

Вольно, лейтенант. Садитесь.

Я вызвал вас, чтобы сообщить приятную новость. Ваши показатели соответствуют нашим требованиям, вы отлично показали себя на тестах и у вас есть реальный шанс войти в группу «А». Однако произойдёт это не сразу, и есть вероятность, что это не произойдёт вовсе. Всё зависит от вас. Вам предстоит изучить огромное количество теоретической информации и пройти через серию тренировок, максимально приближённых к реальности. Если вы не справитесь, боюсь, вам придётся вернуться на прежнее место службы.

Также, хочу напомнить вам, что всё, что вы здесь увидите, услышите или ещё каким-либо образом узнаете, не должно покинуть этих стен.

Ваше обучение будет проходить по новой методике, на ЭВМ с помощью специально разработанного для наших нужд программного обеспечения. Игра-симулятор, которая позволит вам усвоить всю необходимую теорию в более сжатые сроки. Ваше рабочее место уже подготовлено, руководство пользователя вы найдёте на своём столе. Изучите его и приступайте к обучению. Мы будем постоянно следить за вашими результатами, если они будут неудовлетворительными, то нам придётся по-прощаться. Если же вы справитесь, то перейдёте к практическим занятиям.

Желаю удачи. Можете идти.

Оглавление

Системные требования	4
Предварительная настройка игры	5
Запуск игры	6
Главное меню	7
Выбор активного игрока	7
Многоуровневое меню	8
Настройка игры	10
Аудио настройки	10
Системные настройки	11
Пора начать играть	12
Одиночная игра	12
Кампания	12
Операция	13
Многопользовательская игра	14
Сетевая игра	14
Подключение к серверу	14
Создание сервера	15
Чат-комната (сервер)	16
Чат-комната (клиент)	17
Настройки сервера	17
Типы игры	18
Игра за одним компьютером	18
Просмотр записанных игр (реплеев)	19
Правила игры	20
Концепция	20
Условности	21
Правила	23
Параметры сотрудников	24
Типы ранений	26
Усталость	27
Маскировка и бесшумность	27
Снаряжение	29
Стрельба через препятствия	33
Рикшеты	33
Стрельба из-за препятствий	33
Выглядывание из-за препятствий	34
Взрывная волна и препятствия	34
Стрельба из подствольного гранатомета	34

Приказы	35
Режимы поведения	36
Типы местности	37
Бинокль	37
Миномётные, артиллерийские и авиа удары	38
Техника	39
Игра	40
Подготовка к операции	40
Брифинг	40
Набор команды	41
Досье	42
Склад	43
Операция	44
Игровой интерфейс (одиночная игра)	44
Игровой интерфейс (многопользовательская игра)	46
Игровое меню	47
Управление	48
Фаза расстановки	50
Фаза планирования	51
Фаза просчёта	53
Фаза визуализации	53
Завершение операции	55
Задачи и их выполнение	55
Результаты операции	57
Менеджмент сотрудников	58
Награждения	59
Повышение звания	59
Курсы	59
Повышение параметров	60
Опыт	60
Приложения	61
Психология сотрудника	61
Типы местности	62
Награждения	64
Звания	65
Курсы	67
Управление камерой с клавиатуры	69
Авторы	70
Техническая поддержка	71
Для заметок	72

Системные требования

Для того чтобы «АЛЬФА: антитеррор» запустилась на вашем компьютере, вы должны иметь следующую конфигурацию:

Минимальные требования:

- Pentium III 1000 MHz или аналогичный
- 256 Мбайт оперативной памяти
- GeForce3 64Mb
- 8-х скоростной CD-ROM
- 2 Gb свободного пространства на жёстком диске
- DirectX-совместимая звуковая карта

Рекомендуемые требования:

- Pentium IV 2000 MHz или аналогичный
- 512 Мбайт оперативной памяти
- GeForce FX 5900 128Mb
- I6-х скоростной CD-ROM
- 3 Gb свободного пространства на жёстком диске
- DirectX-совместимая звуковая карта

Операционные системы:

- Windows 2000/XP с установленным DirectX 9.0c

Дополнительные сведения:

Частично поддерживаются видеокарты **Radeon 7500, GeForce4 MX**. Для запуска приложения на системах с этими видеокартами необходимо в настройках игры (см. ниже) включить расчёт геометрии на процессоре и 32-битный цвет.

Установка/удаление

Вставьте диск с игрой в CD-ROM привод. На экране появится меню программы автозапуска. Щёлкните по пункту «Установить» левой кнопкой мыши — запустится программа установки. Программа установки предложит вам выбрать каталог, в который вы хотите установить игру. По умолчанию предлагается «C:\Program Files\MiST land - South\Alfa antiterror MW». Чтобы выбрать другую папку, щёлкните левой кнопкой мыши по кнопке «Обзор» (Browse). После выбора каталога установки щёлкните левой кнопкой мыши по кнопке «Далее >>» (Next). Программа установки предложит вам выбрать путь, по которому будет храниться папка с ярлыками игры в меню «Пуск» (Start), по умолчанию предлагается путь «MiST land/ Alfa antiterror». Выбрав путь, щёлкните по кнопке «Далее >>» (Next).

Начнётся процесс копирования установочных файлов игры. После окончания копирования файлов программа установки предложит добавить на рабочий стол ярлык для быстрого запуска игры. Щёлкните левой кнопкой мыши по кнопке «Готово >>» (Finish).

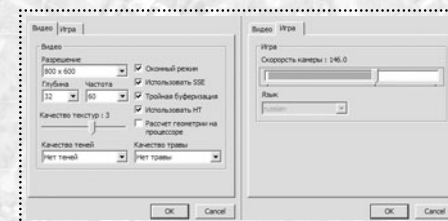
Процесс установки завершён.

Примечание

Если автозапуск компакт-дисков на вашем компьютере отключен, то нажмите кнопку «Пуск» (Start) на панели Windows, выберите пункт меню «Выполнить» (Run) и нажмите кнопку «Обзор» (Browse). Выберите CD-ROM привод с компакт-дисксом игры и запустите файл в корневой папке компакт-диска с названием «Setup.exe». Для этого надо щёлкнуть по нему два раза левой кнопкой мыши.

Предварительная настройка игры

Запустить меню настроек можно из программы запуска игры, выбрав пункт «Настройки». Вы также можете сделать это вручную, запустив файл «options.exe», который находится в папке с игрой. Меню настроек состоит из закладок: «Видео» и «Игра».



1. **Разрешение** — разрешение экрана.
2. **Глубина** — количество отображаемых цветов на экране (16 бит — High Color, 32 бита — True Color).
3. **Частота** — частота обновления экрана.
4. **Тройная буферизация** — использование аппаратного тройного буфера (рекомендуется включать только при наличии на видеокарте не менее 64Mb памяти).
5. **Качество теней** — качество прорисовки теней (сильно влияет на производительность).
6. **Качество текстур** — настройка качества текстур (сильно влияет на производительность).
7. **Использовать SSE** — актуально для владельцев процессоров Pentium IV или Athlon XP.
8. **Использовать HT** — актуально для владельцев процессоров Pentium IV с поддержкой технологии «Hyper Threading».
9. **Расчет геометрии на процессоре** — актуально для владельцев систем с видеокартами, не имеющими аппаратной поддержки пиксельных шейдеров (Radeon 7500, GeForce4 MX).
10. **Качество травы** — выбрать качество травы в игре (сильно влияет на производительность).
11. **Оконный режим** — запуск игры в оконном режиме
12. **Скорость камеры** — регулирование скорости передвижения и поворотов камеры в игре.

Запуск игры

Для запуска игры выберите пункт «Игра» в меню программы автозапуска. Диск игры должен находиться в CD-ROM приводе.

Примечание

Если автозапуск компакт-дисков на вашем компьютере отключён, запустите игру через иконку на рабочем столе или через меню «Пуск». Вы также можете запустить её вручную, запустив файл «startup.exe» из папки с игрой или с диска игры.

Главное меню

После запуска игры вы попадете в главное меню, в котором будет показано окно выбора активного игрока, как это показано на рисунке ниже. По умолчанию, игра сама создаёт игрока, беря имя пользователя операционной системы, и автоматически делает его активным.

Выбор активного игрока



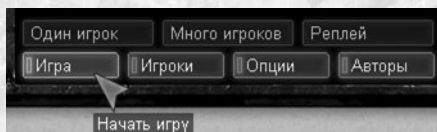
1. Многоуровневое меню.
2. Список доступных игроков.
3. Строка ввода имени для нового игрока.
4. После ввода имени для нового игрока нужно нажать эту кнопку, чтобы добавить его в список.
5. Чтобы удалить игрока из списка, выберите его в списке и нажмите эту кнопку.
6. Чтобы сделать игрока активным, выберите его в списке и нажмите эту кнопку (окно со списком исчезнет).

Многоуровневое меню

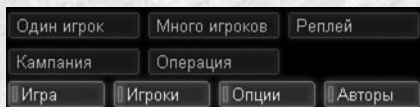
Базовое состояние меню представляет собой четыре кнопки (см. рисунок ниже). После нажатия на кнопки меню, появляется новый уровень меню над базовым, в котором также несколько кнопок, которые в свою очередь открывают следующий уровень меню.



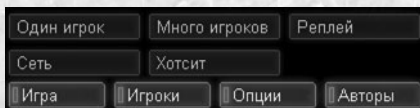
1. **Игра** — открывает следующий уровень меню, из которого вы можете: начать одиночную игру, начать многопользовательскую игру, посмотреть повтор игры записанный ранее.



- **Реплей** — показывает окно со списком записанных повторов.
- **Один игрок** — открывает следующий уровень меню, из которого вы можете: начать играть в кампанию, начать играть в одиночную операцию.



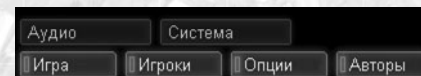
- **Много игроков** — открывает следующий уровень меню, из которого вы можете: начать сетевую игру, начать «hot seat» игру.



Если вы выберете сетевую игру (кнопка «Сеть»), то появится ещё один уровень меню, из которого вы можете: создать сервер, подключиться к серверу.

2. **Игроки** — открывает окно со списком игроков и позволяет выбрать одного из доступных игроков активным.

3. **Опции** — открывает следующий уровень, из которого вы можете: посмотреть и изменить системные настройки, посмотреть и изменить аудио настройки.



4. **Авторы** — показывает титры игры.

Настройка игры

Прежде чем приступить к игре, неплохо было бы настроить игру под себя, хотя это и не является необходимостью.

Аудио настройки

Здесь вы сможете отрегулировать громкость звучания (или отключить) различных звуковых сопровождений, таких как: музыка, фоновые звуки, звуковые эффекты и речь. Все изменения вступают в силу немедленно.



1. Выставляет настройки по умолчанию.
2. Регуляторы громкости: влево — тише, вправо — громче.
3. Кнопки включения/отключения звучания.

Системные настройки

Здесь вы можете изменить различные системные настройки, влияющие на удобство игры, такие как: скорость приближения/удаления камеры, скорость движения камеры, скорость анимации элементов интерфейса, чувствительность мыши.



1. Выставить значения по умолчанию.
2. Регуляторы скорости: влево — медленнее, вправо — быстрее.
3. Чтобы изменения вступили в силу, надо нажать эту кнопку.

Пора начать играть

Итак, всё настроено, и вы готовы приступить к игре. У вас есть четыре варианта: начать играть в кампанию, поиграть в одиночные операции, поиграть по сети с друзьями и поиграть с друзьями за одним компьютером. Также вы можете посмотреть повторы своих записанных игр.

Одиночная игра

Кампания

Так как игра постоянно обновляется и дополняется, у вас может быть несколько кампаний на выбор. Для того чтобы вы могли сделать выбор, существует специальный экран (см. рисунок).



1. Список доступных кампаний.
2. Описание выбранной кампании.
3. Чтобы начать кампанию с самого начала, нажмите эту кнопку.
4. Чтобы продолжить кампанию с того места, где вы остановились, нажмите эту кнопку.
5. Если хотите продолжить с сохранённой игры, нажмите эту кнопку.

Операция

Если все кампании пройдены, или вы хотите просто потренироваться, перед тем как начать играть в кампанию, то в вашем распоряжении большое количество одиночных операций, не связанных сюжетом. Список этих операций постоянно растёт, как за счёт обновлений, так и за счёт энтузиазма других игроков.



1. Список доступных операций.
2. Описание выбранной операции.
3. Чтобы начать операцию, нажмите эту кнопку.
4. Чтобы продолжить сохранённую игру, нажмите эту кнопку.

Многопользовательская игра

«АЛЬФА: антитеррор» предлагает вам два способа игры с друзьями: игра по локальной сети и игра за одним компьютером.

Сетевая игра

Чтобы начать сетевую игру, вы должны быть подключены к сети. Чтобы играть через Интернет, сервер игры должен быть создан на компьютере, имеющем статичный IP адрес. Вы можете создать свой сервер, чтобы другие игроки могли подключиться к вам или подключиться к серверу, созданному другим игроком.

Подключение к серверу

Подключение к серверу происходит в специальном окне, в котором отображён список доступных серверов. Если сервер не отображён, но вы точно знаете, что он работает, то это означает одно из двух: либо вы играете через Интернет, либо сервер находится в другом сегменте вашей локальной сети. Если у сервера есть статичный IP адрес, просто введите его вручную.



1. Список доступных серверов.
2. Чтобы подключиться к выбранному серверу, нажмите эту кнопку.
3. Поле для ввода IP адреса в формате XXX.XXX.XXX.XXX
4. Чтобы подключиться по указанному IP адресу, нажмите эту кнопку.
5. Чтобы обновить список, нажмите эту кнопку.

Создание сервера

Создав свой сервер, вы можете настроить его, так как вам нравится. Выбрать режим игры, поставить различные ограничения и т.д. Но прежде чем создать сервер вы должны выбрать операцию. Операции для сетевой игры отличаются от одиночных операций, но их так же очень много, в том числе и созданных самими игроками.



1. Список доступных операций.
2. Описание выбранной операции.
3. Чтобы перейти к созданию сервера для выбранной операции — нажмите эту кнопку.

Чат-комната (сервер)

После того, как вы выберете операцию и нажмёте кнопку «Начать», сервер будет создан, и вы попадёте в чат-комнату, где будете ожидать подключения остальных игроков и настраивать сервер. Есть одно ограничение, в сетевую игру (а также и в игру за одним компьютером) нельзя играть меньшим числом игроков, чем указано в операции.



1. Список подключившихся игроков (включая вас).
2. Описание операции.
3. Чтобы открыть экран с настройками сервера, нажмите эту кнопку.
4. Позволяет выбрать команду, за которую вы будете играть в операции. Можно поставить «авто», тогда выбор команды произойдёт автоматически.
5. Чтобы поставить сервер в известность, что вы готовы начать игру, поставьте здесь крестик.
6. Поле для ввода текстового сообщения.
7. Чтобы отправить введённое сообщение другим игрокам, нажмите эту кнопку.
8. Здесь отображаются сообщения от всех игроков.
9. Когда все игроки готовы начать играть, нажмите эту кнопку.
10. Показывает группу, в которой находится игрок. Игроки в одной группе являются союзниками.

Чат-комната (клиент)

Отличается от серверной чат-комнаты отсутствием кнопок «Настройки» и «Начать», и наличием строчки, в которой отображаются текущие настройки сервера. Эта строчка отображается под списком игроков, над окном с сообщениями.

Настройки сервера

Вы можете настроить сервер как вам угодно. Вы можете выбрать тип игры, поставить ограничение по времени на всю игру, ограничить по времени фазу отдачи приказов, установить количество Командных Очков, а также изменить продолжительность хода.

Окно с настройками сервера появляется поверх списка игроков, в этом режиме также есть чат и описание операции.

**I. Настройки сервера:**

- **Имя сервера** – вы можете задать узнаваемое имя сервера.
- **Командные очки** – определяет, сколько КО будет доступно каждому игроку (максимум зависит от операции).
- **Ограничение времени** – ограничение продолжительности фазы отдачи приказов по времени в секундах (0 – нет ограничения).
- **Ограничение ходов** – ограничение продолжительности игры по времени в ходах (0 – нет ограничения).
- **Продолжительность хода** – определяет продолжительность хода в секундах (есть три варианта: 10, 20 и 30 секунд).
- **Тип игры** – здесь можно выбрать желаемый тип игры (доминирование, deathmatch, штурм, кооператив, командный deathmatch).

2. Чтобы вернуться к списку игроков, нажмите эту кнопку

Типы игры

Всего есть пять типов многопользовательской игры: доминирование, deathmatch, командный deathmatch, штурм и кооператив.

- **Доминирование** — представляет собой такой тип игры, где игроки должны захватывать и удерживать ключевые точки на карте. Чем дольше они удерживают эти точки, и чем больше точек они удерживают, тем больше очков они зарабатывают. Побеждает тот, кто наберёт больше очков на конец игры или уничтожит всех других игроков.

- **Каждый сам за себя (Deathmatch)** — это классический тип игры, где каждый игрок играет сам за себя и должен уничтожить всех других игроков, чтобы одержать победу.

- **Команда на команду (Team Deathmatch)** — это популярная разновидность deathmatch, где одна группа игроков объединяется в союз против другой группы игроков, которые тоже объединены в союз. Побеждает та команда, которая уничтожит всех игроков вражеского союза.

- **Штурм** — это когда один игрок должен обороняться и удерживать свои позиции против нескольких штурмующих игроков, которые объединены в союз. Если игрок продержится достаточное количество времени или уничтожит всех нападающих, он победит, если же уничтожат его или захватят удерживаемую им зону, победа достанется нападающей стороне.

- **Кооператив** — это возможность в союзе с другим игроком пройти сюжетные операции и миссии из кампании, специально адаптированные под этот тип игры.

Игра за одним компьютером

За одним компьютером могут играть столько человек, сколько позволяет та или иная операция. Операции те же, что и в сетевой игре. Чтобы начать игру, надо выбрать операцию. Окно выбора операции для игры за одним компьютером точно такое же, как и в сетевой игре. После выбора операции, вы увидите окно аналогичное чат-комнате сетевой игры, единственное отличие — отсутствие чата. Настройки игры «Hot Seat» точно такие же, как и у сетевой игры.

Просмотр записанных игр (реплеев)

После прохождения операции вы можете записать её повтор для следующего просмотра. Осуществить просмотр реплеев можно из специального окна.



1. Список записанных игр.
2. Описание записанной игры.
3. Чтобы начать просмотр, нажмите эту кнопку.

Правила игры

Прежде чем приступить к игре необходимо ознакомиться с её правилами и условиями. Понять концепцию и принципы игрового процесса. Этим мы сейчас и займемся.

Концепция

«АЛЬФА: антитеррор» — это тактическая игра. Игрок выступает в роли командира отряда группы «АЛЬФА» или других групп, предусмотренных сюжетом игры. Игра разбита на две стадии: подготовка к операции и собственно сама операция. Игровой процесс во время операции является пофазовым и состоит из следующих фаз: фаза расстановки, фаза планирования, фаза просчёта и фаза визуализации.

Подготовка к операции

На этой стадии вы получаете информацию об операции, набираете команду и снаряжаете её. Все операции начинаются с этой стадии.

Фаза расстановки

В этой фазе вы расставляете своих бойцов в доступных для этого зонах, задаете им позу и направление взгляда. Эта фаза доступна только один раз в самом начале операции.

Фаза планирования

В этой фазе вы отдаёте приказы своим бойцам, приказы можно отдавать цепочкой, т.е. передвинуться сюда, затем залечь и повернуться в таком-то направлении. Вам необходимо спланировать действия своих подчиненных на ближайшие 20 секунд (можно и на большее время — всё зависит от ваших предпочтений). При планировании следует учитывать возможное местоположение противника, предвидеть его действия, учитывать особенности местности.

Ваши подчиненные знают об окружающей обстановке лишь то, что они слышат и видят. Вы видите и слышите всё то, что видят и слышат ваши подчиненные, плюс у вас есть возможность обозревать поле боя «сверху», с высоты вашего тактического гения. Они могут постоять за себя в критической ситуации, но вам как командиру не следует полагаться только на них самих, и не доводить до критических ситуаций, ибо противник практически всегда превосходит вас числом. Сконцентрируйтесь на ситуации, планируйте, предвидьте, почувствуйте. Учитывайте также и психологические аспекты, ваши подчиненные — люди, со всеми вытекающими отсюда человеческими факторами, но эти люди — профессионалы своего дела, и если вы понесёте большие потери и про-

валите операцию, винить вам следует только себя самого — командование будет винить вас, ибо о мёртвых либо хорошо, либо ничего.

Фаза просчёта

Когда планирование завершено, начинается фаза просчёта, в которой осуществляется просчёт выполнения приказов (20 секунд игрового времени), как для ваших подчиненных, так и для бойцов противника.

Фаза визуализации

Это заключительная фаза, в которой вам показывается всё, что произошло за 20 секунд. Воспроизведение можно останавливать, перематывать, ускорять и замедлять. Камера свободная, так что вы всегда сможете разглядеть то, что привлечёт ваше внимание. После этой фазы вы перейдёте снова в фазу планирования, чтобы спланировать следующие 20 секунд.

Условности

У вас, как у командира отряда группы «А», в распоряжении находятся все доступные на данный момент времени сотрудники группы. Всего в отряд может быть набрано до 16 сотрудников или 4 тактических звена по 4 сотрудника в каждой. Также, в вашем распоряжении находится всё доступное на данный момент времени снаряжение, начиная со средств индивидуальной защиты и заканчивая Реактивным Пехотным Огнеметом «Шмель». Снаряжение разбито на классы: оружие, амуниция, средства защиты. Оружие также разбито по назначению: основное (например, АК-74 или СВД), дополнительное (например, ПМ или АКС-74У) и специальное (например, РПГ-27 или РПО-А). Доступность снаряжения зависит от типа операции. Доступность оружия также ограничена специализацией сотрудника. Специализация сотрудникам назначается при наборе в отряд, всего специализаций три:

1. Штурмовик

Предназначены для проведения штурмовых действий, активного нападения на противника с использованием автоматического оружия (пистолетов-пулемётов, штурмовых винтовок и пулемётов). Основной костяк любого отряда. В качестве дополнительного оружия могут брать только пистолеты. Могут брать одноразовые противотанковые гранатомёты в качестве специального оружия. Важные параметры для этой специализации: сила, бесшумность и подвижность.

2. Снайпер

Предназначены для прикрытия остальных членов отряда снайперским огнём, наблюдения за позициями врага, тактического применения и психологического давления на противника с использованием снайперских винтовок. Достаточно 1-2 снайперов на отряд, хотя иногда прак-

тикуется наличие снайпера в каждом тактическом звене. Снайпер уязвим в ближнем бою. Снайперам доступны все виды дополнительного оружия. Специального оружия брать не могут. Важные параметры для этой специализации: точность, маскировка и зрение.

3. Гранатомётчики

Предназначены для поражения техники, укрепленных позиций противника, психологического воздействия и поражения крупных скоплений противника гранатомётным огнём, с использованием различных видов, типов и классов тяжёлого оружия, как-то: противотанковые гранатомёты, пехотные огнемёты, ручные револьверные и помповые гранатометы. В качестве основного оружия могут брать любое лёгкое автоматическое оружие, включая штурмовые винтовки. В качестве дополнительного оружия могут брать только пистолеты. Гранатомётчикам доступно всё специальное оружие. Важные параметры для этой специализации: сила и ловкость.

У каждого сотрудника в личном деле указано, для какой специализации он более всего подходит. Однако вы можете назначить ему любую специализацию на предстоящую операцию, вы даже можете перекалибровать ваших сотрудников со временем, например, сделать из штурмовика снайпера. Однако это требует времени и постоянных тренировок. Наиболее подходящая специализация для сотрудника определяется исходя из его параметров.

В зависимости от специализации сотруднику доступен тот или иной набор снаряжения. Также чтобы подстегнуть ваш тактический гений и заставить его работать в полную силу, использовать всевозможные тактические приёмы в условиях искусственной ограниченности снаряжения (чтобы подготовить вас к реалиям жизни) в игре введено такое понятие, как Командные Очки (сокращенно КО). Доступное вам количество КО ограничивает ваш выбор снаряжения, любое снаряжение стоит некоторое количество КО (за редким исключением). Сохранение прогресса операции также стоит КО. КО зарабатывается успехами в операциях, а также прогрессом в кампании. Подробно смотрите в соответствующем приложении.

Правила

В любой игре есть правила, и «АЛЬФА: антитеррор» не исключение. Правила определяют то, как вы будете играть в игру, как будете развивать своих сотрудников, как будете творить «историю». Мы поставили приблизить правила игры как можно ближе к реальности:

1. Каждый сотрудник обладает набором параметров, присущих реальным людям. Эти параметры выражены абстрактно.
2. Снаряжение имеет вес. Общий вес снаряжения сотрудника называется «нагрузка». Нагрузка оказывает прямое влияние на сотрудника. Чем выше нагрузка, тем быстрее устанет сотрудник.
3. Чем больше устанет сотрудник, тем хуже становятся его боевые показатели, снижается его боевая эффективность. Усталость сотрудника также зависит от пересечённости местности, на которой происходит операция. Любое активное действие сотрудника, будь то стрельба или простое перемещение, повышает его усталость.
4. У сотрудников нет «полоски здоровья», также как и нет численного отражения здоровья. Здоровье определяется наличием и тяжестью ранений. Убить сотрудника пулей можно только попаданием этой пули в торс или голову, причем попадание пули в голову практически всегда фатально, даже при наличии плема, хотя, как и в жизни, в игре не без «чудес».
5. Любое попадание пули в любую часть тела сотрудника причиняет ему ранение. Чем тяжелее ранение (тяжесть ранения зависит от того, куда попала пуля, и от качеств самой пули), тем ниже эффективность сотрудника и больше шансов его потерять. Сотрудник может кровоточить и умереть от потери крови. Врачей на поле боя нет. Тяжело раненных эвакуируют только после операции, во время же операции они предоставлены самим себе. У каждого сотрудника есть индивидуальный медицинский комплект для оказания себе первой помощи, которым они пользуются сами без вашего участия, по мере надобности. Применение медикаментов не улучшает здоровья и не уменьшает ранения, а всего лишь останавливает кровотечение обработкой раны и перевязкой, включая обезболивающие. Тем не менее, со слишком тяжёлыми ранениями сотруднику не справиться самостоятельно. Он будет истекает кровью, и вы ничего не сможете поделать, разве что успешно завершить операцию до того, как ваш сотрудник умрёт.
6. Оружие также обладает реальными параметрами: кучностью, темпом стрельбы, эффективной дальностью стрельбы, режимами стрельбы, калибром. Также, на некоторые виды оружия предусмотрены дополнительные аксессуары: оптический или коллиматорный прицелы, прибор бесшумной стрельбы, подствольный гранатомёт или сошки.

Оружие питается от магазинов или лент, которые снаряжены патронами, которые обладают собственными не менее реальными параметрами: начальной скоростью, калибром, боевой эффективностью, аэродинамической устойчивостью.

7. Пули, выпущенные из ствола оружия, приобретают начальную скорость в виде вектора, указывающего направление полета. Далее же они попадают под действие физических законов: на них действует сопротивление воздуха и гравитация. Невозможно точно определить, куда именно попадёт пуля, до тех пор, пока она куда-нибудь не попадёт.
8. Сотрудники умеют стрелять на упреждение в силу своих способностей. Чем опытней и точнее боец, тем точнее он стреляет и тем точнее он вычисляет необходимое упреждение при стрельбе по движущимся целям.
9. Все физические материалы, из которых сделаны объекты, обладают реальными физическими свойствами. Вы можете рассчитывать на то, что пуля из АКМ пробьет деревянную дверь, пуля из АК-74 срикошетит от каменной стены, а пуля из СВН пробьет каменную стену. Причём любое такое событие отразится на параметрах пули, она потеряет в скорости и, соответственно, в эффективности.
10. Эти правила распространяются на всех участников игры.

Параметры сотрудников

Как уже говорилось выше, каждый сотрудник обладает набором параметров. Параметры выражены абстрактно, т.е. никаких численных значений вы не увидите, ещё такой способ подачи информации называется аналоговым.

Сила — этот параметр отражает физическую силу сотрудника, которая влияет на максимальную носимую сотрудником нагрузку без сильного устания, на то, как вообще быстро устает сотрудник. Сила также влияет на дальность броска гранаты. Этот параметр может быть улучшен.

Ловкость — этот параметр отражает четкость и скорость выполнения сотрудником боевых нормативов, на скорость всех действий руками: скорость подготовки оружия к бою, скорость его перезарядки, скорость бросания гранаты, скорость смены оружия и т.д. Также влияет на точность бросания гранаты. Этот параметр может быть улучшен.

Подвижность — этот параметр отражает то, как быстро может перемещаться сотрудник в различных позах. Как быстро он может поворачиваться на месте. Этот параметр может быть улучшен.

Точность — этот параметр определяет то, как точно сотрудник целился перед стрельбой и как долго. Длительность прицеливания также

зависит от расстояния до цели. Этот параметр может быть улучшен.

Маскировка — этот параметр отражает способность сотрудника эффективно использовать окружающую среду для маскировки. Этот параметр может быть улучшен.

Бесшумность — этот параметр отражает способность сотрудника осуществлять движение с наименьшим шумом или практически бесшумно. Этот параметр может быть улучшен.

Зрение — этот параметр отражает способность сотрудника видеть далеко и ясно отличать различные детали. Влияет на скорость обнаружения противника и на дальность его обнаружения. Этот параметр не может быть улучшен.

Слух — этот параметр отражает способность сотрудника четко слышать и различать различные звуки. Чем лучше слух, тем более тихие звуки сотрудник может слышать. Звук в игре распространяется по законам физики, у него есть скорость, соответствующая реальной, и он затухает с расстоянием, а также из-за препятствий. Этот параметр не может быть улучшен.

Реакция — этот параметр отражает скорость реагирования сотрудником на различные события. Если ваш сотрудник встретится лицом к лицу с противником, то если у сотрудника реакция будет ниже, чем у противника, противник выстрелит первым. Реакция распространяется на все аспекты боя, как на видимые события, так и на слышимые. Этот параметр не может быть улучшен.

Также есть некоторые другие параметры, которые явно в игре не отражены, они влияют на психологию поведения сотрудника и на четкость его внимания: храбрость, упорство, инициативность, осторожность, агрессивность, внимательность и наблюдательность. Узнать об этих особенностях сотрудника можно только из его биографии и характеристики. Более подробно о них смотрите в соответствующем приложении.

Типы ранений

Ранения определяют состояние здоровья сотрудника и делятся на 4 типа: лёгкое, среднее, тяжёлое и критическое. Если у сотрудника нет ранений, он совершенно здоров. При ранении у сотрудника увеличивается усталость.

Лёгкое ранение

Это ранение практически не влияет на эффективность сотрудника. Сотрудник получает лёгкое ранение в следующих случаях: отражение пули бронежилетом, попадание в руку или ногу не мощной пулей. Однако тут всё зависит от удачи, иногда ранение в ногу может быть очень тяжёлым.

Среднее ранение

Чаще всего среднее ранение получается в результате получения нескольких лёгких, а иногда от попадания пули в торс. Среднее ранение снижает эффективность сотрудника.

Тяжёлое ранение

Это уже серьёзно. Сотрудник, скорее всего, получил пулю в торс. Или был средне ранен и получил ещё несколько лёгких ранений, или был ранен легко и получил среднее ранение. При тяжёлом ранении эффективность сотрудника очень сильно падает, и он может передвигаться только лёжа.

Критическое ранение

Это практически смерть. Сотрудник получил слишком много ранений, не смог остановить кровотечение и потерял сознание. Если его срочно не госпитализировать, он умрёт от потери крови в течение нескольких минут.

Усталость

Усталость это злейший враг сотрудника. Усталость накапливается, и если сотрудник не будет отдыхать, он со временем перестанет бегать, однако он ни за что не остановится, и будет двигаться, даже если полностью устанет, хотя эффективность его снизится в два раза. Усталость отражается в виде полосы под портретом сотрудника, если полоска зелёного цвета — у сотрудника ещё есть силы, если красного — он устал, и усталость начала накапливаться, чем больше накопится усталости, тем дольше сотруднику надо будет отдыхать. Сотрудник устаёт в следующих случаях:

При перемещении

Чем выше угол подъёма, тем сильнее устаёт сотрудник. Избегайте перемещений по сильно пересечённой местности. Также скорость устания зависит от режима передвижения. Сотрудник быстрее устаёт, передвигаясь в приседе и ползком. Быстрее всего отдыхает лежа.

При стрельбе

Каждый выстрел генерирует отдачу, что увеличивает усталость на некоторую величину. Старайтесь не стрелять попусту.

При ранении

Каждое ранение увеличивает усталость на некоторую величину. Старайтесь избегать ранений.

От перегрузки

Если нагрузка на вашего сотрудника превышает максимально допустимую его физической подготовкой нагрузку, он будет уставать даже стоя на месте. Старайтесь не перегружать своих сотрудников.

Маскировка и бесшумность

Маскировка и бесшумность — это важные параметры для «stealth» операции. Маскировка позволяет вам скрыться с глаз врага, а чем меньше шума вы издаёте, тем более неожиданной будет ваша атака. По звуку можно определять местоположение противника, а противник может определять ваше положение. Параметры сотрудника это лишь часть сложной системы маскировки и бесшумного передвижения, на которую влияет большое количество факторов:

Тип местности

От типа местности зависит, как хорошо вы сможете замаскироваться, и какой шум вы издаёте при передвижении по ней. Например: в траве хорошо маскироваться, но при передвижении вы издаёте больше шума, чем просто по голой земле, плюс быстрее устаете.

Снаряжение

Бронежилеты и шлемы очень сильно влияют на вашу маскировку и вашу шумность. Бронежилеты ухудшают маскировку и увеличивают шумность

при передвижении. Шлемы повышают маскировку, но закрывают вам уши и сужают угол вашего обзора, вследствие чего вы хуже слышите и меньше видите.

Маскхалат

Позволяет повысить вашу маскировку на местности, однако, не забывайте про типы местности: на асфальте вас ни один маскхалат не скроет, даже если он будет по цвету соответствовать — бугор на асфальте привлечёт внимание врага. Наилучшая комбинация: маскхалат и трава. Вместе с маскхалатом нельзя надеть бронежилет, зато он не «гремит».

Поза

От вашей позы зависит ваша заметность, если вы стоите, вы себя демаскируете, если вы лежите, вы повышаете свою маскировку. Сидячая поза своего рода компромисс.

Передвижение

Движущаяся цель более заметна, чем статичная. Далее, от того, как вы передвигаетесь, зависит ваша шумность. Бег — самый шумный способ передвижения, тогда как ползание — самый тихий.

Вспышка от выстрела

Нет ничего заметней ночью, чем вспышка от выстрела. Даже если вы мастер маскировки, носите лучший в мире маскхалат, лежите в травке, так что вас не видно и не шумите, вспышка от вашего выстрела выдаст вашу позицию.

Звук выстрела

Днём вспышка от выстрела практически незаметна, однако время суток не влияет на громкость звука выстрела. Ваши враги, также как и ваши сотрудники, реагируют на звуки выстрелов (и не только выстрелов) в зависимости от своих параметров. В этом помимо минусов есть и свои плюсы — вы можете отвлекать противника шумом, в то время как кто-нибудь заходит на него с другой стороны.

Снаряжение

Каждому сотруднику для выполнения поставленной перед ним задачи требуется определенное снаряжение. Снаряжение разделено на виды: средства защиты, амуниция и оружие. В каждом виде есть различные типы снаряжения этого вида.

ВНИМАНИЕ! УСТАВОМ ЗАПРЕЩАЕТСЯ ПОДБОР И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ ПРОТИВНИКА! ПОЭТОМУ ПРИ ПОДГОТОВКЕ К ОПЕРАЦИИ УЧИТЫВАЙТЕ ЭТО!

Средства защиты

Это снаряжение не является необходимым для успешного завершения операции, но очень часто сохраняет жизнь вашим подчиненным. А так как количество доступных вам сотрудников весьма ограничено, вам следует уделить особое внимание средствам защиты. Стоит также учесть, что средства защиты тем больше весят, чем более эффективными являются. Это балансирование между эффективностью и защищённостью. Средства защиты делятся на два типа:

1. **Шлемы** — защищают голову от осколков и pistolетных пуль.
2. **Бронежилеты** — защищают в основном торс от пуль и осколков. Различные классы защиты защищают от пуль, выпущенных из различных классов оружия. Чем выше класс защиты, тем от большего и разнообразного количества пуль защищает бронежилет. Отражение пули снижает ресурс бронежилета. Пробоитие бронежилета пулей ещё сильнее снижает его ресурс.

К средствам защиты также относятся маскхалаты и головные уборы, повышающие маскировку бойца. Это защита от обнаружения. Защиты от пуль они не предоставляют.

Амуниция

Амуниция — это то, без чего оружие нельзя использовать. Также к амуниции относятся ручные гранаты.

1. **Патроны к стрелковому оружию** — для одного оружия может существовать несколько разновидностей патронов, в основном отличающиеся бронебойностью. Существуют также снайперские патроны, у которых улучшены аэродинамические свойства. Бронебойные патроны помечены белой или красной полоской на магазине или коробке. Белый цвет соответствует наилучшей бронебойности.
2. **Выстрелы для противотанковых гранатомётов** — так как они занимают очень много места и немало весят, количество выстрелов, которое может взять с собой сотрудник, ограничено. Используйте их с умом.

3. **Гранаты для гранатомётов** — это 40 или 43-мм гранаты для различных гранатомётных систем, включая подствольные гранатомёты.
4. **Ручные гранаты** — бывают трёх видов: наступательные, оборонительные и наступательно-оборонительные. У наступательных меньше радиус поражения и меньше осколков, у оборонительных большой радиус поражения и большое количество осколков, радиус поражения оборонительных гранат может превышать дальность броска — кидайте только из укрытия. Наступательно-оборонительные гранаты — это своего рода компромисс: средний радиус поражения и среднее количество осколков. У гранат есть задержка действия около 4 секунд (у разных гранат разная). Есть также гранаты ударного типа.

Стрелковое оружие

Является необходимым для успешного завершения операции. Это основное снаряжение сотрудника, предназначенное для поражения противника огнестрельным огнем. Оружие делится на различные виды, в зависимости от типа оружия и предназначения:

1. **Пистолеты** — это оружие последнего шанса. Пистолет предназначен для самообороны в условиях, когда основное оружие невозможно использовать. Является дополнительным оружием сотрудника. Применяется также и в специальных случаях (в основном бесшумные образцы). Есть образцы с установленными глушителями.
2. **Пистолеты-пулемёты** — это автоматическое оружие небольших размеров, больше пистолета, но меньше винтовки. Могут использоваться как основное оружие штурмовиками и гранатометчиками и в качестве дополнительного оружия снайперами. Обеспечивают высокую плотность огня, правда, на малой дистанции. Пистолеты-пулемёты бесполезны против хорошо защищённых целей, хотя всё зависит от амуниции. Есть образцы с установленными глушителями, а также с оптическими и коллиматорными прицелами.
3. **Штурмовые винтовки** — это автоматическое оружие, являющееся основным оружием штурмовика и гранатомётчика. Обеспечивает поражение хорошо защищённого противника на больших дистанциях. Есть образцы с установленными оптическими прицелами и подствольными гранатомётами. Обратите внимание: хотя конструктивно нет никаких противопоказаний на одновременную установку оптического прицела и подствольного гранатомета, таких комбинаций вы не найдёте, т.к. практически после первого же выстрела из подствольного гранатомета оптический прицел как минимум собьётся, а как максимум — ломается.

4. **Пулемёты** — это оружие поддержки огнем, используется штурмовиками в качестве основного. Различаются ручные лёгкие и тяжёлые единые пулеметы. И если ручные отличаются от штурмовых винтовок разве что удлинённым и более тяжёлым стволом, то единые пулеметы (такие как ПК), не допускают стрельбу из положения, отличного от положения лёжа. Все пулеметы снабжены сошками, других аксессуаров для них не предусмотрено.
5. **Снайперские винтовки** — это основное оружие снайпера. Есть автоматические снайперские винтовки, которые позволяют вести автоматическую стрельбу. Есть крупнокалиберные винтовки, позволяющие поражать цели, находящиеся в укрытиях. На все снайперские винтовки установлены оптические прицелы. На тяжёлые крупнокалиберные винтовки установлены сошки, и из них допускается стрельба только из положения лёжа.

Ваши сотрудники — профессионалы и используют оружие с предустановленными аксессуарами, в зависимости от поставленной задачи. У них может не быть времени на установку, настройку аксессуаров и пристрелку оружия непосредственно перед операцией. Поэтому все аксессуары уже предустановлены на подходящие виды оружия, настроены соответствующим образом, а оружие пристреляно. Поэтому вам не нужно заботиться о подготовке оружия к бою.

Тяжёлое оружие

Это всевозможные гранатомёты: одноразовые противотанковые, много-разовые противотанковые, ручные противопехотные гранатомёты и реактивные огнеметы. В основном, использование тяжёлого оружия — это прерогатива гранатомётчика, лишь ему позволяется брать с собой на операцию любое тяжёлое оружие в качестве специального вооружения. Штурмовикам позволяет брать только одноразовые противотанковые гранатомёты.

Параметры оружия

Основных параметров, на которые вам надо обращать внимание, не так много: калибр, дальность стрельбы, вес, ёмкость магазина, темп стрельбы, шумность выстрела, заметность вспышки, минимальное время прицеливания. Если на оружие установлена оптика, вам следует обратить внимание на такие параметры оптики, как кратность увеличения и угол обзора.

1. **Калибр** — определяет используемую аммуницию, а также наглядно показывает убойное действие оружия. Чем выше калибр, тем выше убойность и тем ниже бронебойность, хотя в этом правиле есть исключения.
2. **Дальность стрельбы** — актуально для пистолетов и пистолетов-пулемётов, чем больше дальность стрельбы, тем эффективнее оружие.
3. **Вес** — вес влияет на нагрузку сотрудника.
4. **Ёмкость магазина** — чем больше ёмкость магазина, тем дольше может стрелять сотрудник без перезарядки и тем больше аммуниции он может с собой взять, т.к. она исчисляется магазинами (коробками).
5. **Темп стрельбы** — количество пуль выпускаемых за минуту, чем выше темп, тем выше плотность огня и, тем самым, эффективней оружие. Хотя есть один минус — аммуниция быстро заканчивается.
6. **Шумность выстрела** — критично для «stealth» операций.
7. **Заметность вспышки** — также критично для «stealth» операций, особенно ночных.
8. **Минимальное время прицеливания** — определяет скорострельность оружия, чем меньше время прицеливания, тем чаще стреляет сотрудник. Критичный параметр.
9. **Кратность оптики** — влияет на дальность обнаружения противника. Использование оптики сужает угол обзора сотрудника, чем выше кратность увеличения, тем меньше угол обзора.
10. **Угол обзора** — определяет величину обозреваемого сотрудником пространства при использовании оптики. Чем меньше угол, тем меньше обозреваемое пространство, и тем меньше сотрудник видит, следовательно, меньше видите вы.

Стрельба через препятствия

Очень часто вы будете сталкиваться с ситуацией, когда вы будете точно знать, где находится противник, но не иметь возможности стрелять по нему из-за, например, деревянного забора. В таких ситуациях, если оружие и боеприпас позволяют, вы можете стрелять по противнику через забор. Для этого надо стрелять в забор в направлении противника. Если такая стрельба окажется неэффективной — ищите другие пути. Чтобы избежать неприятностей, имейте запасной план на случай неудачи. Также стоит учитывать и психологический аспект, хотя противник может и не пострадать физически, он может испугаться и стать лёгкой целью для другого вашего сотрудника.

Рикошеты

Учсть рикошет — это довольно сложная задача, но не невыполнимая. Следует помнить, что чем меньше калибр, больше скорость пули и меньше угол касания, тем выше вероятность рикошета. Вероятность рикошета также зависит от материала поверхности касания, от камня вероятность рикошета выше, чем от дерева. Тренируйтесь, и возможно вам удастся поразить противника рикошетом. Так же не забывайте про психологические аспекты.

Стрельба из-за препятствий

Иногда на линии огня ваших сотрудников может оказаться препятствие, которое не позволит стрелять с текущей позиции сотрудника. В таких ситуациях сотрудник постарается найти удобную позицию и поразить противника. Он либо наклонится, чтобы найти линию огня, либо, если наклона не достаточно, он сместится влево или вправо, сохраняя линию взгляда. После выполнения приказа сотрудник вернется на свою начальную позицию. Вы можете принудительно отдавать приказ сотруднику выстрелить из-за препятствия (угла дома, например). Для этого вам просто надо указать цель, которая находится за препятствием, цвет линии приказа при этом будет меняться в зависимости оттого, что будет делать сотрудник — наклоняться или смещаться. Вы также можете отдать приказ на бросок гранаты из-за препятствия. Отображение действия возможно, только если это первый приказ в очереди.

Выглядывание из-за препятствий

Если вы хотите посмотреть, что происходит за углом (или другим препятствием, ограничивающим ваш обзор) вам необязательно выходить из-за угла, рискуя жизнью. Вы можете приказать сотруднику выглянуть из-за угла. Приказ называется «Посмотреть», и работает так же, как и стрельба из-за препятствия, т.е. цвет линии приказа будет отображать способ, которым воспользуется сотрудник — либо выглянет, наклонившись; либо выскочит, посмотрит и спрячется обратно. Этот приказ также удобно использовать для того, чтобы сотрудник посмотрел в сторону, не поворачиваясь корпусом, и вернулся в исходное состояние. Отображение действия возможно, только если это первый приказ в очереди.

Взрывная волна и препятствия

Взрывы поражают как осколками, так и взрывной волной. Чем дальше от эпицентра взрыва, тем меньше вероятность получить ранение осколком, и тем меньше ранений нанесёт взрывная волна. Препятствия хорошо защищают от осколков, а вот взрывная волна может обтекать препятствия. Это следует иметь в виду, если противник находится в хорошо укреплённой позиции — его можно «достать» с помощью гранатомёта.

Стрельба из подствольного гранатомёта

Стрельба из «подствольника» доступна в виде отдельного приказа, если на ваше основное оружие установлен подствольный гранатомёт. Стрельба осуществляется аналогично обычной стрельбе — указываете цель и всё. Однако при стрельбе из подствольника обычно целью является не противник, а точка на местности, а на линии огня могут быть крупные препятствия. В таких ситуациях можно стрелять навесом. Для этого надо задать высокую траекторию выстрела с использованием клавиши «SHIFT». Выбираете приказ и в режиме отдачи приказа нажимаете и удерживаете «SHIFT», после чего, двигая мышь, можно задать вертикальный угол для стрельбы. Поднимать траекторию стрельбы можно для любого оружия.

Принципы

Теперь настало время для детального изучения принципов игрового процесса. Речь пойдёт о ваших возможностях, приказах, которые вы можете отдавать вашим подчинённым; режимах поведения ваших сотрудников; типах местности и их влияния на ваши решения.

Приказы

Приказ — это способ указания подчинённому цели и постановки задачи. Приказы можно отдавать цепочкой. Приказы подразделяются по типу действий: передвижение, смена позы, атака, ожидание, наблюдение и смена активного оружия. На экране приказы отражаются линиями и значками. Линия тянется от сотрудника (или предыдущего приказа) до точки приложения приказа, над которой висит значок. До отдачи приказа, линия и значок тянутся за курсором. Каждый приказ имеет свой цвет линии (см. приложения).

Передвижение

Вашим подчинённым доступно 4 режима передвижения: бегом, шагом, в приседе и ползком. Выбор режима передвижения однозначно определяет позу сотрудника по завершению передвижения.

Смена позы

Вашим подчинённым доступно 3 позы: стоя, сидя и лежа. При выборе позы вы также должны будете указать направление, в котором сотруднику следует повернуться. Для того чтобы отдать приказ на передвижение в другой позе, нет необходимости предварительно менять позу сотрудника.

Атака

В зависимости от оружия и доступного снаряжения сотруднику может быть доступно до 6 видов атаки: активным оружием, основным оружием, дополнительным оружием, специальным оружием, подствольным гранатомётом и ручной гранатой. Есть возможность атаки из-за угла.

Ожидание

Если вы хотите, чтобы сотрудник подождал некоторое время, в вашем распоряжении 3 приказа: подождать 1 секунду, подождать 5 секунд и ждать бессрочно. Таким образом, вы можете точно определять время ожидания. При указании времени ожидания вы также должны указывать направление для сотрудника, в котором ему следует вести наблюдение в течение времени ожидания. Во время выполнения этих приказов, сотрудник не реагирует на звуки, он лишь наблюдает в указанном направлении в пределах своего угла обзора и атакует противника, попадающего в сектор обзора, если позволяет режим поведения.

Наблюдение

Наблюдение — это указание направления взгляда сотрудника. Косвенное наблюдение осуществляется через ожидание и смену позы. Простейшее наблюдение состоит из двух приказов: посмотреть и повернуться. В первом случае сотрудник повернётся в указанном направлении и, если надо, наклонится или сместится, если на линии взгляда есть препятствия, после чего вернётся на место. Во втором случае, он просто повернётся в указанном направлении. Однако любое важное событие может сбить направление наблюдения. Если вы хотите, чтобы сотрудник смотрел в нужном направлении и реагировал только на видимых врагов, воспользуйтесь «ожиданием».

Смена активного оружия

Активное оружие — это оружие, из которого сотрудник будет стрелять по умолчанию, если в приказе на атаку не указано конкретное оружие. Активным оружием может быть назначено: основное, дополнительное и специальное.

Режимы поведения

Всего есть три режима поведения: не стрелять, стрелять в ответ и стрелять по своему усмотрению. Эти режимы не являются универсальными, т.е. вам придётся использовать их все и даже специально планировать их комбинации. Режим поведения маркирует значки приказов соответствующими цветами: красным, жёлтым и зелёным соответственно. Таким образом, вы всегда сможете определить, как поведёт себя сотрудник при возникновении «ситуации» во время выполнения конкретного приказа.

Не стрелять

В этом режиме сотрудник будет строго выполнять ваши приказы, не взирая на возможные изменения в обстановке. Остановить его может только пуля, либо попаданием, либо просто пролетая мимо, но слишком близко от сотрудника, — в этом случае сотрудник заляжет, но не будет стрелять в ответ.

Стрелять в ответ

В этом режиме сотрудник будет строго выполнять ваши приказы, до тех пор, пока по нему или любому другому из его команды не откроют огонь. В такой ситуации сотрудник будет действовать самостоятельно: если стреляли по нему — отменит все приказы, и будет отстреливаться или искать укрытие, или наоборот — огневую позицию; если стреляли не по нему, то если он видит атакующего — будет атаковать его, после чего вернётся к выполнению приказов.

Стрелять по своему усмотрению

В этом режиме сотрудник будет выполнять ваши приказы, до тех пор пока не изменится обстановка вокруг. Если он заметит врага, он будет его атаковать, и лишь потом вернётся к выполнению вашего приказа. В сложных ситуациях сотрудник может отменить все ваши приказы.

Типы местности

Типы местности бывают следующими: земля, песок, камни, дорога, металл, дерево и различные вариации, например: земля с травой и т.д. Эти типы местности определяют следующее: как быстро устанет сотрудник при перемещении, как хорошо сотрудник может замаскироваться, какой шум издадут шаги сотрудника. Более подробно о типах местности смотрите в соответствующем приложении.

Бинокль

«Бинокль» — это специальный механизм для определения типа местности конкретной точки, дальности до неё, её видимости и маскировочных свойств этой местности. Этот механизм доступен вам в виде отдельного приказа. Чтобы задействовать его, нужно выбрать соответствующий приказ из меню приказов, и в режиме отдачи приказа (этот приказ не может быть отдан) нажимать левую кнопку мыши над нужным местом, активируя подсказку рядом с курсором, в которой будет отображаться информация о местности: тип, маскировочные свойства, расстояние, видимость точки. Отменить этот режим можно двойным правым кликом мышки или выбором другого приказа, или нажатием клавиши «SPACE», как собственно и любой другой приказ.

Миномётные, артиллерийские и авиа удары

В некоторых операциях в вашем распоряжении будет возможность вызывать удар миномётов, артиллерии или авиации по определённым зонам. Для этого вам понадобятся специальные бойцы — «наводчики» — на каждый вид удара свой наводчик. Такие бойцы имеют специальный значок на портрете, соответствующий виду вызываемого удара. Принцип вызова любого удара сводится к следующему:

1. Наводчик должен прибыть в специальную зону (соответствующую его профилю), из которой он будет производить наводку удара на другую зону. Обе зоны помечены специальными иконками, которые наглядно показывают: тип удара, тип зоны (для наводки — бинокль, для удара — взрыв), текущее состояние зоны. Зоны «наводки» и «удара» связаны цифрами на иконках. Зона наводки имеет радиус 2–3 метра относительно иконки.
2. После того как наводчик прибывает в зону «наводки» и пробудет там 5 секунд (необходимое время для точной наводки), иконка зоны «удара» подсветится.
3. После того, как удар будет произведён, иконка зоны удара примет исходное состояние, а иконка «наводки» подсветится, сигнализируя о невозможности произвести новый удар.
4. Через некоторое время иконка «наводки» опять примет первоначальный вид, сигнализируя о том, что можно произвести новый удар (если это предусмотрено командованием).

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВЫЗЫВАТЬ УДАР, УБЕДИТЕСЬ, ЧТО В ЗОНЕ ПОРАЖЕНИЯ НЕТ ДРУЖЕСТВЕННЫХ ЦЕЛЕЙ!

Техника

Помимо возможности вызова различных ударов, во время проведения операции на вашей стороне будет воевать различная техника. Эта техника будет действовать самостоятельно без вашего вмешательства, основная её задача — обеспечить вам огневую поддержку. Но не стоит думать что техника — это оружие победы. Враг с противотанковым гранатомётом может легко вывести её из строя. В игре есть всего три вида техники: БМП-1, БМП-2 и БТР-80.

БМП-1

Основная задача БМП-1 — это поражение противника, находящегося в различных укрытиях. А также крупных скоплений противника с помощью осколочных снарядов. У БМП-1 низкая скорострельность, зато высокая убойность.

БМП-2

Основная задача БМП-2 — это обеспечение тактической огневой поддержки против живой силы противника. Скорострельность БМП-2 выше, чем у БМП-1, но и убойность ниже.

БТР-80

Крупнокалиберный пулемёт, установленный на БТР-80, является хорошим средством против живой силы противника. Убойность БТР-80 чуть ниже, чем у БМП-2, но значительно выше скорострельность.

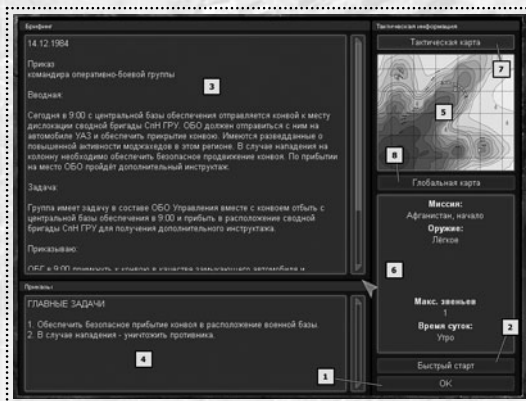
Игра

Подготовка к операции

На этой стадии вы получаете информацию об операции, набираете команду и снаряжаете её. Все операции начинаются с этой стадии.

Брифинг

Здесь вам расскажут общую обстановку, наметят цели, расставят приоритеты, ознакомят с фотоматериалами зоны проведения операции.



1. Чтобы перейти к следующему экрану, нажмите эту кнопку.
2. Если вы хотите сразу начать игру, нажмите эту кнопку.
3. Текст брифинга.
4. Задачи на операцию.
5. Карта местности или Карта региона (переключается кнопками). Чтобы увидеть увеличенную карту, кликните по ней.
6. Описание условий операции.
7. Чтобы отобразить тактическую карту зоны проведения операции, нажмите эту кнопку.
8. Чтобы отобразить глобальную карту региона, нажмите эту кнопку.

Набор команды

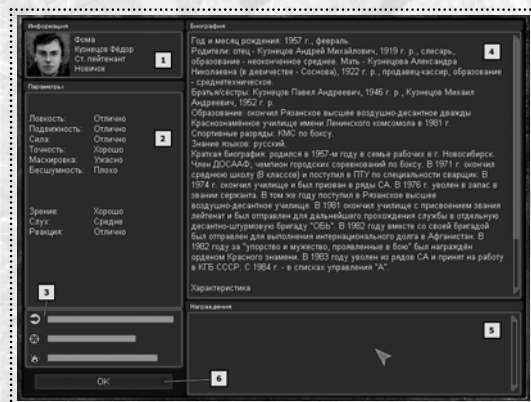
Перед каждой миссией у вас будет возможность набрать себе в команду бойцов. Количество бойцов зависит от операции (если вы играете в кампанию, то ещё и от ваших успехов в предыдущих операциях).



1. Список доступных бойцов.
2. Описание выбранного бойца.
3. Параметры выбранного бойца.
4. Награды выбранного бойца.
5. Слоты в группах для бойцов.
6. Кнопки сортировки бойцов по специализациям: «Штурмовик», «Гранатомётчик», «Снайпер».
7. Чтобы назначить выбранного бойца в группу, нажмите эту кнопку. Вы также можете назначать бойцов вручную, перетаскивая их мышкой. Бойцы будут автоматически сортироваться в группе по званию. Первый в группе (слева) — командир.
8. Чтобы набрать все возможные группы из доступных бойцов, нажмите эту кнопку.
9. Чтобы очистить группу, нажмите эту кнопку. Вы также можете убрать бойцов из группы с помощью мышки, перетаскивая их обратно в список бойцов.
10. Чтобы очистить все группы сразу, нажмите эту кнопку.
11. Чтобы перейти на следующий экран, нажмите эту кнопку.
12. Чтобы вернуться на брифинг, нажмите эту кнопку.
13. Чтобы выйти в главное меню (отменить операцию) — нажмите эту кнопку.

Досье

У каждого вашего сотрудника есть личное дело, доступ к которому осуществляется по клику правой кнопкой по портрету сотрудника на экранах: «набор команды», «склад», «менеджмент».



1. Позывной, имя, звание и опытность сотрудника.
2. Оперативные параметры сотрудника.
3. Соотношение параметров сотрудника, разбитое по трём специализациям, сверху вниз: «штурмовик», «снайпер» и «гранатомётчик». Это соотношение позволит вам правильно выбрать специализацию сотрудника при назначении в команду.
4. Биография сотрудника, в ней может содержаться информация о сотруднике, которую нельзя описать параметрами, но которая оказывает сильное влияние на его поведение.
5. Список наградений сотрудника.
6. Чтобы закрыть этот экран и вернуться на тот экран, с которого вы открыли досье, нажмите эту кнопку.

Склад

После того, как команда будет набрана, самое время снарядить её для предстоящей операции. Сделать это можно на экране «Склад».



1. У каждого сотрудника есть определённый набор слотов. В каждый слот можно положить только то снаряжение, для которого он предназначен. Чтобы узнать, какой слот для какого снаряжения предназначен, наведите на него курсор – появится подсказка. По умолчанию всем сотрудникам автоматически раздаётся самое доступное снаряжение.
2. Здесь можно переключаться между сотрудниками.
3. Здесь выводится информация о влиянии снаряжения на сотрудника.
4. Чтобы очистить все слоты от снаряжения, нажмите эту кнопку. Для того, чтобы очистить какой-то конкретный слот, кликните по нему правой кнопкой мышки.
5. Содержимое склада. Чтобы снарядить сотрудника, просто перетащите нужный предмет в правильный слот или кликните правой кнопкой мыши по предмету.
6. Кнопки сортировки содержимого склада. Есть два уровня сортировки: верхний – сортировка по виду снаряжения и нижний – сортировка по типу снаряжения в пределах вида.
7. Доступное количество Командных очков.
8. Описание выбранного снаряжения.
9. Описание сотрудника.
10. Чтобы посмотреть брифинг, нажмите эту кнопку.
11. Чтобы вернуться на экран набора команды, нажмите эту кнопку.

12. Чтобы начать операцию, нажмите эту кнопку.

13. Чтобы отменить операцию и вернуться в главное меню, нажмите эту кнопку.

Операция

Итак, уровень загрузился, это означает, что ваш отряд прибыл в зону проведения операции. Прежде чем приступить к операции, необходимо определиться с точкой входа и предварительно занять позиции. Сделать это можно в фазе расстановки. Но прежде всего вам необходимо изучить игровой интерфейс и управление.

Игровой интерфейс (одиночная игра)

Игровой интерфейс условно разбит на несколько частей: панель отряда, панель управления сотрудником, миникарта, игровой экран и кнопки управления игрой.



1. Выдвижная панель управления сотрудником.
2. Информация о состоянии сотрудника. Цвет фона отражает состояние маскировки сотрудника: красный — сотрудник демаскирован, зелёный — сотрудник замаскирован в той или иной степени.
3. Кнопки переключения режимов поведения сотрудника: не стрелять, стрелять в ответ, стрелять по своему усмотрению.
4. Меню приказов (SPACE), дублирует точно такое же меню, которое доступно по двойному клику правой кнопки мышки.

5. Основное оружие (на рисунке выбрано активным оружием, выбор осуществляется кликом левой кнопки; активное оружие — это оружие, которым сотрудник будет атаковать цель сам или по приказу «Атака активным оружием», клавиша «А»), числами через дробь указано: количество патронов в текущем магазине и общее количество патронов во всех остальных магазинах.
6. Дополнительное оружие — информация аналогична основному оружию.
7. Специальное оружие — информация аналогична основному.
8. Ручные гранаты (нельзя выбрать в качестве активного оружия).
9. Панель отряда для выбора сотрудников и наблюдения за их состоянием. Красный портрет означает, что сотрудник мёртв. Полоска под портретом — это усталость. В левом верхнем углу портрета — иконка специализации: стрелка в круге — штурмовик, мишень — снайпер, изображение взрыва — гранатомётчик.
10. Миникарта, на которой отображаются ваши сотрудники (зелёные точки), ваши союзники (синие точки) и ваши враги (красные точки). Также на миникарте отображается сетка для условного разбития карты на сектора и камера в виде фигурки, указывающей её направление и позицию.
11. Кнопки сортировки отображающейся на миникарте информации слева направо: отображение своих, союзников, врагов, сетки и камеры.
12. Кнопки переключения отображения этажей уровня (PageUp, PageDown). Увеличивают или уменьшают количество отображаемых этажей уровня.
13. Чтобы попасть в игровое меню, нажмите эту кнопку (или ESC). Там вы можете сохранить игру, загрузить игру, записать игру для последующего просмотра, изменить игровые настройки и выйти из игры.
14. Кнопка перехода в следующую фазу.
15. Стрелки над портретом сотрудника позволяют вам переключаться между сотрудниками.

Игровой интерфейс (многопользовательская игра)

В многопользовательской игре игровой интерфейс отличается наличием специфичных элементов интерфейса.



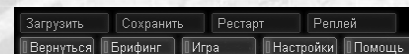
1. Панель, отображающая счёт игроков в режиме «Доминирование».
2. В многопользовательской игре на миникарте дополнительно отображаются ключевые зоны, жёлтым цветом. Их также можно включать или отключать.

Игровое меню

Игровое меню доступно по клавише ESC, а также по нажатию соответствующей кнопки на интерфейсе.



1. Чтобы вернуться в игру — нажмите эту кнопку.
2. Показывает текст брифинга.
3. Открывает новый уровень меню:



- **Загрузить** — загружает ранее сохраненную игру.
 - **Сохранить** — сохраняет прогресс текущей игры.
 - **Рестарт** — начинает операцию сначала.
 - **Реплей** — записывает текущий прогресс игры.
4. Открывает новый уровень меню, такой же, как в главном меню — с настройками игры.
 5. Показывает помощь по игре.
 6. Чтобы прервать операцию и вернуться в главное меню, нажмите эту кнопку.

Управление

Управление игрой осуществляется с помощью мыши (желательно, трёхкнопочной с колёсиком) и клавиатуры. Управление может быть осуществлено и без использования клавиатуры — только с помощью одной мыши. Клавиатура лишь ускоряет управление за счёт горячих клавиш и использования второй руки.

Камера

Управление камерой стандартное и выглядит следующим образом:

1. Вращение камеры по всем осям осуществляется с помощью правой кнопки мышки.
2. Перемещение камеры в горизонтальной плоскости осуществляется через среднюю кнопку мышки или с помощью подвода курсора к краям экрана.
3. Приближение и удаление камеры осуществляется с помощью колёсика мышки или одновременным нажатием левой и правой кнопок мышки и последующим движением мышки.

Камерой также можно управлять с клавиатуры, например, с помощью клавиш курсора; для получения развернутой информации по управлению камерой с клавиатуры смотрите соответствующее приложение.

Управление сотрудниками

Включает в себя: выделение сотрудников и отдачу приказов:

1. Выделение сотрудников можно осуществлять с помощью мышки и клавиатуры:

Мышь

- Чтобы выделить сотрудника, необходимо кликнуть левой кнопкой по его портрету или по нему самому. Двойной клик переместит камеру к сотруднику.
- Чтобы выделить нескольких сотрудников, последовательно щёлкайте с зажатой клавишей «SHIFT» по их портретам (или по ним самим), или воспользуйтесь рамкой для выделения, зажав левую кнопку мышки.
- Чтобы снять выделение, кликните по пустому месту левой кнопкой мышки.

Клавиатура

- Чтобы выбрать какое-либо звено, нажмите следующую комбинацию клавиш: CTRL+I (2,3,4) — для выбора каждого из четырёх звеньев.
- Чтобы выбрать всех сотрудников, нажмите комбинацию CTRL+A.
- Список всех горячих клавиш вы можете найти в соответствующем приложении.

2. Чтобы отдать приказ, вам, прежде всего, необходимо выбрать его и включить режим отдачи этого приказа. Для этого откройте меню приказов двойным кликом правой кнопки мышки (или клавишей SPACE), выберите приказ, кликнув по нему левой кнопкой мышки — это переключит вас в режим отдачи выбранного приказа.
3. После того, как вы включите режим отдачи приказа, вам останется лишь выбрать точку приложения приказа и отдать его. Отдача приказа осуществляется с помощью левой кнопки мышки. Правая кнопка мышки отменяет режим отдачи приказа (двойным кликом). Отдача приказа не отменяет режим отдачи этого приказа (за исключением редких случаев).
4. Приказы на атаку могут быть модифицированы. В таких приказах можно указывать точное направление атаки по всем трём осям. Сначала вы должны включить режим отдачи приказа на атаку, затем, до того, как вы отдадите этот приказ, вы можете отрегулировать точку приложения приказа по высоте, зажав клавишу «SHIFT». Регулирование высоты невозможно, если вы прицеливаете точку приложения приказа на живую цель.
5. При отдаче приказов у вас есть возможность включить подсказку рядом с курсором, из которой можно почерпнуть полезную информацию о местности, ее маскировочных свойствах и о расстоянии от выбранного сотрудника. Включается эта подсказка клавишей «CAPSLOCK». Повторным нажатием выключается.
6. Отдавать приказы можно только мышкой.
7. Отменить режим отдачи приказа можно двойным кликом правой кнопки мышки или нажатием клавиши «SPACE».
8. Чтобы выбрать другой приказ, отменить режим отдачи приказа необязательно.
9. Отменить последний отданный приказ можно через меню приказов или с помощью клавиши «BACKSPACE».
10. Отменить все приказы можно также через меню приказов или клавишей «DELETE».
11. Приказы можно добавлять (и отменять) сразу нескольким сотрудникам одновременно.
12. Список горячих клавиш приказов смотрите в соответствующем приложении.

Фаза расстановки

Зоны, в которых вы можете занимать позиции, отмечены зелёным цветом. В этой фазе вы можете: перемещать сотрудников в пределах зелёных зон, менять их позу и задавать направление взгляда. В этой фазе вы ничего не знаете об обстановке на игровом поле, ваши сотрудники ничего не видят, время остановлено. Вам некуда спешить, подумайте и расставляйте своих подчиненных с умом.

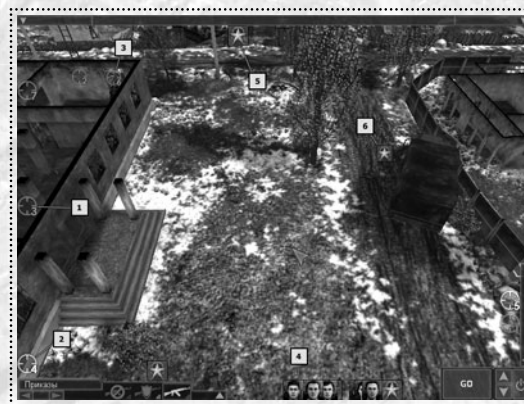


1. Зоны, в пределах которых вы можете перемещать своих сотрудников, отмечены зеленым цветом

Нажмите кнопку «GO» (ENTER), когда будете готовы перейти к следующей фазе игры.

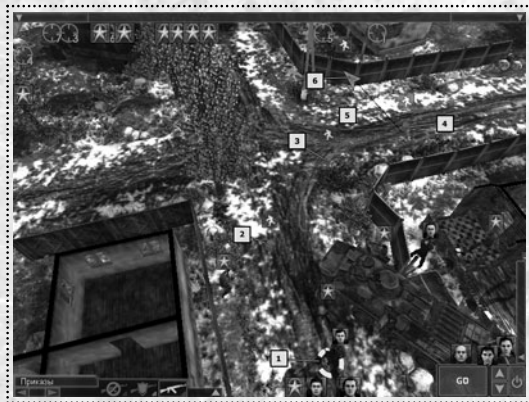
Фаза планирования

После того, как вы расставите своих бойцов и завершите фазу расстановки, вы перейдете в фазу планирования, время также остановлено, однако теперь ваши подчиненные могут видеть. Вы будете видеть все, что видят они. Если на операции у вас есть союзники, вы также будете видеть то, что видят они, а также знать их местоположение. В этой фазе можно сохранить прогресс операции, как до отдачи приказов, так и после.



1. «Красные мишени» соответствуют врагам, если враги далеко, их иконки будут ползать по краям экрана. Щёлкая по иконкам левой кнопкой, можно перемещать камеру к их позициям. Числом на иконке обозначен порядковый номер врага, новые только что обнаруженные враги имеют больший номер.
2. Если кто-нибудь из выделенных сотрудников видит врага, иконка этого врага будет ярче.
3. Если враг попадает в поле зрения камеры, иконка отображается над его головой.
4. «Лица» соответствуют вашим сотрудникам, и помогают вам быстро определить, где по отношению к камере они находятся.
5. Иконки союзников также отображаются на экране, по умолчанию иконки ваших сотрудников и союзников отключены. Включить их можно, нажав клавишу «TAB». Выключение происходит повторным нажатием.
6. Так же, как и иконки врагов, иконки ваших сотрудников и союзников отображаются над их головами, если они попадают в поле зрения камеры.

После того как обстановка ясна, можно начинать отдавать приказы.



1. Выбранный сотрудник
2. Точка приложения первого приказа – приказ «бежать» в режиме «стрельбы по своему усмотрению». До этой точки боец будет бежать в выбранном режиме поведения. Помимо режима поведения, для приказа можно указать также активное оружие.
3. Точка приложения второго приказа – приказ «бежать» в режиме «не стрелять». До этой точки боец будет бежать в режиме «не стрелять».
4. Точка приложения третьего приказа – приказ «бежать» в режиме «стрельба в ответ». До этой точки боец будет бежать в режиме «стрельба в ответ».
5. Обратите внимание на цвет линии – она чёрная. Это означает, что в точку, над которой находится курсор, нельзя переместиться и, следовательно, нельзя отдать приказ (это не касается приказов на атаку).
6. Курсор находится в режиме отдачи приказа, над ним отображена иконка приказа, и за ним тянется линия.
7. Посмотреть список всех приказов с описанием и горячими клавишами можно и в самой игре. Нажмите клавишу «F1», и появится окно с описанием приказов. Повторное нажатие закроет его.

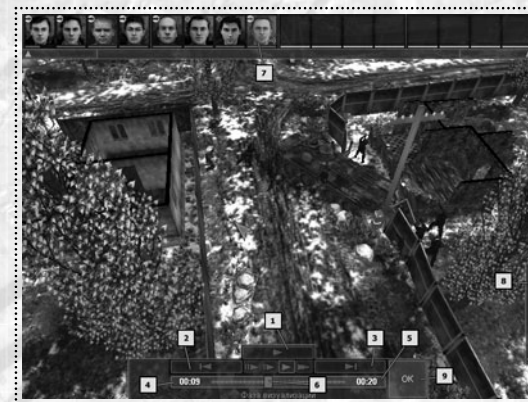
Нажмите кнопку «GO» (ENTER), когда все приказы будут отданы, и вы будете готовы перейти к следующей фазе игры.

Фаза просчёта

В этой фазе происходит просчёт выполнения приказов вашими подчинёнными, а также расчёт действий противника. В ходе этой фазы изображение игрового пространства становится чёрно-белым. Вы не можете двигать камеру. В нижнем правом углу отображается прогресс просчёта.

Фаза визуализации

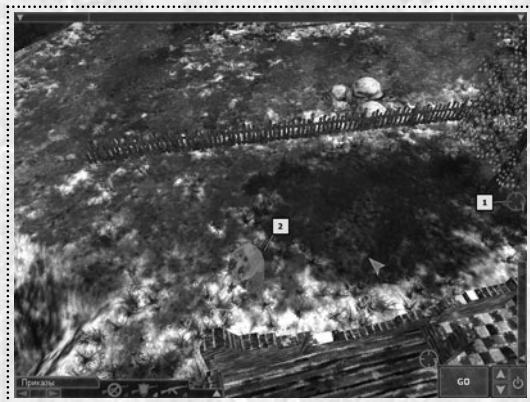
После того, как просчёт завершён, вы попадаете в эту фазу, где можете наблюдать результаты выполнения ваших приказов и развитие событий в течение 20 секунд игрового времени.



1. Чтобы начать воспроизведение или поставить его на паузу, нажмите эту кнопку. Под этой кнопкой расположены модификаторы скорости воспроизведения: I/4, I/2, 1x, 2x.
2. Чтобы перемотать в начало, нажмите эту кнопку.
3. Чтобы перемотать в конец, нажмите эту кнопку.
4. Текущее время.
5. Конечное время.
6. Ползунок для мануальной прокрутки воспроизведения. Наведите на него курсор, нажмите левую кнопку мышки и, держа её, двигайте ползунок влево и вправо.
7. Во время воспроизведения ваши подчинённые могут и будут комментировать происходящее. В этом случае их портрет будет подсвечен, так, как это показано на рисунке.
8. Миникарта также присутствует в этой фазе.

9. Чтобы завершить эту фазу и перейти к следующей фазе, нажмите эту кнопку (ENTER).

После фазы визуализации вы вновь попадёте в фазу планирования, на этот раз у вас, скорее всего, будет больше информации об обстановке, ибо в течение предыдущей фазы ваши бойцы задействовали свой слух и, возможно, услышали некоторых врагов.



1. Слышимые враги обозначаются «серыми мишенями», и так же, как и иконки видимых врагов, ползают по краям экрана, если находятся далеко. Если выбранный сотрудник слышит этот звук, иконка будет ярче.
2. Так же, как и иконки видимых врагов, если источник звука находится в поле зрения камеры, иконка располагается над предполагаемым местом источника звука. Положение иконки не является точным местоположением источника звука. Хотя, если звук постоянно повторяется, положение иконки будет обновляться через определенный промежуток времени и с каждым разом всё точнее указывать на положение источника. Также вместе с иконкой отображается синяя фигурка, по которой можно судить о характере звука.

Завершение операции

Чтобы удачно завершить операцию, необходимо выполнить все необходимые для этого задачи, описанные в брифинге. Освежить память вы можете и во время операции, достаточно нажать клавишу «I». Появится окно, в котором вы увидите крупную карту местности. Под этой картой будут указаны задачи, которые вам необходимо выполнить для завершения операции.

Задачи и их выполнение

В различных операциях перед вами будут ставить различные задачи: уничтожение противника, освобождение и эвакуация пленных, удержание позиций в течение определённого времени до прихода подкрепления, занятие определённых позиций, оказание помощи союзникам. За каждую выполненную задачу вам могут начислить определенное количество КО.

Уничтожение противника

Задача считается выполненной, после того как все враги уничтожены.

- За каждого уничтоженного врага вам будет начислено определенное количество КО.
- За каждого убитого сотрудника у вас будут вычитать определенное количество КО.

Освобождение и эвакуация

Уничтожать противника необязательно. Необходимо обнаружить, освободить и сопроводить пленных до зоны эвакуации. Чем больше пленных вы освободите, тем больше КО вы получите. Если по вашей вине погибнет слишком много пленных, задача будет считаться проваленной.

- За каждого уничтоженного врага вам будет начислено определенное количество КО.
- За каждого убитого пленного у вас будут вычитать определенное количество КО.
- За каждого убитого сотрудника у вас будут вычитать определенное количество КО.

Удержание позиций

Цель задачи — продержаться в течение определённого времени, отбиваясь от противника. Задача считается выполненной, если вы продержитесь нужное количество времени или уничтожите всех врагов.

- За каждого убитого врага вам будут начислять определённое количество КО.
- За каждого убитого сотрудника у вас будут вычитать определённое количество КО.

Занятие позиций

Цель задачи — прорваться к определённой зоне на территории проведения операции. Задача считается выполненной по достижении обозначенной зоны.

- За каждого убитого врага вам будут начислять определённое количество КО.
- За каждого убитого сотрудника у вас будут вычитать определённое количество КО.

Оказание помощи

Цель задачи — не допустить больших потерь среди союзников до прибытия к ним подкрепления. Задача часто является комбинацией таких задач, как занятие позиции, удержание позиций и уничтожение противника.

- За каждого убитого врага вам будут начислять определённое количество КО.
- За каждого убитого союзника у вас будут вычитать определённое количество КО.
- За каждого убитого сотрудника у вас будут вычитать определённое количество КО.

Результаты операции

По завершении операции будет произведён расчет её результатов и вам покажут сводную таблицу результатов.

МИССИЯ ВЫПОЛНЕНА

	1	2	3	4	5
1. Репей Офицер	0	0	0	0	Ранен
2. Белья-И-1 Сержант Подполковник	0	0	0	0	Здоров
3. Лиско Капитан Подполковник	1	0	0	0	Здоров
4. Дювер-К3 Подполковник Подполковник	0	0	0	0	Здоров
5. Васильев Капитан Подполковник	0	0	0	0	Здоров
6. Селья-И-2 Сержант Подполковник	0	0	0	0	Убит в бою
7. Ван Сержант Подполковник	1	0	0	0	Здоров
8. Сидоров Сержант Подполковник	0	0	0	0	Убит в бою

Результат: 0, Ресурсы: 0, Потеряно КО: 0, Враги КО: 0, Вышло: 10

1. Список сотрудников, участвовавших в операции.
2. Сколько врагов убил каждый сотрудник.
3. Сколько союзников убил каждый сотрудник дружественным огнём.
4. Сколько своих убил каждый сотрудник дружественным огнём.
5. Состояние здоровья каждого сотрудника на момент завершения операции. Если вы играете в кампанию — это самый важный столбец. Если боец «здоров» или «ранен», то всё нормально, если боец «убит в бою», он пропустит все последующие операции.
6. Сколько КО вы заработали в этой операции.
7. Сколько у вас всего КО после этой операции.
8. Чтобы записать игру для последующего просмотра, нажмите эту кнопку.
9. Чтобы начать операцию сначала, нажмите эту кнопку.
10. Чтобы покинуть этот экран и выйти в главное меню, нажмите эту кнопку. Если вы играете в кампанию, вы попадёте на экран менеджмента сотрудников.

Менеджмент сотрудников

Если вы играете в кампанию, то после каждой операции вы будете попадать на экран менеджмента сотрудников, прежде чем перейти к следующей операции. На этом экране вы можете потратить заработанные Командные Очки для повышения в звании ваших сотрудников, награждения их медалями и орденами и отправления их на курсы повышения квалификации.



1. Список сотрудников.
2. Чтобы отобразить тех, кто принимал участие в операции, нажмите эту кнопку.
3. Чтобы отобразить всех сотрудников, нажмите эту кнопку.
4. Описание выбранного сотрудника.
5. Список наград выбранного сотрудника.
6. Список доступных наград для выбранного сотрудника.
7. Чтобы наградить выбранного сотрудника выбранной наградой, нажмите эту кнопку.
8. Список доступных курсов для выбранного сотрудника.
9. Чтобы отправить выбранного сотрудника на выбранные курсы, нажмите эту кнопку.
10. Список доступных повышений для выбранного сотрудника.
11. Чтобы повысить выбранного сотрудника до выбранного звания, нажмите эту кнопку.
12. Здесь отображаются изменения, которые произойдут с сотрудником.

13. Отменить все изменения для выбранного сотрудника.

14. Отменить изменения для всех сотрудников.

15. Доступное количество КО.

16. Чтобы перейти к следующей операции, нажмите эту кнопку.

17. Чтобы выйти в главное меню и прервать кампанию, нажмите эту кнопку. Когда вы в следующий раз захотите поиграть в кампанию, она начнётся с этого экрана.

Награждения

С помощью наградений вы можете улучшать параметры сотрудника. Награждения стоят КО. Эффекты от наградений выводятся в соответствующем окне на экране «Менеджмента сотрудников» — для этого надо выделить награждение в списке. Нельзя наградить сотрудника любой медалью или орденом, т.к. существует строгая иерархия наградений и правила награждения. Награждать можно всех сотрудников, даже тех, кто не участвовал в последней операции, но участвовал минимум в одной операции. Более подробно о награждениях смотрите в соответствующем приложении.

Повышение звания

Повышая звание сотрудника, вы также улучшаете его параметры. Повышение звания также стоит КО. Для того, чтобы наградить сотрудника, он должен обладать достаточным количеством опыта. Нельзя перескакивать через звания, даже если у вас достаточно КО. Эффекты от повышения звания вы также можете увидеть в соответствующем окне экрана «Менеджмента сотрудников» — для этого надо выделить звание в списке. Повышать в звании можно всех сотрудников, даже тех, кто не участвовал в последней операции. Более подробно о званиях и их эффектах смотрите в соответствующем приложении.

Курсы

Отправляя сотрудника на курсы, вы повышаете его параметры, в зависимости от того, на какие курсы вы его отправили (в зависимости от того, кем вы хотите видеть своего сотрудника), повышаются те или иные параметры сотрудника. Всего есть 5 видов курсов: штурм-тренинг, курсы снайпера, сапёрное дело, марш-бросок и стрельбище. Первые три являются специальными для соответствующих специализаций. Последние два являются общими, марш-бросок — для улучшения физических показателей, стрельбище — для повышения точности стрельбы. Отправлять на курсы можно всех сотрудников, даже тех, кто не участвовал в последней операции. Более подробно о курсах смотрите в соответствующем приложении.

Повышение параметров

Так как значения параметров отображаются в аналоговом виде, их повышение может быть незаметным. Каждый параметр имеет 8 стадий: ужасно, плохо, ниже среднего, среднее, выше среднего, хорошо, отлично и максимум. Переход из одной стадии в другую достигается при значительном повышении параметра. При небольших повышениях стадия может остаться неизменной. Стадия «максимум» означает, что параметр достиг своего максимума и не может больше повышаться. Максимальное значение параметра равняется 100. Минимальное — 0. Таким образом, промежуток между двумя ближайшими стадиями приблизительно равняется 14 пунктам. Это означает, при повышении параметра на 14 пунктов обязательно произойдёт смена стадии, и чем меньше повышение, тем меньше вероятность смены стадии.

Опыт

За каждого убитого врага сотрудник получает опыт (98 единиц). Этот опыт отображается в аналоговом виде в информации о сотруднике. Опыт необходим для повышения звания — у каждого звания есть требование к опытности сотрудника. Максимальное количество опыта, после которого опытность сотрудника перестаёт повышаться — 9800.

Приложения

Психология сотрудника

На психологию сотрудника влияет ряд параметров, узнать о которых можно лишь из его биографии и характеристики.

Агрессивность — влияет на поведение сотрудника в боевой ситуации, чем агрессивнее сотрудник, тем больше вероятность, что он предпочтёт уничтожить врага вместо продолжения выполнения приказов.

Упорство — влияет на поведение сотрудника, на то, будет ли он отвлекаться на возникающие ситуации или продолжать выполнять приказы.

Храбрость — влияет на то, какое решение примет сотрудник в боевой ситуации: укроется ли он в укрытии или, наоборот, займёт более удобную позицию для стрельбы.

Осторожность — влияет на самостоятельность сотрудника, осторожный сотрудник не будет высовываться попусту.

Инициативность — влияет на самостоятельность сотрудника, высокая инициативность означает, что в критической ситуации он может решить, что ему лучше знать, что в данной ситуации надо делать.

Внимательность — высокая внимательность означает, что ни один звук не пройдёт мимо ушей сотрудника незамеченным.

Наблюдательность — хорошая наблюдательность гарантирует, что сотрудник не упустит ни одной детали и будет визуально выявлять противника гораздо быстрее.

Типы местности

Каждый тип местности обладает набором параметров, влияющих на видимость, слышимость и уставание сотрудника. Причем влияние на видимость зависит от позы персонажа. Разные типы местности имеют разные степени влияния:

Земля

На земле трудно замаскироваться, шум передвижения умеренный, уставание зависит только от угла подъема.

Земля с травой

Трава повышает маскировку сотрудника, однако увеличивает шумность передвижения и увеличивает уставание при перемещении.

Песок

На песке трудно замаскироваться, шум передвижения практически не слышен, увеличивает уставание при передвижении.

Камни

На камнях очень трудно замаскироваться, шум передвижения громкий, увеличивает уставание при передвижении.

Дерево

На деревянной поверхности очень трудно замаскироваться, шум передвижения громкий, усталость зависит только от угла подъема.

Метал

На металлической поверхности очень трудно замаскироваться, шум передвижения очень громкий, усталость зависит только от угла подъема.

Асфальт

На асфальте практически невозможно замаскироваться, шум передвижения громкий, усталость зависит только от угла подъема.

Грунтовая дорога

На грунтовой дороге практически невозможно замаскироваться, шум передвижения умеренный, усталость зависит только от угла подъема.

Снежная дорога

На снежной дороге практически невозможно замаскироваться, шум передвижения громкий, увеличивает усталость при передвижении.

Глубокий снег

В сугробе можно хорошо замаскироваться, шум передвижения громкий, сотрудник очень устает при передвижении.

Командные очки

Начисление

За убийство врага	100 КО
За выполнение задания	зависит от операции
За выполнение дополнительной задачи	зависит от операции
За быстрое завершение операции	зависит от операции

Вычитание

За погибшего союзника	40 КО
За погибшего своего	100 КО
За убийство союзника дружественным огнём	100 КО
За убийство своего дружественным огнём	250 КО
Сохранение прогресса операции	100 КО

Награждения

Стоимость награды	Сколько раз можно наградить	После какой награды	После скольких ловкостей и операций	После ловкости	После точности	После маскировки	После бесшумности	После силы	После наблюдательности
300	1	-	1	-	5	-	-	-	10
Медаль Жукова									
450	1	-	2	-	5	10	10	-	-
Медаль Суворова									
750	1	-	1	10	10	-	-	-	12
Медаль «За отвагу»									
850	1	-	3	10	10	10	-	-	10
Медаль «За Заслуги перед Отечеством» I степени									
550	1	-	2	5	5	-	-	-	10
Медаль «За Заслуги перед Отечеством» II степени									
550	1	-	1	4	4	-	-	-	10
Медаль за спасение погибавших									
600	1	-	1	6	6	6	-	-	6
Орден «За военные заслуги»									
900	1	-	3	8	8	12	12	-	9
Орден Мужества									
100	1	II степени	7	12	12	-	-	-	15
Орден за «Заслуги перед Отечеством» I степени									
800	1	III степени	6	10	10	-	-	-	12
Орден за «Заслуги перед Отечеством» II степени									
600	1	IV степени	5	7	7	-	-	-	7
Орден за «Заслуги перед Отечеством» III степени									
400	1	Малая I степени	4	5	5	-	-	-	5
Орден за «Заслуги перед Отечеством» IV степени									
700	1	-	1	-	-	7	15	10	-
Медаль «За отличие в спецоперации»									
1000	1	Орден I степени	8	15	15	15	15	15	15
Герой России									

Звания

Рядовой -> Ефрейтор (400)									
Специализация	Ловкость	Повзбужность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила	Наблюдательность	Сила	Наблюдательность
Снайпер	2	2	5	5	1	1	1	5	5
Штурмовик	2	7	1	-	5	5	5	1	1
Гранатометчик	7	2	1	-	-	4	4	5	5
Ефрейтор -> Мл. Сержант (500)									
Специализация	Ловкость	Повзбужность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила	Наблюдательность	Сила	Наблюдательность
Снайпер	3	5	6	10	3	2	2	5	5
Штурмовик	3	6	3	2	6	6	6	4	4
Гранатометчик	6	3	3	2	2	6	6	5	5
Мл. Сержант -> Сержант (500)									
Специализация	Ловкость	Повзбужность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила	Наблюдательность	Сила	Наблюдательность
Снайпер	6	4	7	8	2	2	2	5	5
Штурмовик	6	2	5	5	5	5	5	2	2
Гранатометчик	2	6	4	3	2	5	5	5	5
Сержант -> Ст. Сержант (500)									
Специализация	Ловкость	Повзбужность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила	Наблюдательность	Сила	Наблюдательность
Снайпер	4	4	10	10	4	4	4	10	10
Штурмовик	4	10	4	4	10	10	10	4	4
Гранатометчик	10	4	4	4	4	4	4	8	10
Ст. сержант -> Прапорщик (500)									
Специализация	Ловкость	Повзбужность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила	Наблюдательность	Сила	Наблюдательность
Снайпер	3	3	10	10	4	5	5	10	10
Штурмовик	3	7	4	5	10	8	4	4	4
Гранатометчик	7	3	4	5	4	4	4	8	10

Курсы

Прапорщик -> Ст. Прапорщик (500)						
Специализация	Ловкость	Подвижность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила Наблюдательность
Снайпер	5	5	10	10	5	5 10
Штурмовик	5	10	5	5	10	5 10
Гранатометчик	10	5	5	5	5	10 10

Ст. прапорщик -> Лейтенант (600)						
Специализация	Ловкость	Подвижность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила Наблюдательность
Снайпер	4	4	8	6	2	3 5
Штурмовик	4	8	4	3	4	7 2
Гранатометчик	8	4	4	3	2	9 3

Лейтенант -> Ст. Лейтенант (600)						
Специализация	Ловкость	Подвижность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила Наблюдательность
Снайпер	9	9	5	5	10	10 10
Штурмовик	9	5	9	9	2	5 5
Гранатометчик	5	9	9	9	9	5 10

Ст. лейтенант -> Капитан (600)						
Специализация	Ловкость	Подвижность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила Наблюдательность
Снайпер	4	4	10	20	4	4 10
Штурмовик	4	10	4	4	10	10 4
Гранатометчик	10	4	4	4	4	10 10

Капитан -> Майор (700)						
Специализация	Ловкость	Подвижность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила Наблюдательность
Снайпер	10	10	10	10	10	10 10
Штурмовик	10	10	10	10	10	10 10
Гранатометчик	10	10	10	10	10	10 10

Стоимость	Ловкость	Подвижность	Точность	Маскировка	Бесшумность	Сила Наблюдательность
Стрельбище						
400	5	0	5	0	0	0 0
Полевые учения						
700	0	5	0	5	5	0 10
Марш-бросок						
800	5	5	0	0	0	7 0
Штурм-тренинг						
700	0	5	0	0	10	5 0
Курс снайпера						
800	0	0	10	10	0	0 10
Саперное дело						
700	10	0	0	0	0	0 10

Горячие клавиши

Общие:	
SPACE	Открыть меню приказов
ENTER	Завершить текущую фазу игры и перейти к следующей фазе
ESC	Вызов меню игры
GREY +	Выдвинуть панель управления сотрудником на один уровень
GREY -	Задвинуть панель управления сотрудником на один уровень
Page Up	Позэтажное включение этажей
Page Down	Позэтажное отключение этажей
I	Показать карту миссии
PRINTSCREEN	Сделать скриншот
Caps Lock	Показ информации о типе местности при перемещении
TAB	Включить/отключить отображение иконок персонажей
F1	Вызов экрана справки
F9	Отключить/включить отображение интерфейса
F10	Быстрый выход
Выделение бойцов:	
CTRL+A	Выделить всех сотрудников
CTRL+I	Выделить первое звено
CTRL+2	Выделить второе звено
CTRL+3	Выделить третье звено
CTRL+4	Выделить четвертое звено
[	Выбрать предыдущего сотрудника
]	Выбрать следующего сотрудника
SHIFT + [	Добавить к выбранным сотрудникам предыдущего сотрудника
SHIFT +]	Добавить к выбранным сотрудникам следующего сотрудника
Фаза планирования:	
BACKSPACE	Отменить последний приказ
SPACE	Отменить режим отдачи приказа
DELETE	Отменить все приказы
B	Включить режим "Бинокль"
Фаза визуализации:	
Z	Перемотать в начало
X	Начать воспроизведение
C	Поставить на паузу
V	Остановить воспроизведение
B	Перемотать в конец
Сетевая игра:	
T	Послать сообщение всем
Y	Послать сообщение союзникам

Управление камерой с клавиатуры

Стрелки	Перемещение камеры в горизонтальной плоскости
CTRL+Стрелки	Ускоренное перемещение камеры в горизонтальной плоскости
Левый SHIFT+Вверх	Приближение камеры
Левый SHIFT+Вниз	Удаление камеры
Левый SHIFT+Влево	Вращение камеры вокруг своей оси влево
Левый SHIFT+Вправо	Вращение камеры вокруг своей оси вправо

Приказы

	P	Переместить Переместить сотрудника в пределах зоны расстановки
	O	Повернуть Повернуться в указанном направлении
	U	Встать Встать и повернуться в указанном направлении
	K	Сесть Сесть и повернуться в указанном направлении
	Z	Лечь Лечь и повернуться в указанном направлении
	R	Бежать Бежать к указанной точке
	M	Идти Идти к указанной точке
	S	Красться Красться к указанной точке
	C	Ползти Ползти к указанной точке
	Q	Сектор 1 сек Ждать одну секунду, смотря в указанную сторону
	W	Сектор 5 сек Ждать пять секунд, смотря в указанную сторону
	H	Сектор Ждать приказа, смотря в указанную сторону
	A	Атака Атаковать активным оружием
	1	Основным Атаковать основным оружием
	2	Дополнительным Атаковать дополнительным оружием
	3	Специальным Атаковать специальным оружием
	4	Граната Бросить гранату (первую в списке)
	5	Подствольник Выстрелить из подствольного гранатомета
	L	Посмотреть Посмотреть в указанном направлении
	B	Бинокль Включить режим "Бинокль"

Авторы

АЛЬФА: антитеррор - Мужская Работа

Проект Максима Вознюк

МиСТ лэнд - ЮГ

© 2004-2005

Менеджер проекта

Дмитрий Бабкин

Игровое наполнение

Сценарий
Виталий Шутов
Гейм дизайн
Макс Тузов
Максим Вознюк

Арт

Директор Арт отдела
Вадим Шабатко
Концепт арт
Петр Морозов
Петр Казаков

Уровни

Игорь Мисальчинин
Належда Ануфриева
Макс Тузов
Модели людей
Сергей Чабров
Александр Федотовский

Денис Кулаев

Модели техники

Николай Коробов
Дополнительные модели
Сергей Твердюков
Алексей Давыдов
Анимация

Вадим Шабатко
Интерфейс

Сценарий

Постановка скриптовых сцен
Вадим Шабатко
Дмитрий Терещенко
Сергей Твердюков

Программирование

Директор программного отдела
Сергей Загурский
Ведущий программист проекта
Леонард Валик

Доп. программирование

Дмитрий Худяков
Искусственный интеллект
Макс Тузов
Редактор уровней
Сергей Сидоров

Утилиты

Вадим Петров
Оптимизация сетевого кода
Дмитрий Худяков

Звук & Музыка

Звукорежиссер
Павел Ануфриев
Роли озвучивали
Сергей Чоншев и
Борис Миронов
Восемь Кулаев
Кирилл Радиг
Юрий Деряж
Александр Раздво
Павел Сметанин
Александр Груднев
Дмитрий Филиппов
Олег Кузнецов
Сергей Чоншев

Запись, студия "Mix@Games"

Продюсирование саундтрека

Александр Шуклаев
Авторы музыки
Александр Шуклаев (проект Selenica)
Дмитрий Кузьминко (проект Strategic Music)

Международное сопровождение

Менеджер локализаций
Максим Сузов
Ассистент локализаций
Наталья Грезина
Литературный корректор
Александр Ласкин

Сопровождение разработки:

Веб-мастер
Михаил Еплов
Системный администратор
Антон Остап
Финансовый управляющий
Марина Мирошникова
Бухгалтер
Ольга Токренко
Инспектор по кадрам
Наталья Голева

Тестирование

Ведущие внутренние тестеры
Никита Грабарник
Антон Раш
Илья Коломийцев

Отдельное спасибо за тестирование:

A-clan (<http://a-clan.ru>)
Art (Санкт-Петербург)
Aval (Набережные Челны)
DarkGool (Омск)
Dim (Южно-Сахалинск)
Evil (Москва)
Headhunter (Н. Новгород)
JaR (Санкт-Петербург)
Landar (Москва)
Leonoff (Урал)
Lachy (Волжск)
pReDeTo (Санкт-Петербург)
SgtFallen (Москва)
Twocats (Москва)
Vit (Воронеж)
Гюрга (Санкт-Петербург)
Хедин (Москва)
alf88 (Nantes, Франция)

А также всем остальным, принимавшим участие в тестировании проекта

Внешние программные библиотеки

STPort (www.stport.org)
Boost (www.boost.org)
ANTLR (www.antlr.org)
Bink SDK (www.radgamestudio.com)
Ogg Vorbis (www.vorbis.com)
Meqon (www.meqon.com)
Lua (www.lua.org)

Спасибо

Meqon team (www.meqon.com)
and personally to Jonas Gustavsson
Intel corp.
and personally to Svetlana Lichareva
Subversion team (subversion.tigris.org)
Всем кто принимает участие
и поддерживает развитие Open Source.
И в частности организаторам и спонсорам
сайтов www.sourceforge.net и www.tigris.org

Всем кто в проект верил и поддерживал!

Техническая поддержка

support.russobit-m.ru;

(095) 979-55-59,

а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

Проект посвящается тем, кто стоит на страже покоя России.

Для заметок

Режим поведения «Стрелять в ответ» подразумевает ответный огонь только по атакующему врагу. Ответный огонь будет вестись не только тем, кого атакуют, но и всеми остальными членами команды, которые видят врага и находятся в этом же режиме или в режиме «Стрелять по своему усмотрению». С помощью этого режима можно реализовывать прикрытие, например: снайпер в режиме «Стрелять в ответ» лежит и наблюдает за тем как штурмовая группа выходит на позиции, он видит и врагов, но не атакует их. Если штурмовая группа будет атакована, снайпер откроет огонь по атакующему врагу.

Можно выбрать любой режим поведения бойца уже после отдачи приказов. В этот режим боец перейдёт после выполнения приказов или в случае сброса приказов в нестандартных ситуациях (например, попал под обстрел). Аналогично с выбором активного оружия.

Выбор активного оружия точно так же привязан к приказам, как и режимы поведения. Можно отдать приказ с основным оружием в качестве активного оружия, затем отдать другой приказ с дополнительным оружием в качестве активного. Таким образом, указывая каким оружием, боец будет атаковать врага, если режим поведения позволяет атаковать. Однако стоит учесть, что если отдать приказ на атаку конкретным оружием (с помощью горячих клавиш: 1, 2, 3), боец будет переключаться на нужное оружие (если оно не то, что выбрано активным), атаковать, после чего возьмет в руки оружие, выбранное активным.

При начале кампании сначала теряется возможность продолжить её прохождение с того места, где я остановился. А если я сохранился в кампании, сохранение также будет потеряно.

«Продолжить» кампанию — означает продолжить игру с экрана «Менеджмент сотрудников» после последней пройденной операции. Это очень удобно, ибо позволяет сделать изменения на этом экране, вплоть до отмены всех изменений.

«Загрузить» кампанию (или операцию) — означает продолжить игру, с того момента, где я сохранился в ходе операции.

Сохранение происходит в один слот. Каждое новое сохранение затирает предыдущее. Сохранения в кампании и в операции — это отдельные виды сохранений, не затирающие друг друга.

Командные очки, потраченные на снаряжение, не возвращаются после завершения миссии, а снаряжение автоматически возвращается на

склад. КО — это не деньги, а степень вашей успешности. Чем вы успешнее, тем больше у вас КО, и тем больше ваши возможности. Беря снаряжение со склада, вы его не «покупаете», а как бы «берёте в аренду» и должны «уплатить арендную плату».

Чем боец глубже в доме, тем сложнее его заметить тому, кто смотрит с улицы.

На экране набора команды бойцы сортируются по специализациям. Сверху вниз, лучшие вверх.

Зажатый правый CTRL ускоряет перемещение камеры. Удобно использовать в сочетании со стрелками клавиатуры.

«Рестарт» начинает миссию с фазы расстановки.

В случае неудачного распределения КО на экране «Менеджмент сотрудников», можно снова перейти на этот экран, воспользовавшись кнопкой продолжить кампанию в главном меню.

В режиме «Бинокль» отображается очень важная информация о типе местности: бонусы к маскировке в различных позах, видимость места (чем выше видимость, тем больше шансов обнаружить там врага, если он там есть), расстояние до места. Все данные зависят от наблюдающего и места.

Если во время выглядывания из-за угла боец заметит врага, то, если ему позволяет режим поведения, он самостоятельно повторно выйдет или выскочит из-за угла, чтобы уничтожить его.

Для заметок

Для заметок

Для заметок

