

Jagged Alliance 2 Copyright 1999 Sirtech Canada, Limited. Все права защищены.

Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом данного программного продукта и печатных материалов, прилагающихся к нему, допускается только с письменного разрешения издателя. Исключения составляют рецензии в журналах, газетах, по радио и телевидению, в которых могут использоваться краткие цитаты.

Jagged Alliance - зарегистрированная торговая марка 1259191 Ontario Inc. Все прочие торговые марки являются собственностью их владельцев и употребляются без указания статуса торговой марки.

Добро	о По	жало	вать	вЯ	Ярул	ько								. 1
		Алфа	авиті	ный	ука	зате	ль							. 2
Ча	асть	I: (Созда	ание	KOI	ианд	ы.							. 4
Ча	асть	II:	По п	пути	КІ	инте	peci	ным	ме	ста	M			. 5
Ча	асть	III	: Вы	вст	реча	аете	NH	гер	есні	ЫX	лю,	де:	й	. 7
Ча	асть	IV:	И уб	бива	ете	NX								. 8
Справ	вочн	ый р	азде	л										10
Ло	ргис	гика Как Как Как	Экј зав е дела полу	ран ербо ать учат	ноу: ваті пок; ь иі	гбук ь на упки нфор	а . емні У] маці	 ика Боб ию	 би	 Рэя				10 10 13 13
Pe	ЭКОГІ	Двих Инве	ирові кенис ентај цметі грові	э. Эь.	 BBai	 имол	 ейс:	 ГВИ	 e.c		 ми	• •	• •	15 19 21
Та	актиі	Стре Руко Что	Борі ельб а опаші тако	а ный эе "	 бой Прет	 ован	· · · · · ·	и 			• •		• •	26
		Beni	и деі ывчач ения заве заве вила	MCTB	NA W TU		 mei	• • •	• • •		• •	• •	• •	26
Ст	грате	RNTS	- Ол даті лени ользо чие (емеще пьною пчені	кно	"Kar	ота"								31
Иг Кл	грови павиа		пции											
Ча	ACTO	зада	аваеі	мые	вопр	осы								43
Пр	опло	кения	a											46

Судьба нации — в Ваших руках. Энрико Чивалдори, свергнутый правитель Арулько — страны, охваченной войной, — нанял Вас, чтобы вернуть себе власть. Это непростая задача. Вам понадобятся стратегические таланты генерала, дар убеждения дипломата, способности финансиста и, главное, команда самых беспощадных наемников, каких только можно себе представить.

Все это - Jagged Alliance 2- Агония Власти, игра, объединяющая в себе элементы стратегии и ролевой игры. Вы стоите во главе освободительного движения. Вы нанимаете основную группу профессионалов в A.I.M. (Международная Ассоциация Наемников - the Association of International Mercenaries). Своим мужеством и лояльностью Вы завоевываете популярность у местного населения. Вы тренируете свою команду 24 часа в сутки, а потом посылаете на выполнение опаснейших миссий. Вы завоевываете глубины шахт, пожинаете плоды победы и раскрываете их тайны.

Каждая победа ведет Вас к цели, результаты каждого поражения – отбрасывают назад. Чтобы выиграть, Вам стоит запомнить несколько вещей: четко следуйте поставленной цели; у Ваших людей должно быть достаточно как вооружения, так и моральных стимулов; и не забывайте о деньгах – нет ничего хуже наемника, у которого пусто на счету!

Хотите начать игру? Просто переверните страницу. Учебник поможет Вам совершить первые подвиги в Арулько. Оставшаяся часть Руководства пользователя содержит детальную информацию о стратегии и тактике на протяжении всей кампании. Борьба за Арулько еще только начинается!

Этот краткий учебник поможет Вам начать карьеру наемника. В нем Вы найдете основные сведения о наборе наемников в команду, изучении страны и военном деле. Более подробная информация по стратегии и тактике содержится в Справочном разделе.

Часть I. Создайте команду

Нажмите ОК в окне Установок Начала Игры. Вы начнете игру с установками, заданными по умолчанию. Детальную информацию об этих параметрах Вы можете найти в Справочном разделе.

Посмотрев вступление, Вы открываете свой ноутбук и видите, что только по электронной почте Вам пришло несколько важных писем. Чтобы их прочитать, нажмите кнопку Почта в части левой экрана. Большая часть сообщений от Вашего работодателя, Энрико, а последнее - от загадочной фирмы, "Псих Про называющейся Инк.″ Эта компания предлагает платные недорогие) услуги созданию наемников Вашему заказу. Запишите - XEP624 пароль найдете его во второй



части письма; чтобы прочитать вторую часть, нажмите на правую кнопку-стрелку).

Сейчас самое время сходить в І.М.Р. (Институт Психологии Наемника - the Institute for Mercenary Profiling). Нажмите кнопку Сеть и выберите І.М.Р. из меню Закладки. Вы попадете на первую страницу сайта І.М.Р. Введите свой пароль (XEP624) и нажмите Enter.

Нажав Начать, Вы начнете создание персонажа. Введите его полное имя (например, "Герман Нудельман") и его прозвище (типа "Флэйер"). На этом этапе Вы должны выбрать пол будущего героя.



Ваша следующая задача - заполнить анкету Личности героя. Некоторые вопросы покажутся Вам необычными, но именно от них во многом зависит характер Вашего творения. Отвечайте так, как, по Вашему мнению, ответил бы он сам.

После описания всех его причуд и странностей, Вы должны определить числовые значения характеристик, определяющих Здоровье, Ловкость и дополнительные навыки. Помните, что умение, равное 0, не может быть улучшено впоследствии. Теперь Вам

осталось лишь выбрать портрет и голос персонажа.



Создание завершено, Вы, конечно, захотите нанять команду. Через меню Сеть перейдите на сайт А.І.М., где Вы сможете завербовать Ваших первых наемников. Неплохая команда для начала - Блад, Сдоба и Стрелок, но не забывайте, что их может и не быть. Независимо от того, кого Вы все-таки выберете, оставьте немного денег на продление их контрактов в дальнейшем. Вероятно, Вам придется делать это еще до того, как у Вас появится постоянный источник доходов.

Пока ноутбук включен, Вы можете заодно заглянуть на сайты, ссылки на которые находятся на странице ссылок А.І.М. Кроме того, прочитайте обзор Арулько - страны, которую Вы собираетесь посетить (Вы найдете его в программе управления файлами)

Вы готовы приступить к активным действиям? Выключите ноутбук (для этого надо выбрать пункт меню "Выключить"). Теперь появится Экран Карта. Он содержит много полезных функций, но сейчас Вас интересует только его правая нижняя часть. Щелкните по маленькой стрелке справа от слова "Пауза". Вам пора в Арулько.



Часть II: По пути к интересным местам...

Вы видите, как Ваши наемники высаживаются из вертолета в городе Омерта. Как только все они очутятся на земле, Вы сможете отдавать им команды.

Чтобы что-то скомандовать наемнику, Вы должны выделить его; для этого нужно щелкнуть левой кнопкой мыши либо по его фигуре на основном экране, либо по его портрету в нижней части экрана.

Нажав на пункт назначения левой кнопкой, Вы прикажете наемнику двигаться. Правда, несмотря на то, что Ваши наемники ради Вас готовы пройти через ад, они не станут идти напролом через стены просто ради Вашего удовольствия. Итак, если на пути героя находится какое-то препятствие (например, его коллега), он просто никуда не пойдет. Если Вы спешите, дважды

щелкните там, куда Вы его посылаете, и он побежит.



Часто бывает нужно отправить куда-то сразу группу наемников. Для этого щелкните по участку земли рядом с ними и, не отпуская кнопку мыши, проташите курсор чтобы вокруг нужных героев появился прямоугольник. Шелкнув по наемнику при нажатой клавише Alt, добавите его к группе (если же он уже принадлежит этой группе, таким способом Вы удалите его из группы).

У разных наемников разная скорость, и иногда Вам придется ждать отстающих. Перемещение

всей группы сразу невозможно в пошаговом режиме. Очевидно, что во время битвы удобнее контролировать наемников по одному.

Будьте осторожны, скоро начнется стрельба. Вы встретите вражеские отряды почти сразу после того, как Ваша команда высадится с вертолета. Как только кто-нибудь из наемников видит врага, игра переходит в режим пошаговой битвы. В этом режиме Вы управляете каждым воином по отдельности, скомандовать что-либо сразу всей группе нельзя. У каждого наемника есть определенное количество Очков Действия, именно от этого зависит, сколько он успеет сделать за один ход. Более расторопные наемники смогут выстрелить несколько раз или пробежать большое расстояние, а копуши с трудом смогут хотя бы раз спустить курок.

Вам надо застрелить врага? Наведите на него курсор (который превратится в крестик прицела) и щелкните левой кнопкой мыши. Наемник выстрелит. В разделе Тактика рассказывается, как более точно целиться, кидать гранаты и вступать в рукопашную.

Наемник, стоящий во время боя во весь рост, обречен на смерть. Ваши воины могут принимать три разных положения - стоя, пригнувшись и лежа; чтобы выжить, им придется использовать все эти позы. Если Вы хотите, чтобы наемник поменял положение, наведите на него курсор, и Вы увидите две стрелки - вниз и вверх. Нажав кнопку мыши, потяните вниз или вверх (в зависимости от того, как Вы хотите изменить положение Вашего воина).

В этом секторе Вы не встретите значительных вражеских сил; отряды, с которыми Вы столкнетесь, очень слабые, и Вы победите их практически без потерь. Если в Вашей команде есть наемник-врач (у которого к тому же есть все необходимое снаряжение), Вы сможете выбрать опцию автоматического лечения раненых после окончания боя. (А Вы ведь наняли врача, не так ли?)



Часть III: Вы встречаете интересных людей

Ну что ж, Вы выиграли Ваш первый бой, и теперь самое время оглядеться вокруг. К югу от места Вашей высадки Вы обнаружите маленького мальчика по имени Пакос.

наведенный него, Курсор, на превращается в изображение движущихся губ. Это символ команды Говорить. Вообще, в Агонии Власти курсор автоматически меняется на наиболее логичный в данный момент вариант. Если Вы наводите курсор на кого-

то, с кем можно поговорить, он меняется на губы; если Вы наводите его на врага, он меняется на прицел; если Вы указываете на закрытую дверь, он становится рукой и т.д.

Щелкните левой кнопкой по изображению Пакоса. Появится окно с вариантами фраз, показывающих Ваше отношение к мальчику. Но мама Пакоса не велела ему разговаривать с незнакомыми людьми, особенно с вооруженными. Он убегает, а Вам стоит пойти за ним.

Пакос приведет Вас к своей матери, Фатиме. Поговорите с ней, используя «Дружеский» режим. Она выслушает Ваших наемников, но, тем не менее, очень скептически отнесется к их словам. Ее можно (и нужно) переубедить – покажите ей письмо, полученное от Энрико Чивалдори.

Щелкните правой кнопкой по портрету первого наемника в Вашей команде (он находится в левой нижней части экрана). Перед Вами появится панель Инвентарь, где содержится описание данного наемника и изображены предметы, которые у него есть. Один из этих предметов - письмо. Выберите его (щелчок левой кнопкой) и вручите Фатиме, щелкнув левой кнопкой мыши по ней.





Прочитав письмо, Фатима проводит Вашу команду в штаб-квартиру ополченцев в другой сектор. чтобы последовать за ней, Вам надо подвести свою команду к краю сектора и переместить курсор в восточную часть экрана. Если все члены команды находятся близко от края, курсор превратится в знак выхода. Проверьте еще раз, все ли наемники рядом, и щелкните левой кнопкой мыши (курсор должен быть в виде знака выхода). Появится окно опций, нажмите ОК, и Ваша команда перейдет в следующий сектор (А10).

В штаб-квартире Вам надо очень внимательно слушать все, что говорит Мигель, лидер ополчения. Попытайтесь завербовать его (Вы найдете опцию Завербовать в окне Говорить). будет приказано завербовать Айру, одного из ополченцев. Получив задание и завербовав Айру, Вы можете покинуть убежище ополчениев.

Часть IV: И убиваете их

Для выполнения миссии Вам надо отправиться в Драссен. Откройте окно карты (для этого надо либо щелкнуть левой кнопкой мыши по треугольной кнопке, либо нажать клавишу M).



Пока Вы еще в полном порядке, стоит сохранить игру. Для этого: щелкните левой кнопкой мыши по большой пиктограмме с изображением компакт-диска (или нажмите О), и перед Вами появится окно Настройки. Теперь щелкните по кнопке Сохранить. Вы увидите список ячеек; выберите вторую из них щелчком левой кнопкой и введите описание (например, «Show Deidranna, who is tough here!»). Первый используется функцией Быстрого Сохранения, которая описана в Справочном разделе.

Ваша игра записана, и Вы возвращаетесь к Карте. Здесь очень много информации, но Вы смело можете проигнорировать большую часть. Вам необходимо приказать Вашей команде отправиться в Драссен. В левой верхней части экрана Вы найдете список всех Ваших наемников. Щелкните по колонке Куда. у любого из наемников и потом дважды щелкните по сектору В13 на карте (в этом секторе расположен центр Драссена). Вы отправили свою команду в Драссен.

Правда, здесь есть одна маленькая хитрость. Ваши наемники не сдвинутся с места, потому что время остановилось. Нетнет, конец света еще не наступил, просто игра автоматически переходит в режим Паузы, когда Вы переходите на экран Карты. Вам надо возобновить игру. В правом нижнем углу экрана Карты расположены органы управления временем. Вы можете сжать время для того, чтобы все события происходили с удобной для Вас скоростью. Щелкните по маленькой стрелке справа от митающего слова "Пауза" для того, чтобы время пошло быстрее, а наемники наконец-то сдвинулись с места. Если Вы щелкнете еще раз, время пойдет еще быстрее. До Драссена примерно 8 часов, и Вам стоит выбрать быстрый режим «60 минут».



Вы можете проследить путь Вашей команды по карте (желтая стрелка указывает, где Ваши наемники находятся в данный момент). Даже если Вам повезет, и Вы не встретите врагов по пути в Драссен, Вы обязательно столкнетесь с ними в самом городе. Если враги все же попались на Вашем пути, появится окошко с тремя кнопками: "Авто битва", "Идти в сектор" и "Отступить". Не будьте трусом — жмите "Идти в сектор" и начинайте бой.



После того, как Вы перешли в сектор, Вам будет дана возможность стратегически разместить Ваших наемников по его краям. Щелкните по кнопке "Группа" и перетащите наемников курсором. Закончив размещение, щелкните кнопку "Готово". В бой!

Да, этот отряд будет посильнее того, с которым Вы разделались в Омерте. Вам стоит потратить немного времени на разработку стратегии боя. Помните, Вашим наемникам

предстоит еще долгий путь, и не стоит подставлять их под пули прямо сейчас.

Битва за Драссен — Ваш первый шаг в освобождении Арулько. Если Вам нужна более подробная информация об игре, обратитесь к Справочному разделу или просто нажмите ${\bf E}$ в любой момент, чтобы вызвать справку.

Удачи! Она Вам очень пригодится, ведь Вы находитесь меж двух огней - Королевой Дейдранной и еще более злобными силами, скрывающимися за городом.

В Справочном разделе Вы найдете подробную информацию об особенностях игры, а именно:

- Логистика ноутбук, как работать с А.І.М. и вербовать наемников.
- **Рекогносцировка** Арулько, сведения о населении и предметах.
 - Тактика все, что Вам нужно знать о ведении боя.
- · Стратегия как использовать окно Карты, давать задания наемникам и передвигаться на большие расстояния.
- \cdot Игровые Настройки как сконфигурировать игру по Вашему вкусу.

Логистика: Экран ноутбука. Как завербовать наемника

Для начала Вам необходимо связаться с Международной Ассоциацией Наемников (A.I.M.). Это лучшее рекрутинговое агентство, представляющее наиболее профессиональных наемников. Вам будет нужно выбрать A.I.M. из меню Закладки (оно появится, если Вы нажмете кнопку Сеть в левой части экрана Вашего ноутбука).



На сайте А.І.М. Вы найдете кнопки, ведущие на страницы, посвященные Членам, Принципам, Журналу и Ссылкам. Положения и История — это общая информация об А.І.М., Ссылки содержат адреса сайтов типа "У Бобби Рэя — Ружья и прочее". Страница Члены — то, за чем Вы сюда пришли. Именно на ней Вы можете выбрать и завербовать наемников.

На странице **Члены** Вы можете просмотреть список доступных в данный момент наемников, отсортированный по цене, опыту, меткости, дополнительным навыкам

(медицина, взрывчатка, механика). Кроме того, Вы можете посмотреть фотографии и почитать личные дела наемников или узнать что-нибудь о ветеранах A.I.M.

Нажатие клавиши Φ вызывает на экран список фотографий всех наемников A.I.M. Обычно фотографии отсортированы по убыванию, и лучшие наемники представлены с самого верха левой колонки. Однако иногда Вы будете искать как раз не самых лучших (в целях экономии), тогда просто отсортируйте список по возрастанию или смотрите в конец. Щелкнув по фотографии, Вы получите всю необходимую информацию о наемнике. Клавиша C перенесет Вас к личному делу данного наемника, содержащему более детальные сведения. M вызывает список ветеранов, где Вы можете прочитать о тех, кто больше не работает на A.I.M.

Личное дело наемника вмещает всю имеющуюся информацию о данном персонаже в один экран. Щелкнув по портрету наемника левой кнопкой, Вы предложите ему работу, правой - вернетесь к списку. Около портрета расположены сведения о свойствах и

умениях данного наемника.

Справа Вы найдете прайс-лист - сколько стоит завербовать этого наемника на день, неделю или две недели, каков медицинский депозит. Основная информация - все об умениях и характере данного наемника. Внизу экрана расположена секция Оборудование, в которой показано, какие предметы наемник может взять с собой (за отдельную плату, разумеется).

Статистика наемника: статистика представляет в числовом виде возможности наемника в разных областях $(0 - \kappa a \kappa)$ $= 10^{\circ} \kappa a \kappa$ но наемник ничего об этом не знает; 100 - это настоящий профи в данной области). У некоторых наемников после тренировок и удачного завершения боевых миссий умения могут повышаться. Улучшение статистики наемника ведет к повышению его ценности и, следовательно, цены.



Зарплата - сумма, которую наемник требует за свои услуги. Эта сумма различна в зависимости от того, на какой срок Вы хотите его нанять. Работа наемников оплачивается только авансом с Вашего счета. Не стоит сразу тратить все деньги на самых дорогих наемников, подумайте, можете ли Вы себе позволить оплачивать их таланты...

Здоровье — показывает текущее состояние здоровья наемника и насколько сильно его надо повредить, чтобы он все-таки умер. 100 единиц здоровья — наемник здоров как бык, 10 единиц — его убьет даже ребенок. Здоровье влияет на общую производительность наемника и эффективность его навыков.

Подвижность - скорость реакции наемника на любую новую ситуацию (от пушки до комара). Проворство влияет на скорость и координацию наемника, столкнувшегося с новой ситуацией, и на его скорость передвижения.

Проворность — умение выполнять точные движения или действия, требующие повышенной точности. Очень важна для ряда навыков (например, для медицины). Будь Вы хоть семи пядей во лбу, если у Вас дрожат руки, из Вас выйдет не очень хороший хирург.

Сила - мускульная сила наемника, крайне важна в рукопашных схватках и при открывании дверей, ворот и т.п.

Мудрость определяет способности наемников к обучению. Естественно, мудрость влияет и на восприятие ситуаций наемником. У наемников, обладающих большим количеством мудрости, не возникает проблем с управлением сложными военными машинами. Менее умным понадобится больше времени на обучение какому-либо действию или умению.

Лидерство - показатель шарма и уважения, которое испытывают остальные к данному герою. Этот показатель влияет на поведение наемника в битве и умение общаться с неигровыми персонажами.

Дополнительные навыки: у каждого наемника есть четыре базовых дополнительных навыка, которые (как и статистика) измеряются по шкале от 1 до 100. Навык, равный 0, не может быть ни приобретен, ни улучшен. Просто кто-то в принципе не способен стать врачом или механиком.

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

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

бенгальский огонь.

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

Меткость: точный глаз и твердая рука необходимы для снайпера. Меткость определяет способность наемника стрелять

точно в цель.

Опыт: Уровень опыта - самое важное, что есть у наемника. Опыт наемника определяется суммой следующих параметров: стаж работы в А.І.М., количество битв, в которых он принимал участие, знания вопроса. С увеличением опыта:
наемники могут лучше определять засады и мины-

ловушки;

становятся гораздо осторожнее (вплоть до трусости);

быстрее и точнее целятся;

лучше прерывают действия врага (а их самих становится сложнее прервать);

увеличивается их профессионализм на поле боя;

растет их зарплата (хоть один плюс только для них);

Вербовка: После просмотра личных дел Вы готовы создать команду. Щелкнув левой кнопкой по портрету наемника, Вы предложите ему работу. Возникнет ряд диалоговых окошек, первое из которых: Нанять и Прекратить Разговор. Во втором окошке Вы выбираете, на какой срок Вам нужен наемник (день, неделя или две недели) и указываете, нужно ли Вам его дополнительное оборудование. Вам, скорее всего, придется подождать несколько часов (по игровому времени), пока Ваши новые работники не доберутся до Арулько. Некоторых наемников Вы не сможете нанять (они могут быть заняты на другом задании), оставьте для них сообщение.

Новые наемники будут сброшены с вертолета в Омерту, но если Вы хотите, вы можете поменять место их высадки (как это сделать, написано в описании фильтра Воздуха в разделе Окно Карта).

За некоторых наемников требуется внести Медицинский депозит. Он представляет собой компенсацию за то, что наемник, работая на Вас, подвергает свою жизнь и здоровье смертельной опасности. Вам вернут депозит в том случае, если с наемником ничего не случится; если он ранен, Вам вернут только часть Ваших денег, а если его убили - Вам, увы, не вернут ничего.

Страховка представляет собой хороший способ защитить Ваши

"инвестиции". За небольшую плату Вы получаете гарантию того, что если Ваш наемник будет убит, Вам вернут деньги за каждым день до конца контакта. Например: Вы завербовали наемника на неделю и заплатили ему по \$1000 за день. Его убили на третий день, и, если у Вас есть страховка, Вы получите назад \$4000. За деталями обращайтесь к сайту Malleus, Incus, & Staple (ссылка на него находится на сайте A.I.M.).

Как делать покупки У Бобби Рэя

Вы найдете ссылку на сайт магазина "У Бобби Рэя - Ружья и прочее" на странице ссылок сайта А.І.М. Подождите, пока Бобби откроет свой магазин - Вы найдете там все, что только можете пожелать.

Чтобы добавить выбранный товар в корзину покупателя, надо щелкнуть левой кнопкой по его изображению (щелчок правой кнопкой удаляет данный товар из корзины). Выбрав все, что Вам нужно, перейдите к Бланку Заказа. Там будет список того, что Вы хотите купить, и будет предоставлена возможность выбрать метод и место доставки. Потом нажмите на кнопку Принять Заказ.

Оружие будет доставлено к месту назначения в течение нескольких дней. В стране Арулько только два аэропорта — в Медуне и в Драссене, поэтому Вам придется забирать покупки именно оттуда. В начале игры эти города контролируются врагом, и Вам придется бороться даже за право получить то, что Вы купили.

Примечание: Магазин Бобби Рэя — не единственное место, где Вы можете совершать покупки. Вы можете вступать в торговые отношения с людьми, которых встретите в Арулько. Конечно, у них может и не оказаться того, что Вам нужно, но зато Вам не придется платить за доставку и ждать, пока эти прохвосты наконец-то привезут оружие.

Как получать информацию

Все нужные Вам сведения Вы можете найти в Вашем лаптопе. Время от времени Вам стоит проверять электронную почту, следить за состоянием Ваших наемников и читать разведданные.

Почта – Когда Вы включаете ноутбук, Вы можете получить сигнал, что получены новые письма. Выберите кнопку Почта слева, и Вы увидите список сообщений (новые выделены жирным шрифтом). В некоторых письмах содержатся ссылки на нужные Вам сайты (они автоматически добавляются в Закладки).

Кадры — здесь содержится детальная информация о Ваших наемниках и их достижениях. Главный экран представляет собой список наемников, от которого Вы можете перейти к окнам статистики и инвентаря для каждого наемника. В разделе Статистика находится сводная таблица свойств и навыков всех Ваших воинов, а также сведения о том, сколько людей они уже отправили на то свет и каковы условия их контракта (срок и цена). Эта информация важна для того, чтобы определить, кто будет продолжать бой, а кто отправится на "зимние квартиры".

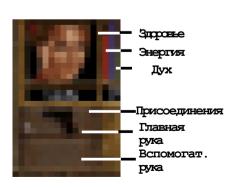
Файлы — В процессе освобождения Арулько Вы будете получать разные файлы, читать которые надо при помощи этой программы. Сначала у Вас есть только один файл — обзорная информация о стране.

Рекогносцировка: Экран "Тактика" Если Вы хотите успешно завершить кампанию по освобождению Арулько, Вам придется обойти страну вдоль и поперек и много общаться с ее обитателями. Для этого Вам пригодится экран Тактика. Отсюда Вы можете перемещать Ваших наемников, получать сведения о них и использовать предметы, найденные в Арулько. Как Вы уже догадались из названия, именно на этом экране будут происходить битвы.



Портреты наемников

Кроме вышеперечисленного, на экране Тактика Вы увидите портреты Ваших воинов и их статистику.



Портрет: Левый щелчок выбирает наемника, правый шелчок показывает инвентарь.

Имя: Во время пошагового боя количество единиц действия героя отображается справа от имени.

Индикаторы: Текущие данные Здоровье, Энергии и Духе наемника.

Здоровье: Красная полоса показывает состояние здоровья наемника. Если он ранен, то она станет короче (на сколько

- зависит от того, как сильно ранен наемник). Желтым показаны необработанные раны, розовым - уже перебинтованные. Не

вылеченные ранения могут постоянно снижать уровень здоровья наемника.

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

Дух: Показатель духа влияет на то, что чувствует и думает наемник. Обычно моральное состояние наемника стабильно (полоса доходит до середины); чем выше сила духа, тем счастливее наемник. Наемники вряд ли бросят Вас, даже если их сила духа низка, но они не будут прилагать должных усилий к выполнению заданий и скорее всего откажутся продлевать контракты.

Главная рука и Вспомогательная рука: Предметы, которые наемник держит в руках. Щелкнув правой кнопкой по Вспомогательной руке, Вы переместите предмет из нее в Главную руку. Более подробные сведения Вы найдете в разделе, посвященном панели Инвентарь.

Движение

Как выделять наемников: Вам необходимо выделять наемника (или группу наемников) для того, чтобы отдать им приказ. Для выделения Вы можете щелкнуть левой кнопкой мыши по портрету наемника, нажать клавиши F1-F6 или щелкнуть по наемнику на игровом поле. Панель выделенного наемника подсвечивается.

Как улучшить обзор: Если деревья мешают обзору, Вы можете отключить опцию отображения верхушек (клавиша T). Клавишей W Вы достигнете того же эффекта по отношению к зданиям. Для того, чтобы посмотреть на весь сектор, нажмите клавишу Insert или щелкните правой кнопкой по маленькой карте в правом нижнем углу экрана Taktuka.

Ходьба: В режиме реального времени курсор направления изображается квадратиком. Щелкните им по пункту назначения, и выделенный наемник попытается пройти туда. Его скорость определяется состоянием здоровья, энергией и ландшафтом. В пошаговом режиме на скорость влияет еще и количество Очков Действия (см. раздел. посвященный Очкам Действия). Двойной щелчок мышью тоже приказывает наемнику передвигаться к пункту назначения.

Движение в группе: Как уже объяснялось в учебнике, Вы можете выделять группу наемников щелкнув и протащив курсор вокруг них. Кроме того, Вы можете нажать ALT и щелкнуть левой кнопкой по телу наемника — так Вы добавите его в группу (а если он уже выделен, то, наоборот, удалите его из группы).

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

• Щелкните левой кнопкой по пункту назначения и не

отпускайте ее, пока не появится красное окошко.

Нажмите правую кнопку мыши. Внутри первого окна появится второе (тоже красное). Если Вы хотите, чтобы наемники не шли, а бежали, нажмите правую кнопку дважды. Отпустите обе кнопки. Ваши наемники уже в пути.

Помните, что Вы не можете передвигать сразу несколько

наемников в режиме пошаговой битвы. Вряд ли они захотят строиться в колонну под пулями врагов.

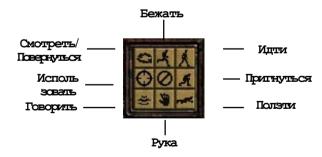
Продолжить действие: Во время пошагового боя Ваш наемник может остановиться, чтобы доложить о том, что он увидел. Щелкните по его портрету или нажмите клавишу END, и он продолжит свой путь. Слово "Продолжить" появляется на портрете наемника, если его действие было прервано.

Режимы движения: Обычно Ваши наемники просто идут. Но если они будут так прогуливаться по полю боя, они, скорее всего, останутся без головы. Именно поэтому в *Агонии Власти* есть ряд дополнительных режимов:

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

Существует несколько способов смены режима движения:

- 1. При помощи Курсора: Поместите курсор на наемника, и Вы увидите стрелку. Чтобы стоящий наемник пригнулся, Вам надо нажать левую кнопку и, не отпуская ее, потянуть мышь вниз. Повторите процесс для того, чтобы пригнувшийся воин лег. Чтобы поднять наемника (из положения "Лечь" в положение "Пригнуться" и далее в "Стоять"), Вам надо тянуть мышь не вниз, а вверх. Если Вы потянете сильнее и увидите две стрелки вместо одной, Вы можете менять позу, проскакивая промежуточное состояние "Пригнуться".
- 2. Через панель Опции наемника: Щелкните правой кнопкой и не отпускайте ее. Появится панель Опции. Здесь Вы можете настроить позу наемника.



3. Через панель Инвентарь: Щелкните правой кнопкой по портрету наемника внизу экрана. Появится панель Инвентарь, где Вы можете поменять не только режим движения, но и настроить ряд других параметров.



- 4. С клавиатуры: клавиша R переключает в режим "Бежать", S "Стоять", C "Пригнуться", P "Лечь".
- 5. Циклическая замена положений: Этот метод работает только в режиме пошагового боя. Щелкните левой кнопкой по месту назначения и сразу же щелкните правой кнопкой. Во время боя режимы движения будут меняться, и текущий режим будет отображаться при помощи анимированного курсора (там же Вы увидите необходимое для данного режима количество Очков Действия).

Поворот: Если кто-нибудь незаметно подкрался к Вам сзади, Вам надо срочно повернуться. Щелкните по наемнику правой кнопкой и не отпускайте ее, пока не появится панель Опции, там щелкните левой кнопкой по стрелке. Теперь Вам надо еще раз щелкнуть левой кнопкой в нужном направлении (в зависимости от того, куда лицом должен стоять наемник). Вы можете поворачивать наемника, нажав клавишу L — появится курсор Смотреть.

Спрятаться/Отойти: Если Вы будете держать клавишу ALT нажатой, показывая наемнику цель, то он будет отходить к ней. Это удобно, когда Вы отступаете, но в то же время Вам нужно прикрывать остальных наемников.

Поменять местами: Для того, чтобы поменять местами двух наемников (или наемника и жителя Арулько), выделите одного из них и поместите курсор "Движение" на второго. Нажмите X на клавиатуре. Вы можете менять людей местами и в пошаговом режиме, но тогда у обоих должно быть достаточно Очков Действия.

Залезть: Этот режим нужен для того, чтобы залезать на стены или перелезать через заборы. Подойдите прямо к стене, щелкните левой кнопкой и не отпускайте ее, потом потяните курсор вверх. Он примет форму лестницы. Если это не так, то Вы не можете залезть на эту стену. Вы можете перелезать

только через ровные стенки.

Если наемник влез по стене, то курсор поднимется на уровень крыш. Вы можете менять уровень курсора клавишей ТАВ или через панель Инвентарь.

Скрытно: Иногда наемнику нужно подкрасться к врагу незаметно. В режиме Скрытно Вы не поднимете лишнего шума, но Вам потребуется очень много Очков Действия. Кнопка перехода в этот режим находится в панели Инвентарь, она светится, если этот режим уже включен. Курсор движения становится желтым, и желтая рамка появляется вокруг портрета наемника. Вы можете переключаться в этот режим нажатием клавиши Z (ALT-Z — для всего отряда сразу).

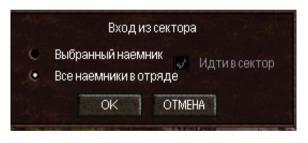
Плыть: На пути к победе Вашей команду неоднократно встретятся разные озера и реки. Наемники вполне способны преодолеть такие преграды, но если поблизости нет моста, им придется плыть.

Плавание достаточно утомительно, и перед тем, как наемник погрузится в воду, Вам стоит проверить количество доступной ему энергии. Если ему надо проплыть много (да еще и против сильного течения), велика вероятность того, что ровно посередине пути у него кончатся силы, и он пойдет на корм рыбам.

Инвентарь наемника может пострадать от воды, и если Вы хотите сохранить целым и невредимым какой-то предмет, избегайте глубоких мест. Переплыв реку, проверьте состояние инвентаря и оружие (оружие наиболее подвержено повреждениям в воде).

Переход в соседний сектор:

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



Выбранный наемник: в соседний сектор перейдет только выбранный в данный момент наемник.

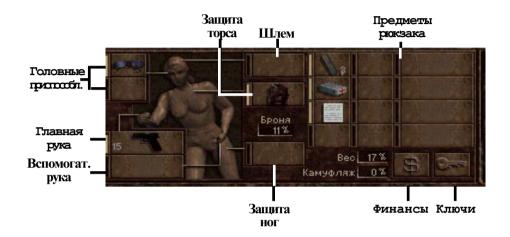
Все наемники в отряде: весь отряд переместится в соседний сектор.

Идти в сектор: этот параметр полезен, если Вы перемещаете только часть команды. В зависимости от Вашего выбора курсор либо останется в текущем секторе, либо перейдет в новый с частью отряда.

В секции, посвященной экрану Карта, описаны способы передвижения на дальние расстояния.

Инвентарь

У каждого из Ваши наемников есть ряд жизненно необходимых приспособлений; щелкнув правой кнопкой по портрету наемника или нажав клавишу ", Вы перейдете к панели Инвентарь данного наемника.



Главная Рука: Вы можете экипировать наемника новыми видами оружия и прочими нужными ему предметами, заполняя свободные ячейки. Наемник использует в процессе игры то, что находится у него в главной руке. Чаще всего это оружие, но это может быть и аптечка, взрывчатка или что-нибудь еще.

Вспомогательная Рука: здесь находятся предметы, которые могут понадобиться в игре. Их можно быстро переложить в Главную Руку, щелкнув по ним правой кнопкой мыши. Например, у Стрелка в Главной руке — ружье, а во Вспомогательной — граната. Чтобы он ее мог бросить, Вам нужно только щелкнуть по ней правой кнопкой и тем самым переместить в Главную Руку. Некоторые громоздкие предметы (типа винтовок, дробовиков и т.д.) занимают сразу обе руки. Вы можете стрелять сразу из двух пистолетов (или других видов оружия, которым нужна одна рука) — это в два раза эффективнее и веселее.

Кроме того, на панели Инвентарь есть слоты для шлема, наколенников, каски, бронежилета и 12 слотов в рюкзаке. Вы можете располагать предмет только в предназначенном для него месте, у Вас не получиться занять слот для каски гранатой или положить аптечку на место бронежилета.

Изучение предмета: Щелкните по изображению предмета в панели Инвентарь для получения его полного описания.

Новые предметы: Все предметы, которые были только что подобраны Вашими наемниками, будут очерчены светящимся контуром.

Просмотр других членов отряда: Стрелки под портретом наемника используются для перехода к панелям Инвентарь других наемников.

Выбор нескольких предметов: При нажатой клавише SHIFT Вы можете выбирать группы объектов на панели Инвентарь. Например, для того, чтобы переместить 3 обоймы 45 мм зарядов, Вам надо нажать SHIFT и трижды щелкнуть по картинке с зарядами.

Положить предмет: Выберите предмет, который Вы хотите положить или бросить. Если Вы держите его рядом с наемником (на экране Тактика), то появится слово "Бросить". Щелкните левой кнопкой для того, чтоб положить предмет около наемника.

Передать предмет: Во время просмотра панели Инвентарь Вы можете обмениваться предметами с другими наемниками. Все наемники, находящиеся на достаточно близком расстоянии, будут подсвечиваться, причем наемники, находящиеся рядом, образуют живую цепь и могут передавать предмет дальше.

Вы можете передать предмет члену Вашего отряда. Для этого щелкните левой кнопкой по предмету на панели Инвентарь, а потом — по фигуре того наемника, которому Вы хотите передать на экране Тактика. Около курсора появится слово "Передать" или "Взять" (если слово не появилось, это значит, что выбранный Вами наемник находится слишком далеко). Щелкните левой кнопкой мыши, и выделенный наемник отдаст предмет другому.

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

Разрядить оружие: Щелкните правой кнопкой по ружью для получения его описания. Потом щелкните левой кнопкой по цветной пульке, указывающей, сколько зарядов находится внутри. Ружье будет разряжено.

Соединить предметы: Вы можете объединить частично использованные предметы (например, два полупустых магазина), поместив их вместе в Главную Руку (Вас спросят, хотите ли Вы соединить предметы).

Приложения: Вы можете улучшить свойства выбранного оружия, используя разнообразные приложения. Поместите ружье в Главную Руку наемника, выберите приложение (например, глушитель) и щелкните левой кнопкой по ружью. Вы увидите четыре слота справа от ружья. Щелкните левой кнопкой по свободному слоту для установки приложения. Вы можете объединять несколько приложений вместе или устанавливать одно на другое.

Использование предметов на наемников: Наемник может сам пользоваться разнообразными благами цивилизации, такими как фляжка с водой или камуфляжная краска. Щелкните левой кнопкой по предмету, а потом по телу наемника в панели Инвентарь.

Дополнительные сведения: В панели Инвентарь Вы найдете информацию о броне, массе и камуфляже предметов, которые наемник носит с собой.

Броня: Чем выше процент брони, тем лучше защищен наемник. Этот процент показывает уровень защиты в среднем по всему телу. Но даже самый крепкий бронежилет не спасет Вас от пули в голову.

Вес: Максимальная грузоподъемность наемника. Чем больше у наемника предметов, тем больше текущее значение массы. Старайтесь не доводить его до 100% - иначе Ваш наемник будет погребен под неподъемным грузом.

Камуфляж: Чем выше процент камуфляжа, тем сложнее врагу засечь данного наемника. Для повышения уровня камуфляжа используйте камуфляжное снаряжение. Камуфляж может стереться, особенно если наемник намок.

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

Положить/Снять деньги со счета: Если Вашему наемнику понадобились наличные, он может снять их с Вашего счета. Щелкните по кнопке Счет (она имеет форму знака доллара) и укажите в открывшемся окошке нужную сумму (щелчок левой кнопкой увеличивает ее, правой — уменьшает). Нажмите кнопку Готово.

Положить деньги на счет так же просто – возьмите наличные, перенесите их на кнопку Счет и щелкните левой кнопкой мыши для увеличения Вашего счета.

Наконец, Вы можете поделить банкноты в панели Инвентарь на две части. Щелкните по ним правой кнопкой, укажите сумму, которую Вы хотите отделить, и нажмите Готово.

Связка Ключей: Если у Вас не хватает места в панели Инвентарь, и там есть несколько ключей, Вы можете переместить их на связку. Выделите ключ, перетащите его на связку и щелкните левой кнопкой мыши. Чтобы использовать этот ключ, Вам надо будет просто выделить всю связку.

Предметы и взаимодействие с ними

Ну вот, Вы разобрались с панелью Инвентарь. Теперь Вам наверняка захочется использовать все предметы, которые там есть. Для того, чтобы использовать предмет в Aroнии Bласти, надо поместить его в Γ лавную Руку наемника и щелкнуть правой кнопкой в окне Тактика. (Если у Вас на экране находятся портреты наемников, Вы можете щелкнуть левой кнопкой по Γ лавной Γ Руке).

У Вас появится курсор Использовать (его форма зависит от выбранного предмета). Если появляется знак вопроса, то данный предмет не к чему применять в текущий момент. Если фигура наемника в центре панели Инвентарь светится, это значит, что он может применить этот предмет к самому себе.

Для начала действия щелкните курсором "Использовать" по объекту, к которому надо применить данный предмет. Например, наемник, у которого есть аптечка, попытается вылечить раненого коллегу. Если объект находится вне зоны действия, наемник сначала подойдет к нему. Около портрета наемника появится маленький рисунок, указывающий его текущее действие.

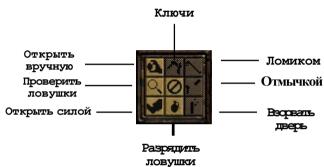
Курсор-Рука: Находясь на экране Тактика, Вы можете в любой момент поменять текущее состояние курсора на Руку — Вам надо нажать клавишу CTRL. Щелкните по объекту, нажав CTRL, и наемник подойдет к нему и попытается что-нибудь сделать (открыть, поднять и т.д.).

Если Вы видите, что на поле валяется какой-то предмет, подержите курсор над ним, который через несколько секунд

превратится в Руку. Щелкните левой кнопкой мыши, и наемник попытается подобрать предмет. Если там лежит несколько предметов, Вам нужно будет выбрать из списка (Вы можете нажать Выбрать Все).

Искать: Вы можете заставить Вашего наемника обыскать территорию. Для этого Вам нужно вызвать Курсор-Руку и переместить его к ближайшим предметам. Если там есть чтонибудь, что можно взять, курсор станет красным.

Двери и Ящики: Когда Вы щелкаете левой кнопкой по двери или ящику, появляется маленькое окошко с иконками, изображающими действия. Набор доступных действий зависит от того, что наемник несет с собой (например, если у него нет лома, то он не сможет взломать дверь - эта опция будет затенена). В пошаговом режиме затенены также те иконки, на которые не хватит единиц действия.



Открыть/Закрыть: Эти опции можно применять к любым дверям

Открыть/ Закрыть. Эти опции можно применять к люоым дверям и ящикам (как закрытым, так и открытым).
Отпереть: Если у Вас есть ключ, считайте, что Вам повезло — ведь для того, чтобы отпереть дверь, Вам больше ничего не нужно (если это, конечно, ключ от той самой двери).
Взломать: Если у Вас есть лом, Вы можете попробовать взломать дверь или ящик.

Проверить: Если Вы считаете, что это замок с ловушкой, выберите этот параметр. Но помните, Ваши наемники тоже могут ошибаться!

Отмычка: Если у наемника есть набор отмычек, он попытается вскрыть замок. Не отчаивайтесь, если у него не получится сделать это с первого раза, дайте ему еще один шанс. Если это невозможно, он сам скажет Вам об этом.

Силой: Если другие способы не срабатывают, попробуйте вышибить дверь силой. Ваш наемник нанесет по ней мощный

Обезвредить: Если применив опцию Проверить, Вы выяснили, что на замке есть ловушка, то, используя данную опцию, Ваш наемник попытается открыть дверь.

Взорвать: Забавный способ открывать двери. Если у Вас подходящая взрывчатка, то дверь просто снесет с петель. А.І.М. рекомендует поручать взрывать двери только наемникамподрывникам.

Отмена: Если у Вас нет ключа, и Вы не можете открыть дверь другими методами, Вам остается только одно - сдаться.

Спрятанные предметы: не все предметы можно заметить сразу. Но некоторые наемники на своем веку видели столько враждебных

земель, что уже выделяют необычную поверхность травы или кучки земли. Наемники с металлоискателями могут найти даже те предметы, которые обнаружить невооруженным взглядом в принципе невозможно.

Когда наемники считают, что в земле что-то закопано, они ставят на этом месте синий флаг. Естественно, что там закопано – и закопано ли вообще – не знает никто. Возможно, это противотанковая мина, которая разнесет все в радиусе 10 метров вокруг…или предмет, который Вы ищете уже несколько дней. Чтобы раскопать (и, вероятно, обезвредить) этот предмет, щелкните по флагу курсором-рукой. Надейтесь, что в этот раз Вам все же повезет.

Использование транспорта

Ходить пешком — тяжело и долго. Рано или поздно, Вы найдете транспорт, который позволит Вам разъезжать по Арулько в любом направлении. Чтобы наемник сел в машину. Вам надо выделить его, нажать СТВС и щелкнуть по машине. Разумеется, это транспортное средство должно быть на ходу; Вы можете сколько угодно щелкать по разбомбленным остаткам автомобиля, но наемник туда не сядет. Садясь в машину, наемник временно покидает отряд, и на карте его задание отмечено как "Машина". Чтобы выйти из машины, щелкните по изображению ремня безопасности в слоте Вспомогательной Руки наемника. В одну машину помещается шесть человек.

Вы не можете ездить на экране Тактика. Зато Вы можете переезжать из сектора в сектор. Просто перейдите к экрану Карта, задайте в качестве пункта назначения для команды, сидящей в машине, другой сектор, ускорьте время (если это необходимо) и...а их уже нет. Очевидно, что для путешествий на дальние расстояния машина предпочтительнее – это просто быстрее, чем ходить пешком.

Любому жителю Лос-Анджелеса известно, что шальная пуля может повредить машину и ранить сидящих в ней людей. Вероятно, Вам придется чинить Ваш автомобиль.

Неигровые персонажи

Не все персонажи, которых Вы будете встречать в Арулько, – Ваши враги. Население страны часто бывает даже дружелюбным, у них Вы можете получить массу ценных сведений и боеприпасы. Встретив нового героя на экране Тактика, укажите на него курсором. Если появятся губы и имя этого героя, Вы можете с ним поговорить. Подойдите к нему поближе и щелкните левой кнопкой мыши для того, чтобы начать разговор. Если выделенный в данный момент наемник не очень коммуникабелен, то курсор Говорить будет мигать.



Во время разговора Вы будете видеть портрет Вашего собеседника. Вам будет предоставлена возможность выбора стиля разговора:

Дружески: Вы надеетесь задобрить собеседника и узнать

него что-нибудь полезное.

Прямо: Правда - превыше всего. Но помните, что резкие

комментарии могут обидеть человека.

Угрожать: Выбейте из персонажа нужную Вам информацию силой и запугиваниями. Никто не любит, когда ему угрожают, но есть шанс, что Вы добьетесь желаемого эффекта. Дать: Вручите предмет неигровому персонажу. Появится

Ваша панель Инвентарь.



Купить/Продать: Некоторые из героев, которых Вы встретите, будут рады что-нибудь Вам продать или купить у Вас. Нажав эту кнопку, Вы вызовете окно со изображениями предметов, которые Вы можете купить, и Вашего инвентаря (который Вы можете продать). Щелкнув левой кнопкой по товарам Вашего собеседника, Вы переносите их на "прилавок". Повторный щелчок левой кнопкой возвращает их обратно. Щелкнув по Вашему предмету левой кнопкой, Вы выставляете его на продажу, правой кнопкой – отменяете это предложение. Выбрав все, что Вы хотите купить и продать, нажмите Готово для заключения сделки. Не забудьте захватить Ваши покупки с собой.

Ремонт: Некоторые неигровые персонажи ничего не продают,

зато могут за небольшую плату починить Ваше оборудование.

Нанять: Вы можете попробовать завербовать понравившегося Вам персонажа. Даже если он не согласится, есть вероятность того, что он посоветует, кого Вы еще можете нанять.

Тактика - Борьба с врагом

Не бойтесь, играя в Агонию Власти, Вы не потратите все свое время на разговоры с местным населением и сбор разного хлама. Как только Вы встретите врагов, Вы поймете, что запахло жареным. Как только любой Ваш наемник видит врага (или враг видит наемника), игра переходит в пошаговый режим битвы.

В режиме пошагового боя у каждого наемника есть определенное количество Очков Действия, запас которых обновляется в начале каждого хода.

Стрельба

Первое желание наемника при виде врага - немедленно выстрелить. Вы можете это сделать, но для начала убедитесь,

что в Главной Руке наемника есть заряженное оружие.

Прицел: Как только Вы наводите курсор на врага, появляется перекрестие (прицел; его можно вызвать в любой момент, щелкнув правой кнопкой мыши). Вам остается только щелкнуть левой кнопкой по объекту, в который Вы хотите выстрелить. И на прицеливание, и на стрельбу уходит некоторое количество Очков Действия (сколько конкретно, указывается в центре мишени).

Во время боя в верхнем левом углу портрета наемника появляется число, указывающее, сколько он видит врагов (и скольких он, следовательно, может застрелить). Клавиша Е переключает Вас между вражескими персонажами, которых видит данный наемник. (ENTER — то же самое, но для всей команды).

Иногда, если враги стоят близко руг к другу, бывает сложно прицелиться в кого-то конкретного. Нажимая N, Вы будете переключаться между перекрывающимися целями на экране.

Прицел и Очки Действия: Очки действия уходят даже на то, чтобы поднять ружье. Скорость приведения оружия в исходную позицию зависит от его типа и от опыта наемника. Для того, чтобы прицелиться из гранатомета, Вам понадобится больше времени и Очков действия, чем на прицеливание из хорошо смазанного автомата. Когда Вы видите врага в первый раз, Вам показывают минимальное количество Очков Действия, необходимое на один выстрел.

Точный прицел: Вы можете прицелиться гораздо более точно, чем это делается по умолчанию, но это займет больше времени и Очков Действия. Для этого, прицеливаясь, щелкните правой кнопкой мыши. Вы потратите в два раза больше Очков Действия, но можете добиться эффекта, как от трех простых выстрелов. Да и дополнительное время окупится, если Вы попадете точно в цель. Если на ружье Вашего наемника есть оптический прицел, то для его использования тоже нужно время. Но точность попадания увеличивается на четыре единицы. Подумайте, может имеет смысл попробовать?

Стрельба очередью: Если у Вас есть автоматическое оружие, Вы можете стрелять очередью. Щелкните по наемнику правой кнопкой, потом щелкните по кнопке "Очередь" в появившейся панели Инвентарь. Более простой путь включения режима "Очередь" — нажать клавишу В. Этот режим не отключается автоматически, Вы должны будете это сделать сами. В этом режиме нельзя прицеливаться.

Территория: Вы можете стрелять очередью не по отдельным объектам, а по выделенной территории. Для этого Вам надо, находясь в режиме "Очередь", щелкнуть левой кнопкой мыши и протянуть курсор по нужной территории. Там, куда Вы будете стрелять, появятся красные крестики. Отпустите левую кнопку для начала стрельбы или нажмите ESC для отмены.

Курок: Как только Вы окончательно прицелились, щелкните левой кнопкой для того, чтобы пуля вылетела из ружья. В Агонии Власти Вам сообщат обо всех повреждениях, нанесенных врагу (поврежденные объекты будут мигать).

Повторный выстрел: Ваше ружье уже готово, и поэтому на повторные выстрелы обычно нужно меньше Очков Действия, чем на первый выстрел.

Попадание: Попадете Вы в цель или нет, зависит от множества параметров: снайперских способностей наемника, его ружья и

расстояния до цели. Кроме того, вряд ли наемник преуспеет, если он стреляет сквозь заросли или если он с трудом стоит на ногах. Меткость - это дело мастерства, зрения и, нередко, удачи.

Перезарядка: Если у наемника кончились пули, курсор превратится в символ боеприпасов. Просто щелкните левой кнопкой, и наемник перезарядит ружье. На это потребуется 5 Очков Действия. Если у него в запасе больше нет нужной амуниции, то курсор будет затенен, а наемник сообщит Вам о своем несчастье.

Осечка: Иногда ружья дают осечку (чаще всего это происходит со старым оружием). Обычно для исправления проблемы нужно обращаться к механику или в мастерскую, но иногда достаточно попробовать выстрелить еще раз.

Стрельба по территории: Иногда бывает разумно стрелять не в людей, а в здания (а иногда это просто весело). Наведите курсор на объект и нажмите правую кнопку мыши – появится курсор-прицел. Если прицел – красный, то это вражеское здание, и Вы можете его разрушить, если он серый, то Вы, конечно, можете пострелять, но ничего ровным счетом не произойдет.

Стрельба по другим уровням: Вы можете обнаружить, что Ваш наемник находится выше или ниже врага. Чтобы поменять уровень курсора, нажмите ТАВ или соответствующую кнопку в панели Инвентарь. Врагов, находящихся на крыше, очень легко заметить по желтой подсветке (враги на земле подсвечиваются красным).

Рукопашный бой

При возникновении необходимости Ваши наемники могут вступить в рукопашный бой. Вам надо убрать все предметы из Главной Руки наемника, щелчком правой кнопкой вызвать курсоркулак и щелкнуть левой кнопкой по цели. Очевидно, что наемник должен быть на близком расстоянии от цели. Обычно пули наносят большие повреждения, чем удар кулаком, но специально натренированный наемник может быть на удивление опасен в рукопашной схватке.

Что такое "Прервано" и Очки действия

Иногда Вам нужно будет завершить Ваш ход, даже если у наемника еще есть Очки Действия. Если наемник достаточно опытен, то он сможет прервать противника, когда ход того в самом разгаре. Во время такого "перерыва" Ваш наемник сможет выстрелить во врага, уйти или совершить любое другое действие. Тем не менее, для действий, совершаемых во время "перерыва" тоже нужны Очки Действия, и если их у наемника нет (то есть все они были потрачены во время предыдущего хода), пользы от "перерыва" не будет никакой.

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

Если Вы не используете все Очки Действия за один шаг, то в следующий шаг может быть перенесено до 5 Единиц. Если у Вас оставалось больше, то избыток, увы, пропадет в начале следующего шага.

Взрывчатка и гранаты

Взрывчатка — любимая игрушка всех наемников. Рано или поздно вы столкнетесь либо с взрывчаткой, либо с газовым оружием. И если от газа в той или иной степени помогают противогазы (естественно, надетые), то внезапный взрыв может стереть с лица земли Вас, Вашу команду, снаряжение и окружавший Вас пейзаж. Повреждения Ваших наемников зависят от того, насколько близко Вы были к месту взрыва или выброса ядовитых газов, от силы взрыва (или степени ядовитости газа) и уровня защиты Вашего отряда.

Гранаты: Очевидно, лучше быть инициатором взрыва, чем его жертвой. Чтобы взорвать что-нибудь небольшое (например, врага), Вам вполне хватит гранаты. Поместите ее в Главную Руку, щелкните по ней правой кнопкой мыши (курсор изменит свои очертания), а потом щелкните левой кнопкой по выбранной цели. Будьте осторожны — неудачный бросок может привести к тому, что потери в Вашем отряде будут гораздо значительнее, чем у врага.

Когда Вы будете целиться, на земле, в том месте, где, скорее всего, упадет граната, появится красный курсор. Эти сведения позволяют Вам производить весьма сложные действия (например, бросать гранату так, чтобы она отскочила от стены рикошетом). Кроме того, Вы убедитесь, что граната не взорвет саму стену или не отскочит прямо на Вас. Если Вы попытаетесь бросить гранату слишком далеко, курсор не позволит Вам выйти за пределы зоны дальности (он просто остановится на краю). Если же Вы хотите кинуть ее туда, куда она не долетит на 100%, курсор просто станет черным.

Взрывчатка: Чтобы взорвать какой-нибудь крупный объект, Вам понадобится взрывчатка. Для того, чтобы заминировать место, Вы должны поместить взрывчатку в Главную Руку наемника, щелкнуть по ней правой кнопкой, а по этому месту – левой.

Существует два вида бомб — с часовым механизмом и с дистанционным взрывателем. Устанавливая бомбу с часовым механизмом, Вы должны задать время, через которое она взорвется. Не забудьте уйти подальше.

Бомбы с дистанционным управлением состоят из двух частей - взрывчатого вещества и пульта. Устанавливая бомбу, Вы должны задать частоту, на которой передается сигнал от детонатора к самой бомбе. Вы можете установить несколько бомб на одной частоте детонации, и тогда они взорвутся все сразу. Работа с взрывоопасными веществами скорее всего выльется в ранения и необходимость первой помощи.

Ранения и первая помощь

Ранение: Множество факторов влияет на степень повреждения наемника при ранении. Если, например, на нем надет бронежилет, он, конечно, почувствует удар от пули, но больше с ним ничего не произойдет. Если же в его голову попадет заряд миномета, от него не останется даже мокрого места.

Ранения наемников отображаются желтой полосой около его портрета. Если рану не перевязать, наемники будет постоянно терять здоровье. Как только здоровье опускается ниже 15 единиц, наемник падает и постепенно теряет сознание и через некоторое время умирает. Как только его здоровье опустилось ниже 15, каждая единица здоровья, которую он теряет в таком состоянии, пропадает навсегда.

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

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

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

Автоперевязка: После окончания битвы Вы можете включить опцию автоматического наложения бинтов всем раненым наемникам. Если Вы находитесь в режиме реального времени, и в Вашем секторе нет врагов, Вы можете включить Автоперевязку нажатием клавиши А.

Всегда имейте с собой достаточное количество бинтов и необходимых медицинских препаратов. Бывает обидно, когда Вы выиграли бой, но вся Ваша команда умрет медленной смертью от не вылеченных ран.

Перевязка останавливает кровь, но не восстанавливает здоровье наемника. Более серьезное лечение Вы можете провести, назначив одного из наемников Доктором, а второго пациентом. (см. Назначение заданий в разделе Карта).

Как завершить ход

Для завершения хода используйте кнопку с галочкой, или клавишу D. Вам придется самому прекращать ход, если:
У Ваших наемников больше нет Очков Действия
Вы сделали все, что Вам было нужно
Вы хотите оставить немного Очков Действия для вероятного "перерыва".

Как завершить битву

Автоматически выключается пошаговый режим, если, сделав несколько ходов, Вы не встречаете ни одного живого врага. Игра опять перейдет в режим реального времени, и Ваши наемники сообщат Вам, убили ли Вы всех врагов, или кто-то еще скрывается от возмездия. Если живых врагов больше нет, Вам будет предложено автоматически перевязать все раны.

Есть и другой способ завершить бой - опция "Автобитва". Тогда Ваших наемников контролирует компьютер, и после окончания боя он докладывает Вам о результатах. Чтобы включить режим "Автобитва", перейдите в окно Карта и попробуйте сжать время. Если этот режим доступен, Вам будет предложено его включить. В некоторых ситуациях (например, во время боя на вражеской территории или нападения из засады) "Автобитва" не работает.

Если события принимают неприятный оборот, Вы можете отступить в другой сектор.

Правила войны

Вам нужно твердо усвоить две вещи:

Вы видите то, что видят Ваши наемники.

1) 2) Абсолютно на все действия расходуются Очки Действия.

Линия видимости: Исследуя сектор, Вы можете неожиданно наткнуться на предметы, которые не были видны Вашим наемникам раньше - обойму в траве или врага, целящегося Вам прямо в лоб. Вы видите только то, что видят Ваши наемники, а каждый наемник видит только в пределах своей зоны видимости.

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

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

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

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

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

Очки Действия: Очки Действия определяют все, что Вы можете Очки деиствия: Очки деиствия определяют все, что вы можетс сделать во время пошагового боя. Что бы наемник ни пытался сделать, *Агония Власти* будет сразу сообщать Вам о цене этого действия (она будет указана в центре курсора). Очки действия представляют собой числовое выражение возможностей героя, зависящих от его статистических показателей, опыта и здоровья.

Например, у наемника, который бежит со скоростью 5 метров в секунду, должно быть 20 Очков Действия, а у наемника, бегущего со скоростью 1метр в секунду - всего 4 очка. Чем больше наемник может сделать за отрезок времени, тем больше у него Очков Действия, и, наоборот, именно от их количества зависит его скорость.

Тем не менее, на выполнение некоторых заданий нужно определенное время, которое не может измениться. Например, и быстрый, и медлительный наемники нажимают спусковой крючок с одинаковой скоростью, и их пули долетают до цели одновременно. Однако быстрый наемник потратит на это действие меньше Очков, чем медленный.

Не заставляйте медлительных наемников бегать - они все равно не убегут далеко, у них не хватит на это Очков Действия. Вудет очень жаль, если Ваш наемник смело подбежит к врагу, поднимет ружье...и замрет на месте, потому что его время истекло.

Примеры: А вот и несколько примеров. Предположим, что мы оба стоим в спортивном зале. Тренер говорит: "Хорошо. У вас

есть 5 секунд. За каждый прыжок вы получите по одному Очку Действия". За эти 5 секунд Вы зарабатываете 30 очков, а я только 6.

Потом тренер говорит: "У вас есть опять только 5 секунд. Подождите 1 секунду (в игре она уйдет, например, на выстрел), а потом прыгайте". Вы получите за 4 секунды 24 Очка, а 9 - 9

Что можно сделать за 5 секунд.

1) Оба наемника (и быстрый, и медленный) делают 2 шага ценой по 2 Очка за шаг. Быстрому наемнику потребуется меньше времени на выполнение этого действия.

2) Пока медленный наемник еще идет, быстрый делает еще 4 шага вперед. Он подходит ко второй точке в тот момент, когда медленный наконец-то подходит к первой.

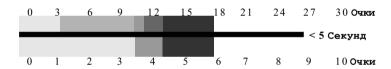
3) Они оба поднимают пистолеты и тратят на это 1 Очко Действия. Быстрый просто выхватывает пистолет из кобуры, медленному нужно больше времени.

4) Быстрый тратит немного времени на то, чтобы точнее

прицелиться (2 Очка).

5) Оба стреляют. Секунда уходит на то, чтобы выстрелить из данной модели пистолета. Скорость пули не зависит от скорости наемника, поэтому эта секунда обходится быстрому наемнику в 6 Очков, а медленному только в 2.

Быстрый парень 30 Очков Действия



Медленный парень 10 Очков Действия

Стратегия: Окно Карта



Конечно, хорошо, когда Вас есть опытные наемники и мощное оружие, но все это бесполезно, если Вы не владеете достоверной информацией. Вы должны четко знать, где Вы уже были, что Вы собираетесь сделать, и что делают Ваши враги. Для этого у Вас есть экран Карта, который также предоставляет Вам сведения об ополченцах и шахтах И позволяет контролировать наемников.

Верхний левый угол Карты содержит информацию о наемниках в Вашем подчинении. Это список наемников с указанием текущего задания, месторасположения, пункта назначения и времени отправления. Первым указан выделенный в данный момент наемник. Вы можете выделить другого, щелкнув по его имени в списке. Щелкнув по кнопке под его портретом, Вы перейдете к панели Инвентарь.



Как дать задание наемнику

На экране Карта Вы можете менять задания наемников. Задания определяют, на что наемник тратит свое время: будет ли он на поле боя, или в мастерской, или он будет обучать местное население приемам самообороны.

Для изменения текущего задания щелкните левой кнопкой мыши в колонке "Задание" в строке данного наемника. Вы увидите меню, из которого можно выбрать новое задание. Вы не можете менять задание наемника во время битвы или путешествия между секторами.

Совет: В экране Тактика тоже можно изменять задания. Если наемник сейчас не На Задании, щелчок левой кнопкой по его фигуре вызовет меню заданий.

Варианты заданий таковы:

На Задании: Наемник, получивший это задание, оставляет все свои дела и начинает готовится к действиям. Присваивая наемникам это задание, Вы можете разбивать их на отряды.

Отряды: Все наемники На Задании принадлежат какому-то отряду. Отряд - это группа наемников, которые вместе путешествуют, воюют и сплетничают за Вашей спиной. В отряде может быть не более шести наемников. Вы можете вербовать до 18 наемников одновременно и распределять их на несколько отрядов.

Наемники, которые выполняют в данный момент обязанности механика, врача, тренера или пациента, не принадлежат никакому отряду. Однако все наемники, которые в данный момент воюют или путешествуют, должны обязательно принадлежать отряду (или транспортному средству). Если у Вас не получается переместить наемника в другой сектор, он, вероятно, работает врачом или механиком и не входит в отряд. Для переключения между отрядами на экране Тактика используйте кнопку "Поменять отряд" справа внизу.

Вашим наемникам необходим сон. Обычно они помнят об этом сами, но если Вы заставляете какойнибудь отряд постоянно передвигаться из сектора в сектор, вступая при этом в схватки с врагами, не удивляйтесь, если наемники будут падать от усталости. Дайте им отдохнуть - просто не назначайте им новых заданий некоторое время.

Изменение отряда: Чтобы назначить наемника в другой отряд, щелкните в колонке "Задание" и выберите "На Задании". Появится список отрядов. Вы можете сформировать новый отряд. Естественно, Вы не можете перевести наемника в отряд, которым находится на другом конце мира; чтобы наемник перешел из одного отряда в другой, оба отряда должны быть в одном секторе.

Доктор: Вы можете назначить наемника Доктором, только если его медицинские навыки больше 0 и у него есть хотя бы аптечка. Доктор вылечивает наемников навсегда (в отличие от перевязки ран, которая не восстанавливает здоровье наемников). Это самый быстрый способ полного излечения от ран.

Пациент: Пациента будет лечить любой наемник, который находится в том же секторе и является Доктором. Естественно, для того, чтобы стать Пациентом, наемник должен быть ранен. Простые наемники тоже будут лечить пациента, но на это уйдет очень много времени.

Скорость лечения у не-Докторов зависит от того, что делает Пациент, и насколько серьезна рана. Раны быстрее лечатся во время сна или отдыха; если Пациент продирается сквозь чащу, это не способствует его скорейшему выздоровлению. Маленькие раны лечатся с большей скоростью, чем крупные.

Машина: Это задание появляется, если наемник едет на машине. Назначив другое задание, Вы вынудите наемника выйти из машины.

Ремонт: Наемник сможет починить поврежденные предметы или оружие, давшее осечку. Он починит все предметы из своего Инвентаря, начав с Вспомогательной Руки. Кроме того, он может ремонтировать оборудование, находящееся в этом секторе (например, машины). У мастера должен быть набор инструментов.

Тренировка: Выберите навык, которому Вы хотите обучить наемника (или который нужно улучшить). Результаты тренировки зависят от наемника. Чем выше уровень данного навыка или качества, тем сложнее его еще улучшить. В какой-то момент тренировка может стать вообще бесполезной.

Ополчение: Если Вы дали наемнику это задание в секторе, где нет ополченцев, он завербует их. Если они уже есть, он будет их тренировать. На создание нового отряда ополченцев Вам придется потратить деньги и припасы.

Инструктор: Если в секторе есть инструктор определенного навыка, все наемники, обучающиеся этому навыку, будут делать это быстрее. Но наемник должен быть профессионалом в своей области, чтобы обучать ей других.

В зависимости от заданий, у портретов некоторых наемников могут появляться два числа — текущие и максимальные возможности. (Например, 23/42 у портрета Врача означает, что в данный момент он может вылечить наемника на 23 единицы в час, а при идеальных условиях — нормальное здоровье + безупречное оборудование — он будет излечивать 42 единицы в час).

Если изображение задания мигает, это сигнал того, что у наемника что-то не получается. Примеры: здоровые врачи, у которых нет пациентов, тренеры без учеников, ученики без тренеров и т.д.).

Сон

Как и все люди, наемники устают. У уставших наемников показатель Энергии ниже, чем у отдохнувших. Сон – это самый быстрый способ восстановления энергии.

Чтобы приказать наемнику уснуть, щелкните под иконкой в форме кровати на экране Карта. Наемник ляжет и будет спать до тех пор, пока его усталость не пойдет. Вы можете разбудить его, повторно щелкнув под этой иконкой. Вы не можете приказать спать бодрому наемнику.

Продление контракта и увольнение наемников

Щелкнув по кнопке Контракт наемника в окне Карта, Вы можете изменить его контракт. Здесь Вы можете продлить контракт еще на день, неделю или две или наоборот расторгнуть контракт прямо сейчас.

Использование карты

Ηа карте представлено изображение всей страны сразу. Страна Арулько разбита прямоугольные секторы. Щелкнув по сектору правой кнопкой мыши, увидите сведения о нем. Эти сведения могут варьироваться от общего описания («Дорога», «Равнина») до более детальной информации. Щелкнув правой кнопкой по городу, получите данные о его населении. Кроме того, там будет написано количество врагов (о которых Вы знаете или думаете, что знаете) и предметов (которые Вы



уже встречали) в секторе.

Фильтры: Чтобы узнать об Арулько больше, вы можете использовать на карте различные фильтры.

Города: Информация о принадлежности данного сектора к различным городам и отношении их населения к Вам.

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

Группы: Местонахождение Ваших наемников и автомобилей.

Ополченцы: Местонахождение и количество ополченцев. Для того, чтобы Вы могли перемещать ополченцев с места на место, Вы должны включить этот фильтр.

Воздух: Захватывая ключевые территории в Арулько, Вы «очищаете» прилегающее к ним воздушное пространство и делаете их недоступными для ракет класса «земля-воздух». В начале игры вся карта - красная, но по мере того, как Вы завоевываете новые области, она становится зеленой.

Включив фильтр воздуха, Вы увидите золотую иконку, которая регулирует место высадки новых наемников. Чтобы изменить его, просто щелкните по этой иконке, а потом щелкните в том месте, куда Вы хотите ее переместить. Теперь наемники, которых Вы нанимаете, будут сбрасываться здесь. Если этот сектор будет захвачен врагами, то пилот вертолета будет высаживать наемников в ближайшем секторе, контролируемом Вами.

Настройка уровня карты: Изменение просмотра карты с наземного на один из трех подземных. Уровень 1 - это наземный вид, уровень 4 отображает самые глубокие области в шахтах.

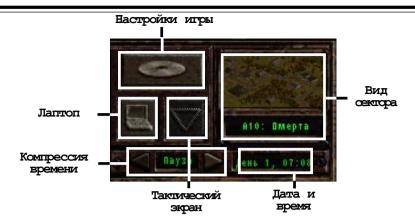
Показать вещи: Эта кнопка регулирует отображение предметов, которые Вы видели в секторе и не стали брать с собой. Щелкните по этой кнопке, а потом по сектору для того, чтобы включить их просмотр (Вы можете также сначала щелкнуть по сектору правой кнопкой мыши, а потом по панели Инвентарь).

Если Вы наводите курсор на предмет в панели Инвентарь данного сектора, его местоположение будет отмечено на маленькой карте в нижнем правом углу экрана. Если в этом секторе есть Ваш наемник, Вы можете переместить предмет прямо в инвентарь наемника. Затемненные предметы в данный момент недоступны, и их нельзя переносить.

Прочие свойства карты

Панель Сообщений: В левой нижней части экрана Карта находится панель с последними сообщениями, диалогами и событиями. Более старые сообщения находятся выше, используйте полосу прокрутки.

Кнопка Игровых Опций: Под картой находится кнопка вызова экрана Игровых Опций (его можно также вызвать нажатием клавиши 0).



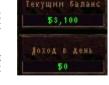
Кнопка Нутбука: Нажав эту кнопку, Вы вызовете экран ноутбука (оттуда Вы можете переходить на сайт А.І.М., читать сообщения, пришедшие по электронной почте, проверять Ваше финансовое положение и т.д.).

Кнопка Тактики: Нажав эту кнопку (на ней нарисована треугольная иконка) или клавишу ESC, Вы вернетесь на экран Тактики на выделенный в данный момент сектор.

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

Если Вы попытаетесь поменять сжатие во время боя, Вас спросят, хотите ли Вы перейти в режим Автобитвы. Если Вы ответите «Да», то компьютер будет сам управлять Вашими наемниками и сообщит Вам о результатах после завершения боя. Но помните, что не каждый бой можно перевести в Автоматический режим.

Доход от шахт: На Карте показан Ваш текущий баланс (сколько у Вас есть денег в данный момент) и ежедневный доход от использования шахт. Чем больше шахт находится под Вашим контролем, тем выше Ваш ежедневный доход.



Чтобы перевести шахту под Ваш контроль, Вам надо сначала уничтожить всех врагов в данном секторе, а потом договориться с Главным Шахтером. После этого доход от использования шахты будет перечисляться на Ваш счет каждый день.

Перемещение с помощью окна Карта

Перемещение в другой сектор: Чтобы направить целый отряд в удаленный сектор, выберите любого наемника из этого отряда и щелкните по полю Куда. Теперь Вы должны указать маршрут

отряда на Карте. Появится курсор в виде идущего человечка. Щелкнув левой кнопкой мыши по сектору, Вы установите промежуточный пункт маршрута. Вы можете установить сколько угодно таких пунктов, а для того, чтобы указать конечный пункт назначения, Вам надо дважды щелкнуть по одному сектору. Курсор примет форму галочки, указывая на то, что Вы должны подтвердить конечный пункт Вашего маршрута.

Примечание: Если Вы выходите c экрана Карта, не подтвердив конечный пункт назначения, Ваш отряд не отправится в путь.

Дополнительные сведения о перемещении: Здесь Вы найдете полезные советы об управлении Вашими наемниками во время путешествий.

• Если Вы хотите осмотреть занятый сектор, Вам стоит установить несколько промежуточный пунктов назначения перед выбором конца маршрута.

• Вы можете отменить пункт назначения щелчком правой кнопкой по Карте. Чтобы отменить весь маршрут, щелкните правой кнопкой по полю Куда. каждого наемника данного отряда.

• По умолчанию отряд выбирает самый быстрый маршрут, но, нажав SHIFT во время создания маршрута, Вы заставите их пойти самым прямым путем.

• Чтобы остановить отряд во время путешествия, щелкните правой кнопкой по полю Куда каждого наемника данного отряда.

• Другой способ перемещения: Включите фильтр отрядов, дважды щелкните левой кнопкой по сектору, где находятся Ваши наемники, и выделите тех, которых Вы хотите отправить в путь. Потом переместите их способом, описанным выше (используя промежуточные пункты назначения).

• Путь к пункту назначения может занять несколько часов или даже дней. Вы, конечно, захотите ускорить передвижение, увеличив сжатие времени. Но помните, что идущие наемники очень устают и становятся сонными и капризными. Дайте им отдохнуть перед тем, как вторгаться на территорию врага.

Координация атак: Вам, как хорошему стратегу, наверняка придет в голову мысль атаковать объект сразу несколькими отрядами с разных направлений. Например, Вы захотите, чтобы один отряд напал с востока, а второй — с севера. *Агония Власти* позволяет Вам очень точно координировать Ваши атаки.

Для того, чтобы спланировать такую атаку, переместите все отряды, которые должны участвовать в нападении, в секторы, непосредственно прилегающие к нужному. Потом укажите этот сектор в качестве пункта назначения для всех отрядов и сожмите время. Как только первый из отрядов подойдет к границе сектора, Вас спросят, хотите ли Вы управлять одновременным подходом сил, или начать атаку прямо сейчас.

Ваши наемники по дороге встречают врага, то может начаться бой. Появится окошко, в котором будет указано число Ваших наемников, находящихся в опасности и количество врагов, с которыми они будут драться. Кроме того, вам предоставляется возможность установить несколько опций:



Автобитва: Автобитва позволяет Вам не управлять боем непосредственно на экране Тактика. Чаще всего этот режим используется, когда враг атакует сектор, находящийся под Вашим контролем, и во время случайных встреч с врагами в пути. Но иногда эта опция недоступна, например, во время атак опорных пунктов врага. Во время Автобитвы Ваши наемники не используют взрывчатку (в том числе гранаты). После окончания боя наемники попытаются автоматически перебинтовать свои раны.

Перейти в сектор: Эта команда переместит Вас в тот сектор, где сейчас начнется бой. Игра будет идти в режиме реального времени до тех пор, пока кто-нибудь из Вашего отряда не заметит врага.

Отступить: Спасайтесь! Ваши наемники вернутся в тот сектор, в котором они находились до того, как попали в беду. Естественно, враги будут ждать Вас в том секторе, из которого Вы сбежали (и, вероятно, делают неприятные Вам замечания о Вашей трусливой команде). Эта опция недоступна, если Вы наткнулись на вражескую засаду.



Окно Диспозиции: Размещение Ваших отрядов - ключ к успешному вторжению на вражескую территорию. В этом окне Вы можете контролировать расположение наемников перед В область, входом контролируемую неприятелем. Если Вы захотите, чтобы Ваши наемники собрались вместе, выберите Группа и щелкните по тому месту, где они должны находится. Вы можете назначить позицию для каждого наемника в отдельности. Щелкните левой кнопкой по портрету наемника, а потом по тому месту, где он должен стоять. Наконец, Вы закончили. Нажмите Готово, и битва начнется.

Примечание: Окно Диспозиции не появится, если наемники идут из одного города в город, находящийся в соседнем секторе и контролируемый врагами. Наоборот, они автоматически будут помещены в тех же точках (относительно), к которых находились, покидая предыдущий сектор.

Исследование вражеского сектора: Вероятно, Вы не сразу наткнетесь на врагов, войдя на неприятельский сектор. До встречи с ними Вы будете играть в режиме реального времени. Конечно, велика вероятность, что Вам придется вступать в бой, но пока Вы можете продолжать исследовать сектор, кишащий врагами. Просто делайте это очень осторожно.

Лояльность в городах

Лояльность в городах показывает, насколько население того или иного города верит в Вас и в Вашу команду. Если Вы постоянно одерживаете победы, захватываете территорию и хорошо относитесь к людям, лояльность может возрасти. Но не расслабляйтесь — она может и уменьшиться, этому очень способствует, например, захват Дейдранной уже освобожденных территорий.

Вам надо заработать хорошее отношение в городах, чтобы Вы могли начать формировать отряды ополченцев или получать доход от шахт. Для того, чтобы выяснить степень верности, используйте фильтр Города.

Ополченцы

Ополчение - Ваша основная защита от армии Дейдранны. Чтобы создать ополчение в данном (лояльном по отношению к Вам) городе, назначьте одному или нескольким наемникам задание Ополчение. С Вашего счета снимут некоторую сумму на снабжение ополченцев. Создав ополчение, Вы можете распределять отряды по городу. Для этого Вам надо щелкнуть левой кнопкой по фильтру Ополчение, а потом правой кнопкой по соответствующему сектору. Щелчок левой кнопкой по кнопке Авто автоматически распределит равное количество ополченцев в каждый сектор данного города, а щелчок правой кнопкой даст Вам возможность взять ополченца и (щелчок левой кнопкой) переместить его в нужное место.

Существует три разновидности ополченцев: зеленые – это, естественно, новобранцы; цвета морской волны – регулярный состав (они либо уже участвовали в боях, либо прошли усиленный курс боевой подготовки); синие – ветераны (у них обязательно есть значительный боевой опыт).

Для защиты городов Вам нужно сильное ополчение. Враг, вероятно, воздержится от атаки, пока в городе находятся Ваши наемники, но как только они покинут город, нападение не заставит себя ждать. Охраняйте свои шахты — они представляют особый интерес для врагов.

Игровые опции

Исходные установки: Исходные установки определяются только один раз — когда Вы начинаете новую игру. Эти опции определяют стиль всей игры.

Уровень сложности: Вы можете выбрать легкий, нормальный и трудный. Эта опция определяет количество врагов в секторе и ряд других параметров. По умолчанию установлен нормальный уровень сложности.

Дополнительная сложность: Здесь Вы можете установить Без ограничения времени (и тогда Вы сможете управлять наемниками в режиме пошагового боя столько времени, сколько Вам нужно) или Время хода ограничено (на один ход выделяется ограниченное количество времени).

Параметры оружия: Нормальное или Сотни пистолетов. Включив опцию Сотни пистолетов, Вы сможете выбирать из большего количества видов оружия. Если Вы настоящий ценитель, и Вам важна тонкая разница между М24 и Драгуновым — эта опция для Вас. Если же Вы ничего об этом не знаете (и не хотите узнать), выберите нормальный режим, и не переживайте — там тоже есть из чего пострелять.

Сюжет игры: По умолчанию выбран стиль Фантастический. Вы встретитесь во время игры c, так скажем, необычными явлениями. Если Вас это не устраивает, выберите стиль Реалистичный.

Внутренние игровые параметры: Эти параметры Вы можете менять в любой момент. Для вызова окна Настройки щелкните по кнопке с изображением компакт-диска в нижней части экрана Карта (или просто нажмите клавишу 0).

Сохранить, Загрузить и Выход: Внизу окна Настроек расположены кнопки Сохранить, Загрузить и Выход. Нажав Сохранить, Вы увидите список ячеек для сохранения (Вам надо будет выбрать свободную ячейку и напечатать описание); нажав Загрузить, выберите нужную Вам игру из ячейки. Нажатие кнопки Выход перенесет Вас к Главному Меню.

Если Вы находитесь на экране Карта или Тактика, Вы можете сохранить игру в ячейку для быстрого сохранения (ALT-S). Клавиши ALT-L считывают игру из этого слота. CTRL-S вызывает меню сохранения игры, а CTRL-L — меню чтения сохраненной игры.

Громкость: Вы можете менять по отдельности громкость звуковых Эффектов, Речи и Музыки.

Переключатели: Эти параметры либо включены, либо выключены: Pечь. Включите эту опцию, если Вы хотите услышать диалоги Ваших героев (по умолчанию включена).

Немое подтверждение. Данная опция отключает ответ наемника на полученный приказ (по умолчанию выключена).

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

Пауза в диалоге. Если у Вас включены Субтитры, включите и этот параметр, для того, чтобы успевать читать фразы собеседников (по умолчанию выключен).

Анимированный дым. Отключение способствует увеличению производительности на слабых системах (по умолчанию выключено).

 $\mathit{Кровища}$. Специально для тех, кто обожает вид крови (по умолчанию включено).

He трожь мою мышь! Если эта опция включена, мышь не будет автоматически перемещаться к кнопке ОК в диалоговых окошках (по умолчанию выключена).

Старый способ выбора. Включите эту опцию, и Вы сможете выделять героев так, как Вы делали это в Jagged Alliance (по умолчанию выключена).

Показывать движения. Включите эту опцию для отображения пути в режиме реального времени (даже если она отключена, Вы можете посмотреть путь, нажав SHIFT) (по умолчанию выключена).

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

Игра в реальном времени. Вам надо будет на всякий случай подтверждать все команды о передвижениях в режиме реального времени (по умолчанию выключены).

Показывать индикатор врагов. Показывает, сколько врагов видит наемник (число у его портрета) (по умолчанию включен).

 $\it Использовать метрическую систему.$ Использование метрической или британской системы мер и весов (по умолчанию выключено).

Выделять наемника во время движения: Во время движения наемник будет освещать дорогу. Отключите эту опцию, если у Вас возникли проблемы с производительностью компьютера во время ночных миссий (по умолчанию включена).

Перевести курсор на наемников: Если курсор находится около наемников, они автоматически будут подсвечиваться (по умолчанию выключено).

Перевести курсор на двери: Курсор, находящийся недалеко от двери, будет перемещен прямо к ней (по умолчанию включено).

Мерцание вещей. Предметы, лежащие на земле, будут светиться (по умолчанию включено).

Показать верхушки деревьев. Если эта опция включена, Вы будете видеть не только стволы, но и верхушки деревьев с листьями (по умолчанию включена).

Показать каркасы. Показывает каркасы зданий, даже если Вы находитесь внутри (по умолчанию включено).

Показать трехмерный курсор. Показывает курсор как трехмерный объект. Очень удобно, когда Ваша цель находится на крыше (по умолчанию выключено).

Клавиатурные команды

Выбор наемников и отрядов

F1F6	Добавить наемника в текущую
/ SPACE ALT	труппу. Посмотреть выбранного наемника. Добавить наемника в текущую группу (на экране Тактика). Щелчок по портрету наемника при нажатой клавише ALT либо перенесет Вас к тому месту на карте, где находится этот наемник, либо выделит его, в зависимости от параметра Способ выделения (если этот параметр
	отключен, то наемник будет выделен).
ALT-F	Во время боя в центре экрана
=	находится выбранный наемник. Выбрать всех наемников на данном
10	секторе независимо от команды. Экран Тактика: Перейти к данной команде (при условии, что она находится в том же секторе, что и текущая). Экран Карта: Выбрать
1	всех наемников данной команды.
SHIFT 10	Экран Карта: выбрать всех наемников из команд с 11-й по
CTRL	20-ю. Экран Карта: Если Вы щелкаете по наемнику при нажатой клавише CTRL, то он будет добавлен в
SHIFT	группу. Экран Карта: При нажатой клавише SHIFT Вы можете выделить сразу
SHIFT-SPACE	несколько наемников Выбор следующей команды.

Движения и позы

C L	Пригнуться. Курсор Посмотреть/Повернуть. Используется для поворота наемника
P R S X Z	на месте. Лечь. Бежать. Выпрямиться. Поменяться местами с другим героем. Включение режима "Скрытно" (на экране Тактика)
ALT	Выбранный наемник спрячется или
ALT-Z	уклонится от удара. Включение режима "Скрытно" для всей команды.
END	Продолжить движение.

Пействия

70	
A	Авто-перевязка раненых наемников (если они есть).
В	Переключение режима стрельбы разрывными зарядами.
CTRL	Переключение курсора в режим Рука.

РУКОВОДСТВО			
ESC	Отменить действие (движение, стрельбу или оказание первой помощи).		
Игровой	Интерфейс		
D	Закончить ход (только в режиме пошаговой битвы).		
E	Переключение между вражескими персонажами, которых видит данный наемник.		
<u>н</u> І	Вызов контекстной Справки. Переключение режима свечения предметов.		
K M	Открыть панель клавиш. Окно Карта.		
N O	Переключение между перекрывающимися мишенями.		
Ÿ	Окно Опции. Показать номер версии.		
W	Переключение режима отображения зданий.		
T	Переключение режима отображения		
Z	верхушек деревьев. Показать ополченцев (только в окне Карта).		
N.	Переключение между панелями Команда		
*	и Инвентарь. Переключение цвета свечения предметов (возможные цвета – красный и белый).		
SHIFT	При нажатой клавише SHIFT Вы можете выбирать группы объектов на панели Инвентарь. Например, для того, чтобы переместить 3 обоймы 45 мм зарядов, Вам надо нажать SHIFT и трижды щелкнуть по картинке с зарядами. Нажатая клавиша SHIFT увеличивает скорость скроллинга в окне Тактика. В окне Карта нажатие SHIFT приводит к тому, что наемники идут по самому прямому пути (а не по самому быстрому).		
SPACE	В экране Карта пробелом можно переключаться с паузы на последний использованный Вам режим сжатия		
PAUSE TAB	времени. Пауза. Переключение уровня курсора (верхний/		
ENTER	нижнии) Показать всех врагов, о которых знает		
INSERT	Ваша команда. Показать карту сектора (вызывается только из экрана Тактика)		
ALT-C	Чтение последнего варианта		
ALT-S ALT-L ALT-X CTRL	(вызывается только из Ілавного меню) Быстрое сохранение. Выстрая загрузка сохраненной игры. Выход из игры. Параметры сохранения игры (вызывается только из окна Чтения)		

CTRL-S CTRL-L

только из окна Чтения)

Записать игру. Загрузить сохраненную игру.

Часто задаваемые вопросы

Битва

В: Я только что видел врага, и вдруг он пропал! Что

О: Помните, Вы видите только то, что видят Ваши наемники. Враг не пропал, он просто вышел из поля зрения наемников. Пройдите дальше, и они опять заметят его.

Эта идея важна для понимания основ ночных сражений. Когда враг стреляет в темноте, вспышка выстрела может осветить его на мгновение, но потом он опять "пропадет". Он все еще там, просто прячется в темноте.

В: Почему некоторые враги показаны серым?

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

В: Почему враг выделен желтым контуром? или Почему я не

могу попасть во врага, который стоит на крыше?
О: Враг, выделенный желтым, находится на другом уровне по отношению к Вам. Нажмите ТАВ для перехода на другой уровень, тогда Вы сможете стрелять в него.

В: Почему некоторые наемники внезапно падают на землю? Я

им не приказывал...

0: Это результат огня со стороны врагов. Наемники стараются укрыться от выстрелов и ложатся на землю. (Как и любое другое действие, перемена позы стоит несколько Очков Действия).

Кроме того, наемники могут просто падать от изнеможения. Не заставляйте их путешествовать и воевать без остановок, дайте им отдохнуть. Лучше всего, уложите их (для этого щелкните под иконкой в форме кровати на экране Карта).

В: Во время "перерыва" я заметил, что у одного из моих наемников отрицательное количество Очков Действия. Это ошибка?

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

Управление Наемниками

В: Сколько всего наемников я могу завербовать?

0: До 18 человек одновременно.

В: Я пытаюсь дать наемнику новое задание, но меню заданий

не появляется на экране Карта. Почему?

- О: Вы не можете менять задания во время боя (и правда, это не время для сна или починки радио) и во время путешествия из одного сектора в другой.
- В: Я приказал наемнику стать врачом/тренером/выйти из машины. Теперь он больше не принадлежит своему отряду. Что случилось?
- О: Некоторые задания разрушают отряд. Если это произошло, просто снова соберите Ваших наемников в отряд. Приведите их в один сектор и через экран Карта назначьте каждого из них в один и тот же отряд.
- В: Если в одном секторе есть два тренера одного и того же навыка, будут ли наемники обучаться ему в два раза быстрее?

- 0: Нет. Только один наемник-профессионал может считаться тренером.
- В: Если один из моих наемников погиб, как мне от него избавиться?
- 0: Щелкните левой кнопкой по колонке Отпуск или Задание на Карте. Вам предложат Убрать труп наемника.

В: А где список наемников в Руководстве Пользователя (такой, как был в Jagged Alliance)?

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

Предметы и Оружие

В: В панели Инвентарь я заметил, что некоторые предметы

обведены светящимся контуром. Что он значит?

0: Контуром обведены предметы, которые наемник нашел только недавно. Кроме того, если Вы укажете на оружие или заряды к нему, и оружие, и заряды будут светиться одинаковым цветом, показывая, что они используются вместе.

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

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

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

- О: Вы не могли просто так вынуть обойму из одной винтовки и вставить в другую - она бы не подошла. Просто наемник вынул пули из одной обоймы и вставил каждую пулю в пустую 30зарядную обойму. Кстати, этот процесс требует времени и Очков Действия. Вывод: старайтесь использовать свои обоймы для каждого типа оружия.
- В: Я не нашел в руководстве никакой информации об оружии. Это дешевый трюк, чтобы заставить меня купить еще и книгу с советами?
- О: Такая книга может быть полезна, но полную информацию об оружии Вы можете получить, щелкнув по его изображению правой кнопкой мыши. В магазине Бобби Рэя Вы тоже можете узнать о свойствах оружия перед покупкой.
- В: Хорошо. Но что значит вся эта статистика? Как я пойму, какое ружье хуже, а какое лучше?

О: Основные свойства таковы:

Урон: Насколько в среднем будет поврежден объект (без

брони). если в него попасть из этого оружия.

Дистанция: Дистанция уверенного попадания. Вы можете стрелять и в объекты, находящиеся за ее пределами, вероятность попадания невысока.

ОД: Сколько Очков Действия затратит на выстрел наемник,

меткость которого равна 20.

Некоторые типы оружия имеют два показателя 20. Один из них — для одиночного выстрела, второй — для стрельбы очередью. Количество пулек около показателя ЕД означает, сколько пуль вылетает за одну очередь. Этот показатель варьируется от трех до шести в зависимости от типа оружия.

У хорошего ружья высокий показатель Повреждения, большая

дальность, за одну очередь выстреливается много пуль и тратится мало Очков Действия.

В: В описании говорится, что на один выстрел уходит 7 ОД,

но мой наемник тратит меньше. Почему?

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

Стратегия

В: Я не могу увидеть этот сектор, как я ни пытался! Я много раз посылал туда свои отряды, но враг слишком силен!
О: Попробуйте послать туда сразу несколько отрядов. Вы

можете использовать в бою больше, чем один отряд.

В: Хорошо, предположим, что я послал туда сразу два отряда.

Как я добьюсь того, чтобы они атаковали одновременно?

- 0: Вы можете одновременно ввести Ваши отряды в этот сектор, тогда они одновременно вступят в бой. Соберите Ваши войска в секторах. находящихся рядом с тем, который Вы хотите атаковать. Потом на экране Карта укажите нужный Вам сектор в качестве пункта назначения для всех отрядов и сожмите время. Когда первый отряд придет в этот сектор, Вас спросят, хотите ли Вы начать бой прямо сейчас, или лучше дождаться остальных. (см. разделы Перемещение с помощью окна Карта и Координирование āтак).
- В: Как мне предотвратить потерю доверия ополченцев по отношению ко мне?
- О: Подайте хороший пример. Никогда не приказывайте наемникам покидать ополченцев в разгаре боя. Читайте все сообщения от Мигеля. Если он Вас заинтересован, он переубедит ополченцев.
 - В: Мне не хватает денег. Что делать?
- 0: Залог успеха операции постоянный приток денег. Основной источник доходов — это контроль над шахтами. Захватывая секторы, которые раньше контролировались Королевой Дейдранной, Вы должны убеждать Главного Шахтера каждой шахты предоставлять Вам доходы от использования шахты. Количество денег, которое приносит данная шахта, и ее эффективность Вы можете узнать на экране Карта при включенном фильтре Шахты.

Кроме того, вы можете зарабатывать деньги продажей предметов, которые Вы нашли. Но все же легче захватывать новые шахты, только не забывайте охранять их при помощи ополченцев.

Jagged Alliance 2 Агония Власти

Системные требования

Процессор Pentium 133 Mhz или выше, 32 MB RAM, 4-х скоростной CD ROM, SVGA видеокарта, мышь, Windows 95 или Windows 98, звуковая карта для воспроизведения музыки, звуковых эффектов и речи.

Установка

 ${f 1.}$ Вставьте установочный диск Jagged Alliance 2 Агония Власти в CD-ROM. Далее следуйте указаниям на экране.

Если Вы вставили установочный диск Jagged Alliance 2 Агония Власти в CD-ROM, но меню установки не появилось, тогда:

1. Вставьте установочный диск Jagged Alliance 2 Агония Власти в CD-ROM

2. Щелкните по ярлыку **Мой компьютер (My Computer),** потом щелкните по ярлыку вашего привода CD-ROM.

3. Запустите Setup, далее следуйте указаниям на экране.

Режиссер-постановщик Ian Currie Сценарист, автор персонажей Shaun Lyng Дизайнер игры Ian Currie Кани Lyng Linda Currie Дополнительный дизайн игры ChrisCamfield Кани Т. Emmons Scot Loving Китіз Мдтпез Alex Meduna Ассистенты по дизайну Bce остальные! Ведущий программист Andrew T. Emmons Программисты Chris Camfield Ктіз Мдтпез Dave French Аlex Меduna Alex Meduna Дополнительное программирование Mark Carter Веек Веland Bret Rowdon Скрипты Ian Currie Переработка кода Alex Meduna Главный художник Scot Loving
Дизайнер игры
Shaun Lyng Linda Currie Дополнительный дизайн игры ChrisCamfield Eric T.Cheng Andrew T.Emmons Scot Loving Kris Mgrnes Alex Meduna Ассистенты по дизайну Bce остальные! Ведущий программист Andrew T. Emmons Программисты Chris Camfield Kris Mgrnes Dave French Alex Meduna Дополнительное программирование Mark Carter Derek Beland Bret Rowdon Cкрипты Ian Currie Переработка кода Alex Meduna Ian Currie Ray Bornert
Linda Currie Дополнительный дизайн игры ChrisCamfield
Eric T.Cheng Andrew T.Emmons Scot Loving Kris Мдгнез Alex Meduna Ассистенты по дизайну Все остальные! Ведущий программист Andrew T. Emmons Программисты Chris Camfield Kris Mдгнез Dave French Alex Meduna Дополнительное программирование Mark Carter Derek Beland Bret Rowdon Cкрипты Ian Currie Переработка кода Alex Meduna Ian Currie Ray Bornert
Scot Loving Kris Mдrnes Alex Meduna Ассистенты по дизайну Все остальные! Ведущий программист Andrew T. Emmons Программисты Chris Camfield Kris Mдrnes Dave French Alex Meduna Дополнительное программирование Mark Carter Derek Beland Bret Rowdon Скрипты Ian Currie Переработка кода Alex Meduna Ian Currie Ray Bornert
Scot Loving Kris Mдrnes Alex Meduna Ассистенты по дизайну Все остальные! Ведущий программист Andrew T. Emmons Программисты Chris Camfield Kris Mдrnes Dave French Alex Meduna Дополнительное программирование Mark Carter Derek Beland Bret Rowdon Скрипты Ian Currie Переработка кода Alex Meduna Ian Currie Ray Bornert
Ассистенты по дизайнуВсе остальные!Ведущий программистAndrew T. EmmonsПрограммистыChris CamfieldКгіз МдгнезDave FrenchАlex МеdunaДополнительное программированиеMark CarterОскриптыDerek BelandСкриптыIan CurrieПереработка кодаAlex MedunaКау Вогнеть
Ведущий программистAndrew T. EmmonsПрограммистыChris Camfield Kris Mgrnes Dave French Alex MedunaДополнительное программированиеMark Carter Derek Beland Bret Rowdon CкриптыПереработка кодаAlex MedunaПереработка кодаAlex Meduna Ian Currie Ray Bornert
Программисты Chris Camfield Kris Mдrnes Dave French Alex Meduna Дополнительное программирование Mark Carter Derek Beland Bret Rowdon Cкрипты Ian Currie Переработка кода Alex Meduna Ian Currie Ray Bornert
Кгіз Мдгпез Dave French Alex MedunaДополнительное программированиеMark Carter Derek Beland Bret Rowdon CкриптыПереработка кодаAlex MedunaПап Currie Ray Bornert
Кгіз Мдгпез Dave French Alex MedunaДополнительное программированиеMark Carter Derek Beland Bret Rowdon CкриптыПереработка кодаAlex MedunaПап Currie Ray Bornert
Дополнительное программированиеMark Carter Derek Beland Bret RowdonСкриптыIan CurrieПереработка кодаAlex Meduna
СкриптыDerek Beland Bret Rowdon Ian CurrieПереработка кодаAlex Meduna Ian CurrieRay Bornert
СкриптыBret Rowdon Ian CurrieПереработка кодаAlex Meduna Ian CurrieRay Bornert
Переработка кода Alex Meduna Ian Currie Ray Bornert
Ian Currie Ray Bornert
Главный художник Scot Loving
Портреты Joey "Joeker" Whelan
Трехмерная анимация Scot Loving
Иллюстрации и моделирование . Norman "NRG" Olsen
Eric T. Cheng
Scot Loving Joey "Joeker" Whelan
Экранный дизайн Andrew Stacey Dimitri Joannides
Ретушь Weldon Poapst
Ассистент по моделированию Richard Dancause
Программирование графики Kris Mдrnes
Dave French Andrew T. Emmon
Дизайн секторов Linda Currie
Сценарий Shaun Lyng Brenda Garneau
Brenda Garneau Brenda Garneau Josh Mandel
Ассистенты сценаристов Lynn Holowka, Mark Carter
Композитор Kevin Manthei

Ассистент композитора	Scott Daughtrey
Оцифровка 3D	Lynn Holowka Christopher Pollard
Кинематика	Hypnotix
Использ Копирайт (с)	уется видеотехнология Smacker 1994-1998 RAD Game Tools, Inc
Дизайн звука	George Brooks
Sonja Ball, Ty Maria Bircher, Mark Camacho, Aidan Devine, Tedd (T.O.) Di Richard M. Dum Kathleen Flahe A.J. Hendersor Gary Jewell, F Donald Jordon, Pierre Kohl, F Pauline Little Gordon Masten, Michael Rudder	версия Озвучена: rrone Benskin, Thor Bishopric, Joe DePaul, Teddy Lee Dillion, Ilon, Bruce Dinsmore, nont, Ian Finlay, erty, Susan Glover, Matt Holland, Rick Jones, John Koensgen, Pierre Lenoir, E, Shaun Lyng, Brady Moffatt, Terrance Scammell, da Smith, ski, John Stocker, Ross Wilson
Звукорежиссер	Shaun Lyng
Инженеры звукозаписи	Randy Young George Brooks
Координаторы бета-тестиров	вания Lynn Holowka Jennifer Kauffman
Внутренне тестирование Eric T. Cheng, Brian Heale Norman Olsen, Scot Loving, Davis, Lynn Holowka, Chris Derek Beland, Steve McIvor	ey, Joseph Beauchamp, Joey Whelan, Robert Stopher Pollard, F, Richard Dancause
Внешнее тестирование Steven Del Toro, David Del Tim Emmerich, Jonah Falcor Steven Hartzell, Scott Hay Kalahan, Andy Krywonizka, Shawn A. LoBosco, Paul Lyr Aaron McCaffrey, Jack Pos Philip Tinney, Steffan Wat	Mille, George El-Koura, a, Jim Fisher, Michel Gingras, nes, Frank Heukemes, Robert Fred Kuhlman, Ben Lemmex, ag, Brandon Lyng, Ed Mayhall, tt II, Garth V. Pricer, kins
Техническая поддержка	Christopher Pollard
Руководство пользователя	Charles Miles Nathan Koch

Специальные благодарности

Мы хотим особо поблагодарить Norman and Robert Sirotek, Andrew Stacey, Stephanie Emmons, Adrian & Jennifer Camfield, Nicole "Nurse Jenny" Sukkan, Deane Rettig, Brian Healey, Bruce Wilson, Frank Heukemes, Hypnotix, Heckler & Koch Inc. (Jim R. Schatz), Syntrillium Software (Cool Edit Pro), Event Electronics (Звуковая карта Darla), Meta Creations (Fractal Design Painter), 4D Vision (4D Paint), Ron Allan (Digg Design), Andrew Huggett (Blue Turtle Sound), Производственный центр Генеральной Ассамблеи, Международную Ассоциацию Наемников, просзводителей напитков с кофеином со всего мира, а такжу всех, кого мы все-таки забыли поблагодарить!

Российская сторона

Продюссер проекта Владимир Миняев (Bob Talon)
Программист Константин Миронович
Лицензирование Александр Михайлов
Переводчики Денис Шувалов . Евгений Панкин . Марина Чумакина . Олег Бисярин . Ольга Хрусталева . Юрий Ванзин
Художник Сергей Фомичев
Дизайн коробки и диска Ушанов Санан
Дизайн и верстка Галузин Денис
Координатор бета-тестирования Слава Алпатов
Бета-тестеры Александр Шишков Вадим Кудрявцев Николай Ситников Олег Петухов
Ведущий звукорежиссер Владимир Орел
Звукорежиссеры Андрей Коринский Илья Кочержук
Подбор Актеров Елена Габец
Координатор звукозаписи Антон Морозов
Техники звукозаписи Алексей Дмитриев Алексей Петраков

Актеры

Абрашин Николай, Александров Филипп, Алексеев Андрей, Андриенко Александр, Баринов Александр, Бортник Елена, Бутенин Лев, Бутин Андрей, Васильев Юрий, Волков Иван, Вологдин Анатолий, Выборнова Ирина, Габец Елена, Гоманюк Александр, Гудовский Илья, Гуляренко Анна, Демидов Алексей, Долгорукова Людмила, Дурова Екатерина, Ершов Владимир, Забара Ольга, Иванов Павел, Иванова Людмила, Кондратьев Евгений, Коринский Андрей, Краснянский Ян, Кряковцев Виктор, Кузнецов Алексей, Кулинкина Наталья , Кумаритов Борис, Лазарев Николай, Лебедев Михаил, Лущик Александр, Макина Наталья, Меркулов Игорь, Миняев Владимир, Науменко Ольга, Прянчин Владимир, Радунская Виктория, Реусенко Сергей, Сазонтьев Сергей, Санько Йола, Седашко Эдуард, Симановский Алексей, Скворцов Александр, Соколов Константин, Столяров Георгий, Стремовский Виталий, Токмакова Екатерина, Тынкасов Артем, Тырин Николай, Щеголев Иван, Якобсон Янис

Звукозапись производилась на площадках:

СоюзМультФильм «Крыша» UMP

Отдельные благодарности:

Устинову Игорю, Устиновой Татьяне, Максиму Михалеву (ака Гаврик), Белобородовой Марине, Равун Марине, Сергею Карпову, Группе СоюзМультФильм, Группе Крыша, Группе UMP, А также всем тем, кто дождался официального выхода игры.

Поддержка пользователей осуществляется

по рабочим дням

с 11:00 до 15:00 по тел. 111 5156

e-mail: help@ buka.ru