



GREEN ARMOR

Что такое мод Green Armor?

What is the Green Armor mod?

Green Armor — это крупный мод на War Thunder в тематике современной войны для одиночного прохождения.

Мод не является отражением какой-либо политической ситуации или конкретного военно-политического конфликта, только визуализирует представление о войне в современном мире

Мод содержит в себе:

- Большой список пользовательской техники, которыми игрок может управлять. Такие, как:

- КАМАЗ 5350 (4 версии)
- Газ-66 с Зу23-2
- Урал 4320 (5 версий)
- Газ Тигр (2 версии)
 - Чекан
 - Ланцет
 - FPV
 - Mavic 3
 - Герань - 2
 - Варта
 - Новатор
 - Вармейт

Green Armor is a big mod for War Thunder in the theme of modern warfare for single player mode.

The mod is not a reflection of any political situation or a specific military-political conflict, it only visualizes the idea of war in the modern world

The mod contains:

- A large list of player-controlled vehicles, such as:

- KAMAZ 5350 (4 versions)
- Gaz-66 with Zu 23-2
- Ural 4320 (5 versions)
- Gas Tiger (2 versions)
- Chekan
- The Lancet
- FPV
- Mavic 3
- Geranium - 2
- Varta
- Novator
- Warmate



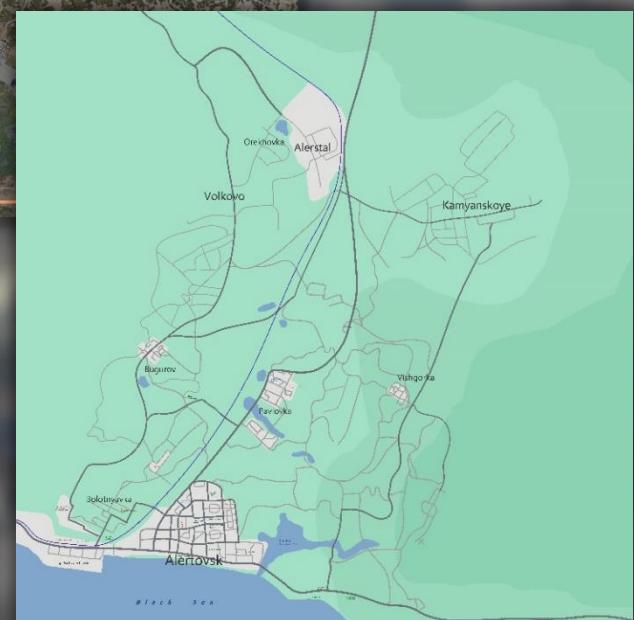
- Проработанную танковую локацию 8 на 8 км, созданную с нуля, с вымышленным городом Алертовск и его пригородом - областными центрами, заводами, военными базами с аэродромами. Вся территория охвачена войной.

- A detailed tank location 8 by 8 km, created from scratch, with the fictional city Alertovsk and its suburbs - regional centers, factories, military bases with airfields. The whole territory is engulfed in war.



Несколько стилей миникарты
на разных языках

Multiple minimap styles
in different languages



- Набор сюжетов и прочих миссий для одиночного прохождения. Сюжеты имеют несколько связанных между собой миссий, но сами сюжеты между собой не связаны.
- Звуковой мод, содержащий сюжетные радиопереговоры.
- Пользовательские текстуры на игровую технику для антуража
- Декоративные модели окружения – солдаты в форме, автотранспорт, оставы, мины.
- Ангар с использованием моделей и локаций, содержащихся в моде
- Подробную инструкцию по установке и настройке мода

A set of plots and other missions for single-player passage. The plots have several related missions, but the plots themselves are not related to each other.

- A sound mod containing plot radio conversations.
- Custom textures for game tanks for the entourage
- Decorative models of the environment – soldiers in uniform, vehicles, blown transport, mines.
- Hangar using models and locations contained in the mod
- Detailed instructions for installing and configuring the mod





GREEN ARMOR

Технические моменты, важно!

Technical info, important!

- Мод доступен для скачивания только по моим ссылкам. Скачав его в WT Live, вы скачаете ярлык с гиперссылкой для скачивания самого мода, и файл инструкции.
- Выход новых патчей игры может ломать какие-нибудь части мода, так что после выхода обновлений – следите за новостями о моде, если что-то сломалось.
- Вес мода около 5 гигабайт.
- При критической нехватке свободного места на диске – допускается удаление или не устанавливание папки UserSkins. Будут выпадать ошибки, пропадут пользовательские камуфляжи с ботов, но мод будет работать.
- Возможны большие проблемы с производительностью на слабых системах, и временные падения FPS на средних компьютерах. Рекомендуются системы, способные комфортно запускать обычную игру на настройках не ниже максимальных.
- Саундмод заменяет файлы из корабельных боёв. Если вы играете во флот, уберите файлы звукового мода из игры во время игры в рандоме, или замените конфиг на enable mod = no. Затем обратно, когда вернётесь к моду. В остальных случаях не должно вызывать проблем.
- При переустановке файлов мода производите полную замену файлов.
- The mod is available for download only through my links. By downloading it to WTLive, you will download a shortcut with a hyperlink to download the mod itself, and an instruction file.
- The release of new patches of the game may break some parts of the mod, so after the release of updates, follow the news on the mod's resources if something is broken.
- The mod weighs about 5 gigabytes.
- If there is a critical shortage of free disk space, it is allowed to delete\not install the UserSkins folder. Errors will appear, custom camouflage from bots will disappear, but the mod will work.
- There may be big performance problems on weak systems, and temporary FPS drops on medium-power computers. We recommend systems that can comfortably run a regular game at settings not lower than the maximum.
- The sound mod replaces files from ship battles. If you are playing fleet, remove the sound mod files from the game while playing at random, or replace the config with enable mod = no. Then back when you get back to Green Armor. In other cases, it should not cause problems.
- When reinstalling the mod files, perform a complete file replacement.



Инструкция по установке мода

Instructions for installing the mod

Выключаем игру, если она запущена.
Заходим в папку вашей игры.

Не имеет значения, какой у вас клиент - с сайта или из стима. Внутри он одинаковый.

Маленькоe сообщение людям, которые играют во флот с аудиомодом. Зайдите в папку sound/mod и перенесите в удобное место эти два файла, которые будут заменены файлами мода. Просто тогда, когда вам захочется вернуться во флот, верните эти файлы на место, а мои файлы сохраните в другом месте. Неудобно, но иначе никак. Если вы не понимаете, о чём речь, и не играете во флот вообще - то забудьте об этом.

Мод скачался. Открываем архив своим архиватором, и далее у нас два варианта переноса файлов.

Первый -

Мы переходим туда, где написано название папки WAR THUNDER. В архиве делаем также.

Переносим папку WAR THUNDER из архива туда, где лежит папка WAR THUNDER игры, и отпускаем рядом, чтобы произошло слияние папок. НЕ переносим одно в другое! А кладём рядом. И папки сливаются вместе.

Второй - мы заходим внутрь папки игры, и внутрь папки тундры в архиве. И переносим все папки из архива к папкам внутри папки игры. Опять же, не переносим внутрь какой-то внутренней папки, а кладём рядом, чтобы произошло слияние.

Turn off the game if it is running.
Go to the folder of your game.

It doesn't matter which client you have - from the website or from steam. It's the same inside.

Small message to people who play fleet with an own audio mod. Go to the sound/mod folder and move these two files to a convenient location, which will be replaced by mod files. Just when you want to return to the fleet, return these files to their place, and save my files elsewhere. It's inconvenient, but there's no other way. If you don't understand what it's about and don't play navy, then forget about it.

The mod has been downloaded. We open the archive with our archiver, and then we have two options for transferring files.

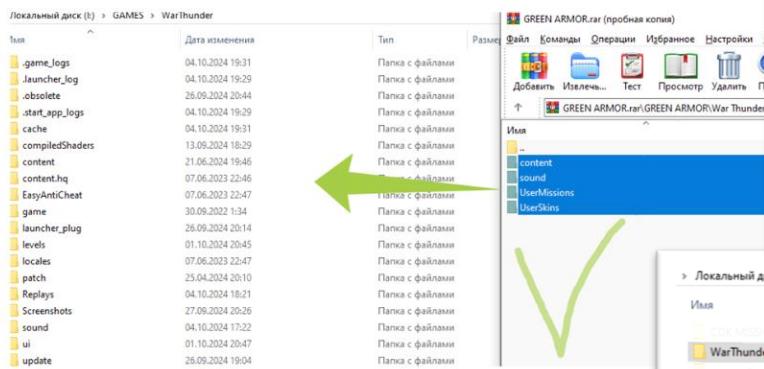
The first -

We go to where the name of the WAR THUNDER folder is written. We do the same in the archive.

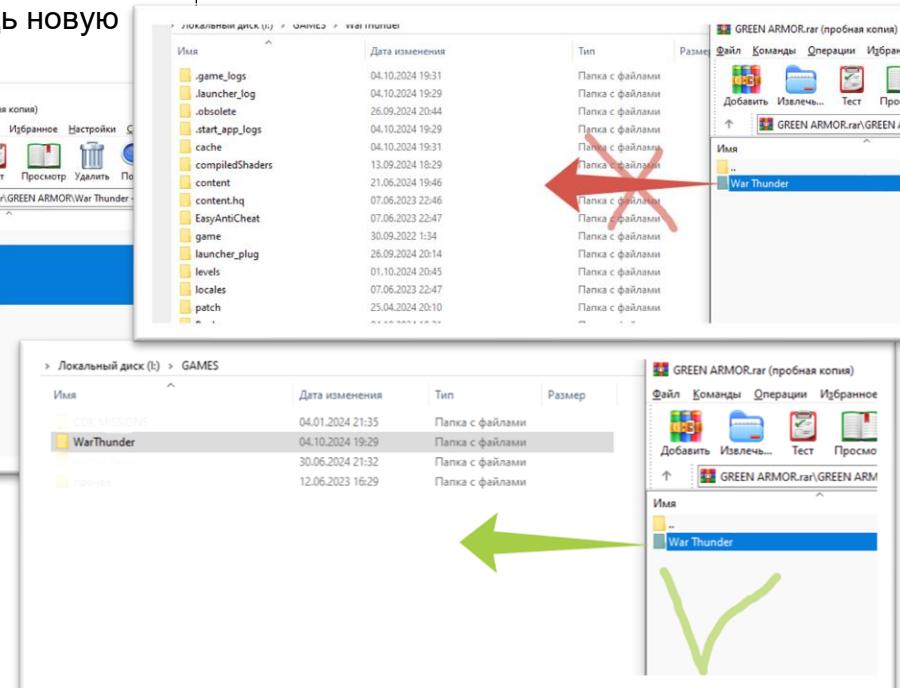
We move the WAR THUNDER folder from the archive to where the WAR THUNDER folder of the game lies, and release it next to it so that the folders merge. We do NOT transfer one thing to another! And we put it next to it. And the folders merge together.

The second one is that we go inside the game folder, and inside the WT folder in the archive. And we transfer all the folders from the archive To the folders inside the game folder. Again, we do not transfer it inside some internal folder, but put it next to it so that the merge takes place.

Когда мы производим слияние, может возникнуть необходимость заменить какие-то файлы. Ничего страшного, конечно же все заменяем. И делаем это каждый раз, когда будем устанавливать какую-нибудь новую версию этого мода



When we merge, it may be necessary to replace some files. It's okay, of course we replace everything. And we do this every time we install some new version of this mod.



Файлы мода установились. Теперь надо сделать одну обязательную небольшую настройку.

Ищем внутри папки war thunder свой файл config.blk, мотаем его к пункту sound, и вставляем в него строчку `enable_mod:b=yes`. Велик шанс потерять какую-нибудь нужную кавычку, будьте предельно внимательны.

Строчку надо вставить, если её нет. Если она есть – проверьте, что там yes, а не no

The mod files have been installed. Now we need to make one mandatory small adjustment.

We look for our config.blk file inside the war thunder folder, wind it to the sound block, and copy the `enable_mod:b=yes` line. There is a great chance of losing some necessary quotation mark, be extremely careful.

The line should be inserted if it is not there. If there is one, check that it is yes, not no.

`enable_mod:b=yes`

```
sound{
    speakerMode:t="auto"
    fmod_sound_enable:b=yes
    enable_mod:b=yes
}
```

`config`



Инструкция по установке ангара

Instructions for installing the hangar

В корневой папке игры после установки мода у нас появились файлы ангара. Для разнообразия вы сможете менять ангары, и ваша техника будет стоять в разных местах на карте Алертовска.

Идём в config.blk .

Не важно, какая у вас версия - стим или клиент. В первом блоке кода, снаружи любых кавычек, первой строкой или после первых строк вставляем строку

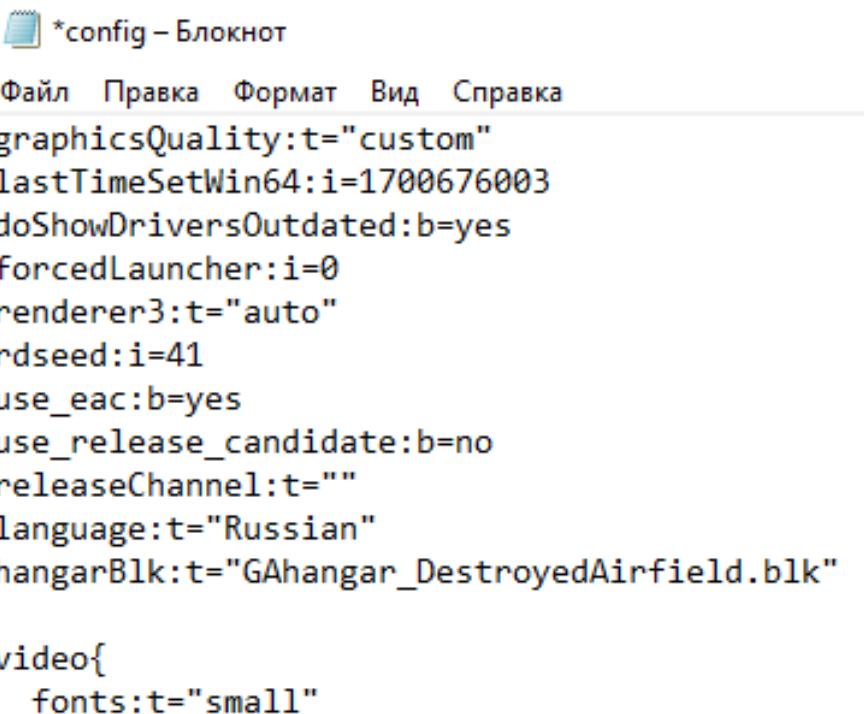
After installing the mod, we have a hangar files in the root folder of the game. You can change hangars, and your transport will be in different places on the map of Alertovsk.

Go to config.blk .

It doesn't matter which version you have - steam or client. In the first block of code, on the outside of any quotes, insert a line in the first line or after the first lines

hangarBlk:t="GAhangar_*.blk"**

где *** - версия ангара, которую вы хотите



```
*config - Блокнот
Файл Правка Формат Вид Справка
graphicsQuality:t="custom"
lastTimeSetWin64:i=1700676003
doShowDriversOutdated:b=yes
forcedLauncher:i=0
renderer3:t="auto"
rdseed:i=41
use_eac:b=yes
use_release_candidate:b=no
releaseChannel:t=""
language:t="Russian"
hangarBlk:t="GAhangar_DestroyedAirfield.blk"

video{
    fonts:t="small"
```

Внутри кавычек - название файла ангара, который вы подключаете. Когда их несколько, то для того, чтобы переключить ангар - внутрь кавычек поставьте название из файла ангара.

Кстати, именно ангара, а не подключаемой миссии к ангару. Узнать, что это за файл очень просто. GAhangar – ангар, GAhngrmsn - миссия.

Проверили наличие кавычек. Сохранили и зарыли свой blk.

GAhanger_Bugurov	27.10.2024 22:42	Файл "BLK"	12 КБ
GAhangar_DestroyedAirfield	20.10.2024 14:13	Файл "BLK"	12 КБ
GAhngrmsn_Bugurov	27.10.2024 22:38	Файл "BLK"	48 КБ
GAhngrmsn_DestroyedAirfield	20.10.2024 14:13	Файл "BLK"	60 КБ

Включаем игру, пользуемся.

Не получилось – проверяем весь цикл ещё раз, более внимательно.

Inside the quotes is the name of the hangar file that you are connecting. One day there will be several of them, and in order to switch the hangar, put the name from the hangar file inside the quotes.

By the way, the hangar name, and not the connected mission to the hangar (decoration in your hangar). It is very easy to find out what kind of file it is. GAhangar – hangar, GAhngrmsn - mission.

We checked for quotation marks. We have saved and closed our blk.

Turn on the game, use it.

It didn't work out – check the entire cycle again, more carefully.





Инструкция по замене техники в миссиях, или внешнего вида техники

Instructions for replacing player vehicle in missions, or the vehicles skins

Это о том, как поменять внешний вид техники в миссиях free hunt и test drive.

Для каждого типа миссии сделано по несколько штук, по одной на каждый тип техники. Это для удобства, чтобы не приходилось вечно лазить в blk файл и переключать транспорт.

Как выбрать другую технику из мода:

1) открыть конкретный blk файл той миссии, в которой вы будете играть - охоте или тестдрайве.

2) в начале файла будет описание, как в миссии называется каждый вид техники в моде, который вы можете включить.

Он представлен в виде таблицы, где для каждого типа техники есть запись вида «Название в миссии – название в моде».

3) Если поле «название в миссии» заполнено, можно его переписать в поле wing вместо другого, уже написанного там. Замените цифру у названия, или скопируйте и вставьте, не имеет значения. Не потеряйте кавычки.

This is about how to change the appearance of equipment in the free hunt and test drive missions.

Several pieces have been made for each type of mission, one for each type of equipment. This is for convenience, so that you don't have to go into the blk file forever and switch the transport.

How to choose another vehicle from the mod:

1) open the .blk file of the mission in which you will play - hunting or testdrive.

2) at the beginning of the file there will be a description of how each type of equipment in the mod is called in the mission, which you can include.

It is presented in the form of a table, where for each type of equipment there is an entry of the form "Name in the mission – name in fashion".

3) If the "name in the mission" field is filled in, you can rewrite it in the wing field instead of another one already written there. Replace the number at the name, or copy and paste, it doesn't matter. Don't lose the quotes.

GA_FreeHunt – Блокнот

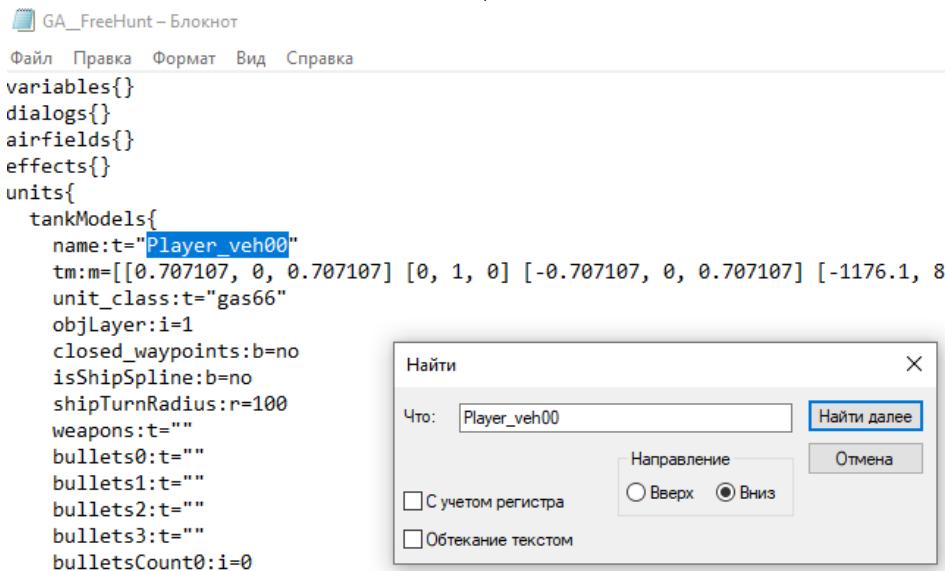
Файл Правка Формат Вид Справка

```
selected_tag:t=""  
bin_dump_file:t=""
```

```
mission_settings{  
    player{  
        army:i=1  
        wing:t="Player_veh00"  
    }  
}
```

Наличие поля «название в миссии» означает, что эта техника уже есть в мире миссии, а если оно пустое – надо будет менять описание юнита.

1) в этом случае нам придётся взять название юнита из таблички, промотать до поля wing и с помощью поиска (ctrl+f) найти того юнита, который вписан в поле wing.



2) в поле «unit_class» ставим название юнита, который нам нужен.

Далее сохраните файл, откройте обратно игру, обновите миссии и играйте.

The presence of the "name in the mission" field means that this technique already exists in the mission world, and if it is empty, you will need to change the description of the unit.

1) in this case, we will have to take the name of the unit from the plate, scroll to the wing field and use the search (ctrl + f) to find the unit that is entered in the wing field.

2) in the "unit_class" field, put the name of the unit that we need.

Next, save the file, open the game back, update the missions and play.

```
tankModels{
    name:t="Player_veh00"
    tm:m=[[0.707107, 0, 0.7071
    unit_class:t="gas66"
    objLayer:i=1
    - - - - -
```

Если что-то не так, например камера не двигается, или ошибку выдает, значит вы что-то неаккуратно сделали. Проверьте, что кавычки на месте, мои комментарии в коде не нарушены, и так далее.

If something is wrong, for example, the camera does not move, or gives an error, then you did something carelessly. Check that the quotes are in place, my comments in the code are not broken, and so on.

Если вы умеете пользоваться CDK, то всё будет ещё проще. Откройте в редакторе миссий нужную миссию, найдите юнитов с именами player_veh, и поменяйте его технику на вообще любую, что вам нужна. Убедитесь, что в wing для игрока указан именно тот юнит, для которого вы сделали изменения. Сохраните миссию и пользуйтесь.

If you know how to use a CDK, then everything will be even easier. Open the desired mission in the mission editor, find units named player_veh, and change his technique to any one you need. Make sure that the wing for the player specifies exactly the unit for which you have made changes. Save the mission and use it.





GREEN ARMOR

Частые вопросы

FAQ

!!! Вам могут встречаться баги, вылеты, и другие проблемы такого большого проекта. Пожалуйста, если вы встретили вылет или баг, сделайте скриншот ошибки и опишите ситуацию в канале Report моего дискорда <https://discord.gg/KZaxvyyH7m>

Будем смотреть, что можно сделать. Если сильно лагает или очень плохо работает - опишите, в какой миссии в каком месте, и характеристики вашего компьютера. Буду пытаться оптимизировать. Но предупреждение о необходимости мощной системы уже было выше, и если у вас картошечный калькулятор – я вам не смогу помочь.

? – Файл config перезаписывается при загрузке игры, все мои надписи теряются

: - Выключите игру, сделайте все нужные записи, сохраните файл. Затем зайдите в его свойства (через правую кнопку мыши), и поставьте галочку у атрибута «Только чтение».

Атрибуты: Только чтение Ск

OK

? – Всё сделал по инструкции, ничего не работает.

: - Делая всё по инструкции, вы не столкнётесь с проблемами. Проверяйте всё от начала до конца, и каждый вписываемый символ.

!!! You may encounter bugs, crashes, and other problems with such a large project. Please, if you encounter a crash or bug, take a screenshot of the error and describe the situation in the Report channel of my discord

<https://discord.gg/KZaxvyyH7m>

We will see what can be done.

If it lags too much or works very poorly, describe in which mission in which place, and the characteristics of your computer. I will try to optimize it. But the warning about the need for a powerful system was already above, and if you have a potato powered calculator, I can't help you, sorry.

? – The config file is overwritten when loading the game, all my written lines are lost

- Turn off the game, make all the necessary things, save the file. Then go to its properties (using the right mouse button), and check the "Read-only" attribute.

? – I did everything according to the instructions, nothing works.

- Doing everything according to the instructions, you will not encounter problems. Check everything from beginning to end, and every character you enter.

? – При полёте на беспилотнике всё становится мутное и не работают кнопки.

: - В миссиях, где есть беспилотник, вызываемый как бпла поддержки (ланцет или мавик), есть несколько предупреждений, которые говорят о том, что нельзя пользоваться кнопками M, Tab, Esc (те, которые вызывают оверлей – карту, меню, ...) во время полёта на бпла. Этим всем можно пользоваться только тогда, когда вы переключились на наземную технику. Проблема, скорее всего, на стороне игры, пока просто запомните и не пользуйтесь этим функционалом

? – When flying on a drone, everything becomes cloudy and the buttons do not work.

- In missions where there is a drone called as a support UAV (lancet or mavic), there are several warnings that say that you cannot use the M, Tab, Esc buttons (those that trigger the overlay map, menu, ...) during the flight on the UAV. All of this can be used only when you have switched to ground vehicle. The problem is most likely on the side of the game, for now just remember and do not use this functionality

?- Я не понимаю, как пройти какую-то миссию, что делать?

: - Посмотрите правильное прохождение миссий из мода на моём YT канале Eugene_Ivanson.

?- I don't understand how to complete some kind of mission, what to do?

: - Watch the correct mission completion from the mod on my YT channel Eugene_Ivanson.

?- Мой FPV отскакивает от земли, или я не могу взорвать врага.

: - К сожалению, в игре нет качественной модели полёта квадрокоптера. Она была добавлена для ивента atomic thunder, и это вообще чудо, что она осталась в игре, и у нас получилось её использовать. К сожалению, она сделана не качественно, и есть проблемы с коллизией. В миссии с FPV дроном всё работает на простом вычислении расстояния между игроком и техникой врага. Иногда оно не срабатывает, имитируя осечку (разрушение) дрона. Лучшая тактика – медленно заходить с тыла, без острого угла, чтобы не отрикошетить.

?- My FPV bounces off the ground, or I can't blow up the enemy.

- Unfortunately, there is no high-quality flight model of a quadcopter in the game. It was added for the atomic thunder event, and it's a miracle that it stayed in the game, and we managed to use it. Unfortunately, it is not made of high quality, and there are problems with the collision. In the FPV drone mission, everything works on a simple calculation of the distance between the player and the enemy's equipment. Sometimes it does not work, simulating a misfire (destruction) of the drone. The best tactic is to approach slowly from the rear, without a sharp angle, so as not to ricochet.

?- Я не могу с помощью ланцета убить врагов в миссиях. И ещё он постоянно падает.

:- Падение ланцета из-за потери скорости – балансная величина скорости, которая не позволит вам долго маневрировать как самолёт. Просто постоянно жмите W для форсажа, не совершайте резких манёвров и набора высоты. А уничтожение врагов происходит из-за взрыва ланцета самого по себе, как он самолёта. Он не имеет возможности наносить урон как снаряд. Поэтому надо попадать точно в крышу врага, и как можно ближе к нему. Возможно, в будущем мы рассмотрим ввод FPV и Ланцета как управляемую ракету, которая действительно наносит урон. Такой функционал уже есть, но от него отказались в пользу нормальной модели полёта этих беспилотников. У всего есть свои плюсы и минусы.

?- Где запускать миссии?

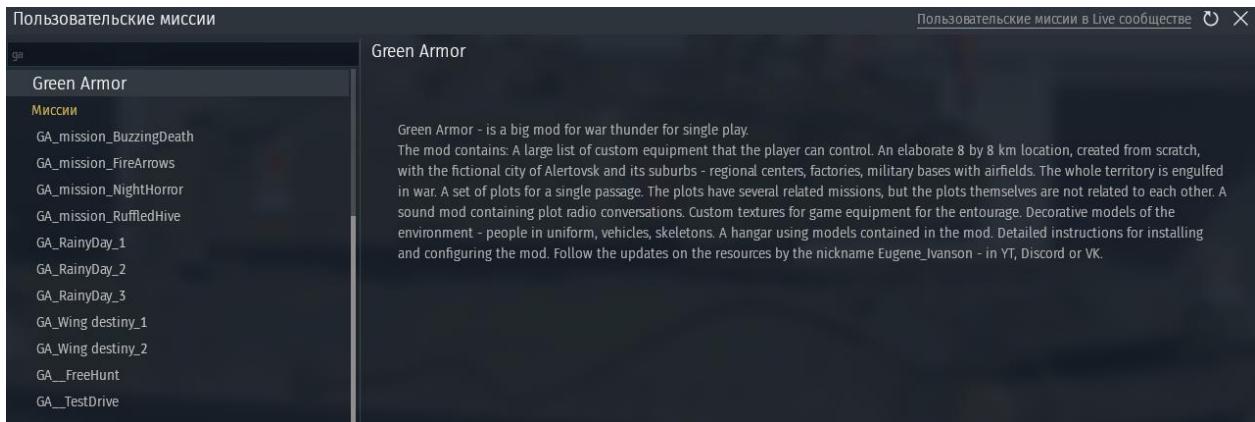
:- Миссии появятся в разделе пользовательских миссий, в кампании с названием Green Armor.

?- I can't kill enemies with a Lancet drone! And he's constantly falling down.

- Lancet drop due to loss of speed – a balanced speed value that will not allow you to maneuver like an airplane for a long time. Just constantly press W for afterburner, do not make sudden maneuvers and climb. And the destruction of enemies is due to the explosion of the lancet itself, as it is an airplane. It does not have the ability to deal damage as a projectile. Therefore, it is necessary to get exactly into the roof of the enemy, and as close as possible to him. Perhaps in the future we will consider the introduction of FPV and Lancet as a guided missile that really does damage. Such functionality already exists, but it was abandoned in favor of the normal flight model of these drones. Everything has its pros and cons.

?- Where to launch missions?

:- Missions will appear in the custom missions section, in a campaign called Green Armor.



?- Квадрокоптер вылетает, и не реагирует на управление полностью, только отдельные манёвры.

:- Скорее всего включилось висение на месте или полёт по кругу. Оно включается автоматически при первом вылете. Попробуйте нажать «H» или alt, или проверьте свои настройки управления. Не забудьте сделать это, переключившись на наземную технику, иначе экран заблурится.

?- Что делать в миссии с градом?

:- Когда вы достигли позиции для стрельбы, и встали ровно в квадрат, посмотрите прямо перед собой. Вы увидите метку чуть выше вас, это точка прицеливания. Нужно выставить прицел по ней. Запустите дрон и наберите высоту, найдите свою цель в Болотнявке. Вернитесь к Граду, сделайте 1-3 пристрелочныхных выстрела. Оцените точность попадания с дрона. Не меняя вид прицела, по которому вы нацелились на точку, сделайте корректировку по высоте и углу. Произведите ещё несколько выстрелов. Повторяйте, пока не начнёте попадать. После попадания – выпускайте оставшийся боекомплект с небольшим разбросом, чтобы зацепить всю площадь, на которой расположены цели. Не успели добить всех и закончился боекомплект – вы проиграли.

- The quadcopter takes off, and does not respond to control completely, only individual maneuvers.

:- Most likely, the hover or circle flight position has turned on. It turns on automatically on the first flight. Try pressing "H" or alt, or check your control settings. Do not forget to do this by switching to ground equipment, otherwise the screen will blur.

?- What to do in a Grad mission?

- When you have reached the firing position, and you stand exactly in a square, look straight ahead. You will see a mark just above you, this is the aiming point. We need to aim at it. Launch the drone and gain altitude, find your target in the Bolotnyavka village. Go back to the Grad, make 1-3 sighting shots. Evaluate the accuracy of the hit from the drone. Without changing the type of sight you are aiming at the point, make an adjustment in height and angle. Fire a few more shots. Repeat until you start hitting. After hitting, release the remaining ammunition with a small spread to hook the entire area where the targets are located. You didn't have time to finish everyone off and the ammunition ran out – you lost.



Авторы

Credits

<https://discord.gg/JXDHnYR> - mod news and other information

Мод был создан в сотрудничестве нескольких авторов контента для игры War Thunder, а так же благодаря поддержке и помощи многих других авторов на разных этапах разработки.

Благодарю всех за помощь:
Avarik, Главкот, Sahar_3ok, AveSan9,
ТраKTop_HA_OxoTe, chalie, Minedeplayer,
Général_IWSM, Владислав Рыбкин, Виталий
Бобровник, и другие...

The mod was created in collaboration with several content authors for the War Thunder game, as well as thanks to the support and assistance of many other authors at various stages of development.

Thank you all for your help:
Avarik, Sahar_3ok, AveSan9,
ТраKTop_HA_OxoTe, chalie,
Minedeplayer, Général_IWSM, Vladislav Rybkin, Vitaly Bobrovnik and others...

Eugene_Ivanson

<https://live.warthunder.com/user/2737815/> <https://www.youtube.com/eugeneivanson/>

<https://vk.com/eugene.ivanson>

Организация создания мода,
подготовка моделей, помощь в
создании локации, работа над
миссиями и геймдизайном мода.

Organizing the creation of the mod,
preparing models, working on the
location, working on missions and
game design of the mod.

JRA_Tannhauser

<https://live.warthunder.com/user/86742487/>

Создание карты Алертовска, работа
над текущей версией карты велась
больше двух лет

The creation of the Alertovsk map,
work on the current version of the map
has been carried out for more than two
years

91 Mr.zeng

<https://live.warthunder.com/user/73981979/>

Добавление в игру моделей,
управляемых игроком. Парк техники
в моде Green Armor расширялся
больше года.

Adding player-controlled models to
the game. The fleet of vehicles in the
Green Armor mod has been expanding
more than a year.

Вопросы по прохождению

Gameplay

Далее будут идти короткие инструкции к каждой миссии, которые вам могут пригодиться, если вы столкнётесь с проблемами и не сможете понять, что делать.

Общие правила для всех миссий:

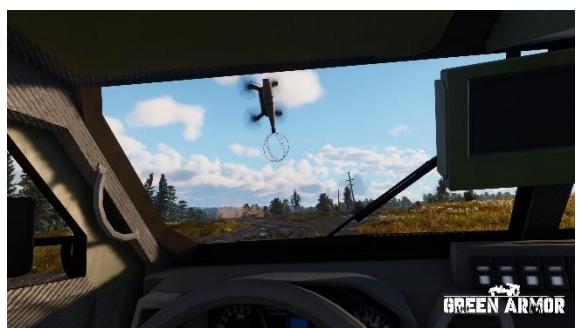
Читайте текст на экране, слушайте радиопереговоры, смотрите на миникарту, смотрите текущие цели миссии.

В дополнительных целях миссий есть пункт «подсказки» (TIPS), где написаны советы и правила для текущей миссии.

Next, there will be short instructions for each mission, which may be useful to you if you run into problems and cannot figure out what to do.

General rules for all missions:

Read the text on the screen, listen to radio conversations, look at the minimap, see the current mission objectives. For additional mission objectives, there is a "TIPS" item where tips and rules for the current mission are written.



GA_mission_BuzzingDeath (FPV)

Вам надо уничтожать врагов, которых вам показывают в самом начале на горизонте (они все подсвечиваются). Счётчик их количества указан слева снизу экрана. Вам надо не дать им достичь ваших позиций – т.е. пересечь поле. Некоторые враги едут быстро и уже совсем скоро будут у вас, другие – медленные. Найдите тех, кто едет быстрее, и начните с них. Постоянно проверяйте, не прорвался ли кто-нибудь. Когда враг приближается к нашим позициям, он будет помечен, а на экране появится предупреждение. После этого есть несколько секунд, чтобы успеть его уничтожить.

Дрон имеет проблемы с коллизией, поэтому выбирайте не слишком острый угол для атаки, чтобы не отскочить от земли.

You need to destroy the enemies that are shown to you at the very beginning on the horizon (they are all highlighted). The counter of their number is indicated on the bottom left of the screen. You need to prevent them from reaching your positions – i.e. crossing the field. Some enemies are traveling fast and will be with you very soon, others are slow. Find those who are going faster and start with them. Constantly check to see if anyone has torn. When an enemy approaches our positions, it will be marked and a warning will appear on the screen. After that, there are a few seconds to manage to destroy it.

The drone has collision problems, so choose a not too sharp angle to attack so as not to bounce off the ground.



GA_mission_FireArrows (Ural Grad)

В начале миссии вам надо добраться до позиции. Когда будете подъезжать, увидите маркеры, сигнализирующие, где надо встать. Затем, прямо перед вами окажется метка для прицеливания. Наведитесь на неё и запомните, какой вид прицеливания вы используете – от 3 лица, от 1 лица, от 1 лица с приближением. Это важно, это отправная точка для корректировки. Запустите Mavic в небо, наберите некоторую высоту. Если дрон не реагирует на управление – выключите режим висения или полёта по кругу. Включите тепловизор и найдите ваши мишени. Они были помечены на миникарте (но не используйте миникарту с дрона). Вражеская база находится в деревне Болотнявка, в левой её половине. Когда вы найдёте свою цель, активируйте «точку прицеливания» (удобно через Y – кабина – активация точки прицеливания). Так ваш фокус на цели не будет смещаться при смене техники. Возвращаемся на Град, делаем 1-3 пуска, возвращаемся на дрон, и оцениваем прилёты – дальше\ближе, левее\правее. Чуть двигаем прицел относительно точки прицеливания, не меняя вид, и стреляем. Повторяем, пока не начнём попадать. Когда попали – запускается таймер, после которого враг начнёт уезжать со своей базы, и вы уже не сможете его добить, так что медлить нельзя. Пускаем все ракеты в найденную точку с небольшим разбросом, и ждём результаты. Если боекомплект пуст, а враги ещё живы – вы проиграли, если всех уничтожили – вы победили.

At the beginning of the mission, you need to get to the position. When you drive up, you will see markers signaling where to stand. Then, a mark for aiming will appear right in front of you. Point at it and remember what kind of aiming you use – from 3 persons, from 1 person, from 1 person with an approximation. This is important, it is a starting point for adjustments. Launch Mavic into the sky, gain some altitude. If the drone does not respond to the controls, turn off the hover or circle flight mode. Turn on the thermal imager and find your targets. They were marked on the minimap (but don't use the minimap from the drone). The enemy base is located in the village of Bolotnyavka, in its left half. When you find your target, activate the "aiming point" (conveniently via the Y – cabin – activation of the aiming point). This way your focus on the goal will not shift when you change techniques. We return to the Grad, make 1-3 launches, return to the drone, and evaluate the arrivals – further \ closer, left \ right. Slightly move the sight relative to the aiming point, without changing the view, and shoot. Repeat until we start hitting. When you hit it, a timer starts, after which the enemy will start leaving his base, and you will no longer be able to finish him off, so you can not delay. We launch all the missiles at the found point with a small spread, and wait for the results. If the ammunition is empty and the enemies are still alive, you have lost, if you have destroyed them all, you have won.



GA_mission_NightHorror (Geran)

Вам требуется пролететь по разведанному коридору до ТВ-башни и взорвать её, попав под башню, в самое её основание. Коридор указан на радаре в правом верхнем углу. Так же нельзя подниматься слишком высоко, иначе вас заметят, и сбьют. Если вас сбили – вы проиграли. Когда добрались до последнего поворота, нужная башня пометится. Попадите прямо в её основание, чтобы она сломалась. Если началась катсцена падения башни – вы победили, если нет – попробуйте ещё раз.

You need to fly along the explored corridor to the TV tower and blow it up, hitting the tower, at its very base. The corridor is indicated on the radar in the upper right corner. You also can not climb too high, otherwise you will be noticed and shot down. If you get hit, you lose. When we get to the last turn, the right tower will fit. Hit it right at its base so that it breaks. If the cutscene of the tower's fall has begun, you have won, if not, try again.



GA_mission_RuffledHive (Gaz-66 Zu-23-2)

Лучше всего будет проходить эту миссию в аркадном режиме. Вам надо приехать на свою позицию (она на вертолётном поле, помечена на вашей миникарте, увеличьте её). Надо перезарядиться (сделайте выстрел, чтобы началась перезарядка, проблема с неполным боекомплектом пока не решена). Далее будет три волны вражеских беспилотников вармейт, которые атакуют цели на вашей базе. Сбивайте их, чтобы они взрывались в воздухе и падали мимо, не причиняя урон союзникам. Три волны со своими особенностями – первая тренировочная, вторая – с разных направлений, а третья ещё и самая массовая. Не допустите уничтожение более 5 юнитов на вашей базе, иначе вы проиграли.

It will be best to complete this mission in arcade mode. You need to arrive at your position (it is on the helicopter field, placed on your minimap, enlarge it). It is necessary to recharge (take a shot to start recharging, the problem with incomplete ammunition has not yet been solved). Next, there will be three waves of enemy drones in armament that attack targets at your base. Shoot them down so that they explode in the air and fall past without causing damage to allies. Three waves with their own characteristics – the first is training, the second is from different directions, and the third is also the most massive. Do not allow the destruction of more than 5 units on your base, otherwise you will lose.



GA_RainyDay_1 (Gaz Tiger)

Первая часть сюжета Rainy Day. Доберитесь на Тигре до союзного вертолёта по маршруту, отмеченному на карте. Не съезжайте с дороги – поля заминированы. Посадите пилотов, и, минуя столкновения с превосходящими силами противника, под обстрелом доберитесь до госпиталя по маршруту на миникарте. При утрате автомобиля вы появитесь на пройденном чекпоинте и сможете продолжить путь.

The first part of the Rainy Day plot. Take the Tiger to the allied helicopter along the route marked on the map. Don't leave the road – the fields are mined. Land the pilots, and, avoiding collisions with superior enemy forces, get to the hospital under fire along the route on a minimap. If you lose your car, you will appear at the completed checkpoint and will be able to continue on your way.



GA_RainyDay_2 (Kamaz medic)

Вторая часть сюжета Rainy Day. Следуйте за Тигром в соседний город на медицинском камазе. Уйдите от атаки вражеских беспилотников по вам, а затем, когда доберётесь до перекрёстка, запустите мавик и проверьте каждый путь на наличие засады. Выберите дорогу без засады, и быстро доберитесь до конечной точки маршрута, припарковавшись под крышей в обозначенном месте. Если будет выбрана дорога с засадой, по вам откроют огонь.

The second part of the Rainy Day plot. Follow the Tiger to a nearby town in a medical KAMAZ truck. Get away from the attack of enemy drones on you, and then, when you get to the intersection, launch the mavic and check each path for an ambush. Choose a road without ambush, and quickly get to the end point of the route by parking under the roof in the designated place. If an ambush road is chosen, they will open fire on you.



GA_RainyDay_3 (Ural S-60)

Третья часть сюжета Rainy Day. Возьмите на себя управление Уралом с пушкой С-60. Доберитесь до первой позиции, где потребуется поддержать огнём союзные силы. Вы сможете увидеть перемещение вражеских сил по городу, и вам надо атаковать их со своей позиции. После уничтожения всех врагов, вам прикажут двигаться на следующую позицию в соседнем поле, где так же надо будет остановить продвижение врага. Когда битва закончится, возвращайтесь домой. Не беспокойтесь, если где-то остался враг, которого вы не видите, на каждую битву действует таймер, по истечению которого вам всё равно будет дана новая задача.

The third part of the Rainy Day plot. Take control of the Urals with the C-60 cannon. Get to the first position, where you will need to support the allied forces with fire. You will be able to see the movement of enemy forces around the city, and you need to attack them from your position. After destroying all the enemies, you will be ordered to move to the next position in the next field, where you will also need to stop the enemy's advance. When the battle is over, return home. Don't worry if there is an enemy left somewhere that you can't see, there is a timer for each battle, after which you will still be given a new task.



GA_WingDestiny_1 (Ural with loads)

Первая часть сюжета Wing Destiny. Союзник просит вас срочно доставить ему груз с ланцетами на позицию. Вам требуется управлять загруженным Уралом, и привезти его к указанной точке за отведённое время. Его очень мало, и его не хватит, если вы не будете торопиться. Требуется ехать по маршруту, нельзя съезжать с дороги на заминированные поля, но местами действительно можно сократить себе путь. Избегайте столкновений и долгих подъёмов в гору, тяжелый грузовик будет ехать медленнее.

The first part of the Wing Destiny plot. The ally asks you to urgently deliver a load of lancets to his position. You need to manage the loaded Urals, and bring it to the specified point in the allotted time. There is very little of it, and it will not be enough if you do not hurry. You need to follow the route, you can not leave the road on mined fields, but in places you can really shorten your path. Avoid collisions and long uphill climbs, the heavy truck will drive slower.



GA_WingDestiny_2 (Gas Tiger with Lancet)

Вторая часть сюжета Wing Destiny. Займите указанную позицию для запуска ланцета. Посмотрите позиции врага, отмеченные на миникарте, запомните их, и запустите дрон.

Если дрон не реагирует на управление – выключите режим висения или полёта по кругу. Не смотрите на миникарту во время полёта. Ланцет сделан не очень устойчивым к резкому набору высоты и быстрым манёврам. Вам надо лететь на форсаже и управлять им плавно, чтобы не упасть.

Найдите 3 первичные мишени – пушку в лесу, зенитку в городе, и грузовик в деревне. Нужно попадать ровно в них, чтобы они уничтожались. Статус жизни и количество целей указано слева снизу экрана. Иногда может потребоваться не одно попадание, чтобы уничтожить. Через время вас вычислят и по вашей позиции начнут наносить артиллерийский удар. Удите из под огня на новую позицию, где вы получите метки ещё двух новых целей. Позже потребуется сменить позицию снова. И грузовик, и две новые цели сначала будут стоять на месте, но через некоторое время они начнут движение, и вам уже придётся их искать. Так что не откладывайте их уничтожение. Таймера в миссии нет, можно победить, уничтожив все цели, или перезапустить миссию.

The second part of the Wing Destiny plot. Take the specified position to launch the lancet. Look at the enemy positions marked on the minimap, memorize them, and launch the drone.

If the drone does not respond to the controls, turn off the hover or circle flight mode. Do not look at the minimap during the flight. The lancet is not very resistant to sudden climb and rapid maneuvers. You need to fly on the afterburner and control it smoothly so as not to fall.

Find 3 primary targets – a cannon in the forest, an anti-aircraft gun in the city, and a truck in the village. You need to hit them exactly so that they are destroyed. The life status and the number of goals are indicated on the bottom left of the screen. Sometimes it may take more than one hit to destroy. After a while, you will be calculated and an artillery strike will begin on your position. Fly out from under fire to a new position, where you will receive the marks of two more new targets. You will need to change your position again later. Both the truck and the two new targets will initially stand still, but after a while they will start moving, and you will already have to look for them. So do not delay their destruction. There is no timer in the mission, you can win by destroying all the targets, or restart the mission.