

Проект «Jagged Alliance 2/1 Metavira» представляет собой реинкарнацию первой части игры Jagged Alliance (далее JA1) на движке Jagged Alliance 2 (далее JA2), выполненную достаточно близко к оригиналу в плане сюжета, карт и оружейной линейки (в классическом варианте).

Местом действия игры является небольшой остров - Метавира, находящийся в южной части Атлантического океана. На этом острове в результате проведённых несколько десятков лет назад ядерных испытаний стали расти уникальные «бурые» деревья, сок которых очень ценен в фармацевтической промышленности. На момент времени игры на острове произошли некоторые события, поставившие под угрозу контроль над исследованиями и добычей ценного сырья. Игроку с помощью команды наёмников из частично воссозданного старого АИМ предстоит разрешить сложившуюся ситуацию, восстановив контроль над островом.

В тактическом плане игра полностью аналогична JA2, поэтому остановлюсь лишь на сильно поменявшихся стратегической и экономической составляющих.

Карта острова представляет собой 60 секторов в виде сетки 10 на 6, окружённых секторами с водой. Изначально игроку доступен только один нижний правый сектор, являющийся базовым.

Основой экономики является добыча сока «бурых» деревьев, разбросанных по секторам, с последующей его переработкой на четырёх имеющихся на острове химических заводиках, производственные мощности которых ограничены. Одно из таких предприятий уже имеется в базовом секторе.

Сбором сока занимаются рабочие, нанимаемые за деньги из местных обитателей острова (аборигенов). Обеспечением безопасности контролируемых игроком территорий занимается охрана (наличием которой в секторах не следует пренебрегать!), также нанимаемая из местных, а затем тренируемая наёмниками (по аналогии с JA2). Таким образом, каждый работающий на игрока абориген потребляет некоторую сумму денежных средств в сутки.

На стратегическом экране игры показана карта острова. Под картой расположены кнопки с пиктограммами. Кнопки определяют режимы работы карты. Под кнопками находится информационная область, показывающая состояние ресурсов доступных игроку.



Первая слева кнопка включает отображение на карте перерабатывающих заводиков и показывает их статус и загрузку мощностей, если территория контролируется игроком.



Вторая кнопка включает режим показа доступных игроку «бурых» деревьев (зелёные квадратики) и занятых сбором сока рабочих (жёлтые квадратики). В этом режиме карты с помощью левой (набор) и правой (увольнение) кнопок мыши на работы в сектора определяются рабочие. Процесс менеджмента рабочих не требует затрат игрового времени.



Третья кнопка включает режим показа наёмников и врагов, как в JA2, который позволяет производить с ними все стандартные действия. Следует иметь ввиду, что перемещение по вражеским секторам острова возможно лишь в светлое время суток (примерно с 6:45 до 21:15), это неотъемлемая часть сюжета.



Четвёртая кнопка включает режим показа охраны и врагов. В этом режиме выполняется первоначальный набор "зелёной" охраны аналогично набору рабочих и отдаются команды на её перемещение из выбранного сектора по другим секторам.

- Для того, чтобы отправить отряд охраны в другой сектор, нужно щёлкнуть правой кнопкой мыши (ПКМ) на исходном секторе. Откроется окошко менеджмента охраны знакомое по JA2. Если нужно переместить весь отряд, следует сразу нажать кнопку «Послать» и указать сектор назначения. Если в секторе назначения уже есть охрана, то отправлен будет не весь отряд, а только его часть, необходимая для дополнения до максимальной численности.
- Охрану нельзя заставить атаковать вражеские сектора!
- Если нужно отправить только часть группы, остающихся в секторе охранников следует отобрать в нижнюю область окна с помощью маленьких кнопочек с числами (как в JA2), после чего нажать «Послать»...
- Чтобы расформировать отряд охраны, нужно отобрать в нижнюю часть окна подлежащее увольнению число охранников и нажать кнопку «Уволить».

Остальные подэкранные кнопки по своему действию аналогичны JA2.

Выдавать задания игроку и оценивать его деятельность будет его наниматель – Jack Richards. Большая часть диалогов (скорее монологов) будет происходить в режиме стратегического экрана. И только в миссиях, требующих доставки каких-то предметов, нужно будет общаться с ним в режиме тактического экрана.

В Проекте воспроизведена концепция инвентаря наёмника сходная с оригиналом (JA1). Доступность и количество ячеек инвентаря определяется надетым жилетом-разгрузкой. Поэтому игра не рекомендуется большим любителям расширенного инвентаря персонажа, как в моде 1.13 для JA2.

В водоёмах Метавиры обитают электрические угри (вместо удавчиков из JA1 из-за трудностей в реализации), поэтому лишний раз в воду лущить не соваться. Пользуйтесь мостами.

На остров не осуществляется никаких поставок, поэтому воевать придётся, полагаясь на трофеи.

Опытные наёмники из AIM не будут соглашаться наниматься в начале игры и станут доступными только по мере её прогресса.

Численность противника в секторах, как правило, не превысит 12 человек (в оригинале было до 8). Максимальное количество охраны игрока в секторе тоже 12.

Лечение и ремонт возможны в любом контролируемом секторе, но в секторах с заводами эти операции будут проходить существенно быстрее.

При начале новой игры не старайтесь потратить все имеющиеся деньги на наёмников, обязательно оставьте несколько тысяч на текущие расходы, связанные с охраной и рабочими.

Не пренебрегайте дополнительной тренировкой охраны с целью повышения её ранга. Это сэкономит ваши деньги в дальнейшем.

Чтобы в начале игры нанять большее число наёмников в команду, используйте бессрочный найм с посуточной оплатой.

Вот, пожалуй, вся необходимая информация для начала игры.

Творческий коллектив:

Shy – воссоздание сюжета.

Lion – большая часть ландшафтов карт, портреты местных NPC персонажей.

jz – карты, тактические схемы AI, реорганизация AIM, редактор конфигурационных файлов.

Терапевт – руководство проектом, программирование, карты.

ПМ – оружейная линейка, карты, тестирование.

Отдельные благодарности:

inшы за разностороннюю помощь,

Green Eyes за ряд графических материалов,

ZenInc за музыку,

resident10 за увлекательное [видеопрохождение](#),

arheolog и **Bonarienz** за анимацию сапёра.

Рецепты для сборки

Простые:

Бр.жилет Кевлар + Состав-17 = Бр.жилет Кевлар 17

Бр.жилет Кевлар+ + Состав-17 = Бр.жилет Кевлар+ 17

Бр.жилет Спектра + Состав-17 = Бр.жилет Спектра 17

Бр.жилет Спектра+ + Состав-17 = Бр.жилет Спектра+ 17

Поножи Кевлар + Состав-17 = Поножи Кевлар 17

Поножи Кевлар+ + Состав-17 = Поножи Кевлар+ 17

Поножи Спектра + Состав-17 = Поножи Спектра 17

Каска Стальная + Состав-17 = Каска Стальная 17

Каска Кевлар + Состав-17 = Каска Кевлар 17

Каска Спектра + Состав-17 = Каска Спектра 17

Стеклянная банка + Канистра бензина = Банка с бензином (разлив канистры по банкам)

Зажигалка + Банка с бензином = Зажигалка (заправка зажигалки)

Фитиль + TNT = TNT с фитилём

Канистра бензина + TNT = Зажигательная бомба

Веревка + Химический осветитель = Осветительная мина

Медный провод + Химический осветитель = Осветительная мина

Colt 1911 + Кусок стали = Colt 1911 LS

Beretta 92F + Кусок стали = Beretta 93R

Desert Eagle + Кусок стали = Desert Eagle LB

M16A1 + Кусок стали = M16A2

AK-47 + Кусок стали = АКМ

Glock 17 + Кусок стали = Glock 18

Ruger Mini-14 + Кусок стали = Ruger AC556

Ружьё + Набор инструментов = Обрез

Кусок стали + Набор инструментов = Планка (для прицелов)

Детонатор + C4 = Заряд взрывчатки

Мина + Нож = TNT

Разгрузка 2 + Разгрузка 2 = Разгрузка 3

Разгрузка 3 + Разгрузка 3 = Разгрузка 4

Разгрузка 4 + Разгрузка 4 = Разгрузка 5

Сложные (многокомпонентные): *Основа + [Аттачи] = Результат*

Веревка + [TNT + TNT + TNT] = TNT связка

Липкая лента + [TNT + TNT + TNT] = TNT связка

Медный провод + [TNT + TNT + TNT] = TNT связка

Банка + [Сигары + Фальшфейер] = Дымовая граната

M14 + [Оптический прицел + Кованный ствол] = M21

Remington 700 + [Оптический прицел + Кованный ствол] = M40A1

Водка (бутылка) + [Банка с маслом + Банка с бензином + Веревка (или Футболка, или Аптечка)] = Коктейль Молотова

Вино (бутылка) + [Банка с маслом + Банка с бензином + Веревка (или Футболка, или Аптечка)] = Коктейль Молотова

Пиво (бутылка) + [Банка с маслом + Банка с бензином + Веревка (или Футболка, или Аптечка)] = Коктейль Молотова

Банка + [TNT с фитилём + Пружина] = Петарда

Жестянка + [TNT + Пружина + Медный провод + Фальшфейер]* = Мина

Патроны (любые) + [Клей + Веревка]* = Фитиль (может использоваться как компонент для самодельных гранат или как детонатор для взрывчатки; для активации нужно иметь в инвентаре зажигалку)

** - рецептурная последовательность должна строго соблюдаться, иначе ничего не соберётся.*