

FM 6-1201-309-62

ПОЛЕВОЙ СПРАВОЧНИК АГЕНСТВА НАЦИОНАЛЬНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ



КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК ДЛЯ НОВОБРАНЦЕВ NSDF,
ВКЛЮЧАЮЩИЙ ИНФОРМАЦИЮ О ПЛАНЕТАХ,
ТЕХНИКЕ И ДРУГИЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ ДАННЫЕ

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

ГОЛОВНОЙ ОФИС, NSA
ИЮНЬ 1969

Несмотря на то что Battlezone использует некоторые реальные факты, история и сюжет игры полностью вымышлены. Кроме того все персонажи встречающиеся в игре также вымышлены, за исключением отсылок к президенту Дуайту Д. Эйзенхауэру, бывшему директору ЦРУ Аллену Даллесу и некоторым членам отряда астронавтов США. Все события и герои вымышлены. Любые совпадения с реальными личностями случайны. В ходе игры в Battlezone делаются отсылки к правительству Соединенных Штатов Америки, включая администрацию президента США, Агентство национальной безопасности, Центральное разведывательное управление, Национальное управление по воздухоплаванию и исследованию космического пространства. Ни одна из перечисленных организаций не одобряла и никаким образом не связана с созданием Battlezone, и игра не является уполномоченным продуктом вышеуказанных органов.



© 1998-2016 Rebellion. Названия и логотипы Rebellion, а также Battlezone являются торговыми марками Rebellion и могут являться зарегистрированными торговыми марками в некоторых странах. Все права защищены

REBELLION

FM 6-1201-309-62

ПОЛЕВОЙ СПРАВОЧНИК АГЕНСТВА

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК ДЛЯ НОВОБРАНЦЕВ NSDF,
ВКЛЮЧАЮЩИЙ ИНФОРМАЦИЮ О ПЛАНЕТАХ,
ТЕХНИКЕ И ДРУГИЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ ДАННЫЕ

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

ГОЛОВНОЙ ОФИС, NSA
ИЮНЬ 1969

Несмотря на то что Battlezone использует некоторые реальные факты, история и сюжет игры полностью вымышлены. Кроме того все персонажи встречающиеся в игре также вымышлены, за исключением отсылок к президенту Дуайту Д. Эйзенхауэру, бывшему директору ЦРУ Аллену Даллесу и некоторым членам отряда астронавтов США. Все события и герои вымышлены. Любые совпадения с реальными личностями случайны.

В ходе игры в Battlezone делаются отсылки к правительству Соединенных Штатов Америки, включая администрацию президента США, Агентство национальной безопасности, Центральное разведывательное управление, Национальное управление по воздухоплаванию и исследованию космического пространства. Ни одна из перечисленных организаций не одобряла и никаким образом не связана с созданием Battlezone, и игра не является уполномоченным продуктом вышеуказанных органов.

REBELLION®

© 1998-2016 Rebellion. Названия и логотипы Rebellion, а также Battlezone являются торговыми марками Rebellion и могут являться зарегистрированными торговыми марками в некоторых странах. Все права защищены.



ВАЖНОЕ МЕДИЦИНСКОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О ВИДЕОИГРАХ

Фотогенная эпилепсия

У очень небольшого процента людей могут возникнуть приступы эпилепсии при воздействии определенных визуальных эффектов, таких как вспышки света или узоры, которые могут использоваться в видеоиграх. Даже у людей, у которых ранее не наблюдалось случаев приступов или эпилепсии могут иметься невыявленные состояния, которые могут вызвать эти «эпилептические приступы» во время видеоигр. Эти приступы могут иметь целый ряд симптомов, включая головокружение, нарушение зрительного восприятия, подергивание глаз или лица, подергивания рук или ног, дезориентация, спутанность сознания или кратковременная потеря сознания. Приступы также могут вызывать потерю сознания или конвульсии, которые могут привести к травмам от падения или удара о близлежащие объекты.

Если у вас наблюдается один из этих симптомов, немедленно прекратите игру и обратитесь к врачу

Родители должны следить за детьми или спрашивать их о перечисленных выше симптомах, поскольку дети и подростки более подвержены подомным приступам, чем взрослые. Риск фотогенных эпилептических приступов можно снизить, принимая следующие меры предосторожности: Садитесь дальше от экрана; используйте экран меньшего размера; играйте в хорошо освещенной комнате; не играйте, когда вы в сонном или устало состоянии.

Если у кого-либо из ваших родственников были случаи приступов или эпилепсии, обратитесь к врачу, прежде чем играть.

Содержание

ВАЖНОЕ МЕДИЦИНСКОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О ВИДЕОИГРАХ.....	2
Фотогенная эпилепсия.....	2
Главное меню.....	4
Одиночная кампания.....	5
Опции.....	6
Опции игры.....	6
Графика.....	7
Звук.....	8
Настройка ввода.....	8
Игровые настройки.....	9
Сохранение и восстановление игры.....	13
Сетевая игра.....	13
Особенности сетевой игры.....	15
Сетевая игра имеет следующие опции:.....	16
Советы для сетевой игры в режиме стратегии.....	18
Базовые навыки боя.....	19
Бой.....	19
Стратегия.....	22
Строительство и питание зданий.....	28
Основы строительства.....	28
Продвинутое строительство.....	28
Альтернативные источники питания.....	29
Гарантия и поддержка.....	31
Введение.....	31
Лицензия.....	31
Право собственности.....	31
Ограничения на использование.....	31
Гарантия.....	31
Ограничение ответственности.....	31
Юрисдикция.....	31
Возникают проблемы?.....	32

Главное меню

Одиночная игра

Выберите Одиночная игра, чтобы играть в Battlezone.

Сетевая игра

Выберите эту опцию, чтобы играть в сетевую игру через Интернет или по локальной сети.

Посмотреть титры

Выберите эту опцию, чтобы посмотреть список всех замечательных людей (и домашних питомцев), которые работали над этой замечательной игрой.

Повторить вступление

Покажет вступление еще раз.

Опции

Откроет экран опций, где вы сможете настроить графику, звук, управление и настройки игры.

Моды

Откроет экран выбора модов включить/выключить и приоритизировать установленные пользовательские дополнения.

Выйти из игры

Нажмите **Выйти из игры**, если вы хотите выйти.

Одиночная игра

Звезды и полосы

Выберите Звезды и полосы, чтобы начать американскую кампанию. Звезды и полосы — это основная кампания, в которой игроков знакомят с основами экшен-стратегии от первого лица.

Красная бригада

Выберите Красная бригада, чтобы начать кампанию Красная бригада. В миссиях кампании Красная бригада вы берете на себя роль командира советских войск, сражающихся с американской Бригадой черных псов. Красная бригада — это набор миссий для опытных игроков.

Боевые упражнения

Выберите Боевые упражнения, чтобы начать обучающие миссии. Для новых игроков Боевые упражнения предлагают подготовку к вселенной Battlezone, а также руководство по использованию техники, стрельбе по врагам, управлению и строительству. Пройдите четыре обучающие миссии, и вы сможете руководить войсками.

Загрузить сохраненную игру

Используйте это меню, чтобы загрузить ранее сохраненную игру.

Мгновенный бой

Мгновенный бой — это коллекция одиночных карт, в которой вы можете сразиться с ИИ.

Опции

На экране опции игроки могут настроить опции игры, опции графики, опции аудио и раскладку клавиатуры для Battlezone.

Опции игры

Сложность игры

Измените сложность Battlezone с очень простой на очень тяжелую. По умолчанию стоит средний уровень сложности.

Специальный предмет

Изменяет поведение специальных предметов (Фантом VIR, Красное поле, Сенсорная камера местности). Когда эта опция **Включена**, вы можете включать и выключать специальные предметы нажатием левой кнопки мыши, либо в любой момент с помощью триггера специального предмета (средняя кнопка мыши). Когда эта опция **Выключена**, то специальные предметы автоматически включаются, когда вы их выбираете и отключаются, когда вы убираете. У вас нет другого контроля над ними.

Автоматическое выравнивание

Автоматическое выравнивание регулирует уровень вашей техники во время игры. **Отключение** этой опции позволит продвинутым игрокам управлять техникой с большей точностью, однако это может быть достаточно сложно.

Слежение за целью

Если эта опция **Включена**, то во время игры появится небольшой индикатор, который поможет пилотом более точно стрелять по движущимся целям. Когда цель движется, наведение визира на цель и ведение огня может привести к бесполезному расходованию боеприпасов, поскольку цель может сдвинуться с линии огня, и снаряд пролетит мимо. Индикатор слежения за целью показывает, куда нужно целиться, чтобы попасть во вражескую технику.

Поменять мыш (вверх/вниз)

Эта опция меняет вывод команды мыши. Если повести курсор вниз, ваша техника будет двигаться вниз и наоборот.

Чувствительность мыши

Этот параметр отвечает за чувствительность мыши в игре.

Помощь по стратегии

Если эта опция включена, вы будете получать автоматические подсказки по объектам при наведении на них курсора.

Язык

Измените текст и голос на один из поддерживаемых языков.

Графика

Список опция графики, которые позволяют настроить визуальную составляющую игры на вашей системе. Опции, которые повышают качество, могут привести к замедлению игры на старых системах. Если игра работает очень медленно, поэкспериментируйте с настройками графики

- Монитор
- Разрешение
- Анизотропная фильтрация
- Полный экран
- Тени автомобилей
- Размер HUD
- Показать HUD
- Сглаживание
- Детали
- Дисплей кабины
- Свечение экрана
- Примените, чтобы принять изменения в настройках графики

Звук

Меню настроек звука содержит ползунки для управления громкостью:

- Музыки
- Эффектов
- Голос

Настройка ввода

Используется для изменения элементов управления по умолчанию. На этом экране можно посмотреть и изменить привязку клавиш клавиатуры, а также включить контроллер/джойстик, с помощью которых можно будет управлять движением и выбранным оружием.

Игровые настройки

Управление

Q	Медленно вперед
W	Вперед
A	Скользить влево
S	Остановиться и назад
D	Скользить вправо
F	Смотреть вверх
C	Смотреть вниз
Мышь влево	Повернуть влево
Мышь вправо	Повернуть вправо
E	Прыжок

Оружие

Левая кнопка мыши	Стрелять
Правая кнопка мыши	Выбор оружия
C F8 по F12	Выбор узла подвески вооружения
C Ctrl-F8 по Ctrl-F12	Группировка узлов подвески вооружения
L	Объединить 2 лучших оружия

Виды

Shift-F1	Вид кабины и HUD
Shift-F2	Только HUD
Shift-F3	Вид над техникой
Shift-F4	Вид с внешней камеры
Shift-F5	Без HUD или вида из кабины
Клавиши со стрелками	Элементы управления внешней камеры
+/-	Отдалить/приблизить
Shift-F11	Свободная камера Поворот с помощью клавиш со стрелками, движение вперед/назад с помощью клавиш масштабирования (+/-)

Командный интерфейс

Esc	Меню настроек игры
С 1 по 9 и 0	Активировать меню командного интерфейса
Пробел	Отдать команду умного наведения выбранному юниту
Alt	Отдать команду умного наведения на выбранную цель
Tab	Отменить выбранную команду
Shift	Управление меню с помощью мыши

Группировка юнитов

Ctrl и выбрать юниты	Выбрать несколько юнитов
С Ctrl-F1 по Ctrl-F7	Закрепить выбранных юнитов за быстрой клавишей
F1-F7	Выбрать сопоставленную игроком группу

Другие

T	Включить или выключить наведение цели на врага/ Выключить навигационный маяк
N	Выбрать следующий навигационный маяк
P	Сбросить навигационный маяк
I	Получить информацию об объекте в прицеле
H	Выпрыгнуть из техники
Ctrl-B	Покинуть и уничтожить технику
K	Развернуть/Свернуть разворачиваемую технику
Ctrl-C	Разговаривать с другим игроком в многопользовательской игре.
Пауза	Оставить игру на паузу

Другие

Alt-X	Выйти из миссии
M	Информация о сетевой игре
O	Посмотреть задачи миссии
R	Повторить радиопередачу
Caps Lock	Переключить радар/карту



Сохранение и восстановление игры

Battlezone временно сохраняет ваш прогресс в кампании, пока у вас запущена игра. Однако необходимо сохранять игру, чтобы у вас было постоянное сохранение. Вы можете сохранить игру следующим образом:

Вы можете сохранить игру, выйдя в меню, нажав **Esc**. Нажмите **Esc**, затем выберите Сохранить игру. Назовите сохраненную игру и нажмите Enter, чтобы закончить.

Загрузить сохраненную игру из меню одиночной игры, выбрав Загрузить сохраненную игру. Выберите вашу сохраненную игру, чтобы запустить ее.

Сетевая игра

Выберите **Сетевая игра** в Главном меню, чтобы начать сетевую игру.

Присоединитесь к одной из доступных комнат. Чтобы отправлять сообщения другим игрокам, введите ваше сообщение в нижней части экрана и нажмите **Enter**, чтобы отправить сообщение всем игрокам в выбранной комнате. Нажмите **W**, чтобы отправить сообщение только одному игроку. Нажмите **M**, чтобы перестать получать сообщения от игрока. Нажмите **M** еще раз, чтобы снова начать получать сообщения.

Когда вы организуете игру, вы можете нажать на других игроков и выбрать **K**, чтобы выгнать других игроков из комнаты. Нажмите **Создать комнату**, чтобы создать новую комнату, в которой игроки смогут общаться, ожидая запуска новой игры.

Чтобы присоединиться к игре, выберите одну из доступных

игр. Нажмите **Присоединиться к игре**, чтобы запустить.

Чтобы создать новую игру, выберите **Создать игру**. Введите название игры в поле и нажмите **ОК**, чтобы перейти к следующему экрану. Вас попросят выбрать миссию для вашей игры. Затем вы сможете выбрать технику и настроить параметры миссии исходя из выбранного типа. Доступные миссии включают Бой насмерть (**D**), Царь горы (**K**) и Стратегические миссии (**S**). Cliquez sur une mission pour afficher.

Когда вы нажимаете на каждую миссию, появится описание карты этой миссии.

Бой насмерть создает карту, где каждый пилот должен всех убить или погибнуть. В **Боях насмерть** строительство недоступно. Различные бонусы, которые восстанавливают боеприпасы, ремонтируют поврежденную технику и открывают другие виды оружия для пилотов, можно найти на карте.

В режиме сетевой игры техника, которую вы можете выбрать, отличается от той, что доступна в одиночной кампании Battlezone.

Новые игроки могут присоединиться к Динамичному бою насмерть в любой момент (Синхр. **Выкл.**)

Карта **Царь горы** создает игру, где пилоты должны контролировать захваченную территорию. В **Царе горы** строительство недоступно. Различные бонусы, которые восстанавливают боеприпасы, ремонтируют поврежденную технику и открывают другие виды оружия для пилотов, можно найти на карте.

Выберите карту **Стратегия**, чтобы запустить миссию, которая позволит пилотам строить и защищать базу. Переработчик будет доступен, и пилот должен использовать стратегические

навыки, чтобы запускать сокрушительные атаки на вражеские базы. Однако главная цель все такая же — убить врагов, иначе они убьют вас.

Этот экран также отображает статус игроков в игре и позволяет игрокам общаться друг с другом пока они ждут других игроков.



Нажмите **Запустить**, чтобы запустить новую игру. Подождите, пока другие игроки присоединятся к игре, а затем убейте их.

Когда начнется миссия, нажмите **M**, чтобы получить информацию о других сражающихся игроках. Появится информационная панель с именем, количеством убийств, смертей и пингом игроков. Пинг — это скорость, с которой информация о передвижениях и действиях игрока передается в вашу консоль. Игрок с большим пингом будет двигаться резкими рывками, и вражеским пилотам возможно придется поменять стратегию, чтобы убить его.

Особенности сетевой игры

Во время сетевой игры на экране будут появляться различные сообщения. Если новый игрок присоединится к игре, пилоты получат сообщение.

Когда технику уничтожают в сетевой игре в Battlezone, пилот катапультируется и приземляется на землю. Пилот затем должен найти другое транспортное средство, пока его не убьют. Игра будет окончена для пилота только если его убьют, когда он находится не в технике.

Нажмите **Покинуть (Ctrl-B)**, чтобы катапультироваться. После этого будет запущен процесс самоуничтожения вашей техники. Выберите **Выпрыгнуть (H)**, чтобы выпрыгнуть из вашей техники. Техника при этом останется нетронутой.

Когда пилоты на земле, они могут стрелять по вражеским пилотам и технике, используя личное или ручное оружие. Если пилот убивает вражеского пилота с помощью снайперской винтовки, то он может взять под свое командование его технику.

Сетевая игра имеет следующие опции:

Синхр. вход (Вкл/Выкл)

Игры с Синхр. входом начинаются одновременно для всех игроков. Новые игроки не смогут присоединиться к игре, когда она начнется. Эта опция доступна для режимов Стратегия и Бой насмерть и рекомендуется для всех игр в режиме Стратегии.

Спутник связи Вкл/Выкл

Когда опция **Спутники связи Вкл/Выкл** поставлена на **Вкл**, игроки смогут строить башни связи. Башни связи позволяют включить вид на поле боя со спутника. Эта опция используется только в играх в режиме Стратегия.

Казармы Вкл/Выкл

Когда опция Казармы **Вкл/Выкл** поставлена на **Вкл**, игроки могут строить казармы. **Казармы** дают игроку больше пилотов, позволяя управлять несколькими юнитами одновременно. Игроки могут отключить казармы в играх через Интернет, чтобы ограничить допустимое количество активных юнитов. Эта опция используется только в играх в режиме Стратегия.

Жизни игрока

Это число показывает, сколько раз игрок может умереть в режиме Стратегии и по-прежнему продолжать управлять войсками. Эта опция используется только в играх в режиме Стратегия.

Лимит игроков

Эта опция показывает, сколько игроков может присоединиться к игре. Лимит игроков применяется к режимам Бой насмерть и Царь горы.

Лимит времени

Определяет, как долго будет продолжаться игра, прежде чем она автоматически закончится. Лимит времени применяется только для игр в режиме Бой насмерть.

Снайпер

Эта опция определяет, будет ли у игроков снайперская винтовка, если они покинут свою технику. Применяется как к играм в режиме Бой насмерть, так и к играм в режиме Стратегии.

Лимит убийств

Эта опция устанавливает количество убийств, которого должен достичь игрок, чтобы игра автоматически закончилась. Лимит убийств применяется только для игр в режиме Бой насмерть.

Советы для сетевой игры в режиме стратегии

- Попытайтесь не погибнуть! Независимо от того, насколько сильны ваши войска, вы проиграете игру, если вы погибните больше допустимого количества раз. Постарайтесь держаться подальше от сражений и позвольте компьютеру сражаться за вас.
- Постройте эффективную оборонительную линию. С живыми игроками играть сложнее, чем с компьютером. Ваша линия обороны пройдет испытание на прочность.
- Научитесь эффективно использовать свои войска. Каждый юнит в Battlezone лучше всего подходит для конкретного вида атаки или обороны. Изучи сильные стороны каждого юнита и используйте их самым эффективным способом.
- Количество играет важную роль. В сражениях обычно выигрывает сторона с превосходящими силами. Старайтесь держать ваши войска вместе или приведите их в определенную точку на поле битвы для решительных действий.
- Следите за поставками металлолома и стройте хранилища рядом с залежами.
- Управляйте картой. Используйте изображение на экране (нажмите **Caps Lock**), чтобы определить участки, которые.

Базовые навыки боя

Бой

Движение

Управляйте вашей техникой с помощью клавиатуры и мыши. Чтобы техника двигалась вперед нажмите **W**. При движении вперед, удерживая клавишу **W**, поворачивайте **мышь влево и вправо**, чтобы повернуть при движении.

Нажмите **A**, чтобы сделать шаг влево и **D**, чтобы сделать шаг вправо.

При путешествии по миру игры вы можете столкнуться с различными объектами вроде кратеров или холмов, которые вашей технике будет сложно преодолеть. Нажмите клавишу **E**, чтобы использовать турбо ускорители и подпрыгнуть. Для лучшего эффекта желательно нажать клавишу движения вперед. Чем больше движущая сила, тем выше вы прыгните.

Лбоевые упражнения Battlezone крайне необходимы для игроков, которые впервые играют в подобные игры. В них вы научитесь управлять техникой, общаться с другими юнитами и целиться по врагам.

Базовое управление стрельбой и оружием

Чтобы выстрелить, нажмите **левую кнопку мыши** или клавишу Insert. Вы можете переключаться между оружиеми с помощью **правой кнопки мыши** или клавиши Enter. Используйте клавиши с **F8** по **F12**, чтобы быстро переключаться между оружиеми. Клавиша **F8** позволит вам выбрать первое оружие, клавиша **F9** позволит выбрать второе оружие и так далее. Нажмите с **Ctrl-F8** по **Ctrl-F12**, чтобы связать одно оружие с другим.

Захват цели

Чтобы целиться в противника, нажмите **T**, когда враг будет в пределах видимости. Бортовой компьютер автоматически зафиксируется на тепловой сигнатуре вражеской техники и останется зафиксирован. Появится прицел для наведения цели, который будет показывать расстояние до вражеской техники и понесенный ей урон. Будет отображена камера прицеливания, которая будет автоматически показывать расположение и действия данной техники. Если враг до этого не был мишенью и в него попадает огонь пилота, то он автоматически становится мишенью и собирается информация о цели.

Пешком

Нажмите **H**, чтобы выпрыгнуть из вашей техники. Техника при этом останется нетронутой. Нажмите **Ctrl-B**, чтобы выпрыгнуть из вашей техники. После этого техника самоуничтожится.



Когда вы на земле, используйте клавиатуру и мышь, чтобы перемещаться также как и в технике. Пилоты, перемещающиеся пешком, могут вызвать подкрепление, чтобы их подобрали. Либо они могут взять под свой контроль вражескую технику.

Однако пилоты более уязвимы, когда они не в технике. Враги могут в них стрелять. Однако, они не полностью беззащитны. Каждый пилот получает плазменное оружие и снайперскую винтовку и может стрелять по вражеской технике или другим пилотам.

Смена техники

Пилот может попросить союзников подобрать его. Выберите дружественный юнит и используйте команду **Заберите меня**. Другой солдат выпрыгнет из техники и командующий пилот сможет ее использовать. Первый пилот сможет сесть в любое ближайшее транспортное средство союзников, в котором нет пилота, либо пойдет пешком обратно на базу.

Угон техники

Когда вы перемещаетесь пешком, вы можете использовать ваше стандартное оружие или снайперскую винтовку, чтобы стрелять по вражеской технике, убивать пилотов и использовать их транспортные средства.

При переключении на снайперскую винтовку пилот присядет и поднимет винтовку на плечо, активируя тепловой снайперский прицел. Снайперская винтовка отобразит врага в виде яркой белой точки, когда техника противника будет в пределах видимости. Устраните вражеского пилота, и вы сможете конфисковать его технику.

Техника, которую можно угнать:

БТР	Артиллерия	Тяжелая Бритва
Минный	Бритва	Ракетный Танк
Заградитель		
Мусорщик	Танк	Турель

Стратегия

Умное наведение

Умное наведение – это базовый боевой инструмент, который позволяет пилотам отдавать приказы юнитам. Наведите прицел на юнит и нажмите **Пробел**, чтобы открыть список доступных команд. Эти команды можно затем отдать, нажимая клавиши на цифровой клавиатуре с **1** по **0**. Чтобы вернуться в меню команд, нажмите клавишу **Tab**. Инженеры NSDF упростили процесс сражений, позволив пилотам отдавать команды нажатием одной кнопки. Даже в суровых условиях боя, инциденты с огнем по своим и боевые ошибки были сведены к минимуму. Будьте уверены, что командование NSDF доверяет пилотам, но также понимает, что нашим солдатам приходится принимать жизненно важные решения, и есть вероятность неумышленных ошибок.



Управление юнитами

Используйте Умное наведение, чтобы управлять дружественными юнитами. Этот прицел служит в качестве узла связи между Переработчиком, зданиями и мобильными юнитами. Наведите прицел на нужное устройство и нажмите **Пробел**, чтобы отдать приказ. Возможные команды появятся в левой верхней части консоли. Выберите нужную команду и нажмите соответствующую кнопку. Здания немедленно приступят к исполнению приказа и доложат о выполнении.

Быстрые клавиши

Клавиши с **F1** по **F7** можно использовать, чтобы отдавать приказы группе юнитов. Для этого удерживайте клавишу **Ctrl** и выберите юнит или юниты из командного интерфейса. Затем,

удерживая клавишу **Ctrl** нажмите функциональные клавиши с **F1** по **F7**. Вы должны услышать щелчок. Теперь, когда вы нажимаете выбранную функциональную клавишу, вы можете отправить команды всем юнитам в этой группе сразу.

Карта

Топографическая карта отображается в левой нижней части консоли техники. Были проведены объемные изыскательные работы, и была внедрена последняя спутниковая информация. Эта карта была спроектирована для того, чтобы предупредить пилотов о топографических угрозах, а также использовать окружение планеты с пользой для опытных пилотов. Плавающий компас направления накладывается на карту, чтобы позволить пилотам прокладывать собственный маршрут и двигаться согласно приказам. На этой карте также показывается информация радара. Вражеские транспортные средства и лагеря отображаются красным, а дружественные войска зеленым цветом.

Командный интерфейс

На командном интерфейсе отобразится местоположение юнитов на карте, когда выбраны дружественные юниты. Командный интерфейс позволяет пилоту строить юниты и управлять ими. Самый высокий уровень командного интерфейса это категории юнитов: наступательные, оборонительные и т.д.

1. Наступательные юниты

Это меню позволяет вам выбирать и управлять наступательными юнитами. Когда вы выбираете эту категорию, вы увидите список доступных наступательных юнитов. Выберите юнит, и отобразится список доступных приказов. Нажмите соответствующую цифру, чтобы отдать приказ. Наступательные юниты включают Танки, Разведчики, БТР и Ходунки.

2. Оборонительные юниты

Это меню позволяет вам выбирать и управлять оборонительными юнитами. Когда вы выбираете эту категорию, вы увидите список доступных оборонительных юнитов. Выберите юнит, чтобы открыть список команд. Нажмите соответствующую цифру, чтобы отдать эту команду. Оборонительные юниты включают Гаубицы, Турели и Минные Заградители. Турели и Гаубицы могут стрелять только после развертывания. Чтобы развернуть или свернуть Турель или Гаубицу, которой вы управляете, нажмите К.

3. Обслуживающие юниты

Это меню позволяет вам выбирать и управлять обслуживающими юнитами. Выберите обслуживающий юнит, чтобы открыть список доступных команд. Нажмите соответствующую цифру, чтобы отдать эту команду. Обслуживающие юниты включают в себя Мусорщиков и Буксиры.

4. Навигационные маяки

Это меню отображает список всех активных навигационных маяков. Нажимая число, которое соответствует конкретному маяку, вы сможете выбрать этот маяк и отобразить вид его камеры. Как только маяк выбран, вы сможете отдать дружественным войскам приказ провести рекогносцировку в этой локации. Командование NSDF разместила в некоторых локациях навигационные маяки. Навигационные маяки можно разместить в любом месте на карте, запустив их из оружейной (если она доступна). Примечание: Выбранный маяк будет вращаться вместе с вашей техникой, позволяя вам видеть во всех направлениях вокруг маяка.

5. Переработчик

При выборе этого меню будут показаны все доступные для строительства юниты. Юниты, которым нужно больше металлолома, чем было собрано, будут недоступны для строительства. Рядом с каждым юнитом будет отображаться число, которое показывает сколько металлолома необходимо для его строительства. Буква Р указывает, нужен ли солдат, чтобы управлять этим юнитом. Если у вас нет свободных пилотов, но построить этот юнит будет невозможно. Если Переработчик разворачивается на гейзере и вы хотите его переместить, то вы должны сначала отдать ему приказ на свертывание. Чтобы свернуть Переработчик, откройте канал связи с Переработчиком и нажмите 5, а затем 0. Когда он будет свернут, Переработчик будет принимать приказы на перемещение.

6. Мобильный завод юнитов

Мобильный завод юнитов похож на Переработчик, однако он рассчитан на строительство более продвинутой техники. При выборе этого меню будут показаны все доступные для строительства юниты. Юниты, которым нужно больше металлолома, чем было собрано, будут недоступны для строительства. Рядом с каждым юнитом будет отображаться число, которое показывает сколько металлолома необходимо для его строительства. Буква Р указывает, нужен ли солдат, чтобы управлять этим юнитом. Если у вас нет свободных пилотов, но построить этот юнит будет невозможно.

Если MUF разворачивается на гейзере и вы хотите его переместить, то вы должны сначала отдать ему приказ на свертывание. Чтобы свернуть MUF, откройте канал связи, нажав 6, а затем 0. Когда он будет свернут, Мобильный завод юнитов будет принимать приказы на перемещение.

7. Оружейная

Оружейная позволяет строить и распределять припасы

на поле боя. При выборе оружейной будет отображен список доступных припасов и оружия. Выберите оружие, навигационный маяк, ящик с патронами или запасную часть, которую вы хотите построить, а затем наведите умный прицел на желаемое место, чтобы отдать оружейной приказ отправить туда припасы. Если Оружейная разворачивается на гейзере и вы хотите ее переместить, то вы должны сначала отдать ей приказ на свертывание. Чтобы свернуть Оружейную, откройте канал связи, нажав **7**, а затем **0**. Когда она будет свернута, Оружейная будет принимать приказы на перемещение.

8. Строительство

При выборе этого меню будут показаны все доступные для строительства здания. Здания, которым нужно больше металлолома, чем было собрано, будут недоступны для строительства. Рядом с каждым юнитом будет отображаться число, которое показывает сколько металлолома необходимо для его строительства. Выберите здания, а затем используйте умное наведение, чтобы показать, где вы хотите его построить. Некоторым зданиям нужна энергия. Если зданию нужна энергия, то курсор станет желтым, если нет доступного источника энергии.

9. Спутник

Как только спутник был развернут, нажмите **9**, чтобы переключиться на вид со спутника. Это можно использовать в дополнение к информации на карте с радара, чтобы отдавать приказы батальону и получать разведывательные данные о вражеских маневрах.

Пилоты и индикаторы металлолома

Рядом с командным интерфейсом располагаются два важных индикатора ресурсов: **Пилоты** и **Металлолом**.



Индикатор Пилоты показывает, сколько пилотов находится под



вашим командованием. Для большинства транспортных средств, которые вы будете строить, нужен пилот. Если у вас нет доступных пилотов, то вы не сможете построить этот юнит. Каждая миссия начинается с фиксированным количеством пилотов. Если вам нужно больше пилотов, то вы должны построить казармы, которые добавят еще пять пилотов. Строительство завода/оружейной также увеличивает количество доступных пилотов. Если транспортное средство уничтожено, есть вероятность, что пилот катапультируется и вернется на базу. Если это произойдет, это пилот сможет взять под свое управление еще один юнит.

Индикатор металлолома показывает, сколько био-металлолома вы собрали с помощью Мусорщиков. Для всего, что вы строите, нужно определенное количество металлолома. Если у вас не хватает металлолома, то предметы будут не доступны в меню **Строительства**. Если у вас закончился металлолом, то вы можете отправить некоторые ваши юниты на переработку. Выберите юнит и нажмите **Переработать** в командном меню, и этот юнит вернется на **Переработчик**, где из него будет получен металлолом.

Строительство и питание зданий

Основы строительства

У командиров на поле боя есть доступ к различным конструкциям и он может разворачивать новые оборонительные или наступательные сооружения в зависимости от потребностей. Для начала откройте канал связи с Переработчиком. Этот стратегический объект может строить оборонительные Турели, Мусорщиков, Разведчиков и некоторые другие оборонительные и наступательные юниты.

Переработчик изначально нужно отправить к гейзеру, чтобы получить термическую энергию. Когда Переработчик полностью обеспечен энергией, он может строить другие юниты. Отдайте юниту приказ отправиться к ближайшему гейзеру, наведя прицел на Переработчик и нажав **Пробел**. Затем либо наведите прицел ближайший гейзер и нажмите **Пробел**, либо выберите третью команду: **Идти к гейзеру**.

Когда Переработчик полностью заряжен, снова нажмите **Пробел**, чтобы открыть канал связи. Юнит ответит и в левой верхней части консоли появится меню с доступными на данный момент юнитами. Нажмите соответствующую командную клавишу юнита, который вы хотите построить и Переработчик немедленно приступит к строительству. После завершения строительства одних юнитов, Переработчик может строить другие юниты.

Продвинутое строительство

Некоторые юниты недоступны в полевых условиях, пока не будут выполнены требования по батальонам. Пока эти требования не будут выполнены, командиры должны сражаться только при помощи базовых оборонительных и наступательных юнитов. Эти требования меняются

от одного сражения к другому из-за проблем с энергией и материалами, которые постоянно меняются. Полностью проинформированный пилот будет знать об этих ограничениях, поскольку о них рассказывается в инструктаже перед миссией.

Когда по заданию миссии вам нужно использовать продвинутые навыки строительства, отдайте Переработчику приказ построить Мобильный завод юнитов. Это здание может строить продвинутые юниты.

При необходимости, полевые командиры могут приказывать Переработчику построить Объект для запуска поставок. Это здание позволяет юнитам в поле получать базовый ремонт и боеприпасы, а также продвинутое оружие. Оружейная отправляет поставки, катапультируя их полевым юнитам.

Строительная установка — это еще один юнит, занимающийся сборкой. Ее главная задача — разрабатывать здания вроде оборонительных башен, устройств связи и источников питания.

Альтернативные источники питания

Существует два типа энергии: энергия, обеспечиваемая гейзерами, и электрическая энергия, обеспечиваемая за счет ветра, молний и солнца.

Гейзеры обеспечивают геотермальную энергию и являются наиболее распространенным источником энергии в этом конфликте. Однако на планетах и лунах были найдены различные альтернативные источники энергии.

Гейзеры используются для питания Переработчика, Мобильного завода юнитов и Оружейной. Чтобы обеспечить здания энергией, необходимо использовать источники

энергии.

Строительной установке можно отдать приказ на строительство электростанции, которые будут собирать солнечную и ветровую энергию и молнии. Командиры должны использовать информацию, предоставленную в этом руководстве и в инструктажах перед миссиями, чтобы получить информацию команды геологов о рельефе и окружающей среде планеты. Эта информация крайне необходима, чтобы знать, какие здания где строить.

Гарантия и поддержка

Введение

Это лицензионное соглашение представляет собой договор («Лицензию») между вами, лицом, использующим этот программный продукт («Игру») и Rebellion Interactive Limited («Rebellion»). Установка или использование вами Игры означает ваше согласие с условиями этой Лицензии.

Лицензия

Rebellion настоящим предоставляет вам ограниченную, не эксклюзивную, не подлежащую передаче лицензию на установку Игры вашему домашнему компьютеру и использование Игры в соответствии с инструкциями для пользователей, опубликованными Rebellion, исключительно для вашего личного развлечения. Все остальные права защищены Rebellion.

Право собственности

Игра лицензирована, а не продана, и вам не передаются никакие имущественные права на игру (или какую-либо ее часть). Все права на интеллектуальную собственность, связанные с игрой, являются собственностью компании Rebellion.

Ограничения на использование

Вы соглашаетесь, что вы не должны: (а) использовать любую часть игры в коммерческих целях или в обмен за какое-либо ценное вознаграждение; (б) продавать, сдавать в аренду, лицензировать, распространять или иным образом передавать игру без одобрения Rebellion; (в) перепрограммировать, изменять, декомпилировать, создавать производные произведения или разбирать игру (за исключением тех случаев, когда это требуется по закону и только после уведомления Rebellion о ваших намерениях); или (г) обходить, отключать или удалять любую технологию защиты от копирования или уведомления об авторских правах или товарных знаках.

Гарантия

Rebellion гарантирует, что в течение 90 дней после первоначальной покупки Игры и при условии, что Игра была установлена и используется на ПК с подходящей конфигурацией, Игра будет работать в соответствии с спецификациями игры, опубликованными Rebellion.

В МАКСИМАЛЬНОЙ СТЕПЕНИ, ДОПУСКАЕМОЙ ПРИМЕНИМЫМ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ, REBELLION ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ ВСЕХ ДРУГИХ ГАРАНТИЙ И УСЛОВИЙ, ЯВНЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, ВКЛЮЧАЯ, НО НЕ ОГРАНИЧИВАЯСЯ, ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ ГАРАНТИИ ТОВАРНОСТИ, ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ЦЕЛИ И НЕНАРУШЕНИЕ ПРАВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СОБСТВЕННОСТИ В ОТНОШЕНИИ ИГРЫ.

Ограничение ответственности

НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ REBELLION НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ КОСВЕННЫЕ ИЛИ ПОБОЧНЫЕ УБЫТКИ ИЛИ УЩЕРБ ИЛИ ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ПОТЕРИ, СВЯЗАННЫЕ С ЭТОЙ ЛИЦЕНЗИЕЙ ИЛИ С ЭТОЙ ИГРОЙ.

ВСЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ REBELLION ПО ЭТОЙ ЛИЦЕНЗИИ ИЛИ В СВЯЗИ С ЭТОЙ ИГРОЙ БУДЕТ ОГРАНИЧИВАТЬСЯ ОБЯЗАТЕЛЬНЫМ ВОЗВРАТОМ ПОКУПНОЙ СТОИМОСТИ ИГРЫ ИЛИ ПРЕДОСТАВЛЕНИЕМ НОВОЙ КОПИИ ИГРЫ НА ЗАМЕНУ (ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ПО УСМОТРЕНИЮ REBELLION)

Однако ничто в настоящей Лицензии не ограничивает ответственность Rebellion за намеренное введение в заблуждение, телесные повреждения, вызванные небрежностью Rebellion, или любую другую форму ответственности, которая не может быть ограничена или исключена договором.

Юрисдикция

Эта лицензия должна толковаться в соответствии с законами Англии. Суды Англии имеют исключительную юрисдикцию в отношении любых споров, касающихся игры или этой лицензии. Никакие условия данной лицензии не подлежат исполнению третьими лицами в соответствии с Законом о договорах (Права третьих лиц) 1999 года.

ЧаВо и другую информацию можно найти на сайте: www.rebellion.co.uk

Возникают проблемы?

Присылайте их нам на почту: bz98.support@rebellion.co.uk

Сайт: <http://www.rebellion.co.uk/support>

Другие игры Rebellion можно найти на сайте:

<http://www.rebellion.co.uk/games>