь он прошел подготовку специалиста по разведке и проведению спецопераций. По завершении курса в центре Форт Брэгг Хокинс был переведен на Окинаву. Позднее служил в Таиланде и во Вьетнаме, а затем снова вернулся на Окинаву. Через год, по собственной просьбе, был опять направлен во Вьетнам, где сначала служил инструктором в школе спецподразделений ЛЛДБ, а затем был направлен в лагерь Нуй Пек сержантом разведывательного подразделения.

БАЗОВЫЙ ЛАГЕРЬ



Нуй Пек расположен в нескольких милях от камбоджийской границы в провинции Плейку, в зоне ответственности 2 армейского корпуса. В лагере находятся команда спецвойск А-216 (в настоящее время - 6 человек), команда ЛЛДБ (южновьетнамские спецвойска) и несколько членов ГГО (группы гражданской обороны, местные горцы, проходящие подготовку под руководством американских солдат).

ТЦУ (ТАКТИЧЕСКИЙ ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ)

Это центр жизни лагеря. Здесь старшие офицеры планируют, организуют и обсуждают патрулирование, гражданские операции и жизнедеятельность лагеря. Здесь же ваша команда получает инструктаж перед выходом на задание.

БЛИНДАЖ ХОКИНСА

Это ваша "берлога". Здесь вы проводите свободное время, когда не пробираетесь по пояс в болотной жиже или не карабкаетесь по раскисшим склонам холмов. Здесь на земляном полу стоит жесткая кровать с колючим одеялом и звучит непрерывный хор москитов.

Это ваш личный центр управления, где хранятся предметы и документы, которые вы собираете по мере продвижения по игре. Всегда можно прийти сюда и посмотреть собранные документы, почитать пособие по тактике Вьетконга или просто отдохнуть и послушать по транзисторному приемнику передачи "Дабл Джея" на РАСВ (Радиовещание американских сил во Вьетнаме).

Постановка задач

Вы получаете боевой приказ за день до запланированного начала операции. В приказе указывается примерный район боевых действий, находящиеся в районе свои подразделения, группы поддержки, возможная поддержка тяжелого вооружения, известные данные о противнике, порядок и места входа и выхода из района боевых действий, а также другие необходимые данные.

Этот письменный приказ предваряет постановку боевых задач, которую капитан проводит перед началом действий.

Вы также получите документ с анализом проведенной операции, в котором будет пошаговое описание событий, потери своей стороны и противника и другие важные данные, собранные в ходе операции.

Документация с “памятками”

Армейский циркуляр, содержащий широкий набор данных о Вьетконге и северо-вьетнамской армии. Содержит массу полезных сведений о тактике противника, его оружии и используемых ловушках.

COUNTERMEASURES AGAINST STANDOFF ATTACKS



combat experiences · lessons learned NO. 71

Руководства

Историческая справка о противнике.

Данные о вооружении

Просмотрите все тактико-технические характеристики оружия.

Дневник

Хокинс ведет дневник, куда вносит записи каждый раз по возвращении на базу, а еще он немного рисует...

Личные дела членов команды

Здесь собраны краткие описания военной карьеры всех бойцов вашей группы.

Радиоприемник

Ложитесь на койку, расслабьтесь и послушайте передачи популярнейшего диск-жокея “Джоны Джуковский”.

Стрельбище / Оружейная

Здесь можно потренироваться в стрельбе из всех видов оружия, встречающегося в игре!

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Одиночная игра

У вас есть возможность повторно пройти завершённые операции...

Независимый сценарий

У вас есть возможность провести "быстрый бой". Для этого выберите карту, создайте свой набор настроек и начинайте игру.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Локальная сеть

Эта команда позволяет начать многопользовательскую игру по локальной сети.

Интернет

Эта команда позволяет начать многопользовательскую игру через Интернет.

Прямое подключение

Если вы знаете IP-адрес нужного сервера, введите его сюда. Это то же самое, как если бы вы выбрали имя сервера из списка, но подключение будет произведено быстрее.

Игрок Это окно позволяет задать параметры персонажа.

Имя Выберите имя.

Сторона Выберите, на чьей стороне вы будете сражаться (США или Вьетконг).

Персонаж Выберите модель персонажа.

Головной убор Выберите головной убор для своего героя.

СОЗДАНИЕ СЕРВЕРА (СОЗДАНИЕ СЕТЕВОЙ ИГРЫ)

Карты

Выберите карту, на которой будут разворачиваться боевые действия. От размера карты будет зависеть и количество игроков.

Завершение

Этот параметр задает условия завершения игры. Выберите один из следующих вариантов.

Время - игра завершается по истечении заданного периода времени.

Фраги - игра завершается, когда набрано заданное количество фрагов (очки за убитых).

Очки - игра завершается, когда набрано заданное количество очков.

Настройки сервера

Этот раздел поможет вам настроить создаваемую игру на свой вкус: ограничить число играющих, время возврата и т.д.

ТИПЫ ИГРЫ

Смертельная схватка (DM)

У вас нет друзей или просто осточертел весь мир? В этом случае смертельная схватка до победного конца - это все, что вам нужно. Все побоку, главное здесь - фраги. Кое-где на карте можно найти оружие...

Командная схватка (TDM)

Более "социальный" вариант предыдущей игры. Две команды, которые из всех сил пытаются уничтожить друг друга.

Захват флага (CTF)

Командная игра. Цель каждой из команд - захватить флаг противника и не потерять при этом собственный. Захват флага противника засчитывается, только если свой флаг находится на базе.

Командная игра (ATG)

Для каждой карты предусмотрен командный режим игры, со специальными заданиями. Чтобы получить представление о конкретной игре, прочтите ее описание в меню.

Пример: "Спасение пилота"

Американский спецназ должен сопроводить пилота к посадочной площадке, а вьетконговцы постараются помешать им в этом.

Задание - выжить! (LMS)

Это еще одна игра из серии "всех убью, один останусь!", однако в отличие от смертельной схватки, возвраты (воскресение убитых) здесь запрещены. Победитель воскресает первым на той же карте и получает "в подарок" M60 и дополнительные очки здоровья, в то время как побежденным достанутся только пистолеты.

Это война! (RW)

В этом режиме вам нужно захватить все вражеские флаги на карте (их может быть 3 и более).

Альянс (COOP)

Формируете команду и проходите испытания совместно (игра против компьютера).

СЕТЕВАЯ ИГРА

В сетевой игре предусмотрена возможность обмена сообщениями с другими игроками. Ниже перечислено несколько стандартных типов сообщений.

Команды...

Требуется...

Вижу...

Повторяю...

В каждом из этих меню вы найдете удобный набор готовых сообщений. Помните только, что враг будет слышать вас не хуже, чем товарищи по команде.

Эти команды помогут вам правильно организовать оборону или атаку в сетевой игре.

Чат

Присутствует в игре и традиционный текстовый чат. При желании можно обратиться ко всем игрокам либо только к своей команде. Учтите, что если ваш персонаж убивают, "живые" игроки ваших сообщений не увидят - общаться вы сможете только с другими "убитыми".

Это еще один из важных моментов в организации сетевой игры.

Голосование

В игре "Вьетконг" у игроков в сетевой игре имеется возможность голосованием удалять других игроков из игры. Если кто-то мешает другим играть, можно удалить его при помощи консоли.

Если кто-то из игроков начал голосовать, на экране появится сообщение. После этого можно проголосовать через чат.

Смена класса

Выбрав класс персонажа в начале раунда, вы не сможете сменить его, пока вас не убьют. При нажатии клавиши HOME (по умолчанию) на экране появится меню классов. В нем можно выбрать новую команду, новый класс или новое оружие. Учтите, что, если количество классов ограничено сервером, вам придется выбирать из того, что есть.

Изменения начнут действовать после того, как вас убьют в следующий раз.

Статистика

Просмотреть, насколько продвинулись в игре вы и ваша команда можно, нажав клавишу TAB (по умолчанию). На экране появится список игроков с указанием набранных очков, числа убитых и смертей, а также продолжительности пинга. Игроки расположены по результатам: сверху вниз от лучшего к худшему.

Список игроков с результатами будет отображен автоматически в конце игры.

КОМАНДЫ КОНСОЛИ

Команды, доступные всем участникам сетевой игры.

Команда	Параметры	Описание	Пример
KICK	<PLAYER NAME> или <PLAYER ID>	Позволяет начать голосование об удалении игрока. Параметр <PLAYER NAME> соответствует имени игрока, <PLAYER ID> - ID игрока. Для вывода списка имен и ID используйте команду LIST (см. ниже).	KICK HAWKINS или KICK 10
LIST	--	Выводит на консоль список всех игроков на данный момент.	LIST
LISTADMINS	--	Выводит на консоль список всех администраторов на данный момент.	LISTADMINS
STARTADMIN	<PASSWORD>	Позволяет подключиться к игре для удаленного администрирования. Пароль может задавать только локальный администратор. Для задания пароля используется команда SET SRVADMIN (см. ниже).	STARTADMIN SECRETWORD

Команды, доступные только ведущему и удаленным администраторам.

Команда	Параметры	Описание	Пример
SET SRVVM	<MODE>	Позволяет включать/отключать режим "Вьетнам" (без экран-ных датчиков). Для включения режима задайте <MODE> равным 1, для отключения - равным 0.	SET SRVVM 1
SET SRVAB	<MODE>	Позволяет включать/отключать автобалансировку. Для включения задайте <MODE> равным 1, для отключения - равным 0.	SET SRVAB 1
SET SRVFF	<MODE>	Позволяет включать/отключать огонь по своим. Для включения задайте <MODE> равным 1, для отключения - равным 0.	SET SRVFF 0
SET SRVEC	<MODE>	Позволяет включать/отключать вражескую камеру. Для включения задайте <MODE> равным 1, для отключения - равным 0.	SET SRVEC 0
SET SRVCLENG	<LIMIT>	Устанавливает ограничение на количество игроков класса "сапер".	SET SRVCLENG 6
SET SRVCLMED	<LIMIT>	Устанавливает ограничение на количество игроков класса "медик".	SET SRVCLMED 4

Команда	Параметры	Описание	Пример
SET SRVCLSN	<LIMIT>	Устанавливает ограничение на количество игроков класса "снайпер".	SET SRVCLSN 2
SET SRVCLRAD	<LIMIT>	Устанавливает ограничение на количество игроков класса "радист".	SET SRVCLRAD 2
SET SRVCLMAC	<LIMIT>	Устанавливает ограничение на количество игроков класса "пулеметчик".	SET SRVCLMAC 10
SET SRVAKIDLE	<MINUTES>	Устанавливает время (в минутах), в течение которого игрок может бездействовать, прежде чем будет удален. Чтобы отключить удаление за бездействие, задайте время равным 0.	SET SRVAKIDLE 60
SET SRVAKPING	<MILLISECONDS>	Устанавливает предел пинга (в миллисекундах), при котором (если задержки продолжатся дольше 30 секунд) игрок автоматически удалится из игры. Чтобы отключить удаление за пинг, задайте <MILLISECONDS> равным 0.	SET SRVAKPING 500
SET SRVTKAK	<LIMIT> <HOURS>	Устанавливает количество дозволенных убийств товарищей по команде, после превышения которого игрок удаляется из игры на заданное количество часов. Для отключения задайте параметр <LIMIT> равным 0.	SET SRVTKAK 5 1
KICK	<PLAYER NAME> или <PLAYER ID>	USE TO REMOVE A PLAYER FROM THE GAME, WHERE <PLAYER> Позволяет удалить игрока из игры. Параметр <PLAYER NAME> соответствует имени игрока, <PLAYER ID> - ID игрока. Для вывода списка имен и ID используйте команду LIST (см. ниже). Если команда KICK выполняется администратором, игрок удаляется без голосования.	KICK HAWKINS или KICK 10
BAN	<PLAYER NAME> <HOURS>	Позволяет удалить игрока из игры и заблокировать ему доступ к игре на заданное количество часов.	BAN VCPLAYER 3
CLEARBAN	N/A	Позволяет очистить список "замороженных" игроков, чтобы все "замороженные" получили доступ к игре.	CLEARBAN

Команды, доступные только ведущему.

Команда	Параметры	Описание	Пример
SET SRVADMIN	<PASSWORD>	Позволяет задать пароль для удаленного администратора. Для подключения с удаленным администрированием используйте команду STARTADMIN.	SET SRVADMIN SECRETWORD
STARTADMIN	<PASSWORD>	Позволяет подключиться к игре для удаленного администрирования.	STARTADMIN SECRETWORD
SET SRVADMIN	N/A	Позволяет удалить пароль удаленного администратора и отключить возможность удаленного администрирования.	SET SRVADMIN

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРУЖИЯ

Ведение огня

Наведите прицел на цель и нажмите "Стрелять". Многие виды оружия имеют селектор огня, с помощью которого оружие можно перевести на одиночный огонь. Одиночный огонь более эффективен на больших расстояниях, а автоматический - на дистанции ближнего боя.

Прицеливание

При удержании клавиши/кнопки "Целиться" ваш персонаж держит оружие у плеча, а не стреляет с бедра. Использование прицела повышает точность стрельбы. Положение тела также влияет на точность стрельбы. Самая точная стрельба ведется из положения лежа. Стрельба из положения стоя дает наименьшую точность.

Перезаряджение

Оружие перезаряджается автоматически, как только кончаются патроны. Вы можете перезарядить оружие самостоятельно, нажав "Перезарядить".

Оружие персонажа

Вы можете одновременно держать только ОДНО оружие каждой категории, одну единицу личного оружия (пистолет), одну винтовку и один пулемет. У вас также есть нож (его нельзя бросить) и до четырех гранат. Выбрать оружие (и некоторые предметы снаряжения) можно с помощью клавиш с цифрами. По умолчанию, клавиши позволяют выбрать: "1" - нож, "2" - личное оружие, "3" - основное оружие и "5" - гранаты. Выбор можно также произвести с помощью колеса мыши. Выберите нужный предмет с помощью колеса, а затем нажмите левую кнопку мыши.

Поднять оружие можно, бросив имеющееся оружие той же категории с помощью команды "Бросить". Затем наведите указатель мыши на нужное оружие и нажмите "Использовать".

Метание гранаты

Чтобы бросить гранату, сначала нажмите "Стрелять" - эта команда имитирует выдергивание кольца. При метании гранаты указатель мыши на экране не виден, но граната летит приблизительно в точку, находящуюся в центре экрана. Удерживая клавишу/кнопку "Стрелять", можно регулировать силу броска. Чем дольше вы удерживаете кнопку, тем дальше летит граната. Гранату можно бросить "низом". Выдерните кольцо, а затем с помощью клавиши/кнопки "Целиться" определите силу броска.

Бросить оружие

Вы можете одновременно держать только ОДНО оружие каждой категории, одну единицу личного оружия, одну винтовку или пулемет. Для того чтобы подобрать другое оружие, необходимо сначала бросить имеющееся оружие данной категории, нажав соответствующую клавишу (по умолчанию - G).

СНАРЯЖЕНИЕ

Фонарь

Среди вашего снаряжения есть фонарь. Он недоступен в некоторых операциях, но мы надеемся, что он будет работать, когда действительно понадобится.

Люминесцентные трубки

Используйте их под землей. Трубки наполнены люминесцентной жидкостью, которая начинает ярко светиться при "переламывании" трубки. Трубки можно использовать для обозначения пройденного пути в туннелях.

Рация

По рации вы получаете новые задачи. В зависимости от уровня сложности, использование рации в определенных точках включает автоматическое сохранение игры.

Аптечка

Используйте аптечку для оказания первой помощи членам команды и себе. Для оказания помощи члену команды подойдите ближе к нему с аптечкой наготове и нажмите "Стрелять". Для оказания помощи себе достаньте аптечку и нажмите "Целиться", а затем - "Стрелять".

Карты / поддержка авиации

Карты необходимы для передвижения по незнакомой местности. В ходе некоторых операций с помощью карты вы можете вызывать поддержку авиации. Сначала достаньте карту (команда "Карта"), затем поднесите карту к глазам (команда "Целиться"). Обратите внимание, что теперь вы можете передвигать указатель мыши по карте. Подведите указатель мыши к месту, по которому необходимо нанести удар, и нажмите клавишу "Огонь". Ба-бах! Надеемся, вы не попали в себя самого.

Примечание. Огневая поддержка артиллерии / авиации может быть недоступна из-за плохой погоды или присутствия гражданского населения.

ПОВЕДЕНИЕ В БОЮ

Передвижение

По сравнению с другими играми от первого лица в игре "Вьетконг" вам придется быть гораздо более осторожным. Старайтесь не попадаться на прицел. Один выстрел из кустов на расстоянии 200 метров может легко убить вас, а вы даже не увидите парня, который стрелял!

Вот почему особое значение приобретает то, как вы передвигаетесь.

Бегом

Это самый быстрый способ добраться от одного места до другого. Если вы находитесь под огнем противника, а вам необходимо перебраться от одного укрытия к другому, то чем короче время, когда вас будут видеть, тем лучше. На бегу вы очень хорошо видны, так как движение привлекает внимание. Помните, что скорость бега выше, если у вас в руках более легкое оружие.

Шагом

Передвигаясь шагом, вы представляете собой отличную мишень, но при этом производите меньше шума. Если ваше оружие переведено в режим "прицеливания", вам придется передвигаться шагом, чтобы прицел не прыгал.

Пригнувшись

В положении "пригнувшись" вы можете передвигаться за укрытием, не подставляясь под огонь противника. В этом положении можно передвигаться шагом и продолжать вести огонь в движении.

Ползком

Никто не любит передвигаться ползком, но это самый подходящий способ передвижения на поле боя. Двигаясь ползком в подлеске, вы становитесь практически невидимым. Снайперы знают, что лучший способ добраться до удобного места - это заползти туда. В этом положении вы передвигаетесь очень медленно и не можете вести огонь в движении. Для стрельбы необходимо остановиться и прицелиться. В положении лежа вы также лучше защищены от минометного огня и гранат. Разлет осколков гранаты составляет около 20 метров, но если вы лежите, большинство осколков пролетит над вами. Кстати, запомните на будущее: если граната взрывается рядом со стоящим человеком, он, без сомнения, почувствует это!

Прыжки

Небольшие препятствия можно перепрыгивать на бегу. Для этого надо подбежать к препятствию и прыгнуть непосредственно перед ним. Через большие препятствия можно перелезть. Подойдите вплотную к препятствию и нажмите "Подпрыгнуть". Ваш персонаж перелезет через препятствие.

Наклоны

Когда вы стоите за укрытием, например деревом или камнем, можно использовать команду "Наклон...", чтобы выглянуть и произвести несколько выстрелов. Наклониться можно, держа оружие в режиме прицеливания или же при стрельбе "навскидку". В этом же положении можно бросать гранаты и пользоваться биноклем.

Закончив стрелять или попав под огонь противника, можно легко вернуться за укрытие.

Автоматический огонь и огонь одиночными выстрелами. Пулеметы, автоматические винтовки и автоматы могут вести огонь очередями (автоматический). Большинство из них может быть переведено на огонь одиночными выстрелами. Ведение огня короткими очередями или одиночными выстрелами значительно повышает точность стрельбы на больших расстояниях. При стрельбе длинными очередями дульное пламя и отдача сбивают прицел. В область цели попадают только первые пули.

ЧЛЕНЫ КОМАНДЫ

Ни один человек не обладает всеми навыками для того, чтобы выследить и уничтожить скрытного, уверенного в себе противника на его территории. Вот почему вы командуете отделением, каждый член которого является специалистом в своей области. В игре "Вьетконг" в тот или иной момент вам придется использовать этих специалистов, если вы хотите остаться в живых дольше пяти минут!

Члены команды выполняют ваши задания, но могут действовать и самостоятельно. Например, если вы тяжело ранены, медик услышит ваши крики и окажет помощь.

Разведчик / Проводник ("Горячая" клавиша - "1" на цифровой клавиатуре)

Проводник - ключевая фигура для успешного выполнения задания. Обычно их выбирают из числа военнослужащих ЛЛДБ или из ГГО. Они знают местность и привычки неуловимого противника. Задача проводника не только провести вас по лабиринту джунглей, но и распознать ловушки и засады. В противном случае именно он зацепит растяжку или будет убит первым выстрелом из засады.

Четко следуйте за проводником по джунглям. Стоит вам отклониться, и вы быстро заблудитесь. Обгоните его и вы получите в грудь полдюжины бамбуковых кольев, измазанных экскрементами! От умения проводника распознавать ловушки зависит ваша жизнь. Он - глаза и уши отделения.

Чтобы отдать проводнику приказ двигаться вперед, подойдите к нему. Если продвижение вперед невозможно, он объяснит причину. Иногда вам, как командиру отделения, придется сменить проводника во главе группы.

Медик ("Горячая" клавиша - "2" на цифровой клавиатуре)

Лучший друг всех солдат. Медик отделения несет с собой набор хирургических инструментов, перевязочные материалы и морфин. Его

задача - выскакивать под пули противника и оказывать раненому солдату (часто спасая его жизнь) первую помощь. Он больше всех видит ужасы войны, постоянно находится под огнем, под пулями вытаскивая в безопасное место товарищей.

В игре "Вьетконг" медик слышит крики раненых и реагирует самостоятельно. У него достаточно медикаментов для проведения длительных миссий, и он прекрасно подготовлен для лечения пулевых, осколочных и всех других ужасных ран, возникающих в ходе боя.

При необходимости он самостоятельно подходит к вам и оказывает помощь, но вы также можете сами подойти к нему и попросить о помощи.

Сапер ("Горячая" клавиша - "3" на цифровой клавиатуре)

Сапер - специалист-подрывник, обученный обращению со взрывчатыми веществами. Еще он носит запасной боекомплект для отделения. Его мастерство незаменимо, если нужно уничтожить укрепления противника, но его основная работа - обеспечивать членов группы боеприпасами.

Обычно он самостоятельно оценивает ситуацию и раздает дополнительные боеприпасы, но при необходимости его можно позвать - или подойти к нему и взять все необходимое.

Радист ("Горячая" клавиша - "4" на цифровой клавиатуре)

Этот парень - ваша единственная возможность связаться с остальным миром. Для связи он использует радиостанцию PRC-25, которую носит в ранце на спине. С его помощью вы можете связаться со штабом, вызвать артиллерийскую поддержку, попросить об эвакуации и послать доклад о положении дел. Без радиста вам придется туго. Вы не сможете вызвать авиационную или артиллерийскую поддержку, не сможете послать запрос на эвакуацию. Берегите его!

Появление специального значка означает, что вы можете воспользоваться радиосвязью. Подойдите к радисту, чтобы принять или отправить радиограмму.

Специалист по оружию / Пулеметчик ("Горячая" клавиша - "5" на цифровой клавиатуре)

Этот парень пользуется всеобщим уважением. Он носит пулемет М60 ("свинью"), что само по себе уже подвиг. Кроме пулемета ему приходится таскать еще и пулеметные ленты. В работе команды он должен обеспечить огневую поддержку в наступлении и обороне и не дать противнику поднять головы. Вы можете отдать пулеметчику приказ наступать со всеми или сказать ему оставаться на месте, но в случае необходимости он сам выбирает правильный образ действий.

ПОДСКАЗКИ И СОВЕТЫ

- 1) Ведя бой с противником, вы часто будете попадать в ситуации, когда у вас кончаются патроны, вас ранило или противник прижал вас огнем к земле. Вместо того чтобы искать членов своей команды, вы можете вызвать того, кто вам нужен, используя клавиши на цифровой клавиатуре. Нажмите соответствующую клавишу, и член вашей команды найдет вас, чтобы пополнить ваш боезапас или перевязать рану. Ну, а на случай, если небо окончательно покроят алмазы, всегда есть громилы Хорнстер и его M60!
- 2) Несмотря на то, что M16 была самым известным оружием Вьетнамской войны, лично я предпочитаю Томпсон. В магазине Томпсона - 30 патронов, а у M16 - только 18. По эффективной дальности стрельбы Томпсон не уступает M16, а при стрельбе короткими очередями он позволяет вести прицельный огонь на приличные расстояния. Настоящие мажор оценят возможность быстро стрелять от бедра, не тратя время на прицеливание. У Томпсона высокая скорострельность и есть селектор огня, так что можно либо поливать огнем целую площадь, либо вести прицельный огонь одиночными выстрелами. Сказка, а не оружие!
- 3) Укрытие, укрытие и еще раз укрытие! Вы поймете, что, как и в реальном бою, укрытие здесь - лучший друг солдата. Игровое пространство изобилует кустами, травой и разными предметами, позволяющими вам передвигаться скрытно и не подставляться под огонь противника. Самое глупое, что вы можете сделать, это бежать по открытому месту или попасться на глаза противнику, не будучи в укрытии. Найдите укрытие, высуньтесь и сделайте несколько выстрелов, а потом - короткая перебежка до следующей "тихой гавани". Вы очень скоро научитесь ценить укрытия.
- 4) У американцев всегда было превосходство в огневой мощи, и они часто использовали огонь своего оружия или осколочные гранаты для "очистки" подозрительных мест. Даже если все впереди выглядит чистым, граната, удачно брошенная в подозрительный уголок, может обратить вьетконговцев в бегство. А в тот момент, когда они бегут от неминуемого взрыва, у вас появляется возможность открыть огонь. Таким же образом можно использовать и автоматическое оружие. Самой популярной тактикой во Вьетнаме была "Поливай огнем и молись" (подсчитано, что на каждого убитого солдата противника приходился миллион выпущенных пуль).
- 5) Поначалу может показаться, что гранатами неудобно пользоваться, но, изучив несколько несложных приемов, вы превратите их в смертоносное оружие. Помните, что граната имеет задержку детонации в 5-6 секунд. Если вы видите убегающего вьетконговца, бросайте гранату так, чтобы она приземлилась впереди него и взорвалась точно под подбежавшим противником. Другой прием: выдерните кольцо и выждите 2-3 секунды перед броском - тогда граната разорвется точно в момент приземления!

Для зачистки блиндажа или комнаты, полной "чарли", прекрасно подходит бросок "низом". Выдергивайте кольцо как обычно, но для броска используйте правую кнопку мыши. Получается бросок, удобный для случаев, когда сила броска должна быть небольшой.

- 6) Не у всякого оружия в игре есть хороший прицел, и только Гаранд и "Драгунов" снабжены оптическим прицелом. Вам часто понадобится осмотреть какое-нибудь место, прежде чем двигаться туда или атаковать. Для этого у вас всегда под рукой есть бинокль ("горячая" клавиша по умолчанию - V), позволяющий разглядеть предметы на расстоянии. Очень полезная штука!
- 7) Чем тяжелее оружие в ваших руках, тем медленнее вы двигаетесь. Автомат или пистолет позволяет бежать довольно быстро, но, если убрать и это оружие, а достать из ножен нож "Ка-Бар", то можно бежать еще быстрее.
- 8) Находясь за укрытием, можно выглянуть из-за него и выпустить пару очередей (команда "Наклон..."). Отпустив соответствующую клавишу, вы снова прячетесь за укрытием. Этой командой очень удобно пользоваться, находясь за деревом или камнем.
- 9) Не надо недооценивать силу ножа. Если вы находитесь рядом с врагом, пара ударов ножом решит все проблемы. В густом подлеске или среди построек вы можете внезапно напасть на ветконговца и, прежде чем он успеет прицелиться, прикончить его ударом своего "Ка-Бара". А если учесть, какое уважение среди товарищей по сетевой игре вызовет ваше умение аккуратно "поставить на перо", очевидно, стоит научиться этому приему.
- 10) Вы считаете себя крутым парнем? Почему бы тогда не попробовать пройти игру в режиме "ВЬЕТНАМ"? В этом режиме у вас не будет возможности сохранить игру, не будет счетчика боеприпасов и индикатора здоровья... А ведь так оно и было на самом деле... Сложно? Конечно! Зато ОЧЕНЬ реалистично и интересно.
- 11) Если за вами гонится противник, убегая, выдерните кольцо гранаты и быстро, не придавая броску силы, нажмите "Целиться". При этом граната упадет вам под ноги и останется дожидаться преследующего врага. Со временем вы научитесь задерживать в руке гранату с выдернутым кольцом ровно столько, сколько нужно, чтобы противник, наступающий вам на пятки... БА-БАХ!
- 12) Передвижение пригнувшись. В джунглях огневой контакт происходит в ограниченном пространстве и на небольших дистанциях. Если в таком бою кто-то видит вас, у него есть прекрасная возможность подстрелить вас. В то же время, местность, в которой проходили боевые действия во Вьетнаме, предоставляет массу укрытий: деревья, кусты, камни, упавшие стволы. В игре "Вьетконг" крайне важно уметь находить и использовать укрытия. Возможно, старое гнилое бревно, лежащее поперек тропинки, станет вашим лучшим в мире другом, как только послышится трескотня "Калашникова".

ПРИЛОЖЕНИЕ: СЛОВАРИК

Ниже перечислены несколько терминов, которые могут показаться вам непонятными в игре. В основном это словечки из армейского жаргона спецназа США.

АРВ	сокращение: Армия республики Вьетнам
"Птичка"	летательный аппарат, чаще - вертолет
"Ворон"	самолет ВВС США для проведения специальных операций, получивший название за черную раскраску
Бру	племя горцев
Чарли	(от "Виктор-Чарли" - VC) вьетконговец (вьетконговцы)
"Клеймор"	мина направленного действия
Джарай	племя горцев
Лима Зулу	(от LZ - Landing Zone) посадочная площадка для вертолетов
Горцы	местные жители возвышенностей Юго-Восточной Азии
Проводник	солдат, идущий впереди подразделения и ведущий разведку