
JAGGED ALLIANCE 2

АГОНИЯ ВЛАСТИ

Золотая серия

Руководство пользователя



ОГЛАВЛЕНИЕ

Оглавление	2
Первые шаги	4
Часть I Параметры новой игры	5
Часть II Создание персонажа	5
Часть III Наем помощников	7
Часть IV Путешествие в интересные места	8
Часть V Встречи с интересными людьми	10
Часть VI Убивая всех на своем пути	11
Логистика: экран ноутбука	15
Вербовка наемников	15
Покупки у Бобби Рэя	19
Получение информации	20
Рекогносцировка. Tактический экран	22
Портреты наемников	22
Перемещение	23
Снаряжение	29
Предметы и их использование	33
Неигровые персонажи	36
Тактика: сражение с врагом	38
Стрельба	38
Рукопашный бой	41
Что такое перехват и очки действия	41
Взрывчатка и гранаты	42
Ранения и первая помощь	43
Как завершить ход	44
Как завершить битву	44
Tактические советы: правила войны	45
Что можно сделать за 5 секунд	48

ОГЛАВЛЕНИЕ

Стратегия: экран карты	50
Как сменить занятие наемника	50
Сон	53
Продление контракта и увольнение наемников	53
Использование карты	54
Другие панели экрана карты	56
Перемещение с помощью экрана карты	57
Битва во время перемещений	59
Экран размещения	60
Лояльность в городах	61
Ополчение	61
 Настройки игры	62
 Клавиши управления	66
Выбор наемников и отрядов	66
Движение и позы	67
Действия	67
Игровой интерфейс	67
 Вопросы и ответы	70
Сражение	70
Управление наемниками	71
Предметы и оружие	72
Стратегия	73



ПЕРВЫЕ ШАГИ

В ваших руках судьба страны. Энрико Чивалдори, свергнутый правитель измученной войной страны Арулько, нанял вас, чтобы вернуть себе власть. Это нелегкая задача. Вам понадобится стратегическая интуиция генерала, талант дипломата для ведения переговоров, способности финансиста и самое главное - команда самых смертоносных наемников, каких только можно представить.

Jagged Alliance 2 - восхитительная смесь стратегии и ролевой игры, в которой вам предстоит принять непосредственное участие в национальной освободительной войне.

Вы наймете основную группу квалифицированных профессионалов через A.I.M., Международную Ассоциацию Наемников. Вам предстоит расположить к себе местное население, проявляя мужество и лояльность. Своих людей вы будете обучать круглые сутки, посылать их на опасные и подчас смертельные задания. Вы проникнете в глубины подземных шахт, заберете их богатства и раскроете их секреты.

Каждый успех приближает вас к победе, а каждая неудача должна преодолеваться с железной решимостью. Вы добьетесь своего и будете обладать преимуществом, если запомните несколько вещей. Сосредоточьтесь на своей цели. Для ваших людей важно не только совершенное оружие, но и боевой дух. Не забывайте платить наличными по счетам, так как нет ничего хуже наемника, на счету которого нет денег.

Для того, чтобы начать игру, просто поверните страницу. Вводное руководство поможет вам сделать первые шаги в Арулько. Основная часть руководства содержит подробную информацию о стратегии и тактике, которые будут нужны в остальной части кампании. Борьба за Арулько начинается!

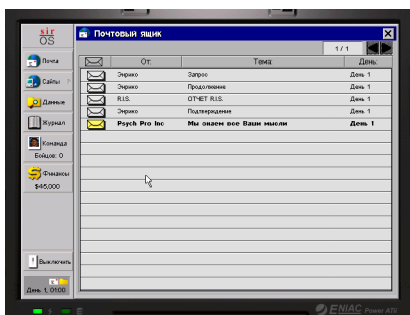
Краткое руководство поможет вам начать карьеру наемника. В нем объясняются основы вербовки, исследования мира и проведения сражений. Однако это еще не все. За подробной информацией по стратегии и тактике обращайтесь к исчерпывающему разделу ОПИСАНИЕ, который находится далее.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Часть I. Параметры новой игры

Когда появится экран ПАРАМЕТРЫ НОВОЙ ИГРЫ, щелкните [ОК], чтобы принять стандартные предложенные параметры. **Предупреждение:** если вы уже знакомы с “Jagged Alliance” или аналогичными играми, то можете попробовать режим КОМАНДИР, а не НОВОБРАНЕЦ. Подробное описание этих начальных параметров вы найдете в разделе ОПИСАНИЕ этого руководства.

Откройте свой ноутбук и прочтите только что полученное важное электронное письмо. Для того, чтобы прочитать его, щелкните по кнопке электронной почты с левой стороны экрана. Вам уже пришло несколько писем. Самое важное сообщение - от вашего нанимателя Энрико.



Часть II. Создание персонажа

Проверяя почту, вы обнаружите сообщение от таинственной компании “Psych Pro Inc.” Эта компания предлагает вам за небольшой гонорар пройти тестирование (точнее, создать своего собственного наемника). Запишите код доступа: **ХЕР624**.

Пора нанести визит в I.M.P. - Институт профориентации наемников. Для этого щелкните по кнопке [Сайты] и из появившегося меню выберите I.M.P.



Как только окажетесь в I.M.P., введите код доступа **ХЕР624** и нажмите клавишу ВВОД.

6

После того, как по вашей анкете будут определены способности, задайте числовые значения характеристик своего героя, которые определяют его сильные и слабые стороны. При распределении имеющихся у вас очков имейте в виду, что характеристика, равная 0, *никогда не может быть улучшена*.



Теперь перейдем к части III - “Наем помощников”.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Часть III. Наем помощников



Завершив создание героя, вы захотите нанять команду. Снова вызовите меню **[Сайты]** и выберите А.И.М. Таким образом вы попадете на сайт Международной Ассоциации Наемников, где завербуете своих первых солдат удачи.

Хорошая команда для начала - Блад, Сдоба и Стрелок, но имейте в виду, что они могут быть недоступны. Когда вы попадете на сайт А.И.М., щелкните по кнопке **[Наемники]**, а затем по иконке с буквой **[Ф]**. Так вы сможете увидеть всех наемников А.И.М. Для того, чтобы получить о них больше информации, щелкайте по их портретам. Как только вы найдете того, кого хотите нанять, щелкните по кнопке **[Связаться]**. Если наемник доступен, он ответит на ваш вызов. Если вы решились его нанять, то вам нужно **[ОПЛАТИТЬ]** требуемую сумму, иначе нажмите **[ОТМЕНА]**, чтобы подобрать себе кого-либо еще. Также найдите время, чтобы прочитать полученную информацию об Арулько, стране, в которую вы отправляетесь. Эта информация находится в папке **[Данные]**.



Когда вы будете готовы приступить к действиям, нажмите кнопку **[Выключить]** на панели ноутбука. Появится экран карты, на котором также находятся различные элементы управления и информация, но пока посмотрите в правую нижнюю часть экрана. Щелкните по маленькой стрелке справа от слова “Пауза”.

Пора в Арулько.

Часть IV. Путешествие в интересные места

Следующее, что вы увидите, - это то, как наемники высаживаются из вертолета в городе Омерта. Как только они все окажутся на земле, вы сможете отдавать им команды.

Прежде чем отдать наемнику приказ, его нужно выбрать. Для этого щелкните **левой кнопкой** по его фигуре на местности или по его портрету в нижней части экрана.

Чтобы заставить наемника передвигаться, щелкните **левой кнопкой** по пункту назначения. Но наемник никуда не пойдет, если на его пути есть другой наемник или какое-либо препятствие. Да, ваши наемники смогут пройти ради вас через ад, но они не собираются проходить напрямик сквозь стену ради того, чтобы доставить вам удовольствие. Если вы торопитесь, **дважды щелкните** по месту назначения, и наемник туда побежит.

Иногда вам будет нужно переместить нескольких наемников сразу. Для этого нажмите **левую кнопку** на участке земли рядом с ними и, не отпуская ее, переместите мышью так, чтобы обвести выбранных наемников прямоугольной рамкой, а затем отпустите кнопку мыши. Этот способ позволяет выбрать некоторых или всех наемников сразу. Щелкнув по наемнику при нажатой клавише **Alt**, вы сможете добавить его к выбранной группе. А если наемник уже в этой группе, то таким образом вы удалите его из нее.



Обратите внимание, что все наемники двигаются с разной скоростью, так что, возможно, придется немного подождать отстающих. Также учтите, что в **пошаговом режиме** групповое перемещение невозможно. Во время сражения удобнее контролировать наемников поодиночке.

Скоро придется стрелять, поэтому будьте осторожны. Вы встретите неприятеля вскоре после приземления. Как только один из наемников увидит врага, игра перейдет в режим **пошагового боя**. В нем вы

ПЕРВЫЕ ШАГИ

управляете каждым наемником индивидуально, отдать приказ всей группе нельзя. У каждого наемника есть определенное количество **ОЧКОВ** действий, от которых зависит, как много он может сделать за один ход. Более проворные наемники смогут выстрелить несколько раз или пробежать большее расстояние, тогда как нерасторопные бойцы с трудом выстрелят всего один раз.

Если вы хотите выстрелить в неприятеля, наведите на него курсор, который превратится в прицел, и щелкните **левой кнопкой** мыши. Наемник выстрелит. Для того, чтобы узнать, как более точно прицеливаться, метать гранаты и вступать в рукопашную схватку, обратитесь к разделу ТАКТИКА данного руководства.

Если ваш наемник стоит как столб в чистом поле, то для врага он будет идеальной мишенью. Ваши наемники могут принимать разные положения: стоя, присев или лежа. Более того, они *должны* принимать правильные положения, чтобы остаться в живых. Для того, чтобы изменить положение наемника, наведите на него курсор. Вы увидите одну стрелку, указывающую вверх, и одну стрелку, указывающую вниз. Нажмите **левую кнопку** мыши и, удерживая ее, передвигайте мышь вверх или вниз в зависимости от того, как вы хотите изменить положение солдата.

Малочисленные вражеские силы в этом секторе - не угроза для вашей команды. Вы запросто можете их победить. Если в команде есть наемник со знанием медицины и необходимым оборудованием, вы можете выбрать функцию автоматического лечения раненых после окончания битвы. Вы ведь наняли медика, не правда ли?



ПЕРВЫЕ ШАГИ

Часть V. Встречи с интересными людьми.

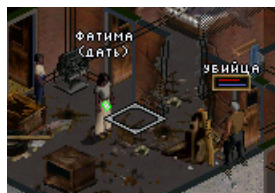
Оглянитесь вокруг после победы в вашем первом бою. К югу от места вашей высадки вы увидите мальчика по имени Пакос. Если вы переместите курсор на Пакоса, тот примет форму шевелящихся губ. Это означает команду **ГОВОРИТЬ**. Курсор в “Jagged Alliance 2” автоматически меняется на наиболее логичную форму во многих ситуациях. Если вы поместите курсор над тем, с кем собрались поговорить, он изменится на пару губ; если поместите его на неприятеля, он превратится в прицел; если поместите его на закрытую дверь, он будет выглядеть как рука, и так далее.



Щелкните **левой кнопкой** по изображению Пакоса. Появится окно с вариантами фраз, отражающих ваше отношение к мальчику. Однако мать Пакоса не велела ему разговаривать с незнакомцами, особенно с вооруженными. Он все равно убежит от вас, независимо от того, что вы скажете ему. Следуйте за ним.

Пакос приведет вас к своей матери Фатиме. Будьте дружелюбны в разговоре с ней. Она выслушает ваших наемников, но отнесется к их словам скептически. Вы можете убедить ее в своей верности, отдав письмо, которое вы получили от Энрико Чивалдори.

Щелкните **правой кнопкой** по портрету первого наемника в вашей группе, он находится слева внизу экрана. Появится панель снаряжения наемников. Там вы увидите описание данного наемника и изображение его снаряжения. Один из предметов - письмо. Выберите его, щелкнув **левой кнопкой**, и отдайте Фатиме, щелкнув **левой кнопкой** по ней.



Прочитав письмо, Фатима проводит вашу команду в штаб-квартиру ополченцев в другом секторе. Чтобы последовать за ней, вам надо подвести свою команду к краю сектора и переместить курсор в восточную часть экрана. Если все члены команды находятся близко от края, курсор превратится в знак выхода. Проверьте еще раз, все ли наемники рядом, и щелкните **левой кнопкой** мыши (курсор должен быть в виде знака выхода).

ПЕРВЫЕ ШАГИ

Появится окно опций, нажмите ОК, и ваша команда перейдет в следующий сектор **A10**.

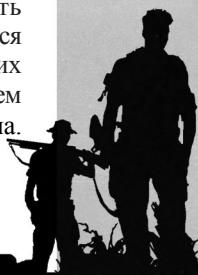
В штаб-квартире вам надо очень внимательно слушать все, что говорит Мигель, лидер ополчения. Попытайтесь завербовать его. Вы найдете вариант **[Нанять]** в окне разговора. Но вам будет отказано и предложено завербовать Айру, одного из ополченцев. Получив задание и завербовав Айру, можете покинуть убежище ополченцев.

Часть VI. ...Убивая всех на своем пути.

Для выполнения миссии вам нужно попасть в город Драссен. Для того, чтобы отправиться в путь, откройте экран карты, щелкнув левой кнопкой мыши по треугольной кнопке или нажав на клавиатуре клавишу **M**.

Прежде чем вы увязнете в проблемах, было бы неплохо сохранить игру. Для этого вам нужно щелкнуть **левой кнопкой** мыши по большой кнопке с изображением компакт-диска или нажать на клавиатуре клавишу **O**. Перед вами появится экран настроек. Теперь щелкните по кнопке **[Сохранить игру]**. Вы увидите столбец строк; выберите вторую из них щелчком **левой кнопки** и введите название, например “Вперед, в Драссен”. Первая строка используется для быстрого сохранения, подробнее о котором в разделе ОПИСАНИЕ.

После сохранения игры возвращайтесь на экран карты. Здесь много информации, но пока вы можете благополучно проигнорировать большую ее часть. Сейчас самое время приказать вашей команде двигаться в Драссен. В левой верхней части экрана находится список всех ваших наемников. Щелкните по колонке “КУДА” у любого из наемников, а затем **дважды щелкните** по сектору **B13**, главному сектору города Драссена. Ваша команда выйдет на марш.



ПЕРВЫЕ ШАГИ

Но есть одна маленькая особенность. Наемники не могут сдвинуться с места, поскольку время остановилось. Нет, это не конец света, это просто игра автоматически переходит в режим **паузы**, когда вы переходите на экран карты. Для того, чтобы снова заставить время течь, воспользуйтесь кнопками управления временем в нижнем правом углу экрана карты. Они сжимают время для того, чтобы события происходили с удобной для вас скоростью. Щелкните по небольшой стрелке правее мигающего слова “Пауза” для того, чтобы ускорить время и начать движение. Всякий раз, когда вы будете щелкать по этой кнопке, время будет сжиматься больше и больше. Нужно около восьми часов, чтобы дойти до Драссена, так что максимальное сжатие в 1 час будет лучшим выбором.

Вы увидите маршрут следования команды в виде длинной желтой стрелки. Как только вам на пути встретятся враги, появится окно с тремя кнопками: **[Битва без вас]**, **[Перейти в сектор]**, **[Уйти из сектора]**. Не трусьте, выберите **[Перейти в сектор]**, чтобы начать сражение.

После того, как вы перешли в сектор, вам будет предоставлена возможность стратегически разместить наемников по его краю. Щелкните по кнопке **[Группой]** и поместите наемников на незатененную часть карты. Закончив размещение, щелкните по кнопке **[ОК]**. Вы готовы к сражению.



Потребуется немного времени, чтобы спланировать стратегию боя. Помните, вашим наемникам предстоит долгий путь, и не стоит рисковать их жизнями в самом начале кампании. Если же вам действительно хочется их угробить, то современная психология к вашим услугам.

Сражение началось. Вы сделали первый настоящий шаг в борьбе за освобождение Арулько от гнета тирании. Обратитесь к разделу ОПИСАНИЕ за более подробной информацией об игре или просто нажмите клавишу **Н** в любое время, чтобы получить мгновенную подсказку.

Удачи! Она вам очень пригодится.

ПЕРВЫЕ ШАГИ



ОПИСАНИЕ

Раздел ОПИСАНИЕ содержит полную информацию о специфических особенностях игры, а именно:

- **Логистика:** ноутбук, как вербовать наемников в А.И.М.
- **Рекогносцировка:** исследование Арулько, общение с жителями и использование предметов.
- **Тактика:** все, что вы должны знать о сражении.
- **Стратегия:** как использовать экран карты, давать задания наемникам и передвигаться на большие расстояния
- **Настройки:** как сконфигурировать игру по вашему вкусу.



Логистика: экран ноутбука

Вербовка наемников

Для начала вам необходимо связаться с Международной Ассоциацией Наемников (A.I.M.) или M.E.R.C. A.I.M. является лучшим агентством по найму. Для того, чтобы связаться с Ассоциацией, используйте ноутбук. Щелкните по кнопке **[Сайты]** на левой стороне экрана и из открывшегося списка выберите A.I.M.

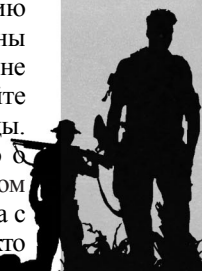
Сайт A.I.M.

На сайте A.I.M. вы найдете кнопки для перехода к страницам с информацией о наемниках, правилах и истории этой организации. В разделе **[Ссылки]** имеются адреса различных сайтов, например **“У Бобби Рэя – оружие и все, что нужно солдату”**. Раздел **[Наемники]** – это то, ради чего вы и зашли на этот сайт. Именно здесь вы можете выбрать и завербовать наемников.



На странице **наемников** можно просмотреть список доступных на данный момент наемников. Чтобы решить, кого нанять, вы можете отсортировать список наемников по цене, опыту, меткости, знаниям медицины, умению работать с взрывчаткой или механизмами. Кроме того, вы можете посмотреть фотографии и почитать личные дела наемников или узнать что-нибудь о ветеранах A.I.M.

Щелкните по кнопке с буквой **[Ф]**, чтобы вызвать список фотографий всех наемников. Обычно фотографии отсортированы по убыванию профессиональных качеств, и поэтому лучшие наемники представлены слева в верхнем ряду. Однако иногда вас будут интересовать как раз не самые лучшие солдаты (в целях экономии), тогда просто отсортируйте список по возрастаню или ищите таких наемников в конце таблицы. Щелкнув по фото, вы получите всю необходимую информацию о наемнике. Кнопка с буквой **[И]** сразу открывает страницу с личным делом одного из наемников для более детального знакомства с ним. Кнопка с буквой **[А]** вызывает список ветеранов для ознакомления с делами тех, кто уже не работает на A.I.M.



ОПИСАНИЕ

Личные дела наемников содержат много информации. Щелкнув по портрету наемника **левой кнопкой**, вы предложите ему работу, **правой** – вернетесь к экрану с фотографиями всех членов. Около портрета расположены сведения об умениях и характеристиках наемника. Об этом будет рассказано далее.

Справа на экране личного дела находится информация о типах контрактов. Здесь также приводится стоимость найма за один день, одну неделю и две недели, а также стоимость медицинского депозита наемника. Чтобы побольше узнать о наемнике, о его способностях и индивидуальных особенностях, прочитайте о нем краткую справку по центру экрана.



Характеристики наемника: давайте более подробно рассмотрим характеристики наемника, которые представлены в его личном деле. Эти данные представлены в числовом виде и характеризуют возможности наемника в разных областях: 0 - как это ни трагично, но наемнику совершенно не свойственно это качество; 100 - это настоящий профессионал в своем деле. У некоторых наемников после тренировок и удачного завершения боевых миссий растут определенные показатели. Улучшение характеристик наемника ведет к повышению его ценности и, следовательно, стоимости найма.

Гонорар - сумма, которую наемник требует за свои услуги. Эта сумма различается в зависимости от того, на какой срок вы хотите его нанять. Работа наемников оплачивается только авансом с вашего счета. Не стоит сразу тратить все деньги на самых дорогих наемников, подумайте, можете ли вы себе позволить оплачивать их исключительные способности.

Здоровье характеризует текущее состояние здоровья наемника и то, насколько сильно его надо ранить, чтобы он все-таки умер. 100 единиц здоровья - наемник здоров как бык, 10 единиц – наемник на волосок от смерти. Здоровье влияет на общее состояние и боеспособность наемника, а также на то, насколько эффективно он использует свои навыки.

Проворность показывает, насколько быстро наемник реагирует на новую ситуацию, будь то взрыв или надоедливый комар. Проворность влияет на скорость и реакцию наемника, столкнувшегося с новой ситуацией, и на его скорость передвижения.

Ловкость – способность выполнять осторожные движения или действия, требующие повышенной точности. Очень важна для ряда навыков, например для медицины. Будь вы хоть семи пядей во лбу, но, если у вас дрожат руки, из вас выйдет не очень хороший хирург.

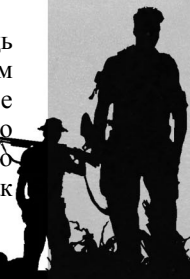
Сила – сила мускулов наемника. Она крайне важна в рукопашном бою и при действиях, требующих физической нагрузки, например открывании дверей, ворот и т.п.

Интеллект влияет на способность наемника обучаться. Естественно, эта характеристика также по-своему влияет на восприятие наемником разных ситуаций. Наемники с высоким уровнем интеллекта без труда овладевают управлением сложными военными машинами. Менее умным требуется гораздо больше времени, чтобы усвоить какие-либо умения или навыки.

Лидерство - показатель обаяния героя и уважения, которое испытывают к нему члены команды. Лидерство влияет на выполнение наемником задач на поле битвы и умение общаться с неигровыми персонажами.

Способности наемника: у каждого наемника есть четыре базовых дополнительных навыка, которые, как и характеристики, измеряются по шкале от 1 до 100. Навык, равный 0, никогда не может быть развит или улучшен. Просто кто-то в принципе не способен стать врачом или механиком.

Медицина: раненые наемники могут надеяться на помощь только со стороны их коллег, ведь они редко вступают в бой рядом с госпиталем. Навык «Медицина» показывает текущие возможности героя по лечению раненых. Если показатель этого навыка высок, то наемник может даже провести сложнейшую операцию на мозге, используя консервный нож, в то время как неопытный врач с трудом может наложить повязку.



ОПИСАНИЕ

Взрывчатка: наемники-подрывники могут производить, устанавливать и обезвреживать бомбы. Подрывник-профессионал может обезвредить самые сложные мины, не взлетев при этом на воздух, а неопытный наемник рискует уничтожить здание, пытаясь зажечь бенгальский огонь.

Механика: в своей работе наемники используют достаточно сложные приспособления: оружие, радиопередатчики, замки и т.д. Наемники-механики могут чинить поврежденные и просто износившиеся устройства, вскрывать замки и создавать новые приспособления из уже имеющихся.

Меткость: острое зрение и твердая рука - вот главные достоинства меткого стрелка. Умение наемника метко стрелять отражает его способность точно поражать любую цель.

Уровень опыта является наиболее важным показателем наемника. Опыт наемника определяется суммой следующих параметров: стаж работы в А.Г.М., количество битв, в которых он принимал участие, и то, насколько хорошо он действует в сражении. С увеличением опыта наемники приобретают некоторые преимущества:

- наемники могут лучше определять засады и мины-ловушки;
- становятся гораздо осторожнее и лучше маскируются;
- быстрее и точнее целятся;
- лучше идут на перехват врага, а их самих становится сложнее остановить;
- увеличивается их профессионализм на поле боя;
- растет их зарплата (не то чтобы это было преимуществом, но опыт стоит денег).

Вербовка: после просмотра личных дел вы готовы набрать команду. Щелкнув **левой кнопкой** по портрету наемника, вы предложите ему работу. Если вас все устраивает, щелкните по кнопке **[НАНЯТЬ]**. Наемник ответит вам, и вам нужно будет решить, нанимать его или нажать **[ОТВОЙ]**, если он вам не симпатичен. Некоторых наемников не удастся нанять, они могут быть на другом задании. Оставьте для них сообщение, чтобы вам сообщили, как только они освободятся. Если все хорошо и вы связались с наемником, то вы можете перечислить деньги на его счет или отменить сделку. Новые наемники будут сброшены с вертолета в Омерте, но если вы хотите, то можете поменять место их высадки (как это сделать, написано в описании фильтра **[Воздух]** в разделе “Экран карты”).

Медицинский депозит: некоторые наемники требуют медицинских взносов на лечение. Медицинский депозит является компенсацией за то, что наемник, работая на вас, подвергает свою жизнь и здоровье смертельной опасности. Вам вернут депозит в том случае, если с наемником ничего не случится; если он ранен, вам вернут только часть ваших денег, а если его убили, вам, увы, не вернут ничего.

Страхование: страховка представляет собой хороший способ защитить ваши инвестиции. За небольшую плату вы получаете гарантию того, что, если ваш наемник будет убит, вам вернут деньги за каждый день до конца его контракта. Например: вы завербовали наемника на неделю и платили ему по \$1000 в день. Его убили на третий день, и, если у вас есть страховка, вы получите назад \$4000. За деталями обращайтесь на сайт Малеус, Инкус & Стэйпс (ссылка на него находится на сайте A.I.M.)

Покупки у Бобби Рэя

Вы найдете ссылку на сайт магазина “У Бобби Рэя - оружие и все, что нужно солдату” на странице ссылок сайта A.I.M. Подождите, пока Бобби откроет свой магазин. Вы найдете там все, что только можете пожелать. Чтобы добавить выбранный товар в корзину покупателя, надо щелкнуть **левой кнопкой** по его изображению. Щелчок **правой кнопкой** удаляет данный товар из корзины. Выбрав все, что вам нужно, перейдите на **[Бланк заказа]**. Там есть список того, что вы хотите купить. Также вам будет предоставлена возможность выбрать метод и место доставки. Потом нажмите на кнопку **[ЗАКАЗАТЬ]**. Оружие будет доставлено к месту назначения в течение нескольких дней. В стране Арулько только два аэропорта: в Медуне и в Драссене, поэтому вам придется забирать покупки именно оттуда. В начале игры эти города контролируются врагом, и вам придется бороться даже за право получить то, что вы купили.

Примечание: магазин Бобби Рэя - не единственное место, где можно совершать покупки. Вы можете торговать с людьми, которых встретите в Арулько. Конечно, у них может и не оказаться того, что вам нужно, но зато вам не придется платить за доставку и ждать, пока наконец-то привезут оружие.



Получение информации

Все нужные сведения вы можете найти в ноутбуке. Время от времени вам стоит проверять электронную почту, следить за состоянием наемников и читать разведданные.

Почта: включив ноутбук, вы можете получить сообщение о том, что получены новые письма. Нажмите на кнопку **[Почта]**, которая находится слева, и вы увидите список полученных вами писем. Еще не прочтенные письма выделены жирным шрифтом. В некоторых письмах содержатся ссылки на нужные вам интернет-сайты, которые автоматически добавятся в список доступных сайтов.

Команда: здесь содержится детальная информация о ваших наемниках и их достижениях. На главном экране вы можете выбрать любого наемника из вашей команды и посмотреть его параметры, имеющиеся у него предметы и сведения о контракте. В левом нижнем углу экрана находятся статистические данные о характеристиках и навыках всех наемников вашей команды. Среди параметров наемника также указано, сколько врагов он уже отправил на тот свет и каковы условия его контракта. Эта информация важна для того, чтобы определить, кто будет продолжать бой, а кто отправится на зимние квартиры.

Данные: в процессе игры вы будете получать разные важные файлы, которые будут храниться в этой папке. Сначала у вас будет только один файл – обзорная информация об Арулько.





Рекогносцировка: тактический экран

Если вы хотите успешно завершить вашу кампанию, вам придется пройти Арулько вдоль и поперек и много общаться с его жителями. Для этого вам придется много времени проводить на тактическом экране. Здесь вы можете отдавать наемникам различные приказы, получать сведения об обнаруженных в Арулько предметах и использовать их. Как вы уже догадались из названия, именно этот экран будет полем ваших сражений.

Портреты наемников



Выбранный
наемник

Конец
хода

Портрет
наемника

Экран Другой Информация
карты отряд о секторе

Кроме вышеперечисленного, внизу тактического экрана расположены портреты ваших наемников и данные об их состоянии.

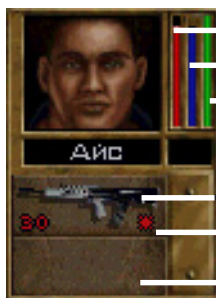
Портрет: чтобы выбрать наемника, щелкните по его портрету **левой кнопкой** мыши. Если по портрету щелкнуть **правой кнопкой**, то откроется окно с имеющимся у наемника снаряжением.

Имя: во время пошагового боя количество очков действия героя отображается справа от его имени.

РЕКОГНОСЦИРОВКА

Индикаторы: текущее состояние здоровья, энергии и отваги.

Здоровье: красный цвет соответствует текущему физическому состоянию наемника. Если наемника ранят, то уровень здоровья падает на величину нанесенного ему ущерба. Раны, оставшиеся невылеченными, показываются желтым цветом, а залеченные – розовым. Если рану не лечить, то существует вероятность, что уровень здоровья наемника понизится навсегда.



Здоровье
Энергия
Отвага

Правая рука
Приспособления
Левая Рука

Энергия: синяя полоса отображает количество энергии героя. Она становится ниже, если он производит какие-то действия, и выше, если он отдыхает. Скорость регенерации энергии зависит от состояния здоровья наемника и степени усталости в самом начале. Сон (или его отсутствие) очень сильно влияет на количество энергии. Если наемник очень долго не спал, его энергия может постоянно падать, и он свалится от усталости в самый неподходящий момент.

Отвага: отвага определяет моральное состояние наемника. Обычно отвага наемника стабильна (полоса доходит до середины); чем выше сила духа, тем он более бодр. Наемники вряд ли бросят вас, даже если их отвага упадет, но они не будут прилагать должных усилий к выполнению приказов и, скорее всего, откажутся продлевать контракты.

Правая рука и левая рука: здесь отображаются предметы, которые наемник держит в руках. Чтобы переложить предмет из левой руки в правую руку, щелкните **правой кнопкой** по левой руке. Для подробных указаний смотрите раздел “Панель снаряжения”.

Перемещение

Как выбирать наемников: вам необходимо выбрать наемника (или группу наемников) для того, чтобы отдать им приказ. Для этого вы можете щелкнуть **левой кнопкой** мыши по портрету наемника, нажать клавиши **F1** по **F6** или щелкнуть по наемнику на экране карты. После этого у выбранных наемников подсветятся портреты, расположенные внизу экрана.



Как улучшить обзор: если деревья мешают обзору, вы можете отключить отображения их крон (клавиша **T**). Клавишей **W** вы достигнете похожего эффекта по отношению к зданиям. Для того, чтобы посмотреть на весь сектор, нажмите клавишу **Insert** или щелкните **правой кнопкой** по маленькой карте в правом нижнем углу тактического экрана.

Перемещение бойцов: в режиме реального времени курсор, обозначающий точку, в которую должен переместиться наемник, изображается квадратиком. Щелкните им по пункту назначения, и выделенный наемник попытается туда пройти. Его скорость определяется состоянием здоровья, энергией, а также ландшафтом местности. В **пошаговом режиме** на скорость влияет еще и количество **очков действий** (см. раздел, посвященный **очкам действий**). Двойной щелчок мышью по точке назначения заставит наемника туда бежать.

Наемники обходят препятствия на своем пути и обычно выбирают наиболее легкий и короткий маршрут. Конечно, выбранные ими маршруты могут не соответствовать вашему представлению о правильном пути! Чтобы спланировать точный маршрут движения при выборе места назначения, придерживайте клавишу **Shift**. При нажатой клавише **Shift** будет показан точный путь, по которому пойдет ваш наемник. Она также заставляет курсор *прижиматься к земле*. Это полезно в закрытых помещениях, где стены или другие препятствия могут блокировать путь.

Перемещение группы: как уже объяснялось ранее, чтобы выделить группу наемников, можно, нажав и удерживая кнопку мыши, обвести нужных солдат. Кроме того, вы можете нажать **Alt** и щелкнуть **левой кнопкой** по наемнику на карте. Так вы добавите его в группу (а если он уже добавлен, то, наоборот, удалите его из группы).

Иногда вам будет нужно, чтобы все наемники данного отряда собрались в одном месте. Для этого:

- наведя курсор на пункт назначения, нажмите **левую кнопку** и не отпускайте ее, пока не появится красный квадрат;
- нажмите **правую кнопку** мыши. Внутри первого квадрата появится второй (тоже красный). Если вы хотите, чтобы наемники не шли, а бежали, щелкните **правой кнопкой** дважды;
- отпустите обе кнопки. Ваши наемники уже в пути.

Помните, что вы не можете передвигать сразу несколько наемников в режиме **пошаговой битвы**. Вряд ли они захотят строиться в колонну под пулями врагов.

РЕКОГНОСЦИРОВКА

Продолжить действие: во время пошагового боя ваш наемник может остановиться, чтобы доложить о том, что он увидел. Щелкните по его портрету или нажмите клавишу **End**, и он продолжит свой путь. На портрете наемника появляется надпись “Прод.”, если его действие было прервано.

Способы перемещения: обычно ваши наемники просто идут. Но если они будут так прогуливаться по полю боя, они, скорее всего, останутся без головы. Именно поэтому в игре имеется ряд дополнительных режимов движения.

- **Стоять/бежать:** используется, если вы куда-то спешите. Бег - самый быстрый способ передвижения, но на него тратится очень много энергии. Кроме того, бегущий наемник плохо замечает, что происходит вокруг, и производит много шума.
- **Стоять/идти:** обычный режим для передвижений.
- **Пригнуться/на корточках:** так ваш наемник менее заметен, и в него сложнее попасть.
- **Лечь/ползти:** ползти по-пластунски - оптимальный вариант передвижения под огнем. Правда, это очень медленно и довольно утомительно для новобранцев.

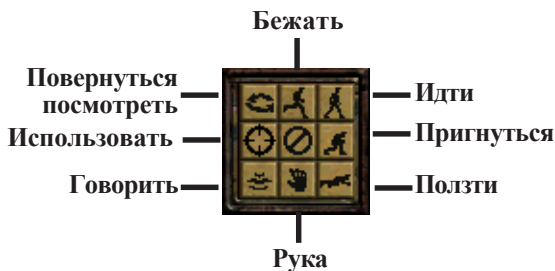
Существует несколько способов смены типа движения:

1. **При помощи курсора:** поместите курсор на наемника, и вы увидите стрелки. Чтобы стоящий наемник пригнулся, вам надо нажать **левую кнопку** и, не отпуская ее, передвинуть мышь вниз. Повторите процесс для того, чтобы пригнувшийся воин лег. Чтобы поднять наемника (из положения “лечь” в положение “пригнуться” и далее в “стоять”), вам надо двигать мышь не вниз, а вверх. Если вы сдвинете мышь сильнее и увидите две стрелки вместо одной, вы можете менять позу, минуя промежуточное состояние “пригнуться”.



ОПИСАНИЕ

2. **Через панель действий наемника:** нажмите правую кнопку и не отпускайте ее. Появится панель действий. Здесь вы можете выбрать позу наемника.



3. **Через панель снаряжения:** щелкните правой кнопкой по портрету наемника внизу экрана. Появится панель снаряжения, где вы можете не только поменять режим движения, но и настроить ряд других параметров.



4. **С клавиатуры:** клавиша **R** служит для отдачи команды бежать, **S** - стоять, **C** - пригнуться, **P** - лечь.
5. **Циклическая смена положений:** этот метод работает только в режиме пошагового боя. Нажмите **левую кнопку**, наведя курсор на место назначения; удерживая ее, несколько раз щелкните **правой кнопкой** для выбора желаемого типа перемещения. Во время боя текущий режим будет отображаться при помощи анимированного курсора. Там же вы увидите необходимое для данного режима количество очков действий.

РЕКОГНОСЦИРОВКА

Развернуться: если кто-нибудь незаметно подкрался к вам сзади, вам надо срочно повернуться. Щелкните по наемнику **правой кнопкой** и не отпускайте ее, пока не появится **панель действий**, там щелкните **левой кнопкой** по значку круговых стрелок. Теперь вам надо еще раз щелкнуть **левой кнопкой** по клетке, в направлении которой должен будет смотреть наемник после поворота. Вы можете поворачивать наемника, нажав клавишу **L**, – тогда появится курсор поворота.

Движение пятясь: если вы будете держать клавишу **Alt** нажатой, показывая наемнику, куда идти, то он будет двигаться туда задом. Это удобно, когда вы отступаете, но в то же время вам нужно прикрывать остальных наемников.

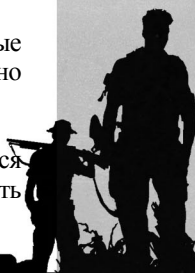
Поменять местами: для того, чтобы поменять местами двух наемников (или наемника и местного жителя), выделите одного из них и поместите курсор на второго. Нажмите **X** на клавиатуре. Вы можете менять людей местами и в пошаговом режиме, но тогда у обоих должно быть достаточно очков действий.

Залезть: этот режим нужен для того, чтобы залезть на крышу или перелезть через забор. Подойдите вплотную к стене, нажмите **левую кнопку** и не отпускайте ее, потом двигайте мышь вверх. Курсор примет форму лестницы. Если это не так, то вы не можете залезть на крышу. Учтите, вы можете залезать только на плоские крыши. Если наемник залез на крышу, то курсор поднимется на уровень крыши. Вы можете менять уровень курсора клавишей **Tab** или через панель снаряжения.

Скрытно: иногда наемнику нужно подкрасться к врагу незаметно. В режиме **скрытности** вы не поднимете лишнего шума, но вам потребуется очень много очков действий. Кнопка перехода в этот режим находится на панели снаряжения, она подсвечена, когда этот режим включен. Курсор движения становится желтым, и вокруг портрета наемника появляется желтая рамка. Вы можете переключаться в этот режим нажатием клавиши **Z**, или **Alt+Z** для всего отряда сразу.

Плыть: на пути к победе вашей команде неоднократно встретятся разные озера и реки. Наемники вполне способны преодолеть такие преграды, но если поблизости нет моста, им придется вымокнуть.

Плавание достаточно утомительно, и перед тем, как наемник погрузится в воду, вам стоит проверить состояние его энергии. Если ему надо проплыть

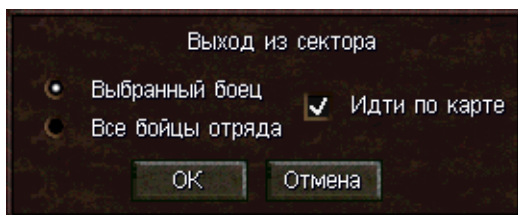


ОПИСАНИЕ

много, да еще и против сильного течения, велика вероятность того, что ровно посередине пути у него кончатся силы, и он пойдет на корм рыбам.

Снаряжение наемника тоже может пострадать от воды, и если вы хотите сохранить целым и невредимым какой-то предмет, избегайте глубоких мест. Переплыв реку, проверьте состояние инвентаря и особенно оружия, т.к. оно наиболее подвержено повреждениям водой.

Переход в соседний сектор: если все члены отряда находятся рядом с границей сектора, вы можете перевести их в соседний сектор. Поместите курсор мыши около края экрана (он соответствует границе сектора), и вы увидите курсор выхода. Щелкните **левой кнопкой** для выбора следующих параметров:



выбранный боец: в соседний сектор перейдет **только** выбранный в данный момент наемник;

все бойцы отряда: весь отряд переместится в соседний сектор;

идти в сектор: этот параметр нужен, когда вы перемещаете только часть отряда. В зависимости от вашего выбора курсор либо останется в текущем секторе, либо перейдет в новый с частью отряда. В разделе, посвященном экрану карты, описаны способы передвижения на дальние расстояния.

За информацией о путешествиях в отдаленные секторы обращайтесь к разделу “Экран карты”.

РЕКОГНОСЦИРОВКА

Снаряжение

У каждого из ваших наемников есть ряд жизненно необходимых вещей. Щелкнув **правой кнопкой** по портрету наемника или нажав клавишу ‘ (находится на клавиатуре над клавишей **Tab**), вы перейдете к панели снаряжения данного наемника.



Правая рука: вы можете экипировать наемника новыми видами оружия и прочими нужными ему предметами, заполняя свободные места. Наемник использует в процессе игры то, что находится у него в **правой руке**. Чаще всего это оружие, но это может быть и аптечка, взрывчатка или что-нибудь еще.

Левая рука: здесь находятся предметы, которые могут понадобиться в игре. Их можно быстро переложить в **правую руку**, щелкнув по ним **правой кнопкой** мыши. Например, у Стрелка в **правой руке** - ружье, а в **левой** граната. Чтобы он ее мог бросить, вам нужно только щелкнуть по ней **правой кнопкой** и тем самым переложить в **правую руку**. Некоторые громоздкие предметы, например винтовка, дробовик и т.п., занимают сразу обе руки. Вы можете стрелять сразу из двух пистолетов или других видов оружия, которыми пользуются одной рукой. Это будет в два раза эффективнее.

Кроме того, на панели снаряжения есть места для повязки, наколенников, каски, бронежилета и 12 мест в рюкзаке. Игра позволяет вам устанавливать предметы только в предназначенных для них местах. У вас не выйдет положить гранату на место для каски или положить аптечку на место бронежилета.

Осмотр предмета: щелкните по изображению предмета на панели снаряжения **правой кнопкой** мыши для просмотра его свойств.

Новые предметы: все предметы, которые были только что подобраны вашими наемниками, будут очерчены светящимся контуром.

Переход к другим членам отряда: стрелки под портретом наемника используются для перехода к панелям снаряжения других наемников текущего отряда.

Выбор нескольких предметов: при нажатой клавише **Shift** вы можете брать несколько предметов из одного места на панели снаряжения. Например, для того, чтобы переместить 3 магазина 45 мм патронов, лежащих в одной ячейке, вам надо нажать **Shift** и затем щелкнуть по картинке с магазинами.

Бросить предмет: выберите предмет, который вы хотите выложить или бросить. Если вы держите его на тактическом экране рядом с наемником, то над курсором появится слово **бросить**. Щелкните **левой кнопкой** для того, чтобы положить предмет около наемника.

Передать предмет: когда вызвана панель снаряжения, вы можете обмениваться предметами с другими наемниками. Все наемники, находящиеся на достаточно близком расстоянии, будут подсвечены. При этом наемники, находящиеся рядом друг с другом, образуют живую цепь и могут передавать предмет от одного другому. Наемники, которые оказались слишком далеко, будут выделены серым цветом и не могут получить предметы.

Вы можете передать предмет члену отряда. Для этого щелкните **левой кнопкой** по предмету на панели снаряжения, а потом на тактическом экране по фигуре того наемника, которому вы решили его передать. Около наемника, которому передают, появится слово **передать** или **ловит**. (Если слово не появилось, это значит, что выбранный вами наемник находится слишком далеко.) Щелкните **левой кнопкой** мыши, и выделенный наемник отдаст ему предмет.

Дать предмет: эта функция аналогична предыдущей, но предмет вручается не другому наемнику, а неигровому персонажу. Но не пытайтесь умаслить их всякой ерундой: они возьмут только то, что им нужно.

Разрядить оружие: щелкните **правой кнопкой** по оружию для получения его описания. Потом щелкните **левой кнопкой** по пуле, на которой указано, сколько зарядов находится в обойме. Оружие будет разряжено.

РЕКОГНОСЦИРОВКА

Приспособления: вы можете улучшить параметры выбранного оружия, используя разнообразные приспособления. Поместите ружье в **правую руку** наемника, выберите приспособление, например глушитель, и щелкните **левой кнопкой** по ружью. Вы увидите справа от ружья четыре ячейки. Щелкните **левой кнопкой** по свободной ячейке для установки приспособления. При желании вы можете объединять несколько приспособлений вместе или устанавливать одно на другое.

Объединение предметов: вы можете объединить два частично использованных предмета (например две частично опустошенных обоймы 45 калибра) вместе, положив один предмет в правую руку наемника, затем положив второй предмет поверх первого. Вас спросят, хотите ли вы объединить предметы. Если вы ответите положительно, то эти два предмета станут одним.

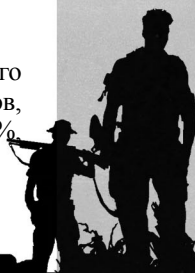
Вы можете также объединить частично использованные предметы, складывая их в одну ячейку. Нажмите и удерживайте клавишу **Ctrl**, а затем щелкните на предметах. Если вы сложили три использованных соответственно на 30%, 40% и 60% медицинских комплекта и щелкнули по ним, удерживая **Ctrl**, то в результате вы получите два медицинских комплекта: один 100%, другой 30%.

Использование предметов на наемниках: наемник может сам пользоваться разнообразными благами цивилизации, такими, как фляжка с водой или камуфляжная краска. Щелкните **левой кнопкой** по предмету, а потом по телу наемника на панели снаряжения.

Дополнительные сведения: на панели снаряжения вы найдете информацию о броне, массе предметов и камуфляже, которые наемник носит на себе.

Броня: чем выше процент брони, тем лучше защищен наемник. Этот процент показывает уровень защиты в среднем по всему телу. Но даже самый лучший бронежилет не спасет вас от пули в голову, если вы не носите каску.

Груз: общий вес предметов, которые несет наемник, в процентах от его максимальной грузоподъемности. Чем больше у наемника предметов, тем больше текущее значение груза. Старайтесь не доводить его до 100%, иначе ваш наемник будет не в состоянии его поднять.



ОПИСАНИЕ

Камуфляж: чем выше процент камуфляжа, тем сложнее врагу обнаружить данного наемника. Для повышения уровня камуфляжа используйте камуфляжное снаряжение. Камуфляж имеет тенденцию стираться, особенно когда наемник намокает.

Карманы: в карманах наемник хранит ключи и кредитную карточку. Доступ к ним осуществляется через кнопки в форме ключа и доллара соответственно.

Снять деньги со счета: если вашему наемнику понадобились наличные, он может снять их с вашего счета. Щелкните по кнопке со значком доллара и укажите в открывшемся окошке нужную сумму. Вы можете добавлять или уменьшать сумму на значения, равные 1000, 100 или 10 долларам. Щелчок **левой кнопкой** мыши увеличивает сумму, **правой** - уменьшает. Нажмите кнопку **[ОК]**.

Положить деньги на счет так же просто. Возьмите наличные, перенесите их на кнопку с долларом и щелкните **левой кнопкой** мыши для увеличения вашего счета. Щелчок **правой кнопкой** уменьшит сумму.

Наконец, вы можете поделить банкноты на **панели снаряжения** на две части. Щелкните по ним **правой кнопкой**, укажите сумму, которую вы хотите отделить, и нажмите **[ОК]**.

Связка ключей: если у вас не хватает места на **панели снаряжения** и там есть несколько ключей, вы можете переместить их на связку для ключей. Возьмите ключ, перетащите его на кнопку связки ключей и щелкните **левой кнопкой** мыши. Чтобы взять ключ со связки, нужно просто щелкнуть по кнопке связки ключей.

Предметы и их использование

Как использовать предметы: ну вот, вы разобрались с панелью снаряжения. Теперь вам наверняка захочется воспользоваться всеми предметами, которые там есть. Для того, чтобы использовать предмет, надо поместить его в правую руку наемника и щелкнуть **правой кнопкой** в тактическом окне. Если у вас на экране находятся портреты всех наемников, вы можете щелкнуть левой кнопкой по правой руке. У вас появится курсор “использовать”.

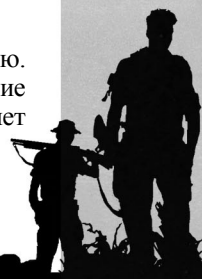
Его форма зависит от выбранного предмета. Если появляется знак вопроса, то данный предмет в текущий момент применить не к чему. Если фигура наемника в центре панели снаряжения светится, это значит, что он может использовать этот предмет на себя.

Для начала действия щелкните курсором “использовать” по объекту, к которому надо применить данный предмет. Например, наемник, у которого есть аптечка, попытается вылечить раненого коллегу. Если объект находится вне зоны досягаемости, наемник сначала подойдет к нему. Внизу на портрете наемника появится маленькая иконка, объясняющая то, чем он занят в данный момент.

Курсор-рука: находясь на тактическом экране, вы можете в любой момент поменять текущее состояние курсора на **руку**. Для этого надо нажать клавишу **Ctrl**. Держа нажатым **Ctrl**, щелкните по объекту. Наемник подойдет к нему и попытается что-нибудь с ним сделать (открыть, поднять и т.д.). Обязательно поэкспериментируйте с этим!

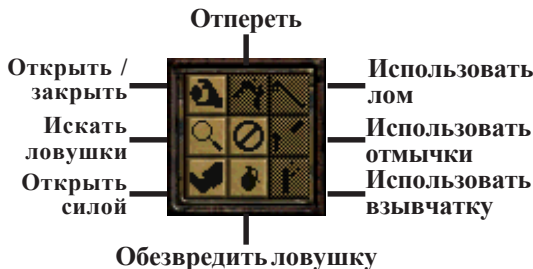
Если вы видите, что на поле лежит какой-то предмет, поддержите над ним курсор, который через несколько секунд превратится в **руку**. Щелкните левой кнопкой мыши, и наемник попытается подобрать предмет. Если там лежит несколько предметов, то выберите нужный из появившегося списка (можете нажать кнопку **[Выбрать все]**). Чтобы взять выбранные предметы, можно нажать кнопку с галочкой.

Обыск: вы можете заставить вашего наемника обыскать территорию. Для этого вам нужно вызвать курсор-руку и привести его на ближайшие предметы. Если там есть что-нибудь, что можно взять, курсор станет красным.



ОПИСАНИЕ

Двери и ящики: когда вы щелкаете левой кнопкой по двери или ящику, появляется маленькое меню с кнопками, изображающими действия. Набор доступных действий зависит от того, что наемник несет с собой, например, если у него нет лома, то он не сможет взломать дверь - эта кнопка будет затенена. В пошаговом режиме затенены также те иконки, на которые не хватит очков действия.



[Открыть/Закрыть]: это действие можно применять к любым дверям и ящикам, как закрытым, так и открытым.

[Отпереть]: если у вас есть ключ, считайте, что вам повезло: ведь для того, чтобы отпереть дверь, вам больше ничего не нужно (если это, конечно, ключ от той самой двери).

[Использовать лом]: если у вас есть лом, вы можете попробовать взломать дверь или ящик.

[Искать ловушки]: если вы считаете, что замок с ловушкой, выберите это действие. Но помните, ваши наемники тоже могут ошибаться!

[Использовать отмычки]: если у наемника есть набор отмычек, можно попытаться ими вскрыть замок. Не отчаивайтесь, если у него не получится сделать это с первого раза, дайте ему еще один шанс. Если он ничего сделать не в силах, он сам скажет об этом.

[Открыть силой]: если другие способы не помогают, попробуйте вышибить дверь силой. Ваш наемник нанесет по ней мощный удар.

РЕКОГНОСЦИРОВКА

[Обезвредить] : если, применив опцию «Проверить», вы выяснили, что на замке есть ловушка, то наемник попытается открыть дверь, используя данную опцию.

[Использовать взрывчатку] : забавный способ открывать двери. Если у вас подходящая взрывчатка, то дверь просто снесет с петель. А.И.М. рекомендует поручать взрывать двери только наемникам-подрывникам.

[Отмена] : если у вас нет ключа и вы не можете открыть дверь другими методами, вам остается только одно - сдаться.

Спрятанные предметы: не все предметы можно сразу заметить. Но некоторые наемники на своем веку видели столько всего подозрительного, что уже выделяют необычный пучок травы или кучки земли. Наемники с металлоискателями могут найти даже те предметы, которые обнаружить невооруженным взглядом в принципе невозможно.

Когда наемники считают, что в данном месте что-то есть, они ставят на этом месте синий флаг. Естественно, *что* там закопано и закопано ли вообще - не знает никто. Возможно, это противотанковая мина, которая разнесет все в радиусе 10 метров вокруг, или предмет, который вы ищите уже несколько дней. Чтобы раскопать и, вероятно, обезвредить этот предмет, щелкните по флагу **курсором-рукой**, и молитесь, чтобы в этот раз вам все же повезло.

Использование транспорта: ходить пешком тяжело и долго. Рано или поздно вы найдете транспорт, который позволит вам развезжать по Арулько в любом направлении. Чтобы наемник сел в машину, нужно выделить его, нажать **Ctrl** и щелкнуть по машине. Разумеется, это транспортное средство должно быть на ходу. Вы можете сколько угодно шелкать по разбомбленным остаткам автомобиля, но наемник туда не сядет. Садясь в машину, наемник временно покидает отряд, и на карте его задание отмечено как **Машина**. Чтобы выйти из машины, щелкните по изображению ремня безопасности в ячейке на **левой руке** наемника. В одну машину помещается шесть человек.

Вы не можете ездить на экране “Тактика”, зато можете переезжать из сектора в сектор. Просто перейдите на экран “Карта”, задайте в качестве пункта назначения для команды, сидящей в машине, другой сектор, ускорьте время (если это необходимо), и они поедут. Очевидно, что для путешествий на дальние расстояния машина предпочтительнее: это просто быстрее, чем ходить пешком.



Неигровые персонажи

Не все персонажи, которых вы встретите, будут к вам враждебно настроены. Жители страны часто бывают дружелюбны, у них вы можете получить массу ценных сведений и боеприпасы. Встретив нового героя на тактическом экране, укажите на него курсором. Если появятся губы и имя этого героя, вы можете с ним поговорить. Подойдите к нему поближе и щелкните левой кнопкой мыши для того, чтобы начать разговор. Если выбранный в данный момент наемник не очень коммуникабелен, то курсор "говорить" будет мигать.



Во время разговора вы будете видеть портрет вашего собеседника и будет предоставлена возможность выбрать стиль разговора:

[Дружественно]: вы надеетесь задобрить собеседника и узнать у него что-нибудь полезное.

[Напрямую]: правда - превыше всего. Но помните, что резкие высказывания могут обидеть человека.

[Угрожающе]: выберите из персонажа нужную вам информацию силой и запугиваниями. Никто не любит, когда ему угрожают, но есть шанс, что вы добьетесь желаемого эффекта.

[Дать]: отдайте предмет неигровому персонажу. Появится ваша панель снаряжения.

[Купить/Продать]: некоторые из героев, которых вы встретите, будут рады что-нибудь вам продать или у вас купить. Нажав эту кнопку, вы вызовете окно с изображениями предметов, которые вы можете купить, и вашего снаряжения, которое вы можете продать. Щелкнув **левой кнопкой** по товарам вашего собеседника, вы перенесете их на прилавок. Повторный щелчок **левой кнопкой** возвращает их обратно. Щелкнув по

РЕКОГНОСЦИРОВКА

вашему предмету **левой кнопкой**, вы выставите его на продажу, **правой кнопкой** – уберете обратно. Выбрав все, что вы хотите купить и продать, нажмите **[ОК]** для заключения сделки. Не забудьте захватить ваши покупки с собой.

[Чинить] : некоторые неигровые персонажи ничего не продают, зато могут за небольшую плату починить ваше оборудование.

[Нанять] : вы можете завербовать понравившегося вам персонажа. Даже если он не согласится, есть вероятность того, что он посоветует, кого вы еще можете нанять.



Тактика: сражения с врагом

Не бойтесь, играя в “**Jagged Alliance 2**”, вы не потратите все свое время на бестолковые разговоры с жителями и сбор разной ерунды. Встретив врагов, вы поймете, что запахло жареным. Как только любой ваш наемник увидит врага или враг увидит наемника, игра сразу переходит в пошаговый режим.

Во время боя в пошаговом режиме у каждого наемника есть определенное количество **ОЧКОВ ДЕЙСТВИЯ**, запас которых обновляется в начале каждого хода.

Стрельба

Первое желание наемника при виде врага - немедленно выстрелить в него. Вы можете это сделать, но для начала убедитесь, что в правой руке у наемника есть заряженное оружие.

Прицеливание: как только вы наводите курсор на врага, появляется перекрестие (прицел). Его можно вызвать в любой момент, щелкнув **правой кнопкой** мыши. Вам остается только щелкнуть **левой кнопкой** по объекту, в который вы хотите выстрелить. И на прицеливание, и на стрельбу уходит некоторое количество **ОЧКОВ ДЕЙСТВИЯ** (сколько конкретно, указывается в центре мишени). Более подробная информация об очках действия представлена ниже.

Во время боя в верхнем левом углу портрета наемника появляется число, указывающее, сколько он видит врагов и скольких он, следовательно, может застрелить. Клавиша **E** переключает вид между врагами, которых видит данный наемник. Клавиша **Ввод** означает то же самое, но для всей команды.

Иногда, если враги стоят близко друг к другу, бывает сложно прицелиться в кого-то конкретно. Нажимая клавишу **N**, вы будете переключаться между перекрывающимися на экране целями.

Прицеливание и очки действия: очки действия уходят даже на то, чтобы поднять ружье. Скорость приведения оружия в готовность зависит от его типа и от опыта наемника. Для того, чтобы прицелиться из гранатомета, вам понадобится больше времени и **ОЧКОВ ДЕЙСТВИЯ**, чем на прицеливание из полностью исправного автомата. Когда вы видите врага в первый раз, вам показывают минимальное количество **ОЧКОВ ДЕЙСТВИЯ**, требующееся на один выстрел.

Точное прицеливание: вы можете прицелиться гораздо более точно, чем это делается по умолчанию, но вам потребуется больше времени и **ОЧКОВ действия**. Для этого, прицеливаясь, щелкните **правой кнопкой** мыши. Вы потратите в два раза больше **ОЧКОВ действия**, но можете добиться такого же эффекта, как от трех выстрелов навскидку. Да и дополнительное время окупится, если вы попадете точно в цель. Если на ружье вашего наемника есть оптический прицел, то для его использования тоже нужно время. Но точность попадания увеличивается на четыре раза. Подумайте, может быть, имеет смысл попробовать?

Стрельба очередью: если у вас есть автоматическое оружие, вы можете стрелять очередью. Щелкните по портрету наемника **правой кнопкой**, потом щелкните по кнопке [**Режим очереди**] на появившейся панели снаряжения. Более простой путь включения режима очереди - нажать клавишу **В**. Этот режим не отключается автоматически, вы должны будете это сделать сами. Помните, что в этом режиме нельзя прицеливаться.

Стрельба по территории: вы можете стрелять очередью не по отдельным объектам, а по выделенной территории. Для этого вам нужно, находясь в режиме очереди, щелкнуть **левой кнопкой** мыши и, удерживая ее, выделить нужную область. Там, куда вы будете стрелять, появятся красные крестики. Отпустите **левую кнопку**, чтобы открыть огонь, или нажмите **Esc** для отмены.

Выстрел: как только вы окончательно прицелились, щелкните **левой кнопкой** для того, чтобы произвести выстрел из оружия. В **“Jagged Alliance 2”** причиненный врагу ущерб отображается в виде цифры над головой врага, в которого вы попали. Над вашими наемниками тоже будут возникать такие цифры, когда в них попадут.

Повторный выстрел: ваше оружие уже в боеготовности, и поэтому на повторные выстрелы обычно нужно меньше **ОЧКОВ действия**, чем на первый.

Попадание в цель: попадете вы в цель или нет, зависит от множества параметров: снайперских способностей наемника, его оружия и расстояния до цели. Кроме того, вряд ли наемник преуспеет, если он стреляет сквозь заросли или если он еле стоит на ногах. Меткость зависит от мастерства, зрения и, нередко, удачи. Никогда нельзя предсказать, когда наемник одним выстрелом уложит врага. Это всегда происходит случайно в зависимости от непредсказуемых стечений обстоятельств...



ОПИСАНИЕ

Перезарядка: если у наемника кончились патроны в оружии, курсор превратится в символ боеприпасов. Щелкните **левой кнопкой**, и наемник перезарядит свое оружие. На это потребуются 5 очков действия. Перед тем, как перезаряжать оружие, лучше отойти в укромное место, а не делать это под вражескими пулями. Если у наемника больше нет в запасе нужных боеприпасов, то курсор будет затенен, а наемник сообщит вам о возникшей проблеме.

Осечка: иногда оружие дает осечку. Чаще всего это происходит с изношенным оружием. Обычно для решения этой проблемы нужно обратиться к механику или в мастерскую, но иногда достаточно попробовать выстрелить еще раз.

Стрельба по объектам: иногда бывает разумно стрелять не в людей, а в здания. Иногда взрывать разные постройки просто весело. Наведите курсор на объект и нажмите **правую кнопку** мыши - появится курсор-прицел. Если прицел красный, то это вражеское здание, и вы можете его разрушить. Если он серый, то вы, конечно, можете пострелять, но ровным счетом ничего не произойдет.

Стрельба по другим уровням: вы можете обнаружить, что ваш наемник находится выше или ниже врага. Чтобы поменять уровень курсора, нажмите **Tab** или соответствующую кнопку на панели снаряжения. Врагов, находящихся на крыше, очень легко заметить по желтой подсветке. Враги на земле подсвечиваются красным.

Дальнобойность оружия: нажав клавишу **F**, вы получите информацию о дальнобойности оружия, находящегося в руках у наемника.

Рукопашный бой

При необходимости наемники могут вступить в рукопашный бой. Вам надо убрать все предметы из **правой руки** наемника, щелчком **правой кнопки** вызвать курсор-кулак и щелкнуть **левой кнопкой** по цели. Очевидно, что наемник должен быть на близком расстоянии от противника. Обычно пули наносят большие повреждения, чем удар кулаком, но наемник, имеющий специальные навыки, может быть на удивление опасен в рукопашной схватке.

Что такое перехват и очки действия

Иногда вам нужно будет завершить ваш ход, даже если у наемника еще есть **очки действия**. Если наемник достаточно опытен, то он сможет пойти на **перехват** противника, когда тот делает свой ход. Во время такого **перехвата** ваш наемник сможет выстрелить по врагу, перейти в другое место или совершить любое другое действие. Тем не менее для действий, совершаемых во время **перехвата**, тоже нужны **очки действия**, и если их у наемника нет (то есть все они были потрачены во время предыдущего хода), пользы от **перехвата** никакой не будет.

Не забывайте, что и враги могут пойти на **перехват** ваших наемников. Если вы поставите зеленого новичка перед группой опытных врагов, они все смогут пойти на **перехват** и растерзать его в клочья в мгновение ока. У них будет еще больше шансов, если наемник ранен, бежит или его отвлекают другие противники.

Если вы не используете все **очки действия** за один ход, то в следующий ход может быть добавлено до 5 единиц оставшихся **очков действия**. Если у вас оставалось больше, то в начале следующего хода избыток, увы, пропадет.



Взрывчатка и гранаты

Взрывчатка - любимая игрушка всех наемников. Рано или поздно вы столкнетесь либо с взрывчаткой, либо с отравляющим газом. И если от газа в той или иной степени помогают противогазы (естественно, надетые), то внезапный взрыв может стереть с лица земли вас, вашу команду, снаряжение и окружающий пейзаж. Повреждения ваших наемников зависят от того, насколько близко они были к месту взрыва или выброса ядовитых газов, от силы взрыва или степени ядовитости газа, а также от уровня защиты вашего отряда.

Гранаты: очевидно, лучше взрывать, чем быть взорванным. Чтобы взорвать что-нибудь небольшое (например врага), вам вполне хватит гранаты. Положите ее в **правую руку**, щелкните по ней **правой кнопкой** мыши (курсор изменит свой вид), а потом щелкните **левой кнопкой** по выбранной цели. Будьте осторожны, неудачный бросок может привести к тому, что потери в вашем отряде будут гораздо значительнее, чем у врага.

Когда вы будете целиться, на земле, в том месте, где, скорее всего, упадет граната, появится красный курсор. Это позволит вам производить весьма сложные действия, например бросать гранату так, чтобы она отскочила от стены рикошетом. Кроме того, вы можете проверить, что граната не взорвется о стену или не отскочит прямо на вас. Если вы попытаетесь бросить гранату слишком далеко, курсор не позволит вам выйти за пределы зоны дальности броска, он просто остановится на предельном расстоянии броска. Если же вы хотите кинуть ее туда, куда она явно не долетит, курсор станет черным.

Взрывчатка: чтобы взорвать какой-нибудь крупный объект, вам понадобится взрывчатка. Для того, чтобы заминировать место, вы должны поместить взрывчатку в **правую руку** наемника, щелкнуть по ней **правой кнопкой**, а по этому месту **левой кнопкой**.

Существует два вида бомб: с часовым механизмом и с радиовзрывателем. Устанавливая бомбу с часовым механизмом, вы должны задать время, через которое она взорвется. Не забудьте потом отойти подальше.

Бомбы с дистанционным управлением состоят из двух частей: самой взрывчатки и пульта. Устанавливая бомбу, вы должны задать частоту, на которой передается сигнал от детонатора к самой бомбе. Вы можете установить несколько бомб на одной частоте детонации, и тогда они

взорвутся все сразу. Работа с взрывоопасными веществами часто приводит к ранениям и необходимости оказывать первую помощь.

Ранения и первая помощь

Ранения: на величину ранения наемника влияет множество факторов. Если, например, на нем надет бронежилет, он, конечно, почувствует удар от пули, но больше с ним ничего не произойдет. Если же в его голову попадет снаряд из миномета, от него не останется даже мокрого места.

Ранения наемника отображаются желтой полоской около его портрета. Если рану не перевязать, боец будет постоянно терять здоровье. Как только здоровье опускается ниже 15 единиц, наемник падает и через некоторое время теряет сознание, а потом вскоре умирает. При этом каждая единица здоровья, которую он теряет в таком состоянии, пропадает навсегда.

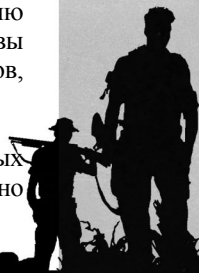
Упав, наемник уже не может ни двигаться, ни стрелять, но он еще способен разговаривать или слушать своих однополчан. Когда его здоровье опускается ниже 10, он теряет сознание, и его портрет затемняется. Если наемника в бессознательном состоянии немедленно не вылечить, он очень скоро умрет.

Перевязка ран: любой наемник, у которого есть хотя бы начальные познания в медицине и аптечка (или набор для оказания первой помощи), может перевязывать раны. Сначала поместите аптечку в **правую руку**, потом щелкните **правой кнопкой** мыши, чтобы появился соответствующий курсор, и этим курсором щелкните по наемнику, которого надо вылечить. Врач подойдет к раненому наемнику и начнет накладывать повязку (он может забинтовать раны и самому себе). Когда он закончит, желтая полоска около портрета наемника сменится на розовую.

И раненый наемник, и врач очень уязвимы в процессе лечения. Пациент может сделать один или два выстрела, но он вряд ли попадет в цель.

Автоперевязка: после окончания битвы вы можете включить опцию автоматического наложения бинтов всем раненым наемникам. Если вы находитесь в режиме реального времени и в вашем секторе нет врагов, вы можете включить **автоперевязку** нажатием клавиши **A**.

Всегда имейте с собой достаточное количество бинтов и необходимых медицинских препаратов. Будет очень обидно, если вы выиграете бой, но вся ваша команда умрет медленной смертью от неперевязанных ран.



Перевязка останавливает кровь, но не восстанавливает здоровье наемника. Более серьезное лечение вы можете провести, назначив одного из наемников доктором, а второго пациентом (см. пункт “Занятия” в разделе “Карта”).

Как завершить ход

Для завершения хода используйте кнопку с галочкой или клавишу **D**. Завершать ход нужно в следующих случаях:

- У ваших наемников больше нет **очков действий**
- Вы сделали все, что вам было нужно
- Вы хотите оставить немного **очков действий** для возможного перехвата.

Как завершить битву

Пошаговый режим выключается автоматически, если, сделав несколько ходов, вы не встречаете ни одного живого врага. Игра опять перейдет в режим **реального времени**, и ваши наемники сообщат вам, убили ли вы всех врагов или кто-то еще скрывается от возмездия. Если живых врагов больше нет, вам будет предложено автоматически перевязать всех раненых.

Есть и другой способ завершить бой — кнопка [**Бой без вас**]. Тогда вашими наемниками будет управлять компьютер, и после окончания боя он доложит о результатах. Чтобы включить режим **автоматической битвы**, перейдите на **экран карты** и попробуйте сжать время. Если этот режим доступен, вам будет предложено его включить.

В некоторых ситуациях, например, во время боя на вражеской территории или нападения из засады, **автоматическая битва** не работает. Если события принимают неприятный оборот, вы можете отступить в другой сектор.

Тактические советы: правила войны

Вам нужно твердо усвоить две вещи, если вы хотите достичь настоящих успехов в сражениях в “Jagged Alliance 2”

1. Вы видите то, что видят ваши наемники.
2. Абсолютно на все расходуются очки действия.

Зона видимости: исследуя сектор, вы можете неожиданно наткнуться на то, что не было видно вашим наемникам раньше: обойму в траве или врага, целящегося вам прямо в лоб. Вы видите только то, что видят ваши наемники, а каждый наемник видит только в пределах своей зоны видимости.

Как и в реальном мире, зона видимости зависит от ландшафта и топографии. Например, если все наемники находятся с одной стороны стены, вы не сможете увидеть, что же происходит с другой ее стороны.

Как только враг попадает в зону видимости одного из ваших наемников, он появляется на экране. Когда он выходит за пределы этой зоны, он пропадает. Он еще здесь, прячется за углом или в кустах, но вы его не видите.

Если вы знаете, где находится враг, но не видите его, он будет показан серым цветом. Так бывает, если кто-то из ваших наемников может увидеть врага, но не выбран в данный момент.

Нажав клавишу **End**, вы получите под курсором информацию о зоне видимости для текущего наемника. Вы увидите в этом режиме только известного неприятеля.

- **Ярко-зеленый** цвет курсора означает, что вы можете видеть неприятеля, какую бы позицию он ни занял, находясь в этом месте.
- **Желтый** означает, что неприятель невидим в одной из трех позиций.
- **Оранжевый** означает, что, заняв два из трех возможных положений, неприятель станет невидим для наемника.
- **Красный** означает, что вы не можете увидеть неприятеля находящегося в этом месте, независимо от его позиции.



Ночь: с наступлением ночи обзор ваших наемников резко сужается. Вам понадобятся приборы ночного видения и фонари.

Звуки: подобно зоне видимости, у наемников существует и зона слышимости. Треск сломанной веточки может выдать даже самую тщательную засаду. Но, естественно, если враг находится на расстоянии четырех миль, вы его вряд ли услышите. Помните, что враги тоже могут услышать шаги ваших наемников.

Укрытие: нажав клавишу **Del**, вы получите информацию о местах наилучшего укрытия для выбранного наемника. В расчет принимаются только известные вам неприятели.

- **Ярко-зеленый** цвет указывает на наилучшие места для укрытия.
- **Красный** цвет означает наиболее опасные места.

Промежуточные цвета (зеленовато-желтый, желтый, оранжевый) отражают места с разной степенью опасности.

Очки действия: очки действия определяют все, что вы можете сделать во время пошагового боя в «Jagged Alliance 2». Что бы наемник ни пытался сделать, игра будет сразу сообщать вам о цене этого действия. Требующееся число **очков действия** будет указано по центру курсора. Очки действия представляют собой числовое выражение возможностей героя, и их количество зависит от его характеристик, опыта и здоровья.

Например, у наемника, который бежит со скоростью 5 метров в секунду, должно быть 20 **очков действий**, а у наемника, бегущего со скоростью 1 метр в секунду, - всего 4 очка. Чем больше наемник может сделать за отрезок времени, тем больше у него **очков действий**. То есть более быстрые наемники могут сделать больше действий за ход.

Тем не менее на выполнение некоторых заданий нужно определенное время, независимо от того, быстрый это наемник или медленный. Например, и быстрый, и медлительный наемники нажимают спусковой крючок с одинаковой скоростью, и их пули долетают до цели одновременно. Однако проворный потратит больше **очков действия**,

чем медлительный. Его быстрота не означает, что он может заставить пулю двигаться с большей скоростью.

Поскольку количество **очков действия** ограничено, не заставляйте медлительных солдат совершать действия, которые предназначены для быстрых. Не заставляйте медлительных наемников бегать, они все равно не убегут далеко, у них не хватит на это **очков действий**. Будет очень жаль, если ваш наемник смело подбежит к врагу, поднимет ружье и замрет на месте, потому что больше он ничего не успеет.

Например: предположим, что мы с вами стоим в спортивном зале. Тренер говорит: “Хорошо. У вас есть 5 секунд. За каждый прыжок вы получите по одному очку действия”. За эти 5 секунд вы зарабатываете 30 очков, а я только 6. (я был болен). Потом тренер говорит: “У вас есть опять только 5 секунд. Подождите 1 секунду (в игре она уйдет, например, на выстрел), а потом прыгайте”. Вы получите за 4 секунды 24 Очка, а я - 5. За одну секунду в начале я потерял одно очко действия, но вы потеряли целых 6. Если 1 секунда - это $\frac{1}{5}$ имеющегося у нас времени, тогда то, что мы можем успеть за это время, и есть стоимость нашего действия.



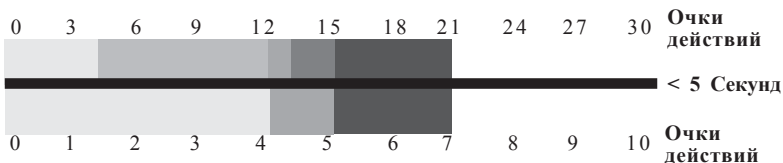
ОПИСАНИЕ

Что можно сделать за 5 секунд.

(Каждый номер определенного цвета соответствует цвету на шкале, приведенной ниже.)

1. Оба наемника (и быстрый, и медленный) делают 2 шага ценой по 2 очка за шаг. Быстрому наемнику потребуется меньше времени на выполнение этого действия.
2. Пока медленный наемник еще идет, быстрый делает еще 4 шага вперед. Он подходит ко второй точке в тот момент, когда медленный наконец-то подходит к первой.
3. Они оба поднимают пистолеты и тратят на это 1 очко действия. Быстрый просто выхватывает пистолет из кобуры, медленному нужно больше времени.
4. Быстрый тратит немного времени на то, чтобы точнее прицелиться (2 очка).
5. Оба стреляют. Секунда уходит на то, чтобы выстрелить из данной модели пистолета. Скорость пули не зависит от скорости наемника, поэтому эта секунда обходится быстрому наемнику в 6 очков, а медленному только в 2.

Быстрый наемник - 30 Очков действий



Медленный наемник - 10 Очков действий



Стратегия: экран карты

Конечно, хорошо, когда у вас есть опытные наемники и мощное оружие, но все это бесполезно, если вы не владеете достоверной информацией о происходящих событиях. Вы должны четко знать, где вы уже были, что собираетесь делать и чем заняты ваши враги. Для этого у вас есть **экран карты**, который также предоставляет сведения об ополченцах и шахтах и позволяет управлять наемниками.



Верхний левый угол экрана карты содержит информацию о имеющихся у вас наемниках. В этом списке указано текущее занятие, местоположение, пункт назначения и время до окончания контракта. Сверху над списком находится полная информация по выбранному в данный момент наемнику. Вы можете выбрать другого солдата, щелкнув **левой кнопкой** по его имени в списке. Нажав на кнопку под его портретом, вы увидите его снаряжение.

Как сменить занятие наемника

На экране карты вы можете менять занятия наемников. Занятие определяет, на что наемник тратит свое время: будет ли он воевать, заниматься ремонтом или будет обучать местное население ведению сражений.

Для изменения текущего занятия щелкните **левой кнопкой** мыши в колонке “Занятие” в строке нужного наемника. Вы увидите меню, из которого можно выбрать новое занятие. Вы не можете менять занятие наемника во время битвы или во время перехода между секторами.

Совет: на **тактическом экране** тоже можно изменять занятие. Если наемник не входит ни в один из имеющихся отрядов, щелчок левой кнопкой по его фигуре вызовет меню занятий.

Варианты занятий таковы:

[Сражаться]: наемник с таким занятием оставляет все свои дела и начинает готовиться к сражению. Всех готовых к бою солдат можно разбивать на отряды.

Отряд: все наемники, готовые к бою, принадлежат какому-то отряду. Отряд - это группа наемников, которые вместе путешествуют, воюют и сплетничают за вашей спиной. В отряде может быть не более шести наемников. Вы можете завербовать одновременно до 18 наемников и разбить их на несколько отрядов.

Наемники, которые выполняют в данный момент обязанности механика, врача, тренера или пациента, не принадлежат никакому отряду. Однако все наемники, которые в данный момент воюют или перемещаются между секторами, должны обязательно принадлежать отряду (или быть в транспортном средстве). Если у вас не получается переместить наемника в другой сектор, он, вероятно, работает врачом или механиком и не входит в отряд. Для переключения между отрядами на тактическом экране используйте кнопку **[Сменить отряд]**, находящуюся справа.

Помните: вашим наемникам необходимо спать. Обычно они помнят об этом сами, но, если вы заставляете какой-нибудь отряд постоянно передвигаться из сектора в сектор, вступая при этом в схватки с врагами, не удивляйтесь, если наемники будут падать от усталости. Дайте им отдохнуть, не назначайте им новых занятий некоторое время.

Перевод из отряда в отряд: чтобы назначить наемника в другой отряд, щелкните в колонке "Занятие" и выберите **[Сражаться]**. Появится список отрядов. Вы даже можете сформировать новый отряд. Естественно, что вы не можете перевести наемника в отряд, который находится на другом конце мира. Чтобы наемник перешел из одного отряда в другой, оба отряда должны быть в одном секторе.

[Врач]: вы можете назначить наемника врачом, только если его медицинские навыки больше 0 и у него есть хотя бы одна аптечка. Врач лечит раны наемников полностью (в отличие от перевязки ран, которая не восстанавливает здоровье). Это самый быстрый способ полного излечения от ран.



ОПИСАНИЕ

[Пациент] : пациента будет лечить любой наемник, который находится в том же секторе и является **врачом**. Естественно, для того, чтобы стать **пациентом**, наемник должен быть ранен. **Пациенты** будут лечить себя самостоятельно, даже если не назначено ни одного **врача**, но на это уйдет очень много времени.

Скорость самостоятельного лечения зависит от того, чем занят **пациент** и насколько серьезны его ранения. Раны быстрее заживают во время сна или отдыха. Если **пациент** продирается сквозь чашу, это не способствует его скорейшему выздоровлению. Небольшие ранения лечатся гораздо быстрее, чем серьезные.

[Машина] : это занятие появляется, если наемник едет на машине. Назначив другое занятие, вы вынудите наемника выйти из машины.

[Ремонт] : наемник сможет починить поврежденные предметы или оружие, давшее осечку. Он починит все предметы из своего снаряжения, начав с того, что находится в **левой руке**. Кроме того, он может отремонтировать оборудование, находящееся в этом секторе, например машины. У мастера должен быть с собой набор инструментов.

Наемник в первую очередь отремонтирует свое собственное оружие и вещи, затем оружие и вещи других наемников. Более опытные наемники получают приоритет. Если в одном секторе два или более наемников, занимающихся **ремонт**ом, они образуют ремонтную бригаду.

Ремонт производится в следующем порядке: 1) оружие, давшее осечку, 2) предметы, которые находятся у самого мастера и требуют ремонта, 3) предметы, которые принесли другие наемники в руках или в броне (жилет, каска), 4) предметы, которые принесли другие наемники в головных уборах, и 5) предметы, которые другие наемники принесли в своих карманах.

[Обучение/Тренинг] : выберите навык, которому вы хотите обучить наемника (или который нужно улучшить). Результаты тренировки зависят от наемника. Чем выше уровень данного навыка или качества, тем сложнее его улучшить. В какой-то момент тренировка может стать вообще бесполезной.

[Обучение/Учитель] : если в секторе есть тот, кто может обучать определенному навыку, все наемники, обучающиеся этому навыку, будут делать это быстрее. Но наемник должен быть профессионалом в своей области, чтобы обучать этому других.

СТРАТЕГИЯ

В зависимости от занятий на портретах некоторых наемников могут появляться два числа: текущие и максимальные возможности. Например, 23/42 у портрета **доктора** означает, что в данный момент он может лечить наемников со скоростью 23 единицы в час, а при идеальных условиях (хорошее состояние + безупречное оборудование) он будет лечить со скоростью 42 единицы в час.

[Обучение/Ополчение] : если вы дали наемнику это задание в секторе, где нет ополченцев, он завербует их. Если они уже есть, он будет их тренировать. На создание нового отряда ополченцев вам придется потратить деньги на экипировку.

Если название занятия мигает, это сигнал того, что у наемника что-то не получается. Например: у докторов нет пациентов, учителя без учеников, ученики без учителей и т.д.

Сон

Как и все люди, наемники устают. Значение **энергии** у уставших наемников ниже, чем у отдохнувших. Сон - это самый быстрый способ восстановления **энергии**.

Чтобы приказать наемнику поспать, щелкните **левой кнопкой** по иконке в форме кровати на экране карты. Наемник ляжет спать и проспит до тех пор, пока его усталость не пройдет. Вы можете разбудить его, повторно щелкнув **левой кнопкой** по этой иконке. Но учтите, бодрый наемник спать не ляжет.

Продление контракта и увольнение наемников

Для того, чтобы изменить контракт наемника, щелкните по его имени, а затем по кнопке **[Контракт]**. В появившемся меню вы можете расторгнуть или продлить контракт.



Использование карты

На карте представлено изображение всей страны сразу. Страна Арулько разбита на прямоугольные секторы. Щелкнув по любому сектору **правой кнопкой** мыши, вы увидите сведения о нем. Эти сведения могут варьироваться от общего описания (“Дорога”, “Равнина”) до более детальной информации. Щелкнув правой кнопкой по городу, вы получите данные о его населении. Кроме того, там будет указано количество врагов (о которых вы знаете или думаете, что знаете) и предметов (которые вы уже встречали) в секторе.



Фильтры: чтобы узнать об Арулько больше, вы можете использовать на карте различные фильтры. Кнопки фильтров расположены внизу карты.

Города: информация о принадлежности данного сектора к различным городам и лояльности к вам населения.

Шахты: информация о расположении шахт. Если шахта находится под вашим контролем, то на карте указывается ее продуктивность и количество денег, которое она приносит за день.

Отряды: информация о ваших наемниках и машинах, а также их позиции на карте.

Ополчение: местонахождение и количество ополченцев.

Для того, чтобы вы могли перемещать ополченцев с места на место, вы должны включить этот фильтр.

Воздух: захватывая ключевые территории в Арулько, вы “очищаете” соответствующее ему воздушное пространство и делаете его безопасным для ракет класса “земля-воздух”. В начале игры вся карта красного цвета, но по мере того, как вы завоевываете новые области, она становится зеленой. Включив фильтр воздуха, вы увидите иконку в виде мишени, которая указывает на место высадки новых наемников. Чтобы изменить его, просто щелкните по этой иконке, а потом щелкните в том месте, куда вы хотите ее переместить. Теперь наемники, которых вы нанимаете, будут сбрасываться здесь. Если этот сектор будет захвачен врагами, то пилот вертолета будет высаживать наемников в ближайшем контролируемом вами секторе.

Выбор уровня карты: изменение отображаемого уровня карты. Уровень 1 - это наземный вид, уровень 4 отображает самые глубокие части шахт.

Показать вещи: эта кнопка отвечает за отображение на карте предметов, которые вы видели в секторе и не стали подбирать. Щелкните по этой кнопке, а потом по сектору для того, чтобы увидеть предметы в нем. Вы можете также сначала щелкнуть по сектору правой кнопкой мыши, а потом в открывшемся меню по кнопке **[Предметы]**.

Если вы наводите курсор на предмет на экране “Предметы в секторе”, его местоположение будет отмечено на маленькой карте в нижнем правом углу экрана. Если в этом секторе есть ваш наемник, вы можете переместить предмет прямо в инвентарь наемника. Затемненные предметы в данный момент недоступны, и их нельзя взять.



Другие панели экрана карты:

Панель сообщений: в левой нижней части экрана карты находится панель с текстом последних сообщений, диалогов и событий. Более старые сообщения находятся вверху, вы можете их увидеть, если воспользуетесь полосой прокрутки.



[Настройки] : под картой находится кнопка перехода на экран настроек (его можно также вызвать нажатием клавиши **O**).

[Ноутбук] : нажав эту кнопку, вы откроете экран ноутбука. Там вы можете посетить сайт A.I.M., прочитать сообщения, пришедшие по электронной почте, проверить финансовые отчеты и т.д.

[Тактический экран] : нажав эту кнопку (на ней нарисован треугольник) или клавишу **Esc**, вы вернетесь на тактический экран выбранного в данный момент сектора.

Сжатие времени: здесь указывается величина сжатия времени: пауза, 5 минут, 30 минут и 60 минут. Чем больше выбранное число, тем быстрее идет время. В режиме 60 минут один игровой час проходит за секунду реального времени. Но если происходит какое-то важное событие, игра автоматически переходит в режим **паузы**.

Если вы попытаетесь поменять сжатие во время боя, вас спросят, хотите ли вы перейти в режим автоматического сражения. Если вы ответите “Да”, то компьютер будет сам управлять вашими наемниками и сообщит вам о

результатах после завершения боя. Но помните, что не каждый бой можно перевести в автоматический режим.

Доход от шахт: на карте показан ваш текущий баланс (сколько у вас есть денег в данный момент) и ежедневный доход от использования шахт. Чем больше шахт находится под вашим контролем, тем выше ваш ежедневный доход.

Чтобы взять под контроль шахты, вам надо сначала уничтожить всех врагов в данном секторе, а потом договориться с главным шахтером. После этого каждый день доход от использования шахты будет перечисляться на ваш счет.

Шахты - ваш основной источник дохода, они должны быть хорошо защищены. Враги могут (и постараются) отбить их у вас.

Перемещение с помощью экрана карты

Переход в другой сектор:

чтобы отправить весь отряд в удаленный сектор, выберите в списке любого наемника из этого отряда и щелкните в поле "Куда". Теперь вы должны указать маршрут движения отряда по карте. Курсор мыши превратится в идущего человечка. Щелкнув **левой кнопкой** по сектору, вы установите промежуточный пункт маршрута. Можно установить сколько угодно таких пунктов, а для того, чтобы указать конечный пункт назначения, **щелкните дважды** по месту назначения.

***Примечание:** если вы выходите с экрана карты, не подтвердив конечный пункт назначения, ваш отряд не отправится в путь.*



ОПИСАНИЕ

Дополнительные сведения о перемещении: здесь вы найдете полезные советы об управлении вашими наемниками во время путешествий.

- Если вы хотите прокрасться вокруг занятого врагом сектора, вам стоит установить несколько промежуточных пунктов назначения перед заданием конца маршрута.
- Вы можете отменить пункт назначения щелчком **правой кнопки** по карте. Чтобы отменить весь маршрут, щелкните **правой кнопкой** по полю “Куда” любого наемника данного отряда.
- По умолчанию отряд выбирает самый быстрый маршрут, но, нажав **Shift** во время создания маршрута, вы заставите их пойти самым прямым путем.
- Чтобы остановить отряд во время перехода, щелкните **правой кнопкой** по полю “Куда” любого наемника данного отряда.
- Другой способ перемещения: включите фильтр “Отряды и враги”, **дважды** щелкните **левой кнопкой** по сектору, где находятся ваши наемники, и выберите тех, кого вы хотите отправить в путь. Потом проложите для них путь, как было описано выше (так же используя промежуточные пункты назначения).
- Наемники передвигаются между секторами со скоростью самого медленного наемника в отряде. Если наемник несет груз более 100%, то от такой перегрузки он медленно передвигается и очень быстро устает (голубая полоска его энергии очень быстро иссякает).
- Путь к пункту назначения может занять несколько часов или даже дней. Вы, конечно, захотите ускорить передвижение, увеличив сжатие времени. Но помните, что идущие наемники очень устанут и становятся сонными. Дайте им отдохнуть перед тем, как вторгаться на территорию врага.

Координация атак: вам как хорошему стратегу наверняка придет в голову мысль атаковать сектор сразу несколькими отрядами с разных направлений. Например, вы захотите, чтобы один отряд напал с востока, а второй - с севера. «Jagged Alliance 2» позволяет вам очень точно координировать атаки.

Для того, чтобы спланировать одновременную атаку нескольких отрядов, переместите все отряды, которые должны участвовать в нападении, в секторы, непосредственно прилегающие к нужному. Потом укажите этот сектор в качестве пункта назначения для всех отрядов и сожмите время. Как только первый из отрядов подойдет к границе сектора, вас спросят, хотите ли вы подождать прибытия других отрядов или начать атаку прямо сейчас.

Битва во время перемещений: если наемники по дороге встречают врага, то может начаться бой. Появится меню, в котором будет указано число ваших наемников, которые будут участвовать в сражении, и количество врагов, с которыми они будут сражаться. Кроме того, вам предоставляется возможность выбора действий:



[Битва без вас]: автоматическое сражение позволяет вам не управлять боем непосредственно на тактическом экране. Чаще всего этот режим используется, когда враг атакует сектор, находящийся под вашим контролем, и во время случайных встреч с врагами в пути. Но иногда этот режим включить нельзя, например во время атак укрепленных пунктов врага. Во время автоматического сражения наемники не используют взрывчатку (в том числе гранаты). После окончания боя наемники попытаются самостоятельно перебинтовать свои раны.

[Перейти в сектор]: эта команда переместит вас в тот сектор, где сейчас начнется бой. Игра будет идти в режиме реального времени до тех пор, пока кто-нибудь из вашего отряда не заметит врага.



ОПИСАНИЕ

[Уйти из сектора] : назад! Наемники вернутся в тот сектор, в котором они находились до того, как попали в беду. Естественно, враги будут ждать вас в том секторе, из которого вы сбежали, и, вероятно, обсуждать ваш трусливый отряд. Это действие будет недоступно, если вы попали в засаду.

Экран размещения: расположение ваших наемников - ключ к успешному вторжению на вражескую территорию. На этом экране вы можете правильно расположить наемников перед входом в область, контролируемую неприятелем. Если вы хотите, чтобы все наемники вошли в сектор в одном месте, нажмите кнопку **[Группой]** и щелкните по тому месту, куда вы их поместите. Вы можете задать позицию для каждого наемника в отдельности. Щелкните **левой кнопкой** по портрету наемника, а потом по тому месту, где он должен стоять. Затем нажмите **[ОК]**, и вы перейдете на тактический экран.



Примечание: экран размещения не появится, если наемники переходят из одной части города в другую, находящуюся в соседнем секторе и контролируемую врагами. В этом случае они автоматически будут помещены в тех же точках, в которых находились, покидая предыдущий сектор.

Исследование вражеского сектора: вероятно, вы не сразу наткнетесь на врагов, войдя в сектор, занятый неприятелем. До встречи с ним вы будете играть в режиме реального времени. Конечно, велика вероятность, что вам сразу придется вступать в бой, но, если врагов не видно, вы можете продолжать осторожно исследовать этот сектор, кишящий врагами.

Лояльность в городах: лояльность в городах показывает, насколько население того или иного города верит в вас и в вашу команду. Если вы постоянно одерживаете победы, захватываете территорию и хорошо относитесь к людям, лояльность возрастает. Но не расслабляйтесь, она может и уменьшиться. Этому очень способствует, например, захват Дейдранной уже освобожденных территорий.

Вам надо заслужить хорошее отношение в городах, чтобы вы могли начать формировать отряды ополченцев или получать доход от шахт. Для того, чтобы выяснить степень лояльности, используйте фильтр **[Города]**.

Ополчение: ополчение - ваша основная защита от армии Дейдранны. Чтобы создать ополчение в данном лояльном по отношению к вам городе, назначьте одному или нескольким наемникам занятие **Ополчение**. С вашего счета снимут некоторую сумму на снабжение ополченцев. Создав ополчение, вы можете распределять отряды по городу. Для этого вам надо щелкнуть **левой кнопкой** по фильтру **[Ополчение]**, а потом **правой кнопкой** по соответствующему сектору. Щелчок **левой кнопкой** по кнопке **[Авто]** автоматически распределит равное количество ополченцев в каждый сектор данного города. Щелчок **правой кнопкой** даст вам возможность взять ополченца и, щелкнув **левой кнопкой**, переместить его в нужное место.

Существует три разновидности ополченцев: зеленые - это, естественно, новобранцы; цвета морской волны - регулярный состав (они либо уже участвовали в боях, либо прошли усиленный курс боевой подготовки); синие - ветераны (они имеют значительный боевой опыт). Для защиты городов вам нужно сильное ополчение. Враг, вероятно, воздержится от атаки, пока в городе находятся наемники, но как только они покинут город, нападение не заставит себя ждать. Охраняйте свои шахты, поскольку они представляют особый интерес для врагов.



НАСТРОЙКИ ИГРЫ

Параметры новой игры: начальные установки определяются только один раз - когда вы **начинаете новую игру**. От этого выбора зависит стиль всей игры.

Сложность игры: в “Jagged Alliance 2” сложность игры задается выбором из трех вариантов: новобранец, рядовой и командир. Для каждого из вариантов задано разное количество врагов в секторе и ряд других параметров. По умолчанию установлен уровень сложности “новобранец”.

Новобранец: выберите этот уровень, если вы первый раз играете в “Jagged Alliance 2”, у вас нет опыта в стратегических играх или если вы хотите, чтобы сражения в игре вас не утомляли.

Рядовой: этот уровень для тех, кто играл в предыдущие части “Jagged Alliance” или другие стратегические игры.

Командир (некоторые называют его “Самоубийца”): для тех, кто на 100% уверен в своих силах. Окончательный выбор за вами. Вас предупредили.

Усложнение игры: в режиме стальной воли вы не сможете сохранять игру во время боя (или когда рядом находится неприятель). Режим стальной воли значительно усложняет игру для тех, кто привык постоянно записывать и загружать игру для отмены необдуманных действий.

Настройка оружия: можно выбрать как в жизни (по умолчанию) или много оружия. Если вы выберете много оружия, то сможете выбирать из большего количества видов оружия. Если вы настоящий спец по оружию и знаете разницу между винтовками M24 и Драгунова – этот выбор для вас. Если же вы ничего об этом не знаете и не хотите знать, выберите режим “как в жизни”. Не переживайте, там тоже есть из чего пострелять.

Стиль игры: в “Jagged Alliance 2” по умолчанию выбран фантастический стиль. Вы встретитесь во время игры с, так скажем, необычными явлениями. Если вам это не нравится, выберите реалистичный стиль. Арулько - подходящее место, чтобы вы почувствовали себя в фантастическом фильме.

НАСТРОЙКИ ИГРЫ

Внутриигровые настройки: эти параметры вы можете изменить в любой момент. Для вызова экрана настроек щелкните по кнопке с изображением компакт-диска в нижней части экрана карты или просто нажмите на клавиатуре клавишу **O**.

Кнопки [Сохранить игру], [Загрузить игру] и [Выход]: эти кнопки находятся внизу экрана настроек. Нажав **[Сохранить игру]**, вы увидите список ячеек для сохранения. Вам надо выбрать свободную ячейку и набрать описание сохраняемой игры. Нажав **[Загрузить игру]**, выберите, какую игру из записанных ранее вы хотите загрузить. Нажатие кнопки **[Выход]** вернет вас в главное меню.

Если вы находитесь на экране карты или в тактическом экране, то можете сохранить игру в ячейке быстрого сохранения (**Alt+S**). Сочетание клавиш **Alt+L** служит для загрузки игры из этой ячейки. Сочетание **Ctrl+S** вызывает меню сохранения игры, а **Ctrl+L** - меню загрузки сохраненной игры.

Громкость: вы можете по отдельности менять громкость звуковых эффектов, голоса и музыки.

Переключатели: это набор параметров, которые могут быть либо включены, либо выключены. Они контролируют различные настройки игры, например голос или стиль выбора наемников.

Голос. Выберите этот пункт, если хотите услышать голоса ваших героев (по умолчанию включен).

Молчаливые герои. Данный параметр контролирует ответ наемников на полученные приказы (по умолчанию выключен).

Субтитры. Контролирует отображение текста субтитров (по умолчанию выключены).

Пауза в диалогах. Если у вас включены субтитры, включите и этот параметр, чтобы успевать прочесть фразы собеседника (по умолчанию выключен).

Анимированный дым. Его отключение способствует увеличению быстродействия на слабых системах (по умолчанию выключен).



НАСТРОЙКИ ИГРЫ

Кровь и жестокость. Если вы не можете переносить вида крови, отключите этот параметр (по умолчанию включен).

Не трогать мышь! Если этот параметр отключен, то мышь будет автоматически перемещаться к кнопке ОК в диалоговых окнах (по умолчанию выключен)

Старый способ выбора. Выбрав этот параметр, вы сможете выделять героев так же, как делали это в “Jagged Alliance” (по умолчанию выключен).

Показывать путь движения. Выберите этот параметр, для того чтобы путь движения наемников отображался в режиме реального времени. Но даже если этот параметр не выбран, вы сможете посмотреть путь, нажав клавишу **Shift**. (по умолчанию выключен).

Показывать промахи. Включите, чтобы видеть, куда попала ваша пуля, если вы промазали (по умолчанию выключено).

Подтверждение в реал-тайме. Выберите этот параметр, если на всякий случай вы хотите подтверждать все команды о передвижениях в режиме реального времени (по умолчанию выключен).

Подтверждение сна / бодрствования. Если выбрать этот параметр, то наемник будет вас информировать, когда он отправится спать и когда проснется (по умолчанию включен).

Метрическая система. Использование метрической или британской системы мер и весов (по умолчанию включена британская).

Подсветка во время движения. Во время движения под наемником будет подсвечиваться дорога. Отключите этот параметр, если у вас возникают проблемы с быстродействием во время ночных миссий (по умолчанию выключен).

Курсор на бойцов. Если курсор находится около наемника, то он автоматически будет выбран (по умолчанию выключено).

НАСТРОЙКИ ИГРЫ

Курсор на дверь. Курсор, находящийся недалеко от двери, будет перемещен прямо на нее (по умолчанию включено).

Подсветка вещей. Предметы, лежащие на земле, будут подсвечены (по умолчанию включено).

Показать кроны деревьев. Если выбран этот параметр, то вы будете видеть не только стволы, но и верхушки деревьев (по умолчанию включено).

Показывать каркасы. Будет показываться каркас здания, даже если вы находитесь внутри него (по умолчанию включено).

3D курсор. Курсор будет иметь трехмерный вид. Это очень удобно, когда цель находится на крыше (по умолчанию выключено).



Клавиши управления

Чтобы во время ввода текста переключить раскладку клавиатуры между русским и английским языком, нажмите **Scroll Lock** или **NumLock**.

Выбор наемников и отрядов

F1..F6	Выбрать наемника в текущем отряде.
/	Перевести камеру на выбранного наемника.
Пробел	Переход к следующему наемнику в текущем отряде на тактическом экране.
Alt	Щелчок по портрету наемника при нажатой клавише Alt либо перенесет вас к тому месту на карте, где находится этот наемник, либо выберет его, в зависимости от включения параметра “Старый способ выбора” (если этот параметр отключен, то наемник будет выбран).
Alt+F	Во время боя перемещать центр экрана вместе с выбранным наемником.
=	Выбрать всех наемников в данном секторе независимо от отряда.
1...0	Тактический экран: перейти к данному отряду (при условии, что он находится в том же секторе, что и текущий). Экран карты: выбрать всех наемников данного отряда.
Shift 1...0	Экран карты: выбрать всех наемников из отряда с 11-ого по 20-й.
Ctrl	Экран карты: если вы щелкнете по наемнику при нажатой клавише Ctrl, то он будет добавлен в группу.
Shift	Экран карты: при нажатой клавише Shift Вы можете выделить сразу несколько наемников.
Shift+Пробел	Выбор следующего отряда.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Движение и позы

C	Пригнуться.
L	Курсор разворота. Используется для поворота наемника на месте.
P	Лечь.
R	Бежать.
S	Подняться.
X	Поменяться местами с другим героем.
Z	Включение режима скрытности (на тактическом экране).
Alt	Выбранный наемник будет отступать, двигаясь задом наперед.
Alt+Z	Включение режима скрытности для всего отряда.
End	Продолжить прерванное движение.

Действия


A	Автоперевязка раненых наемников (если они есть).
B	Переключение режима стрельбы очередями.
Ctrl	Переключение курсора в режим руки.
ESC	Отменить действие (движение, стрельбу или оказание первой помощи).

Игровой интерфейс

C	Экран карты: вызов меню “Контракт наемника”.
D	Завершение хода (только в режиме пошаговой битвы).
E	Переключение между врагами, которых видит данный наемник.
F	Информация о дальнобойности оружия и расстоянии до курсора.
G	Включает ночью подсветку земли под наемником.
H	Вызов контекстной справки.
I	Переключение режима подсветки предметов.
K	Открыть связьку ключей.
M	Экран карты.
N	Переключение между перекрывающимися мишенями.



КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ



O	Экран настроек.
V	Показать номер версии и начальные параметры.
W	Переключение режима отображения каркасов зданий.
T	Переключение режима отображения крон деревьев.
Z	Включить фильтр показа ополчения (только в окне карты).
,	Переключение между панелями “Отряд” и “Снаряжение”.
Ctrl	Параметры сохраненных игр (на экране загрузки).
*	Изменение цвета подсветки предметов (красный или белый).
Shift	При нажатой клавише Shift вы можете брать всю группу объектов на панели снаряжения. Например, для того, чтобы переместить 3 обоймы 45 мм, нажмите Shift и щелкните по картинке с обоймами. Нажатая клавиша Shift увеличивает скорость прокрутки на тактическом экране. На экране карты нажатие Shift приводит к тому, что наемники идут по самому прямому пути, а не по самому быстрому.
Пробел	На экране карты с помощью этой клавиши можно переключаться между режимом паузы и последним выбранным вами режимом сжатия времени.
Pause	Пауза в игре.
TAB	Переключение уровня курсора (верхний/нижний).
Ввод	На тактическом экране подсвечивает всех известных отряду врагов. На экране карты открывает/закрывает панель снаряжения наемников.
Insert	На тактическом экране - показ всего сектора. На экране карты - подняться вверх на один уровень карты.
Delete	На экране карты - спуститься вниз на один уровень карты.
Home	На экране карты - переход к самому старому (верхнему) сообщению.
End	На экране карты - переход к самому свежему (нижнему) сообщению.
PageUp	На экране карты - просмотр сообщений, листая их назад.
PageDown	На экране карты - просмотр сообщений, листая их вперед.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

F1...F6	На экране карты сортирует список наемников по колонкам 1-6.
Стрелка вверх	На экране карты прокручивает сообщения назад на 1 строку.
Стрелка вниз	На экране карты прокручивает сообщения вперед на 1 строку.
Стрелка влево	На экране карты выбирает предыдущего наемника.
Стрелка вправо	На экране карты выбирает следующего наемника.
Alt+L	Быстрая загрузка сохраненной игры.
Alt+X	Выход из игры.
Ctrl+S	Вызов экрана записи игры.
Ctrl+L	Вызов экрана загрузки игры.
Ctrl+T	Переключение между незатененным и затененным фоном для вывода текста на тактическом экране.
Alt+C	Загрузить последнюю сохраненную игру (только из главного меню).
Alt+S	Быстрое сохранение.



Сражение

В: Я только что видел врага, и вдруг он пропал! Куда он делся?

О: Помните: вы видите только то, что видят ваши наемники. Враг не пропал, он просто вышел из поля зрения наемников. Пройдите дальше, и они опять заметят его. Эта идея важна для понимания основ ночных сражений. Когда враг стреляет в темноте, вспышка выстрела может его на мгновение осветить, но потом он опять пропадет. Он все еще там, просто прячется в темноте.

В: Почему некоторые враги выделены серым цветом?

О: Это значит, что наемник, выбранный в данный момент, не видит этого врага, но знает, где тот находится. Его видит кто-то еще из вашего отряда.

В: Почему враг выделен желтым контуром? Или почему я не могу попасть во врага, который стоит на крыше?

О: Враг, выделенный желтым, находится на другом уровне по отношению к вашему наемнику. Нажмите **Tab** для перемещения курсора на другой уровень, тогда вы сможете в него стрелять.

В: Почему некоторые наемники внезапно падают на землю? Я им не приказывал.

О: Это результат огня со стороны врагов. Наемники стараются укрыться от выстрелов и ложатся на землю. (Как и любое другое действие, перемена позы стоит несколько очков действия). Кроме того, наемники могут просто падать от изнеможения. Не заставляйте их путешествовать и воевать без остановок, дайте им отдохнуть. Лучше всего заставьте их выспаться перед боем (для этого щелкните под иконкой в форме кровати на экране карты).

В: Во время перехвата я заметил, что у одного из моих наемников отрицательное количество очков действия. Это ошибка?

О: Нет. Если в вашего наемника попадает пуля, у него становится на несколько очков действия меньше. Если в него попали несколько раз подряд, то до начала следующего хода у него может быть отрицательное количество очков действия.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Управление наемниками

В: Сколько всего наемников я могу завербовать в команду?

О: До 18 человек одновременно.

В: Я пытаюсь дать наемнику новое занятие, но на экране карты меню занятий не появляется. Почему?

О: Вы не можете менять занятие во время боя (и правда, это не время для сна или починки радио) и во время путешествия из одного сектора в другой.

В: Я приказал наемнику стать врачом/тренером/выйти из машины. Теперь он больше не принадлежит своему отряду. Что случилось?

О: Некоторые задания разрушают отряд. Если это произошло, просто снова соберите ваших наемников в отряд. Приведите их в один сектор и через экран карты назначьте их всех в один и тот же отряд.

В: Если в одном секторе есть два учителя одного и того же навыка, будут ли наемники обучаться в два раза быстрее?

О: Нет. Только один наемник-профессионал может считаться учителем.

В: Если один из моих наемников погиб, как мне от него избавиться?

О: Щелкните левой кнопкой по колонке “Занятие” на экране карты. Вам предложат убрать труп наемника.

В: А где в руководстве пользователя список наемников (такой, как был в первой Jagged Alliance)?

О: Теперь список есть в самой игре, на сайте А.І.М. К тому же его можно сортировать по характеристикам, навыкам или цене.



Предметы и оружие

В: На панели снаряжения я заметил, что некоторые предметы обведены светящимся контуром. Что это значит?

О: Контуром обведены предметы, которые наемник только что подобрал. Кроме того, если вы укажете на оружие или патроны к нему, и оружие, и патроны будут светиться одинаковым цветом, показывая, что они используются вместе.

В: Несколько дней назад я оставил в секторе предмет, а сегодня его там уже нет! Где он?

О: Его украли. Не удивляйтесь, если вы не нашли ружье стоимостью в \$500, оставленное валяться на траве.

В: Я вынул полную обойму на 10 зарядов калибра 7.62 мм из снайперской винтовки и вставил в штурмовую винтовку. Потом я вынул ее обратно и обнаружил, что она превратилась в почти пустую 30-зарядную обойму! Что произошло?

О: Вы не могли просто так вынуть обойму из одной винтовки и вставить в другую: она бы не подошла. Просто наемник вынул пули из одной обоймы и вставил каждую пулю в пустую 30-зарядную обойму. Кстати, этот процесс требует времени и очков действия. Вывод: старайтесь использовать свои обоймы для каждого типа оружия.

В: Хорошо. Но что значат все эти параметры? Как я пойму, какое ружье хуже, а какое лучше?

О: Основные параметры таковы:

Урон: насколько в среднем будет поврежден объект (без брони), если в него попасть из этого оружия.

Дистанция: прицельная дальность стрельбы. Вы можете стрелять и в объекты, находящиеся за ее пределами, но вероятность попадания будет невысока.

ОД: сколько очков действия понадобится на выстрел наемнику, меткость которого равна 20.

Некоторые типы оружия имеют два показателя ОД. Один из них - для одиночного выстрела, второй - для стрельбы очередью. Количество пуль около показателя ОД означает, сколько пуль вылетает за одну очередь. Этот показатель варьируется от трех до шести в зависимости от типа оружия. Чем лучше оружие, тем выше показатель урона, больше дальность и за одну очередь выстреливается больше пуль и тратится меньше очков действия.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

В: В описании говорится, что на один выстрел уходит 7 ОД, но мой наемник тратит меньше. Почему?

О: Этот показатель условен, он рассчитан на наемника, у которого меткость равна 20. Наемники-снайперы тратят на выстрел меньше ОД.

Стратегия.

В: Я не могу занять этот сектор, как ни пытаюсь! Я много раз посылал туда свои отряды, но враг там слишком силен!

О: Попробуйте послать туда сразу несколько отрядов. Вы можете командовать в бою несколькими отрядами.

В: Хорошо, предположим, что я послал туда сразу два отряда. Как я добьюсь того, чтобы они вошли в сектор одновременно?

О: Вы можете одновременно послать несколько отрядов в сектор, тогда они вступят в бой вместе. Соберите войска в секторах, находящихся рядом с тем, который вы хотите атаковать. Потом на экране карты укажите нужный сектор в качестве пункта назначения для всех отрядов и сожмите время. Когда первый отряд придет в этот сектор, вас спросят, хотите ли вы начать бой прямо сейчас или дождаться остальных отрядов. (см. разделы “Перемещение с помощью экрана карты” и “Координация атак”).

В: Как мне предотвратить потерю доверия у ополченцев?

О: Подайте хороший пример. Никогда не приказывайте наемникам покидать ополченцев в разгар боя. Читайте все сообщения от Мигеля. Если он в вас заинтересован, он переубедит ополченцев.

В: Мне не хватает денег. Что делать?

О: Залог успеха операции - постоянный приток денег. Основной источник доходов - это контроль над шахтами. Захватывая секторы, которые раньше контролировались королевой Дейдранной, вы должны убеждать главного шахтера каждой шахты предоставлять вам доходы от использования шахт. Количество денег, которое приносит данная шахта, и ее эффективность вы можете узнать на экране карты при включенном фильтре “Шахты”. Кроме того, вы можете зарабатывать деньги продажей предметов, которые вы нашли. Но все же легче захватывать новые шахты, только не забывайте охранять их при помощи ополченцев.

