

В тылу

# ВРТА

Лис пустыни

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



Право тиражирования программных средств и документации на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

**Внимание!** Приобретая программный продукт «В тылу врага 2: Лис пустыни», вы тем самым даете согласие не допускать копирования программ и документации без письменного разрешения фирмы «1С».

© 2008 ЗАО «1С». Игра разработана компанией Best Way. Все права защищены.

Фирма «1С»:	123056, Москва, а/я 64. <a href="http://www.1c.ru">www.1c.ru</a>
Отдел продаж:	ул. Селезневская, 21. Тел.: (495) 737-9257, факс: (495) 681-4407
Линия консультации:	Тел.: (495) 688-99-01, <a href="mailto:mmedia.hotline@1c.ru">mmedia.hotline@1c.ru</a>

# Оглавление

<b>Установка игры</b>	2
Системные требования	2
Установка	2
Запуск	2
Профиль	2
<b>Главное меню</b>	3
<b>Одиночная игра</b>	4
Выбор миссии	4
Продолжить игру	4
Загрузить игру	4
Игровое меню	5
<b>Игровой интерфейс</b>	6
1. Основной экран	6
2. Миникарта	7
3. Панель быстрого выбора юнитов	7
4. Игровые сообщения	7
5. Задания миссии	8
6. Панель управления	8
<b>Управление юнитами</b>	11
Кнопки команд	12
Контекстные команды	14
Другие возможности управления	15
<b>Виды и возможности юнитов</b>	17
Пехота	17
Установка мин, динамита и заграждений	19
Укрытия	19
Техника	19
Орудия	21
Инвентарь	22
Область обзора	23
Точность стрельбы	23
Вызов подкреплений	24
Передача войск союзнику	24
Система повреждений в игре	25
<b>Мультиплеер</b>	26
Режимы	26
Общение в игре	26
<b>Игра по локальной сети</b>	27
Интерфейс сетевой игры	27
Новая игра	28
Подключиться	28
<b>Игра через интернет</b>	29
Создание аккаунта	29
Интерфейс интернет-игры	29
<b>Настройки</b>	30
<b>Авторы</b>	31

# Установка игры

## Системные требования

### Минимальные:

Windows XP (SP1),  
CPU: P4 2.6 ГГц (Athlon 3000+),  
RAM: 1 Гб,  
Video: GeForce 6200 (Radeon 9600) 128 Мб

### Рекомендуемые:

Windows XP/sp1 (Windows Vista),  
CPU: Core 2 Duo 2.33 ГГц (Athlon X2 5000+),  
RAM: 2 Гб,  
Video: GeForce FX 8600 (Radeon HD2600) 256 Мб

### Общие:

DVD-привод, 5 Гб свободного места на жестком диске.


## Установка

Перед началом установки завершите работу всех приложений. Вставьте диск в DVD-ROM. Если на компьютере включена функция «Автозапуск», установка игры начнется автоматически. Если функция «Автозапуск» не включена, откройте папку «Мой компьютер», найдите иконку диска с игрой «Men of War» и дважды кликните по ней левой кнопкой мыши.

После запуска программы установки следуйте появляющимся на экране указаниям.

## Запуск

Запуск игры требует наличия оригинального диска в дисковом диске, иначе игра не запустится.

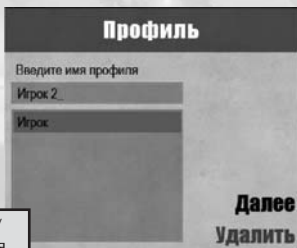
Чтобы запустить игру, кликните по ярлыку  на рабочем столе или выберите **Start** → **Programs** → **505 Games** → **Men of War**.

## Профиль

При запуске игры будет создан профиль, который содержит параметры состояния игрового процесса. Каждый профиль имеет свои настройки.

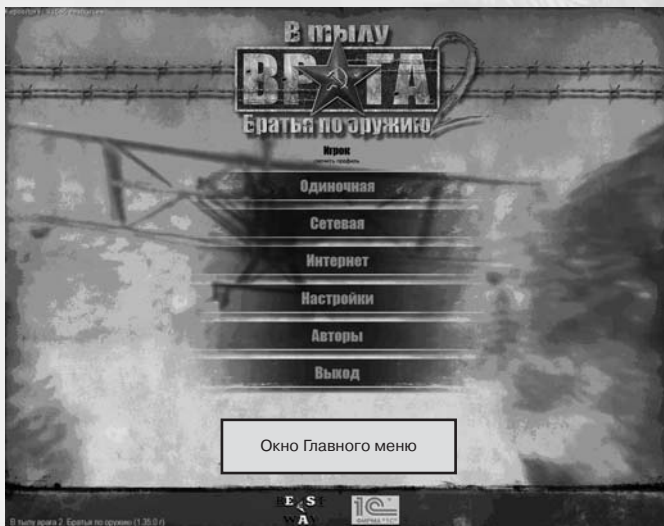
По умолчанию профиль хранится в папке **My Documents\My Games\Men of War\profiles**.

Создать новый профиль или сменить текущий можно, выбрав пункт **Сменить профиль** в **Главном меню**.



Окно создания/  
выбора профиля

## Главное меню



**Одиночная** – позволяет начать, продолжить или загрузить серию сюжетных миссий одному игроку.

**Сетевая** – позволяет играть по локальной сети нескольким игрокам.

**Интернет** – позволяет играть по сети Интернет на серверах GameSpy.

**Настройки** – позволяет изменить настройки игры.

**Авторы** – список разработчиков игры.

**Выход** – возвращение в Windows.

# Одиночная игра

Пункт **Одиночная игра** открывает меню, которое предлагает продолжить текущую игру, выбрать новую или продолжить ранее сохраненную.



Меню одиночной игры



Окно выбора кампании



Окно выбора миссии

## Выбор миссии

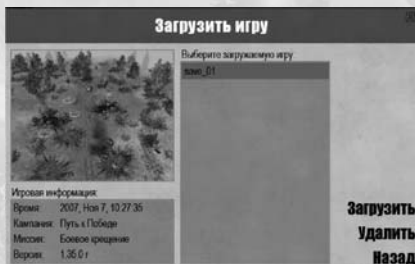
Позволяет выбрать кампанию, миссию и уровень сложности.

## Продолжить


Позволяет вернуться в текущую игру и продолжить ее.

## Загрузить игру

Позволяет загружать и удалять сохраненные ранее игры. Чтобы загрузить ранее сохраненную игру, выберите ее из списка и нажмите **Загрузить**. В окне **Игровая информация** ознакомьтесь с данными об игре (датой и временем ее сохранения, к какой кампании и миссии относится).



# Игровое меню

Игровое меню можно вызвать в процессе игры, нажав ESC или . В это время в игре установится пауза.

**Назад** – вернуться к игровому процессу;

**Сохранить** – сохранить текущее состояние игрового процесса;

**Загрузить** – запустить ранее сохраненную игру;

**Заново** – начать миссию заново;

**Настройки** – перейти в раздел настроек игры;

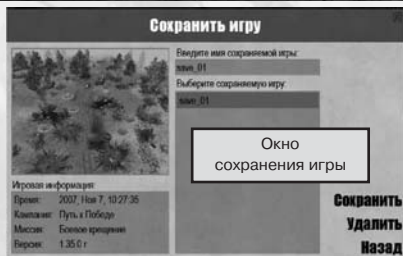
**Выход** – вернуться в Главное меню игры.



## Как сохранить игру

Чтобы сохранить текущую игру, войдите в **Игровое меню**, выберите пункт **Сохранить**, на экране появится окно сохранения игры.

Введите имя сохраняемой игры, нажмите **Сохранить**.



## Как удалить игру

Чтобы удалить ранее сохраненную игру, войдите в **Игровое меню**, выберите один из пунктов **Сохранить** или **Загрузить**. На экране появится окно сохранения/загрузки игры, где будет пункт **Удалить**.

Выберите из списка сохраненных игр ту, которую требуется удалить, нажмите **Удалить**.



# Игровой интерфейс



## 1. Основной экран

Основной экран игрового мира «Men of War» – трехмерный, перемещаться по которому позволяет игровая камера.



Команда	Управление мышью	Управление клавишами
Приблизить камеру	Колесо мыши от себя	Numpad 3
Отдалить камеру	Колесо мыши на себя	Numpad Del
Движение камеры вперед	Курсор к верхней части экрана	Numpad 8
Движение камеры назад	Курсор к нижней части экрана	Numpad 5
Движение камеры влево	Курсор к левой части экрана	Numpad 4
Движение камеры вправо	Курсор к правой части экрана	Numpad 6
Повернуть камеру влево	—	Numpad 7
Повернуть камеру вправо	—	Numpad 9
Свободное вращение камеры	Движение мыши, удерживая среднюю кнопку	—
Свободное движение камеры	Движение мыши, удерживая пробел и левую кнопку мыши	—

В настройках игры можно включить инверсию мыши (поставить флаг в меню **Настройки – игра – инверсия колеса мыши**). Тогда при вращении колеса мыши на себя камера будет приближаться, а при вращении от себя – отдаляться.



## 2. Миникарта

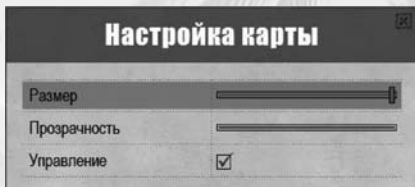
Быстро оценить игровую обстановку игроку поможет миникарта.

Команда	Управление мышью, клавишами, сочетанием клавиш	Игровые кнопки
Показать миникарту	M	
Показать окно настроек миникарты	Ctrl+M	
Перемещение миникарты по экрану	Перемещать, удерживая левую кнопку мыши	—
Перемещение игровой камеры в указанную точку на карте	Кликнуть правой кнопкой мыши в точку на карте	—

### Окно настроек миникарты

Размер и прозрачность миникарты регулируются ползунками.

Включенная опция Управление позволяет игроку перемещать миникарту по экрану и перемещать игровую камеру в указанную точку на карте.



### Обозначения миникарты:


- точки – люди,
- треугольники – техника,
- анимированный указатель – цель миссии,
- голубой цвет – войска игрока,
- красный цвет – войска врага,
- зеленый цвет – войска союзников,
- желтый цвет – войска нейтральных юнитов.




### Панель быстрого выбора юнитов

Дает возможность получить быстрый доступ к управлению любым одиночным юнитом или отрядом независимо от его расположения на карте.

### Игровые сообщения

Произнесенные персонажами фразы и важные сообщения сохраняются в записной книжке. Посмотреть историю сообщений можно, нажав клавишу **H** или .

## Задания миссии

Всегда можно посмотреть список заданий миссии, нажав клавишу **O** или кликнув по специальной иконке .

Выполненные задачи отмечаются зеленым флажком, а проваленные – красным крестом. Кликните на изображение бинокля, чтобы посмотреть место на карте, к которому относится это задание.

## Панель управления

Панель управления позволяет получить информацию о юнитах, а также управлять ими.



Панель управления

Информационные панели:

- информация о юните (1)
- первичное оружие юнита (2)
- вторичное оружие юнита (3)
- состав отряда (4)

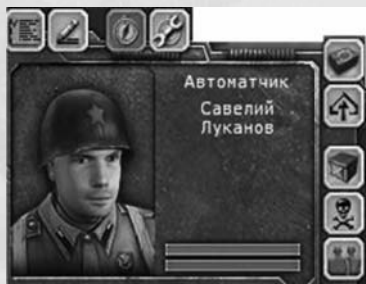
· счетчик боеприпасов (5)

Панели управления юнитами:

- панель быстрых команд (6)
- панель команд (7)

## Информация о юните

Панель отображает информацию о выбранном юните.



Для пехоты



Для техники

Если выбран солдат, то отображается его портрет, специализация, имя и фамилия, здоровье (красная полоса), выносливость (синяя полоса).

Если выбран отряд, то отображается портрет и характеристики командира отряда.

Если выбрана единица техники, на панели показывается схема повреждения, краткая характеристика боевой единицы.

На схеме разными цветами отображается уровень повреждений: красным – можно отремонтировать, серым – ремонту не подлежит.

Краткая характеристика показывает название и тип выбранной единицы, толщину и состояние брони, количество мест для экипажа, максимальную скорость перемещения, количество горючего.



Схема повреждения танка

## Первичное, вторичное оружие

Панель оружия отображает тип снарядов, которыми в данный момент заряжено главное орудие боевой единицы техники, или тип оружия бойца, навык обращения с ним, количество патронов в обойме.



Выбор первичного (слева) и вторичного (справа) оружия

Для смены оружия кликните левой кнопкой мыши по его изображению в панели оружия, сделайте свой выбор из открывшегося списка. Клик правой кнопкой мыши по изображению уберет предмет из рук юнита.



Для пехоты



Для техники

Уровень владения конкретным типом оружия можно определить по количеству золотых ромбиков в ячейке основного вооружения. Чем больше ромбиков, тем выше навык и точность стрельбы.



## Состав отряда

Панель показывает краткую информацию о составе выбранного отряда: кто командир, количество человек, специализация, оружие и здоровье каждого.



Для пехоты



Для техники

Кликом мыши на иконке из состава отряда можно выбрать соответствующего юнита.

Для техники панель дополнительно отображает специализацию экипажа (стрелок, водитель, заряжающий, командир, стрелок за зенитным пулеметом).

Экипаж техники может состоять из 1—5 человек. Некоторые транспортные средства могут вмещать до 10 человек дополнительно.

Юниты, не имеющие специального обозначения, являются пассажирами.

Если экипаж транспорта укомплектован не полностью, бойцы автоматически будут менять занимаемые позиции для обеспечения оптимальной производительности.

Например, если в танке находится только один солдат, он, в зависимости от указаний, будет поочередно занимать места водителя и стрелка, но не сможет занять оба места одновременно.

#### Счетчик боеприпасов



Для техники

Отображает количество патронов, доступных единице техники (слева), солдату или отряду (справа).



Для пехоты

### Панель быстрых команд

Иконки часто используемых приказов можно вынести на панель быстрых команд. Для этого перетащите выбранную иконку с панели команд, удерживая правую кнопку мыши.











### Панель команд

Представляет собой набор кнопок и групп команд, с помощью которых настраивается панель быстрых команд.

Доступ к группам команд возможен с помощью кнопок



## Служебные команды

















Команда	Управление мышью, клавишами, сочетанием клавиш	Игровые кнопки
Изменить скорость игры	BackSpace	—
Вкл./выкл паузу	Pause	—
Сохранить скриншот	PrintScreen	—
Показать игровое меню	Esc	
Открыть список текущих заданий по миссии	O	
Открыть список последних сообщений	H	
Открыть инвентарь	I	
Вкл./выкл. режим прямого управления	End	
Подсветить предметы	Tab	
Подсветить тела противников	V	
Подсветить силуэты	—	

## Управление юнитами

Команда	Управление мышью, клавишами, сочетанием клавиш
Выделить юнит	Кликнуть левой кнопкой мыши
Снять текущее выделение	Кликнуть левой кнопкой мыши
Выделить группу юнитов	Удерживая левую кнопку мыши, обвести юнитов рамкой
Выбрать предыдущий юнит	<
Выбрать следующий юнит	>
Назначить группу юнитов	Ctrl+1, Ctrl+2, ..., Ctrl+9
Переключиться на группу юнитов	1, 2, ..., 9

## Кнопки команд

Управление юнитами возможно как с помощью игровых кнопок (иконок), расположенных на панели управления, так и с помощью горячих клавиш.

Игровые кнопки	Команда	Управление мышью, клавишами, сочетанием клавиш	Примечания
	Бросить противопехотную гранату	F1	Поражают живую силу противника.
	Бросить противотанковую гранату	F2	Взрываются при ударе о цель и достаточно эффективны в борьбе с техникой противника. Из-за большого веса они имеют малую дальность броска, но при попадании в двигатель способны вывести из строя даже хорошо бронированный тяжелый танк.
	Снайперский выстрел	F3	Имеет высокую убойную силу пули и эффективен в бою на дальних дистанциях.
	Выстрелить из гранатомета	F4	Число на иконке — количество доступных юниту снарядов для базыки.
	Подавляющий огонь	F5	Ведение непрерывного огня по указанной зоне.
	Атаковать	F6	Атака врага или перемещение в указанную точку с боем
	Атаковать врукопашную	F7	Рукопашный бой
	Использовать медпакет	F8	Раненые солдаты используют бинты для перевязки. Число на иконке — количество доступных юниту бинтов.
	Высадить экипаж	E	—
	Отменить текущие приказы	S	—
	Встать	Пробел, PgUp	Смена положений ведется последовательно при нажатии клавиш PgUp.
	Присесть	PgUp, PgDn	В этом положении солдат менее заметен, а стрельба ведется точнее.
	Залечь	Пробел, PgDn	Залегший на земле пехотинец приобретает ряд преимуществ: скрытность, меткость, частичную защищенность от фугасных снарядов и пуль.
	Свободное перемещение	P	Солдаты самостоятельно могут перемещаться (отступать или преследовать противника, в зависимости от ситуации).
	Держать позицию	P	Солдаты находятся на указанном месте, а передвигаются лишь в случае, если есть угроза их жизни (гранаты, движущийся транспорт ...).
	Огонь по усмотрению	—	Солдаты самостоятельно открывают огонь, когда обнаружат противника.



















Игровые кнопки	Команда	Управление мышью, клавишами, сочетанием клавиш	Примечания
	Не стрелять	—	Солдаты не будут открывать огонь, несмотря ни на что. Это состояние можно использовать для скрытых перемещений, экономии боеприпасов.
	Ответный огонь	—	Солдат начинает вести ответный огонь, если на него нападает противник.
	Сменить командира отряда	K, двойной клик мыши	—
	Расформировать отряд	Shift + K	Выбранный отряд разделяется на отдельно управляемых юнитов.
	Обстреливать позиции противника	—	Огонь ведется только по указанной точке.
	Перезарядить оружие	Numpad +	Любое огнестрельное оружие можно быстро перезарядить, дозарядить или разрядить.
	Разрядить оружие	Numpad -	Солдат разрядит оружие и переместит патроны в инвентарь. Этот приказ можно отдать как одному солдату, так и целому отряду бойцов.
	Поворот	R	После нажатия кнопки, укажите место, куда следует развернуться юниту.
	Осмотреть инвентарь	X	Юнит подходит к осматриваемому объекту и открывает его инвентарь.
	Выложить предмет	D	Юнит выкладывает предмет, находящийся в руках.
	Установить противотанковый еж	—	—
	Посадить куст	—	В инвентаре каждого полевого орудия находится несколько маскировочных кустов, способных скрыть пушку от глаз противника.
	Морфин	—	В совместной игре можно использовать морфин для оживления павших бойцов.
	Заложить динамит	—	—
	Минировать	—	Используйте противопехотные и противотанковые мины для защиты своих позиций от атак пехоты и техники противника.
	Использовать миноискатель	—	—
	Чинить технику	—	При помощи ремкомплекта можно осуществлять ремонт поврежденной техники. Чинить можно только поврежденные части, обозначенные на схеме красным цветом. Серым цветом обозначены разрушенные компоненты, которые ремонту не подлежат.
	Боевое положение	Пробел	Относится к полевым орудиям, станковым пулеметам и минометам.
	Походное положение	Пробел	В этом состоянии орудие не может стрелять.
	Прицепить пушку	Пробел	—
	Отцепить пушку	Пробел	—

## Контекстные команды

Команды в игре выполняются по клику правой кнопкой мыши. Но в настройках игры можно включить флаг «Команды левой кнопкой», тогда команды будут выполняться по клику левой кнопкой мыши.

Курсор в игре изменяет свой вид в зависимости от ситуации.

Некоторые из символов курсора, которые встречаются в игре, описаны ниже.

Символ	Команда
	Двигаться к указанной точке, двойным кликом — бежать
	Атаковать
	Выстрелить из винтовки
	Выстрелить из автомата
	Выстрелить из крупнокалиберного орудия
	Выстрелить из техники, орудия, пушки и др.
	Занять укрытие
	Перепрыгнуть через препятствие
	Занять транспорт, орудие
	Осмотреть объект
	Подобрать предмет или поднять труп
	Ремонтировать технику
	Выложить предмет или положить труп
	Перевести железнодорожную стрелку
	Прицепить/отцепить орудие
	Открыть двери/ворота

## Другие возможности управления

**Прямое управление.** В режиме прямого управления выбранная боевая единица переходит под полный контроль игрока, который может самостоятельно управлять передвижением, выбором оружия, перезарядкой и наведением на цель.

Команда	Управление мышью, клавишами, сочетанием клавиш
Вкл./выкл. режим прямого управления	END
Осуществить прямое управление	удерживать Ctrl
Движение/разворот	
Прицеливание	Движение мыши
Выстрелить/атаковать	Левая кнопка мыши
Переключить первичное/вторичное оружие	Правая кнопка мыши
Вкл./выкл. автоприцеливание	Shift + A
Переключить тип снаряда: фугас/бронебойный	Numpad 0
Переключить активный пулемет	Insert
Достать/спрятать оружие	Enter

Прицел в прямом управлении отображает информацию о точке, на которую он наведен в данный момент.

Белая окружность прицела обозначает границу разброса снарядов/ патронов — вероятную точность.

Число слева – расстояние до цели.

Число справа – бронебойность текущего оружия.

В режиме прямого управления противопехотные гранаты можно бросать с задержкой, рассчитав время их срабатывания. Для этого перейдите в режим прямого управления, кликните на цель левой кнопкой мыши и удерживайте ее нужное время. Отпустите кнопку - граната полетит в цель.



**Альтернативное и поотрядное выделение.** Выделять юниты в игре можно двумя способами, который устанавливается в **Настройках** в закладке **Игра**.

Альтернативное выделение образует новый отряд из всех выделенных юнитов.

Поотрядное выделение не нарушает структуру уже имеющегося отряда.

Чтобы добавить группу юнитов в отряд, обведите рамкой выбранных юнитов, удерживая **Shift**.

Чтобы удалить юнит из отряда, кликните по нему левой кнопкой мыши, удерживая **Shift**.

**Множественные команды.** Некоторые команды отряд пехотинцев может выполнять параллельно. Например, чтобы забросить гранатами выбранную площадь, отдайте несколько приказов «бросить гранату» или нажмите **F1**, кликнув в разные места этой зоны.

**Движение по маршруту.** Войска игрока пытаются достичь указанной точки назначения кратчайшим путем.

С нажатой клавишей **Shift** задается набор последовательных команд. Например, легкому танку с выключенной стрельбой можно задать цель для атаки, а также обходной маршрут движения из нескольких точек. Пока танк совершает маневр, не привлекая к себе внимания беспорядочной стрельбой, вы можете сосредоточиться на отвлечении противника с другой стороны.

**Разворот по правой кнопке мыши.** Существует два способа развернуть выделенный юнит: развернуть на месте и переместить с последующим разворотом.

**Разворот на месте.** Если поставить курсор над юнитом и, нажав и удерживая правую кнопку мыши, потянуть курсор в нужном направлении, то за ним появится желтая стрелка, которая укажет направление разворота.

**Перемещение в точку с последующим разворотом.** Необходимо выделить юнит, кликнуть в любом месте на игровом поле. Удерживая правую кнопку мыши, потянуть в ту сторону, куда нужно повернуть юнит. Вслед за курсором появится желтая стрелка, которая обозначает направление разворота.



# Виды и возможности юнитов

## Пехота

**Отряд.** Включает группу юнитов, которую контролирует их командир. Юниты в отряде следуют за своим командиром и выполняют его приказы.

Выбранные юниты по-разному подсвечиваются: командир отряда – желтым треугольником, а члены его отряда – зелеными треугольниками. Если выделить командира отряда, выделяется и весь отряд. О пополнении вооружения отряда см. раздел **Автоматическое распределение предметов**.

**Снайпер.** Поражает вражескую пехоту с дальних дистанций. В прямом управлении через прицел своей винтовки он может видеть замаскировавшихся разведчиков противника. В инвентаре снайпер имеет собственные средства маскировки, включая несколько кустов.

**Офицер.** Лучше всего его использовать для обнаружения противника на больших расстояниях. Кроме того, при помощи бинокля офицер видит вражескую пехоту, укрытую в кустах или траве, а также замаскированных разведчиков.

**Разведчик.** Это отлично обученный боец, который может в одиночку нанести противнику непоправимый урон. Он способен надежно укрыться от вражеского взгляда в кустах или высокой траве и практически незаметен при передвижении ползком. Арсенал диверсанта составляет бесшумный пистолет, несколько метательных ножей и заряд взрывчатки, достаточный для того, чтобы вывести из строя тяжелый танк противника.

**Стрелки.** Рядовые пехотинцы, каждый из которых вооружен винтовкой и парой противопехотных гранат. Такие бойцы особенно эффективны в борьбе с пехотой противника на дальних и средних дистанциях.

**Автоматчики.** Эти бойцы могут хорошо проявить себя как при штурме вражеских позиций, так и в качестве охраны полевых орудий и танков. Их автоматы особенно эффективны на ближних дистанциях, а наличие противотанковых гранат в инвентаре позволяет использовать такую пехоту для борьбы с бронетехникой противника.

**Пулеметчики.** Обеспечивают дружественной пехоте отличную огневую поддержку и создают серьезную угрозу живой силе противника. При стрельбе из укрытия либо из положения лежа оружие устанавливается на специальные опоры, что приводит к значительному увеличению точности и плотности огня.

**Минеры.** Инвентарь минеров может содержать противотанковые или противопехотные мины. Установка минной полосы занимает некоторое время, поэтому эффективно только заблаговременное минирование на наиболее вероятных направлениях атаки противника.

**Инженер\*.** Устанавливает заградительные сооружения (замаскированные кустами противотанковые ежи), которые могут стать неприятным сюрпризом для противника и способны защитить ваши позиции от внезапного прорыва бронетехники.

**Отряд инженеров\***. Располагает грузовиком с маскировочными кустами, противотанковыми ежами, мотками колючей проволоки, мешками с песком для укреплений. Инженерные заграждения помогают укрепить оборону и могут стать серьезной проблемой для противника.

**Гранатометчик\***. Очень эффективен в борьбе с бронированной техникой. Хотя поражающая способность кумулятивной гранаты не уменьшается с расстоянием, это оружие лучше всего использовать на близких и средних дистанциях — попасть в цель издали из него очень сложно.

**Огнеметчик\***. Лучше всего использовать его для борьбы с пехотой, засевшей в домах или других укрытиях. Попадание пули в баллон с горючим веществом опасно не только для самого огнеметчика, но и для находящихся рядом бойцов.

**Штурмовики\***. Элитные подразделения хорошо экипированной тяжелой пехоты. Бронежилет защищает штурмовика от пуль и осколков, а наличие противотанковых гранат в инвентаре позволяет использовать его для уничтожения бронированной техники.

Пехота, обозначенная звездочкой (\*), доступна только в сетевой игре.

**Защитное обмундирование.** Каска и бронежилет способны уберечь бойца от вражеской пули и могут спасти его жизнь в критический момент.


**Борьба с диверсантами.** Даже один диверсант способен нанести вашей обороне ощутимый урон. Чтобы свести к минимуму потери от диверсий, расставьте пехоту у танков и артиллерийских орудий, заминируйте подходы к позициям. Используйте возможности офицеров: глядя в бинокль, они заметят даже хорошо замаскированного разведчика.




**Борьба с артиллерией.** Иногда легче ликвидировать артиллерийский расчет, чем уничтожить само орудие. С этим заданием хорошо справится пехота. Если пушку не получается обойти с тыла, воспользуйтесь гранатами (см. **Множественные команды** в подразделе **Контекстные команды**).

**Борьба с танками.** Танки являются грозным врагом для пехоты, но без прикрытия могут легко превратиться из охотника в добычу замаскированных гранатометчиков и солдат, вооруженных противотанковыми гранатами. Из противотанкового ружья можно обездвигнуть и безоружить даже тяжелый танк, перебив ему траки и ствол. Отличным оружием психологической войны является установка противотанковых и миных заграждений.




## Установка мин, динамита и заграждений

Чтобы заминировать местность, нажмите кнопку  и двумя щелчками левой клавиши мыши укажите направление и длину полосы минирования. С нажатой клавишей **Shift** можно устанавливать одиночные мины.

Аналогично устанавливаются противотанковые ежи , баррикады  и колючая проволока .

Чтобы обнаружить вражеские мины, используйте миноискатель. 

Динамит , в отличие от мин, взрывается спустя некоторое время после его установки.

## Укрытия

Практически любой объект может быть использован в качестве укрытия. Чтобы занять укрытие, подведите курсор к какому-либо объекту (появится соответствующий укрытию силуэт) и кликните правой кнопкой мыши. Укрытия не только защищают ваших бойцов от вражеских пуль, но и снижают урон от разорвавшихся рядом противопехотных гранат и фугасных снарядов.

Используйте каменные заборы и стены домов в качестве дополнительной защиты для вашего танка.

Маскировка. Противнику будет сложно заметить вашего бойца, если он скрыт в кустах или высокой траве. Замаскированный пехотинец останется невидимым для вражеских юнитов до тех пор, пока не откроет огонь.

В сетевой игре можно установить баррикады и кусты с помощью команды инженеров.



## Техника

**Танковая броня.** Наиболее уязвимая часть танка – двигатель, попадание в толстую лобовую броню обычно менее эффективно. Если не получается пробить лобовую броню, попытайтесь сбить гусеницу и зайти к обездвиженному противнику сбоку. Бронирование вашей боевой машины отображается в окне информации, толщину брони техники противника можно увидеть при наведении на нее курсора.

**Бронепробиваемость.** Для поражения бронетехники противника используйте бронебойные снаряды. При этом необходимо учитывать такие факторы, как калибр вашего орудия, толщина брони вражеской техники, угол попадания снаряда и расстояние до цели. Малокалиберное орудие не сможет повредить толстую броню, попадание под острым углом менее эффективно, а кинетическая энергия снаряда уменьшается с расстоянием.

**Бронетехника.** Легкая техника может быть использована для разведки, поддержки пехоты или быстрого прорыва в тыл противника. Средние танки обладают неплохой скоростью и вооружением, имеют хорошее соотношение цены и качества. Самые мощные орудия установлены на тяжелых танках и самоходках, их толстая броня способна выдержать множество попаданий, но большой вес негативно влияет на ходовые качества таких машин.

**Оборудование и боеприпасы.** Ваши бойцы могут пополнить боекомплект танка тем же способом, каким они обыскивают поверженных врагов. Однако следите за тем, чтобы боеприпасы были того же калибра, что и ваше орудие (калибр снаряда указывается во всплывающей подсказке). Также обратите внимание на то, что снаряды, имеющие красную маркировку — фугасные, имеющие синюю – бронебойные.

**Заправка техники.** Бочки и канистры можно использовать для наполнения их топливом. Возьмите бочку или канистру, подойдите к технике, в которой есть топливо (или к бензовозу), кликните на нем левой кнопкой мыши (курсор изменится на ). Солдат наполнит емкость, после чего вы сможете заправить другое транспортное средство (курсор изменится на ).

**Ремонт техники.** Поврежденные узлы техники могут быть отремонтированы бойцами при помощи ремкомплекта. Ремонт можно провести несколькими способами.

Можно выделить бойца и, нажав кнопку «Ремонтировать» , указать на поврежденную технику.

Можно выделить поврежденное транспортное средство, в котором есть солдаты, и нажать кнопку «Ремонтировать». В этом случае один из бойцов высадится и приступит к ремонту.

**Заправка транспортных средств.** Запас топлива ограничен. Если топливо закончилось, транспортное средство становится неподвижным, а значит – легкой целью для врага. Солдаты могут заправить технику, если имеется подходящая емкость (бочка или канистра) и топливо. Слить топливо можно из любого транспортного средства, если только оно не было сожжено до тла.

**Захват вражеской техники.** Позволяет получить преимущество над врагом. Захватывать технику можно, уничтожив экипаж или отремонтировав частично поврежденную машину. Когда в транспортном средстве не осталось солдат противника, занимайте ее своими бойцами.

**Транспортировка орудий.** Пушка в игре имеет два положения: походное и боевое. Быстро переключить их можно клавишей **Пробел**. Двойной клик по любому месту на карте переведет орудие в походное положение и выдвинет его на указанную позицию. Если воспользоваться транспортом — подогнать автомобиль или БТР к пушке и нажать клавишу **Пробел** – орудие будет прицеплено к машине и готово к транспортировке.

**Бронеавтомобили.** Легкая бронетехника может быть использована для разведки, поддержки пехоты или быстрого прорыва в тыл противника.

**Грузовики и бронетранспортеры.** Предназначены для транспортировки грузов, артиллерии и пехоты. Быстрые, дешевые, иногда защищены противопулевой броней.

**Легкие танки.** Используются для поддержки пехоты, подавления пулеметных точек и борьбы с диверсионными отрядами на своей территории.

**Средние танки.** Обладают неплохой скоростью и вооружением, имеют хорошее соотношение цены и качества.

**Тяжелые танки** и самоходки. Имеют самые мощные орудия, их толстая броня способна выдержать множество попаданий, но большой вес негативно влияет на ходовые качества таких машин.

**Самоходные машины.** Используются как уничтожители танков и штурмовые орудия. Их основным преимуществом является скрытность — из-за низкого силуэта они менее заметны.

**Минный тральщик.** Инженерная машина на основе среднего танка спереди оборудована тралом для обезвреживания любых типов мин. В корпусе установлен пулемет. Основной недостаток — малая скорость.

Может быстро и без вреда для себя ликвидировать опасный участок, подорвав мины тралом. Команда саперов с помощью миноискателя способна находить и деактивировать мины. Обезвреженная таким способом мина может быть установлена повторно.

**Реактивная артиллерия.** Эффективна в случаях быстрого ослабления обороны противника, обезвреживания тяжелого танка или проведения праздничных салютов в честь победы. Основные недостатки: ограниченный боекомплект, дороговизна и большое время перезарядки.

**Автомобили и мотоциклы.** Применяются для переброски малых групп пехоты и разведки. На корпусе установлен пулемет.

## Орудия

**Снаряды.** Существует два типа: бронебойные и фугасные.

Бронебойные снаряды используются для поражения тяжелой бронированной техники. Фугасные снаряды содержат мощный заряд взрывчатки, который подрывается при контакте с целью. Они эффективно поражают живую силу противника, легкие танки и бронемашину, разрушают различные строения.

Быстро переключить тип снарядов можно при помощи клавиши **Insert**.

**Мелкокалиберные орудия.** Станковые пулеметы используются в обороне для уничтожения наступающей пехоты.

Скорострельные зенитные орудия малого калибра (ПКП, Flak 38, Oerlicon) отлично подходят для борьбы с легко бронированной техникой и живой силой противника.

**Миномет.** Стреляет минами контактного действия по навесной траектории, что позволяет ему поражать закрытые цели. Такое орудие лучше всего располагать за укрытиями, вне досягаемости прямого огня.


**Противотанковая пушка.** Предназначена для борьбы с наступающей бронетехникой противника и широко используются в обороне. При относительной дешевизне орудия такого типа имеют малое время перезарядки и возможность вести огонь с дальних дистанций.


**Гаубица.** Это тяжелое артиллерийское орудие, которое ведет огонь фугасными снарядами по навесной траектории. Малая точность попадания с лихвой компенсируется возможностью стрельбы с больших расстояний и огромной поражающей способностью снаряда.

**Ограниченный сектор обстрела.** Гаубицы и пушки в мультиплеере имеют ограниченный сектор обстрела, и для изменения его направления требуется развернуть орудие в нужную сторону (клавиша **R**).

## Инвентарь

Есть у каждой боевой единицы (клавиша

**I** или ). В нем хранятся различные предметы: оружие, патроны, средства защиты (каска и бронежилет) и т.д.

При осмотре тел погибших, техники, ящиков на экран выводятся два окна инвентаря (левое – окно активного юнита, правое – окно осматриваемого). Чтобы открыть окно передачи предметов, выделите своего солдата, нажмите клавишу **X** (курсор примет вид ) и кликните на другого бойца либо технику.

Синим фоном в инвентаре выделяются предметы, которые используются бойцом в настоящий момент. Для перемещения того или иного предмета кликните по нему правой кнопкой мыши или перетащите предмет, удерживая левую кнопку мыши. Также обмениваться предметами можно с помощью

кнопок **забрать все**  и **передать все** .

Если необходимо избавиться от какого-либо предмета, перетащите его за пределы окна, удерживая левую кнопку мыши, в результате он появится лежащим на земле около солдата.

**Автоматическое распределение предметов.** Чтобы взять оружие и боеприпасы сразу для всего отряда, необходимо выделить любого юнита из данного отряда и взять нужные предметы из инвентаря. Внутри отряда оружие, патроны, гранаты, аптечки и пр. распределяются автоматически.



## Область обзора

У каждой боевой единицы есть своя область обзора, в пределах которой она может видеть врага и самостоятельно предпринимать ответные действия. Чтобы зафиксировать на месте сектор обзора вашего бойца, используйте команду **Поворот** (клавиша **R**) совместно с режимом **Держать позицию**.

Чтобы узнать область обзора боевой единицы противника, кликните по ней левой кнопкой мыши, предварительно сбросив выделение с подконтрольных вам бойцов. Границы обзора будут отображены красным цветом.

Для отключения режима отображения кликните в любое место карты, не занятое врагом.



## Точность стрельбы

Белая окружность показывает максимально возможный разброс, который дает оружие при стрельбе.

Разброс зависит от дистанции стрельбы, оружия. Точность стрелкового оружия зависит от навыка владения этим оружием у конкретного пехотинца, положения стрельбы (стоя, сидя, лежа). Пехота приобретает дополнительную точность при стрельбе из укрытия.

У пушек точность зависит и от типа снарядов: фугасные снаряды имеют значительно больший разброс при стрельбе с дальних расстояний.

**Динамический разброс.** Когда танк движется или поворачивает ствол, чтобы прицелиться, точность падает.

Танки с вертикальным стабилизатором орудия (Sherman, Centurion) имеют преимущество перед обычными танками, так как им не нужно полностью останавливаться для выстрела, точность при стрельбе на ходу у них значительно выше. То есть у разной техники разброс совершенно различный и зависит от технических характеристик.

**Пристрелка.** Позволяет добиться максимальной точности стрельбы из танковых или артиллерийских орудий. С каждым последующим выстрелом приблизительно в одно и то же место радиус окружности прицела будет уменьшаться. Благодаря этому точность возрастает до тех пор, пока не достигнет максимального значения.





## Вызов подкреплений

В некоторых миссиях кампании игрок может вызывать подкрепления (в правой части экрана появится панель подкреплений).

В **одиночной игре** сначала выбирается тип подкреплений (парашютный десант, залп крупнокалиберной артиллерии, танковое звено или отряд пехоты), затем указывается точка назначения.

Для отмены вызова подкреплений нажмите правую кнопку мыши.

Число над иконками показывает бюджет: первое – доступные, второе – максимальные очки подкреплений.

Панель подкреплений в одиночной игре



В **мультиплеере** подкрепления приобретаются за очки, которые начисляются в зависимости от настроек созданной сетевой игры.



1. Список состоит из двух уровней. На первом уровне расположены группы, на втором — заказываемые подкрепления. Щелчком по группе раскрывается список подкреплений. Серым цветом обозначаются подкрепления, которые недоступны по очкам или на них установлено ограничение по времени.

Красным цветом обозначаются те подкрепления, на которые установлено количественное ограничение. Например, одновременно игрок не может содержать два реактивных миномета «Катюша».

2. У каждого игрока есть свое постоянное место, где появляются вызванные подкрепления.

3. Справа от списка расположен индикатор очков.

## Передача войск союзнику

Игрок может передать свои войска любому из союзников. Для этого нужно выделить их и кликнуть на иконке в правом верхнем углу экрана.



## Система повреждений в игре

**Кумулятивные гранаты.** Используются в рекативных ручных, а также в противотанковых гранатометах. Их бронепробиваемость не зависит от дальности стрельбы.

**Фугасные снаряды.** Предназначены для уничтожения пехоты и легкой бронетехники. Тяжелые гаубичные фугасы способны пробить толстую броню, но их нельзя назвать эффективным противотанковым средством из-за большого разброса и низкой скорости полета снаряда.

**Броневой снаряды.** Предназначены для поражения брони. Они обладают большей точностью по сравнению с фугасными на дальностях 90—150 игровых метров. На эффективность броневой снаряды влияют следующие факторы: начальная и конечная бронепробиваемость снаряда, расстояние, которое преодолевает снаряд, толщина брони в месте попадания, угол наклона брони, отношение калибра снаряда к толщине брони.

Рассмотрим, как работает модель повреждений, на примере конкретного танка Pz.Kpfw V G «Пантера».

Бронирование, мм	Лоб	Бок	Корма	Крыша
Корпус	85	50	40	22
Башня	110	45	45	16
Углы наклона, град.	Лоб	Бок	Корма	Крыша
Корпус	35	50/90	60	0
Башня	75	60	60	0-5

Как видно из таблицы, наименее толстая броня защищает танк сверху, всего 22 мм. Верхнюю броню легко пробивают противотанковые гранаты и тяжелые фугасные снаряды, которые летят по кривой траектории. Точное попадание 150-миллиметрового фугаса на крышу танка превращает машину в груды металлолома.

В качестве защиты от броневой снаряды брони толщиной 20 мм на крыше вполне достаточно, так как она образует угол близкий к 0. Малые углы очень сильно уменьшают броневой действие. Таким образом, кроме толщины брони на эффективность броневых снарядов оказывает существенное влияние угол, под которым эта броня обращена к снаряду.

Например, спереди экипаж защищают бронелисты толщиной 85 мм, которые установлены под углом 35 градусов. Такая броня способна выдержать 76-миллиметровый снаряд с бронепробиваемостью 148 мм. Чем больше угол, тем выше вероятность рикошета, когда снаряд просто не нанесет повреждений броне.

Но есть одна тонкость: чем больше калибр снаряда по отношению к толщине брони, тем меньше угол наклона влияет на фактическую бронепробиваемость.

Например 122-миллиметровому снаряду пушки Д-25 совсем не обязательно иметь бронепробиваемость 148 мм, чтобы пробить в лоб «Пантеру», а боковую броню толщиной 50 мм 122-миллиметровая пушка ИС-2 пробивает под углом 20 градусов с расстояния 115 игровых метров. Конечно, если попадет.

**Накопление повреждений.** В модели повреждений введено понятие разрушения брони. У снаряда может не хватать энергии, чтобы пробить броню, но если он превысил некоторый порог, тогда срабатывает накопительная система и выводится всплывающая надпись «Броня повреждена». Чем ближе бронепробиваемость снаряда к толщине брони (с учетом угла), тем больше это накопление.

Таким способом можно уничтожить танк после 3—5 попаданий в зону, радиусом приблизительно 1 метр. Это объясняется разрушением, растрескиванием брони вследствие множества попаданий близко друг от друга.

# Мультиплеер

## Режимы


### Линия фронта

Игра проходит в два раунда, с одинаковыми промежутками времени. В первой части одна команда нападает, а другая защищается. Во втором раунде команды меняются местами.

Цель нападающих – захватить две линии флагов за минимальное время с минимальными потерями.

Чтобы спустить основной флаг, нужно захватить все дочерние флажки, которые расположены на подступах к головному флагу. После захвата всей линии основных флагов открывается вторая линия.

Цель защищающихся – удерживать флаги как можно дольше и уничтожить побольше атакующих.

Когда средства на исходе, а противник подступил к вашему головному флагу вплотную, лучше отступить к следующей линии обороны , чтобы подготовиться.

### Захват флагов

По всей карте установлены флаги. Очки получает та команда, которая захватила и удерживает большинство флагов. Чем больше разница захваченных флагов, тем быстрее начисляются очки.

Побеждает команда, которая набрала больше очков.

### Знамя победы

В этом режиме очки начисляются за уничтожение войск противника. В конце поединка выиграет тот, у кого больше очков.

В центре карты стоит единственный флаг. Если одна из команд его поднимает, то побеждает до истечения лимита времени.

### Ценный груз

На карте случайным образом появляется прицеп с грузом, который нужно перевезти на свою базу с помощью специального тральщика. Каждый раз после того, как предыдущий груз будет увезен на базу или по истечении лимита времени на доставку груза, будет появляться новый. Побеждает команда, которая привезла на свою базу больше прицепов с грузом.

### Бой

Очки начисляются только за уничтожение врагов. В конце игры побеждает команда, которая набрала больше очков.

## Общение в игре

### Передача сообщений

Окно передачи сообщений можно вызвать при помощи клавиши **Enter** (написать команде) или комбинации клавиш **Shift+Enter** (написать всем). После ввода сообщения еще раз нажмите **Enter** для его отправки.

### Установить указатель

С помощью анимированного маркера (клавиша **P**) в виде большой красной стрелки можно привлечь внимание партнеров по команде к определенному месту на карте.

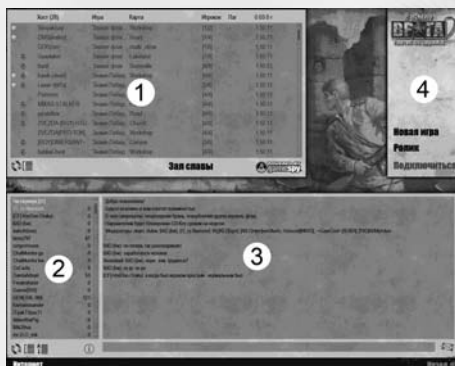
## Игра по локальной сети

Перед началом игры, введите имя игрока: **Главное меню — Настройки — Сеть.**

По умолчанию пользователю присвоено имя Игрок.

Чтобы запустить сетевую игру, выберите **Сетевая** в **Главном меню.**

Интерфейс сетевой игры



1. Список игр. По каждой игре отображается ее название, информация о текущем и максимальном количестве игроков, карта и др. Список можно обновить, отфильтровать недоступные игры.

2. Список игроков. Список показывает имена игроков, которые ожидают, запускают или находятся в игре. Любому игроку можно отправить личное сообщение двойным кликом по его имени.

Список можно обновить или отфильтровать.

3. Сетевой чат. Воспользуйтесь чатом, если не можете найти подходящую игру или хотите изменить что-нибудь в настройках, договаривайтесь о будущих батаях или просто общайтесь! В сетевой чат могут писать все игроки, подключенные к серверу или находящиеся в одной локальной сети.

4. Кнопки управления.

Новая игра – позволяет создать игру. Создатель игры называется Сервер.

Подключиться – позволяет присоединиться к имеющейся в списке игре.

## Новая игра

В меню выберите пункт **Новая игра**. В появившемся окне задайте тип игры, карту, количество участников. Если задать пароль, то к игре смогут подключиться только те игроки, которые его знают. После всех настроек нажмите **Создать**.

В окне настроек выберите нации, за которые будут сражаться команды, задайте другие параметры: тип и количество подкреплений, условия окончания сражения. Для включения дополнительных настроек сервера кликните по пиктограмме расширенных настроек. Появится диалоговое окно с предупреждением о том, что изменение дополнительных настроек может повлиять на играбельность. Нажмите **Ок**. В результате станут доступными дополнительные поля для задания тумана войны, урона дружественным войскам, регенерации растительности, варианта сетевого трафика (при максимальном трафике игра идет с меньшими задержками, при минимальном – трафик экономится).

Кроме того, у пользователя есть возможность изменить имя.

Когда все игроки будут готовы (кнопка **Готов**), выберите **Начать игру**.

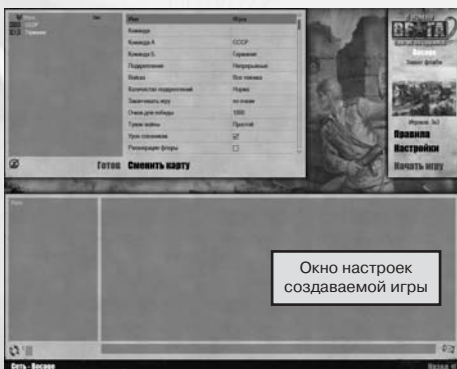
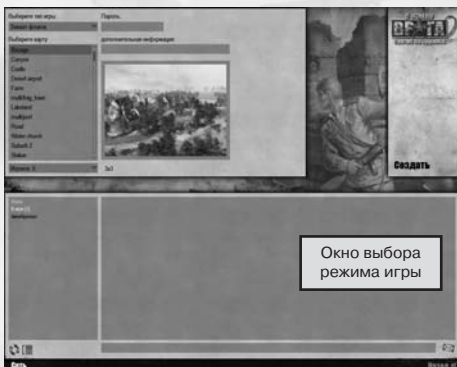
При необходимости исключения игрока из сессии, выберите этого игрока в списке и нажмите кнопку с изображением перечеркнутого силуэта.

Чтобы получить краткое описание правил выбранного режима игры, нажмите кнопку **Правила**.

## Подключиться

Для подключения к серверу необходимо выбрать игру из списка доступных и нажать **Подключиться**.

Чтобы начать игру, необходимо выбрать нацию (команду А или Б) и нажать **Готов**, остальные настройки игроку не доступны.



# Игра через интернет

Чтобы запустить интернет-игру выберите **Интернет** в **Главном меню**.

## Создание аккаунта

При первом запуске игры необходимо создать аккаунт (учетная запись). Для этого введите: свой e-mail, имя пользователя, пароль и подтверждение пароля, затем нажмите **Войти**. Появится поле ввода уникального cd-key, куда необходимо ввести ключ, который находится внутри коробки с игрой.

Если аккаунт уже создан (в этой или других играх на сервере GameSpy), выберите имя пользователя из предложенного списка.

При возникновении проблем с регистрацией аккаунта попробуйте сменить e-mail, возможно, он уже используется другим пользователем.

**ВАЖНО!** Для создания аккаунта понадобится специальный (уникальный) cd-key, который находится внутри коробки с игрой. Если вы потеряете или отдадите cd-key в пользование кому-то другому, то не сможете зарегистрироваться и играть через интернет.

**Создание аккаунта**

Для регистрации нового аккаунта заполните все поля

\*Аккаунт создается на основе GameSpyID. Если у Вас уже есть GameSpyID аккаунт, то Вы можете использовать e-mail и пароль этого аккаунта

\*Имя пользователя должно быть уникальным на GameSpy

e-mail

Имя пользователя

Пароль

Подтверждение пароля

Помнить пароль

**Создать** **Отмена**

## Интерфейс интернет-игры

Внешний вид интерфейса интернет-игры аналогичен интерфейсу сетевой игры, однако имеются некоторые отличия.

### Зал славы

На каждой странице окна выводится по 10 записей.

В нижнем левом углу находится переключатель страниц.

Используйте поиск по имени, чтобы не перелистывать весь **Зал славы**, разыскивая конкретного игрока.

Двойной клик по имени игрока выведет его персональную статистику.

Имя	Очки	Игры	Победы, %
1 EA.PanZer	823	704	99
2 BEXOBHЫU_KTYJXY	757	304	99
3 [GSI]Jago	704	823	95
4 schreiber(VDV)	580	158	93
5 rim89[PRO-TON_1945]	299	203	90
6 Diadushka_Au	279	580	87
7 Bignoob_13	258	258	87
8 slubw	149		
9 Bealdestruction	76		
10 Sky)mood	54	757	82

Общий рейтинг

« 1 » найти игрока **Зал славы** **Закрывать**


### Выделенный сервер (ВС)

Игрок может создавать игру как у себя на локальном компьютере, так и на одном из доступных выделенных серверов.

Игра на выделенном сервере дает ряд преимуществ:

1. Если создавший игру каким-то образом покинул её раньше времени, то игра не прекращается. Место создавшего игру занимает любой другой клиент.
2. Ограничения и проблемы подключения сервера **NAT** игры не распространяются на выделенные сервера.
3. Игра на ВС исключает возможность использования читов. Гарантирована честная рейтинговая игра до полной победы или поражения.

## Рейтинговая игра


При создании новой игры можно включить опцию рейтинговой игры  (установить флажок). Тогда ее результат повлияет на место игрока в общем рейтинге.

Рейтинговые игры возможны только между командами с равным количеством игроков.

В рейтинговой игре не разрешается изменять настройки создаваемой игры. Отключение игрока от игровой сессии приравнивается к выходу, количество которых отображается в его статистике.

Обратите внимание! Рейтинговые игры могут играть только на выделенных серверах.

## NAT

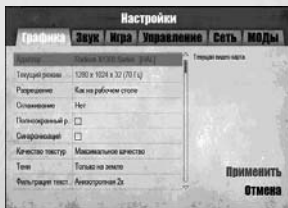
Если в списке игр имеется пиктограмма , то это значит, что сервер игры не имеет реального IP-адреса, и подключение к такой игре не гарантируется.

## Общение в интернет-игре

Находясь в игровой комнате следует понимать, что то, что вы пишете, будут читать другие люди, поэтому нецензурные высказывания и ругательства будут удаляться модераторами чата интернет-игры. Нарушители будут строго наказаны отключением от интернет сервера на длительное время.

# Настройки

Для оптимизации игровой производительности игроку рекомендуется выполнить соответствующие настройки.



## Графика

Выберите оптимальное разрешение экрана, качество текстур, переключите необходимые настройки 3D-движка. Если игра идет недостаточно плавно или заметны какие-либо неестественные искажения графики на экране, попробуйте уменьшить разрешение экрана и отключить некоторые или все эффекты. Также обратитесь к файлу README на диске «Men of War» для получения наиболее полной информации.

## Звук

Отрегулируйте громкость эффектов, голосов, музыки по своему усмотрению. Также можно изменить настройки параметров звуковой системы.



## Игра

В этом разделе содержатся настройки игры:

- 1. Сложность.** Выберите один из трех уровней сложности: легкий, средний или тяжелый в зависимости от вашего навыка игры.
- 2. Туман войны.** Этот пункт меню определяет должен ли отображаться эффект тумана войны.
- 3. Субтитры.** Включение/выключение субтитров по усмотрению игрока.
- 4. Инверсия колеса мыши.** Включение/выключение инверсии колеса мыши.
- 5. Автоприцеливание.** Включение/выключение автоматического прицеливания в режиме прямого управления.
- 6. Скорость камеры.** Изменение скорости перемещения камеры по игровому миру.
- 7. Альтернативное выделение.** Замена автоматической системы формирования отрядов стандартной системой выделения. Подробнее в разделе Управление юнитами.
- 8. Подсказки.** Включает/выключает подсказки на кнопках команд и юнитах.
- 9. Команды левой кнопкой мыши.** Включает/выключает режим отдачи команд левой кнопкой мыши.
- 10. Маркеры врагов.** Включает/выключает режим отображения маркеров врагов вне поля зрения.

## Управление

В игре есть возможность управлять клавишами или их сочетанием, список которых находится в разделе **Управление юнитами**.

## Сеть

Можно изменить имя игрока и сервера, посмотреть список IP игр, который содержит информацию о месте поиска удаленных игровых сессий.

## Моды

Игра поддерживает модификации. Данное меню позволяет подключать и отключать игровые моды. На панели информации отображаются сведения о выделенном моде.

## Авторы

Выбрав этот пункт, можно ознакомиться с составом команды создателей игры.

### BEST WAY

[www.bestway.com.ua](http://www.bestway.com.ua)

**Руководитель проекта,  
ведущий гейм-дизайнер**

Дмитрий Морозов

**Продюсер**

Максим Каменский

**Ведущий программист**

Владислав Доценко

**Программирование**

Максим Каменский

Александр Голуб

Михаил Бурахин

Владимир Сухоруков

Андрей Роська

Григорий Тараканов

Александр Бобров

**Ведущий художник**

Виктор Патерило

## **2D и 3D арт**

Сергей Куценко  
Игорь Диулин  
Андрей Убрашаев  
Николай Бутынский  
Оксана Жюлпс  
Александр Клименко  
Александр Трегуб  
Олег Горбачик  
Екатерина Кусливая  
Антон Гулега  
Юлия Романова  
Дмитрий Попов  
Анатолий Маруев  
Денис Шурцов  
Александр Шарамов  
Александр Гурьев

## **Ведущий дизайнер миссий**

Игорь Светиков

## **Дизайн миссий**

Андрей Колесников  
Андрей Холохолов  
Павел Кудрявцев  
Алексей Солошенко

## **Дизайн карт**

Александр Кийченко  
Юлия Романова  
Олег Горбачик  
Екатерина Горущенко

## **Дополнительный дизайн карт**

Дмитрий Данько (bazerville)  
Christian Kramer (bocage)  
Иван "VIN" Николаев (portland)  
Martin "Zeke Wolff" Kihl (frag town)

## **Гейм-дизайн**

Антон Гулега  
Денис Колосов

## **Видео и анимация**

Сергей Голанов  
Игорь Диулин  
Виктор Патерило  
Евгений Сергиенко  
Евгений Юров

Андрей Убрашаев  
Анатолий Маруев  
Дмитрий Попов  
Кирилл Удовенко

## **Сценарий, составление текстов**

Игорь Светиков

## **Комьюнити и PR-менеджер**

Юлия Романова

## **Менеджер по персоналу**

Ирина Попова

## **Координатор проекта**

Анеля Микерина

## **Тестирование**

Максим Каменский  
Денис Бурмистров  
Денис Колосов  
Алексей Алефиров  
Даниил Денисенко  
Юрий Заповев  
Дмитрий Корецкий  
Сергей Корецкий  
Оксана Каменская  
Алексей Ривчак  
Сергей Величко  
Владимир Полухин

## **Руководство пользователя**

Анеля Микерина  
Андрей Колесников  
Сергей Куценко  
Андрей Убрашаев  
Денис Колосов  
Денис Бурмистров  
Оксана Каменская  
Виктор Патерило

## **Build-инженер**

Алексей Алефиров

## **Special thanks**

Александр Зорич  
Сергей Кутовой

# Фирма «1С»

## Продюсер

Герасев Сергей

## Продвижение и PR

Барышников Николай

Субботин Анатолий

Щеглова Анна

## Дизайн и верстка упаковки

Рябовичев Андрей

Ряполов Михаил

Мацокин Олег

Грозовская Елена

Коновалов Сергей

## Программа автозапуска и инсталлятора

Шаврук Константин

## Локализация

Мионов Олег

Данчеева Ирина

## Переводчики

Павленко Артём

Венявкин Дмитрий

## Тестирование

Шишов Александр

Мошков Андрей

Королев Михаил

Николаев Николай

Шелапугов Александр

## DMS

### Managing Director

Christian Kramer

### Artistic and Cinematic Director

Christan Kramer

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2008 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the «Powered by GameSpy» design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2008 by RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

GJK Engine. A Fast and Robust GJK Implementation. Copyright © 1998 Gino van den Bergen

This software uses simple multi-body package by Eugene Laptev, Oxford Dynamics. eugene\_laptev@oxforddynamics.co.uk <http://www.oxforddynamics.co.uk>

## 2D Art

Boris Kozelev

Christian Oesch

Ben Wilson

## 3D Art

Michael Stenzel

Tobias Folprecht

Martin Kihl

Ben Wilson

## Mapdesign

Christian Kramer

Michael Stenzel

Aleksandar Cokorilo

## Cinematic movies

Angel Delidjakov

## Music

Maurice T. Anderson

## Sound

Loran Kornis

## QA

Alexander Strigl

Andrei Sarychev

Artem Gulega

Daniel Hennies

Denisov Aleksey Sergeevich

Fidel Romero Ruiz

## Special thanks to:

Maxim A. Kamensky

Best Way Team

Christian Dumke

Mike Juilfs

our families, our supporters and our community!











